

SongChallenge

ein Online-Musikproduktionskurs

Die folgende Konzeptidee stellt einen Leitfaden zur Durchführung von Online-Angeboten im Rahmen des Projekts "app2music_DE" dar. Sie wurden von einer Gruppe von erfahrenen Workshopleiter*innen in einer Reihe von Zoom-Sessions entworfen. Selbstverständlich muss dieses Konzept an die jeweilige individuelle Situation, d.h. die Erfahrungen der durchführenden Musiker*innen, der Teilnehmenden Kinder und Jugendlichen sowie an die Themen lokaler Partner*innen aus dem Kulturbereich angepasst werden.



app2music_DE - Musizieren mit Apps. Kinder und Jugendliche spielen ihre Lieblingssongs, kreieren Hörspiele und entwickeln eigene Musikideen. Durch die Kooperation mit etablierten Kultur- und Bildungsinstitutionen ist der app2music e.V. mit seinem Projekt an mittlerweile 20 deutschlandweiten Standorten vertreten. In jährlich über 1.000 Veranstaltungen bringen über 250 Künstler*innen mit unterschiedlichem musikalischen Hintergrund ihre Erfahrung ein.

Mehr: <http://app2music.de/kulturmachtstark/>

Inhalt

1. Grundidee	... S. 16
2. Kurzbeschreibung/Ankündigungstext	... S. 17
3. Aufgabenstellung	... S. 18
4. Ablauf	... S. 18
5. Technik	... S. 19

1. Grundidee

Mit einer Gruppe von ca. 4-8 Jugendlichen im Alter von 12-18 Jahren soll eine sogenannte "Song-Challenge" veranstaltet werden. Die Teilnehmenden melden sich in einem dafür angelegten Discord-Channel (Chat) bei den Dozent*innen mit einer eigenen Song-/Instrumentalidee in Form einer kurzen Beschreibung (Song-Vorbild, Genre, Gefühl, Thema) an. Nachdem sich genügend Teilnehmende gefunden haben startet die SongChallenge mit der Online-Musikproduktionssoftware "BandLab", die den Teilnehmenden durch die Dozent*innen vorgestellt wird. Es werden die wichtigsten Funktionen der Software anhand eines bereits erstellten Beispielprojekts erklärt. In diesem Beispielprojekt finden sich vorgefertigte Schlagzeugspuren, Melodien, Basslinien, Akkorde und auch einzelne Effektsuren.

Diese Vorlage dient als Beispiel oder als Material zum direkten Starten. Anhand des Beispiels können die Teilnehmenden die Grundfunktionalität der Software nachvollziehen. Die Teilnehmenden entwickeln auf Grundlage dieser Vorlage zunächst eine Variante bzw. eine Art Remix. Im weiteren Projektverlauf wird daraus nach und nach eine eigene Version, die sich mehr und mehr der ursprünglichen eigenen Idee annähert. Dafür können die vorhandenen Spuren frei verändert, ausgetauscht und neue Spuren hinzugefügt werden.

Die Challenge besteht darin, möglichst wirkungsvolle Versionen zu entwickeln. Die Teilnehmenden geben sich dazu nach der Feedbackrunde gegenseitig anonym Punkte (z.B. 1 bis 3 Sterne) (z.B. via Mentimeter, alternativ auch <https://xoyondo.com>). Unter den Teilnehmenden wird schnell klar, dass es hierbei letztlich aber nicht um einen Wettkampfvergleich geht, sondern die Punkte auch als produktive Form der Wertschätzung verstanden werden können.

Die zentrale Aufgabe der Dozent*innen liegt darin, die kreativen Prozesse zu unterstützen und Hilfestellung beim Umgang mit BandLab zu geben. Optional kann auch bei der Gestaltung eines Rap Textes etc. unterstützt werden. Die Teilnehmenden arbeiten eher für sich. Jedoch gibt es regelmäßige Austauschtreffen nach gezielten Aufgabenstellungen (bspw. "Fangt als erstes mit der Schlagzeugspur an"), die von den Dozierenden moderiert werden.

Durch einen bspw. wöchentlichen Termin kommen die Teilnehmenden in regelmäßigen Abständen wieder zusammen und konnten in der Zwischenzeit weiter an ihren eigenen Projekten arbeiten. Bei diesen Treffen können die Teilnehmenden sich zu entstandenen Fragen austauschen und sich Feedback zu ihrer Musik einholen. Nach ca. 3-6 Terminen werden die entstandenen Songs miteinander verglichen und in einer Abstimmung festgehalten, wer mit seiner Bearbeitung der Vorlage der eigenen Idee am nächsten gekommen ist. (Oder es haben sich im gemeinsamen Austauschprozess neue Kriterien für die Bewertung entwickelt.)

Tutorials:

First try: <https://www.youtube.com/watch?v=ln-CRZr4Fto>

Arbeiten mit Loops: <https://www.youtube.com/watch?v=PPFHnrquFiM>

Arbeiten mit der Drum Machine: <https://www.youtube.com/watch?v=3IGSuuv62Us>

BandLab erklärt fürs Handy (iOS & Android): <https://www.youtube.com/watch?v=dZexl4DGuZ8>

oder: <https://www.youtube.com/watch?v=55CaH4uPf-Y>

Fortgeschrittener: Awesome Beats, Chords and Melodies:

<https://www.youtube.com/watch?v=r4VWYZi1GI0>

Instrumente aufnehmen: <https://www.youtube.com/watch?v=Tx9Pk9G5xS8>

Viele viele weitere, super Tutorials von Inclusive Music:

<https://www.youtube.com/channel/UCgf5ymXSyONh0HwRL8Qs4Dg>

Website für kostenlose Sounds:

<https://freesound.org> (man muss sich kostenlos registrieren)

2. Kurzbeschreibung/Ankündigung

Produziere deinen eigenen Song!

Klar lässt sich die Corona-Pandemie nicht durch die Teilnahme an unserer Song-Challenge bezwingen, aber man kann die Zeit daheim ja nutzen um Neues zu versuchen. Also: Warum nicht bei unserer Song-Challenge mitmachen? Alles was du brauchst ist eine Idee: Welchen Sound soll dein Song haben? Welcher Stil gefällt dir richtig gut? Welches Gefühl drückt für dich dieser Song aus?

Wenn du soweit bist, melde dich auf unserem Discord-Server XXXX.

Lade deine Freunde ein auch an der Challenge teilzunehmen.

Haben wir eine Truppe zusammen, zeigen wir kurz wie du Songs auf der Plattform BandLab (als App oder am Laptop) produzieren kannst und dann kannst du gleich mit deinem Corona-Song-Projekt starten.

Macht deine Gefühle zu Musik, gib deiner Stimmung einen Sound. Wir starten mit Material eines Demoprojektes bei direkt bei Bandlab. Hier haben wir dir Loops und Sounds zur Verfügung gestellt und du kannst dir aussuchen welche du benutzt und eigene Geräusche aufnehmen. Wer Lust hat kann für seinen/ihren Song rappen, singen, flüstern, schreien oder summen und Beatbox-Geräusche machen.

Mitmachen kann, wer sich bei "Discord" und "Bandlab" einen Account erstellt hat.

3. Aufgabenstellung

Wenn du noch keine(n) hast, erstelle dir jetzt einen Account bei "discord" und bei "BandLab!" Hast du diese Accounts trete der Gruppe XXX bei discord bei und nehme die Einladung von deinem Dozenten XXX auf Bandlab an.

Als nächstes machst du dir Gedanken zu deinem Song. Folgende Fragen können dich dabei unterstützen:

Welche Art von Song möchtest du machen, Pop, Jazz, Metal, HipHop, Trap, Rockmusik etc. oder lieber dubbigen Reggaesound?

Welches Gefühl möchtest du ausdrücken?

Um was geht es in dem Song, welches Thema möchtest du dir von nehmen?

Aus deinen Antworten auf diese Fragen entsteht die Idee für deinen Song.

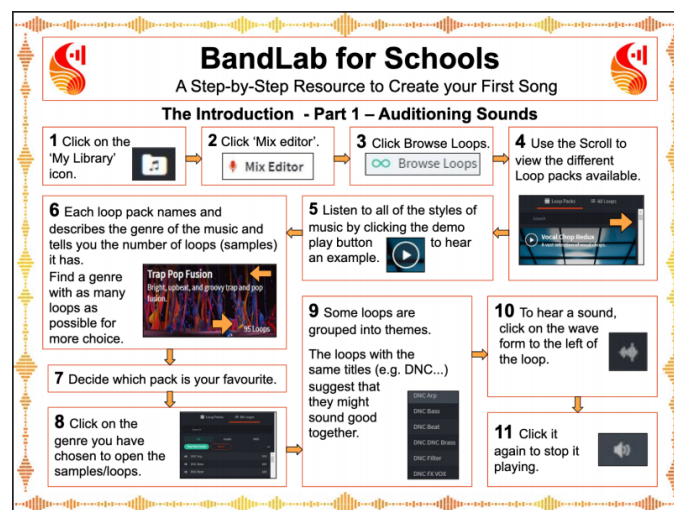
Beschreibe deine fertige Idee kurz in unserem Discord-Chat.

Als nächstes lernst wie du mit Bandlab deinen Song komponierst, schau dir das Tutorial XXLinkXX.

Jetzt geht es um deinen Song, verändere die einzelnen Spuren so, wie es deiner Idee am nächsten kommt. Beginne mit dem Schlagzeug (Kick, Snare, HiHat), verändere dann den Bass. Als nächstes arbeitest du an der Melodie. Vielleicht fehlt deinem Song noch deine persönliche Handschrift und Sound? Nimm Instrumente auf, spiele Geräusche ein und singe, rappe oder summe etwas. Den Zwischenstand deiner Arbeit am Song kannst du auf discord mit den anderen Teilnehmer*innen reflektieren und diskutieren.

Nach drei Sessions (3 Wochen) ist dein Song fertig und du stellst ihn auf bandlab im Klassenzimmer für alle Teilnehmer*innen zum anhören und abstimmen bereit.

Abstimmung: jede/r Teilnehmer*in hat drei Stimmen und vergibt diese an drei Favoriten. Für den eigenen Song darf nicht gestimmt werden.



4. Ablauf

1. Akquise/Werbung über Social Media / Email der Partnereinrichtungen
2. Bandlab Beispielprojekt wird von den Dozent*innen vorbereitet

3. Anmeldung der Teilnehmenden bei Discord -> Bewerbung mit Songidee (Genre, Gefühl, Thema) im dafür eingerichteten Kanals.
4. Erste gemeinsame Session - Tutorial: "Wie arbeite ich in Bandlab"
5. Experimentieren / erste Umsetzung von Ideen im eigenen Projekt
6. Treffen bei Discord - Zwischen-Voting - Nachbesprechung / Fragerunde/
7. "Hausaufgabe" -> in der Freizeit arbeiten die Teilnehmenden an dem Projekt weiter
8. Zweite gemeinsame Session: weitere Hilfestellungen, Zwischen-Voting und musikalischer Austausch etc. wie Punkt 5.-7.
9. Fertigstellung der Projekte und finales Voting durch die Teilnehmenden
10. Gegebenenfalls Präsentation der Produktionen auf der Webseite

5. Technik

Die Teilnehmenden können mit einem Smartphone oder Tablet sowie mit einem Laptop teilnehmen. Kopfhörer sind eine sinnvolle Ergänzung. Eine gute Internetleitung ist fundamental wichtig.

Webseite:

- Auf der Webseite wird für die Teilnahme am Projekt geworben
- Außerdem kann dort das Ergebnis präsentiert werden.

Discord:

- Zur Kommunikation: zB. zum Verabreden, über Musik und die Musikproduktion austauschen, zum Sprechen über's Wetter ;)
- Der Kommunikationskanal über den die Dozent*innen die Teilnehmenden betreuen.

BandLab

- Produktion
- konstruktive Kritik, inhaltliche Kommentare

Mentimeter:

- So eine Plattform dient dazu anonym eine Bewertung zu erheben, die dann Ausgangspunkt für den künstlerischen Austausch ist.

app2music_DE

Online-Musikprojekte

Konzeptideen für Workshops



Zum Geleit



Kein Einzelfall: In Folge der Maßnahmen zur Eindämmung der Corona-Virus-Ausbreitung und den damit einhergehenden vorübergehenden Schließungen von Kultur- und Bildungseinrichtungen, konnten die seit einiger Zeit im Projekt app2music_DE tätigen Künstler*innen und Musikpädagog*innen von einem Tag auf den anderen ihre Musikangebote nicht mehr weiterführen. Das Projektleitungsteam von app2music_DE arrangierte Video-Chat-Konferenzen mit den Bündnispartner*innen, um die Bedingungen für Online-Workshopangebote zu eruieren. In Folge dessen wurden Austauschtreffen ins Leben gerufen, die das Ziel verfolgten, neue Wege zu erschließen, um kollaborative Musikprojekte für Kinder und Jugendliche zu ermöglichen.

Es fanden zweimal wöchentlich, moderierte Sitzungen mit limitierter Anzahl an Plätzen statt. Dadurch entstanden wechselnde Gruppen von projektbeteiligten Künstler*innen und Musikpädagog*innen aus verschiedenen deutschen Städten, mit unterschiedlichen technischen Erfahrungen und musikalischen Hintergründen. Die Ergebnisse sind die nachfolgenden sechs Konzeptideen für Online-Musikprojekte, die Kindern und Jugendlichen spannende Erfahrungen mit Musik trotz Kontaktbeschränkungen ermöglichen sollen.

// Das 2018 gestartete Kulturprojekt app2music_DE bietet Kindern und Jugendlichen verschiedene technologievermittelte Formate sich musikalisch zu betätigen. Dabei kommen Smartphones und Tablets als Musikinstrumente zum Einsatz, um gemeinsam mit Musiker*innen neue Bands zu gründen, Lieblingssongs zu spielen, Beats zu produzieren, Klangkompositionen zu erfinden. Mittlerweile wird das kulturelle Bildungsangebot an 20 Standorten verteilt über ganz Deutschland in Kooperation mit etablierten Kultur- und Bildungsinstitutionen angeboten. app2music_DE wird gefördert im Rahmen von »Kultur macht Stark. Bündnisse für Bildung« des Bundesministeriums für Bildung und Forschung (BMBF).

Mehr: <http://app2music.de/kulturmachtstark/>

Corona zeigt uns: Wir können auch vieles anders machen. Damit verbunden ist, andere Verhaltensweisen erlernen, Technologien anders nutzen und das alles in so einer Art Probelauf. In der Isolation wird deutlich, wie wir Menschen um uns brauchen, mit denen wir interagieren können. Technologien, denen eine isolationistische Wirkung zugeschrieben wird, werden jetzt auch als Erfahrungsräume wahrnehmbar, die auf viele unterschiedliche Weisen soziale Interaktion ermöglichen. Die sinnlich-körperliche Intensität, die zunächst in Games beobachtbar wurde, zeigt sich nun auch in vielen anderen kommunikativen Handlungsmöglichkeiten digitaler Form. Sie wird beispielsweise in Gruppendiskussionen via Zoom, beim Instrumentalunterricht per Video-Chat aber auch in musikalisch-künstlerische Projekten spürbar.

Häufig finden sich in Projektbeschreibungen eher theoretische Heilsbekundungen (=mit Apps sind die Kids ja automatisch motiviert) bezüglich des Einsatzes von digitalen Technologien, die in praktischen Realisierungen kaum nachvollziehbar sind und dann eigene situative Herausforderungen stellen, auf die man irgendwie nie 100% vorbereitet fühlen kann. Daher wollen wir auf möglichst konkrete Konzeptionen setzen, die zwar keine Rezepte bieten, jedoch nach Möglichkeit situationsbezogene Entscheidungen offenlegen. Anspruch unserer Blogbeiträge und Konzepte ist es daher immer zu allererst einen Einblick in eine spezifische Praxis zu liefern.



Wir haben uns gründlich nach verschiedenen Online-Plattformen umgesehen und uns letztlich auf eine kleine Auswahl geeinigt, die eine Art geteilter ‚app2music-Standard‘ sein soll. Auch wir mussten diese Plattformen aber erst erproben und haben sie daher einerseits in Form von künstlerischen Projekten in Gruppen selbst ausprobiert und andererseits parallel in ersten Projekten mit Kindern und Jugendlichen eingesetzt.

Unsere Hoffnung ist, dass unsere Workshop-Konzepte andere Künstler*innen, Musikvermittler*innen und Pädagog*innen dazu anstiften eigene Projekte zu realisieren und ihre Entscheidungen bezogen auf den gemeinsamen künstlerischen Prozess zu reflektieren. Letzteres realisiert sich nach unserer Erfahrung besonders gut im gemeinsamen Austausch. Daher möchten wir alle ermutigen, sich durch Kommentare oder eigene Blogbeiträge auf unserer Webseite zu beteiligen: Fragen stellen, eigene Lösungsansätze vorstellen, Link-Empfehlungen geben – alles ist willkommen!

Diese Hoffnung gibt auch ein zentrales Motiv zur Beantwortung der Frage: Warum diese philosophische Einleitung? Von vielen Bündnispartner*innen haben wir die Rückmeldung bekommen, dass sie von der Situation überfordert sind, künstlerische Bildungsangebote zu initiieren und zu begleiten. Auch wir von app2music_DE haben natürlich vor Corona keine solchen Erfahrungen mit digitalen Technologien machen können, wie wir sie seit Mitte März 2020 erfahren haben. Wir haben praktisch von vorne begonnen und haben uns recht mühsam von Online-Treffen zu Online-Treffen gekämpft und zwischendurch auch mal den Mut verloren. Das führte uns vor Augen: Wir gehen (für uns) ‚neue Wege‘!

Umso froher sind wir nun, ein erstes Ergebnis unseres Austauschs vorlegen zu können. Dabei legen die verschiedenen sechs Workshop-Konzeptideen unterschiedliche Schwerpunkte und Herausforderungen bezüglich der digitalen Erfahrung künstlerischer Interaktion. Wichtig war uns, dass die teilnehmenden Kinder & Jugendlichen möglichst stark in die Produktionsprozesse aber auch in kreative Prozesse einbezogen werden, also nicht etwa Soundbearbeitungen von professionellen Musiker*innen in Heimarbeit finalisiert werden. Außerdem haben wir uns bemüht, dass möglichst wenige technische Geräte involviert und etablierte Zugänge (beispielsweise die Plattform Discord) integriert werden.

Um die Möglichkeiten zur Teilnahme am fachlichen Austausch und auch die Erprobungen von situativ angepassten Versionen zu vereinfachen, veröffentlichen wir die Konzeptionen Open Educational Resources (OER, siehe <https://open-educational-resources.de/was-ist-oer-3-2/>). Wir möchten alle Interessierten einladen, die Projektideen zu adaptieren, weiterzuentwickeln oder sich einfach davon inspirieren zu lassen.

Wir freuen uns über Feedback oder auch über Anregungen und Erfahrungen. Einen zentralen Knotenpunkt zu der in diesem Vorwort und in den folgenden Konzepten dargestellten Thematik ‚kollaborative Online-Musikprojekte‘ findet sich unter <http://app2music.de/online-musikprojekte-konzeptideen/>

An der Entwicklung der Konzeptionen waren beteiligt:

Birol Altinok (Gütersloh), Manuel Branz (Augsburg), Sebastian Bürg (Berlin), Deniz Dilek (Berlin), Pascal Doring (Potsdam), Leo Hopfinger (München), Laura Klose (Leipzig), Matthias Krebs, Miriam Köpke (Gütersloh), Elmar Kühn (Leipzig), Gunnar Lahrs (Rostock), Meik Landfried (Kaiserslautern), Sebastian Mahling (Potsdam), Sergej Maier (Berlin), Uwe Nitz (Köln), Carlos Ortiz (Berlin), Biljana Pais (Berlin), Dane Pereira (Kaiserslautern), Roy Perez (Augsburg), Nora-Elisabeth Peters (Leipzig), Julian Quack, Peter Riedel (Nürnberg), Cathérine de la Roche (Köln), Gisbert Schürig (Berlin), Tom Simonetti (Augsburg), Susanne Sprung (Neunkirchen), Sophie Te (Augsburg), Anna Unruh (Gütersloh), Bane Vejnovic (Potsdam), Thomas Wätzold (Dresden)

An der Konzeption beteiligte Institutionen:

Bayerische Staatsoper, Kreisjugendring München-Stadt, Bühnen Halle, Landesbühnen Sachsen, ACT e.V., Gürzenich Orchester Köln, Musikschule für den Kreis Gütersloh, Joseph-Schmidt-Musikschule Berlin Treptow-Köpenick, Musikzentrum Hannover, Emmerich-Smola-Musikschule Kaiserslautern, Staatstheater Nürnberg, Filmmuseum Potsdam, Volkstheater Rostock, Staatliche Jugendmusikschule Hamburg, Lukulule e.V. Hamburg

Zentrale Plattformen & technische Voraussetzungen

Bei unseren Konzeptionsgesprächen haben wir festgestellt, dass die Wahl von bestimmten Online-Plattformen bzw. eine zentrale Stellung bei der Konkretisierung von Konzeptionen darstellen. Sie stellen sowohl eine Basis für die Kommunikation als auch die (Musik-)Produktion dar. Wir haben uns nach längerer Diskussion für eine übersichtliche Auswahl an Online-Plattformen entschieden. Wir haben sie gemeinsam ausprobiert, so dass wir über eine geteilte Wissensbasis verfügen: Was geht leicht? Wo müssen wir umdenken? Worauf können wir verzichten?



app2music_DE - Musizieren mit Apps. Kinder und Jugendliche spielen ihre Lieblingssongs, kreieren Hörspiele und entwickeln eigene Musikideen. Durch die Kooperation mit etablierten Kultur- und Bildungsinstitutionen ist der app2music e.V. mit seinem Projekt an mittlerweile 20 deutschlandweiten Standorten vertreten. In jährlich über 1.000 Veranstaltungen bringen über 250 Künstler*innen mit unterschiedlichem musikalischen Hintergrund ihre Erfahrung ein. Mehr: <http://app2music.de/kulturmachtstark/>



In diesem Dokument fassen wir zusammen, welche Plattformen wir für die Umsetzung von Online-Angeboten als Grundlage einsetzen. Außerdem finden sich weiter unten Überlegungen zu den technischen Voraussetzungen bei den beteiligten Kindern und Jugendlichen und den Teilnehmenden.

Plattformen

Folgende Plattformen haben wir uns angeschaut und in Projekten ausprobiert.

1. Discord - <https://discordapp.com/>

Die kostenlose Kommunikationsplattform Discord bietet neben ähnlichen Funktionen wie sie bei Zoom oder Skype vorhanden sind eine Funktionalität zur Projektarbeit. Es lassen sich mehrere Chat/Textkanäle parallel anlegen (wie bei WhatsApp), die thematisch voneinander abgegrenzt sind. Auch der Austausch von Dateien ist möglich. Das macht Discord zu einer guten Basis für unsere künstlerischen Online-Projekte.

Seinen Ursprung hat Discord zwar in der Gaming-Community, jedoch erfreut sich die Plattform auch in anderen Themenbereichen aktuell einer großen Beliebtheit bei Kindern und Jugendlichen. Durch diese Bandbreite wurde die Software stetig weiterentwickelt und ist vielen Kindern und Jugendlichen bereits vertraut. Darüber hinaus lässt sich das Nutzungsspektrum auch durch externe Anwendungen (sog. Bots) erweitern und über ein ausgefeiltes Benutzermanagement für geschlossene Gruppen steuern. Die Möglichkeit zur gezielten Vergabe dieser Rechte und der Einsatz von inhaltlichen Filtern scheint im Hinblick auf Jugendschutz vorteilhaft zu sein. Das Identitätsmanagement (Künstler-/Benutzernamen und Profilbild) liegt bei den Nutzenden.

Die Software ist auf allen gängigen Betriebssystemen, also Windows, macOS, Android, iOS und auch im Webbrowser nutzbar.

2. FlipGrid - <https://info.flipgrid.com/>

FlipGrid ist eine Video-Response-Plattform für pädagogische Kontexte und gehört Microsoft. Besonders nützlich finden wir die Funktionalität Kinder und Jugendliche einladen zu können, zu einer gestellten Aufgabe Kurzvideos von 1 bis zu 5 Minuten in einer geschlossenen Umgebung zu erstellen und für ein Projekt verfügbar zu machen. Videobotschaften sind spätestens seit Apps wie Snapchat, Instagram oder Tiktok unter Jugendlichen weit verbreitet und alltäglich geworden. Interessant für unsere Projekte ist die Funktion, dass per Gast-Link von den Kindern und Jugendlichen auch anonym Videos hochgeladen werden können. Dazu ist dann allein der Link oder ein QR-Code nötig. Per Browser auf dem Laptop oder mit Hilfe von Apps für mobile Endgeräte ist es damit den Kindern und Jugendlichen möglich, einfach und ohne Anmeldung Videoantworten aufzunehmen. Die Teilnehmenden können aus verschiedenen Filtern wählen und auch Emojis verwenden. Dadurch können sie selbst entscheiden, wie sich 'zeigen' wollen (auch verpixelt).

Die Online-Plattform FlipGrid ist nur in Englisch verfügbar, doch fällt das nicht weiter auf, da Dozierende eine Projektseite einrichten. Die 'eingesammelten' Videos können von Dozierenden heruntergeladen werden und z.B. zu einer Collage verarbeitet werden.

YouTube-Video: <https://www.youtube.com/watch?v=aLzX13jw7bw>

Beispiel: <https://flipgrid.com/6f4dcc41>

3. BandLab - <https://www.bandlab.com>

BandLab ist ein komplett kostenloses Online-Musikprogramm (Online-DAW) und sowohl als App auf Smartphones und Tablets als auch im Browser am Laptop genutzt werden kann. Dabei orientiert sich das Programm in seinem Design und seiner Funktionsweise an gängigen, professionellen Anwendungen zur Musikproduktion wie bspw. Ableton Live, Cubase oder ProTools. Es können über das eingebaute Mikrofon des Mobilgerätes eigene Samples aufgenommen und auch MIDI-Files importiert werden. BandLab enthält außerdem etliche Sound-Pakete, einen Looper, Effektgeräte und Drum-Machines.

Für unsere Projekte ist auch von besonderer Bedeutung, dass BandLab außerdem umfangreiche Möglichkeiten bietet, um sich als Band oder Projekt zu organisieren. Dazu gehört, dass kollaborativ gearbeitet, dass Produktionen kommentiert und auch Produktionen variiert werden können.

YouTube-Video: <https://www.youtube.com/watch?v=55CaH4uPf-Y>

4. ZOOM (oder Jitsi)

Zoom ist ein Tool für Online-Videokonferenzen. Neben den Videos ermöglicht es auch Chats und andere kooperative Werkzeuge, wie das gemeinsame Arbeiten auf einem Whiteboard oder Umfragen. Ursprünglich wurde das Tool vor allem für kleine und mittelgroße Teams in Unternehmen konzipiert. Mittlerweile wird es mit seinen erweiterten Werkzeugen und Funktionen zunehmend auch privat oder für den Bildungssektor genutzt.

Bei app2music_DE haben wir mit Zoom sowohl in Workshops mit Kindern als auch im Team viele gute Erfahrungen gemacht. Alternativ bietet sich auch die **Plattform Jitsi** für Treffen von 2 bis 7 Teilnehmenden an. Außerdem haben wir auch die **Video-Chat-Funktion von Discord** genutzt, jedoch wurde ab 8 Teilnehmenden die Verbindung deutlich schlechter.

5. Webseite / Newsletter

Um die Online-Musikprojekte bekannt zu machen, sollten Ankündigungstexte von den Bündnispartner*innen (Theater, Konzerthäuser, Sozialeinrichtungen, Bildungsinstitutionen) per Newsletter und auf den Veranstaltungsseiten veröffentlicht werden. Die Ankündigungen zu den Online-Projektangeboten können auch auf unserer Webseite (www.app2music.de) veröffentlicht und verlinkt werden.

Wichtig ist uns, dass die Projekte sehr spezifisch an den Themen der Bündnispartner*innen angeschlossen sind, sodass es stimmige Verbindungen zum lokalen Kulturprogramm der beteiligten Kultur- und Bildungsinstitutionen gibt.

Technische Voraussetzungen

Kinder & Jugendliche

Unser Anspruch an die Projektkonzeptionen ist, dass die Teilnehmenden mit ihrem Smartphone oder Tablet sowie auch mit einem Laptop teilnehmen können. Eine gute Internetleitung ist fundamental wichtig. Natürlich sind geeignete Kopfhörer mit einem integrierten Mikrofon eine sinnvolle Ergänzung.

Anleitende

Wenn für anleitende Musiker*innen/Musikpädagog*innen die Plattformen noch 'Neuland' sind, sollten sie nicht direkt über ein Online-Projekt mit Kindern und Jugendlichen in die Materie einsteigen. Solange weder der zu betreibende Aufwand einer Online-Musikproduktion und die Stolperfallen und Schwierigkeiten eingeschätzt werden können, ist eine realistische Einschätzung, besonders der kommunikativen Herausforderungen kaum möglich. Es empfiehlt sich zunächst eine eigene Musikproduktion mittels einer Online-Plattform zu machen. Das Ergebnis kann auch gleich als Demomaterial oder für ein Tutorial genutzt werden. Außerdem lohnt es sich auf YouTube verschiedene Videos anzuschauen, um sich so in eine Plattform und ihre verschiedenen Verwendungsmöglichkeiten einzuarbeiten.