Fachtagung

Medienkompetenz verbindet

Neue Kooperationsmöglichkeiten von Schule und Jugendarbeit über mobile Medien?

LISUM Landesinstitut für Schule und Medien Berlin-Brandenburg

LAND BRANDENBURG

Berlin

apps4music – praxiserprobte Möglichkeiten mit Apps zum Selbst-Musikmachen im Unterricht

am 18./19. Juni 2014
LISUM Berlin-Brandenburg

Matthias Krebs
UdK Berlin Career College // FS Appmusik
www.forschungsstelle.appmusik.de

Hinweis

Die folgenden Folien wurden zusammengestellt aus dem Vortrag „apps4music – praxiserprobte Möglichkeiten mit Apps zum Selbst-Musikmachen im Kontext von Schule“ der Fachtagung „Medienkompetenz verbindet“ am 18./19. Juni 2014 im LISUM

Fachtagung
Medienkompetenz verbindet
Neue Kooperationsmöglichkeiten von Schule und Jugendarbeit über mobile Medien?

LISUM
Landesinstitut für Schule und Medien Berlin-Brandenburg

und dem Vortrag „apps4music – Musikinstrumente im Taschenformat“ im Rahmen der Abschlussveranstaltung von Comenius-Regio „Mobile Learning“ am 23. Juni 2014 im Paul-Wunderlich-Haus in Eberswalde.

CROYDON COUNCIL
www.croydon.gov.uk

Landkreis Barnim
Wir gestalten Zukunft.

(cc) BY-SA

Kurzvorstellung

Matthias Krebs

Appmusiker, Dipl. Musik- und Medienpädagoge, Opernsänger und Physiker

Wissenschaftlicher Mitarbeiter

Universität der Künste Berlin
Berlin Career College

Forschungsschwerpunkte

- digitale Medien in Lehre und Forschung
- Aneignung digitaler Musikinstrumente
- Social Media & Online-Kommunikation

Gründer/Leiter der Forschungsstelle „Appmusik – Formen musikalischer Praxis mit Apps“

Forschungsstelle Appmusik

Gründer/Leiter des Smartphone-Orchesters DigiEnsemble Berlin

DigiEnsemble BERLIN

(cc) BY-SA

Forschungsstelle „Appmusik – Formen musikalischer Praxis mit Apps“

Neben der **Aufarbeitung** des neuartigen Feldes musikalischer Praxen mit Apps versteht sich die Forschungsstelle speziell als **Knotenpunkt**, an dem einerseits durch **Open Science** zwischen Forschung und Praxis vermittelt, andererseits die Ergebnisse der Forschung unmittelbar in formale und non-formale Bildungsangebote überführt werden sollen.

UdK Berlin,
Bundesallee 1-12

Die Forschungsstelle “Appmusik – Formen musikalischer Praxis mit Apps” ist eine Einrichtung der Universität der Künste Berlin, angesiedelt am ZIW / UdK Berlin Career College und assoziiert mit dem Masterstudiengang Sound Studies.

Forschungsstelle Appmusik

http://forschungsstelle.appmusik.de

(cc) BY-SA

Professionelle Musikprojekte mit Musikapps

www.digiensemble.de

Im **DigiEnsemble Berlin** verwandeln junge Musiker Smartphones und Tablets in Musikinstrumente. Mit Musikapps die jedermann herunterladen kann, spielen sie unterschiedlichste Musikstile von Klassik bis Heavy Metal.

Gewandhaus, Leipzig 2012

Berliner Dom, Berlin 2013

BMW Welt, München 2013

Bertelsmann, Berlin 2012

(cc) BY-SA

Im Fokus der folgenden Betrachtungen:
Gemeinsames Musizieren mit Apps im Kontext von Schule

-> http://app2music.de/happy-mit-dem-ipad

Musikapps verwandeln Smartphones und Tablets in Musikinstrumente. Mischpulte (wie z.B. das JamHub) bieten Spielern die Möglichkeit, diese mobilen Digitalgeräte an Lautsprecher anzuschließen oder diese über Kopfhörer gegenseitig zu hören, um so gemeinsam Musizieren zu können.

(cc) BY-SA

Überblick

MUSIKAPPS

Fachtagung

Medienkompetenz verbindet

Neue Kooperationsmöglichkeiten von Schule und Jugendarbeit über mobile Medien?

LISUM
Landesinstitut für Schule und Medien Berlin-Brandenburg

(cc) BY-SA

Das Angebot an Musikapps

Im *Apple App Store* sind heute mehr als eine Millionen Apps für *iOS* verfügbar. Darunter befinden sich **30.000 Apps** in der Kategorie Musik. Für die Geräte mit *Android* oder *Windows 8* ist die Auswahl unter den Musik-Apps noch nicht ganz so groß, zudem gibt es Unterschiede in Vielfalt und Funktionalität, doch die Verfügbarkeit von anspruchsvolleren Apps hat im letzten Jahr 2013 deutlich zugenommen.

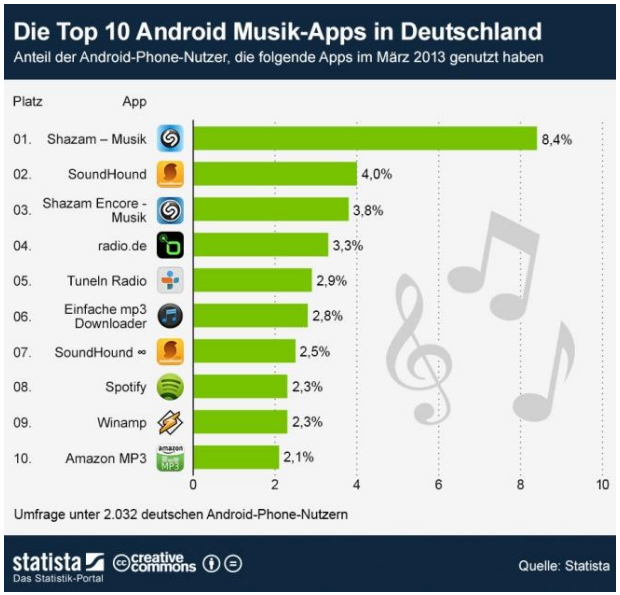
Walk Band (Android)

FL Studio Groove (Win8)

(cc) BY-SA

Player- und Radio-Apps

Die meisten Apps in der Kategorie Musik & Audio der App Stores der verschiedenen Plattformen (*iOS, Android, Win8*) sind für das Abspielen von Musikaufnahmen geeignet. Die Nutzer_innen können aus unzähligen Titeln wählen, die auf dem internen Speichermedium oder über das Netz mobil verfügbar sind. Solche Player- oder auch Radio-Apps bieten darüber hinaus Möglichkeiten zur Visualisierung der Musik, zeigen Songtexte oder Informationen zur Musik an, sie lassen Playlists erstellen und teilen oder bieten sogar an, dass Nutzer_innen selbst zu einem (Radio-)Sender werden kann und er/sie Aufnahmen vom eingebauten Mikrofon veröffentlichen kann.



FoxTube (iOS, Android)

PlayerPro (Android)

SoundCloud (iOS, Android)

SoundHound (iOS, Android)

Tuneln Radio (iOS, Android)

Spotify Music (iOS, Android)

(cc) BY-SA

Apps zum Musikmachen

Neben den zahlreichen Player- und Radio-Apps werden ebenso rund **3000 Apps** angeboten, mit denen Nutzer_innen vielfältige gestalterische Möglichkeiten nutzen können, um damit Musik zu machen (App-Instrumente, App-Studios) oder sie bieten Hilfsmittel an, die das Musikmachen mit herkömmlichen Instrumenten unterstützen (z.B. Metronom-Apps).

-> Apps können mobile Digitalgeräte wie Smartphones und Tablets in Musikinstrumente oder mobile Musikstudios verwandeln.

-> Apps können in Form von Hilfsmitteln auf vielfältige Weise das Musikmachen mit herkömmlichen Instrumenten (Gitarre, Klavier, Gesang etc.) unterstützen.

Weiter lesen:

- http://forschungsstelle.appmusik.de/musikinstrumente-im-taschenformat
- http://app2music.de/musikmachen-mit-apps-starthilfe

(cc) BY-SA

Krebs, M. (2012a): App-Musik – Musizieren mit Smartphones, in: MusikForum 1/2012.
→ http://www.schott-blog.com/musikforum/201201/#/16

Versuch einer Kategorisierung

Musikapps zum Musikhören, Teilen und zum Zeitvertreib

- Player-Apps / Radios
- Fun-Apps / Generative Music Apps / Musikspiele / Appkunst (AppArt)

Musikmachen und Musikproduktion mit Musikapps

- Soundtoys / Virtuelle Instrumente
- Experimentelle Apps / App-Instrumente
- Hilfsmittel für das Musikmachen / Werkzeuge
- Beatmaker / Drum-Computer
- Audio-Rekorder / Looper / Virtuelle Studios / Effektgeräte
- Fernsteuerungen / Controller (MIDI, OSC)
- Djing-Apps / Remix-Apps / Launchpads
- Synthesizer

(cc) BY-SA

Ein zweiter Versuch einer Kategorisierung (iOS, Android)

- **Player-Apps**

SoundCloud
(iOS, Android)

Shazam
(iOS, Android)

TuneIn Radio
(iOS, Android)

Google Music
(iOS, Android)

Spotify
(iOS, Android)

Berlin Phil
(iOS)

- **Hilfsmittel**

Cleartune
(iOS, Android)

Tempo
(iOS, Android)

ChordBot
(iOS, Android)

iReal b
(iOS, Android)

Vivaldis Vier
(iOS)

goodEar
(iOS)

Chordassist
(iOS)

TonalHarmony
(iOS)

Rock Prodigy
(iOS)

- **Musikproduktion**

Cubasis
(iOS)

Symphony Pro
(iOS)

Notion
(iOS)

n-Track Studio
(iOS, Android)

J4T
(Android)

Touch OSC
(iOS, Android)

Swoopster
(iOS)

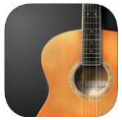
- **Instrumente**

OTOONE
(Android)

Geo Synth
(iOS)

ThumbJam
(iOS)

Protein
(iOS)


guitarism
(iOS)

Musyc Pro
(iOS)

(cc) BY-SA

Orientierung in der Vielfalt

Es ist keine leichte Aufgabe bestimmte Musikapps zu empfehlen, da viele dieser Apps je nach musikalischem Vorhaben, musikalischen Fertigkeiten der Nutzer, Genre und Situation (Musikmachen im Bus, auf der Couch, im Musikunterricht, in der Appmusik-AG, im Proberaum oder auf der Bühne) sehr verschieden genutzt werden können.
Auch wenn die Funktionalität der Apps auf eine bestimmte Nutzung fokussiert zu sein scheint, so bieten Apps wie z.B. *GarageBand* (iOS) oder *Walk Band* (Android) sowohl verschiedene Möglichkeiten ein **Instrument** zu spielen, das Spiel mit einem **Sequenzer** aufzunehmen und einzelne Spuren zu bearbeiten, als auch **Hilfsmittel** zum Üben an, wie ein Metronom oder ein Mitspielband. Viele andere Apps orientieren sich kaum an herkömmlichen Musiktechnologien und können dadurch nur grob oder gleich mehreren möglichen Kategorien zugeordnet werden.

=> Musikapps bieten vielfältige Ansätze mit Musik umzugehen und lassen sich darum nur schwer in bestimmte Kategorien einordnen.

(cc) BY-SA

Quelle:
http://de.slideshare.net/MatzeRak/androidmusicmakingapps-2013

Making Music on iOS vs. Making Music on Android

iOS	Android
+ more music making apps (~2000)	- less music making apps (~150)
+ more musical APIs (core midi, core audio, audiobus, virtual midi, audio copy etc.)	- support for MIDI and USB-audio is not implemented in android
+ more external add-ons (yamaha, tascam, akai, k&m, ikmultimedia and many more)	- it's starting (k&m, ikmultimedia)
+ latency (around 6.6ms (128 samples) to 26.8ms (1024 samples))	- latency (around 30ms to 200ms) is not utilisable for "real-time" music making
+ more developers for musical apps and some bigger companies like korg, moog, yamaha etc.	- it's starting
+ more apps utilize many different kinds of built in sensors	- not many developers have yet experimented with built in sensors
- more expensive devices and add-ons	+ wider distribution of android devices

(cc) BY-SA

Interessante Musikapps (Auswahl)

iOS:

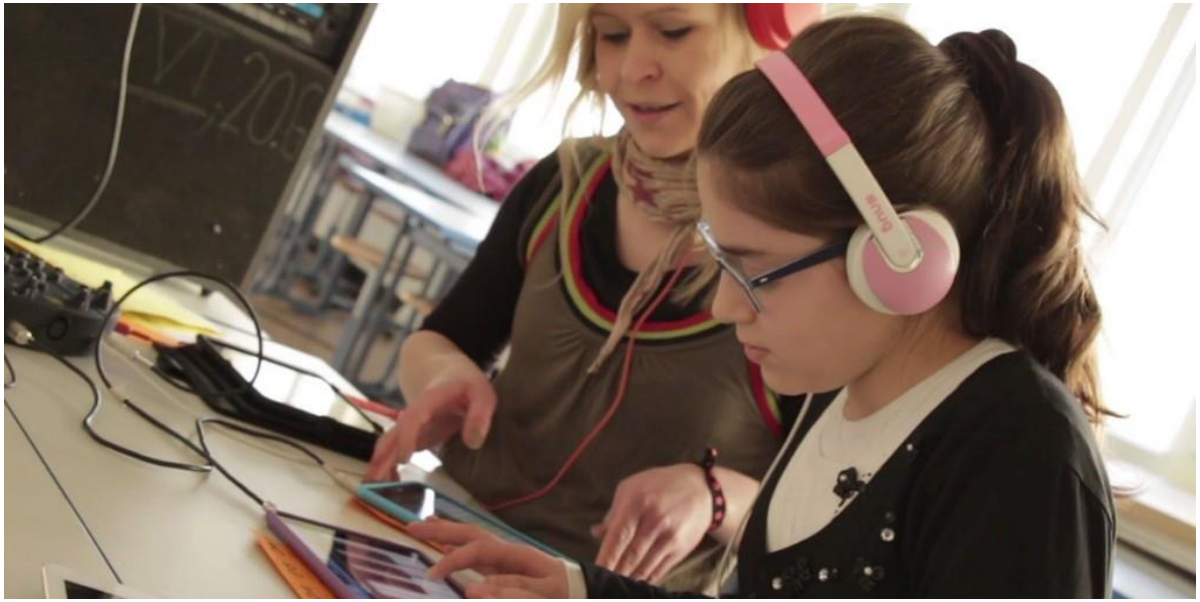
- SoundPrism
- TC-11
- DM1
- GarageBand
- Figure
- Audiobus
- Protein
- Loopy
- ThumbJam

Android:

- Chordbot
- Yellowfier
- Nodebeat
- Audio Evolution Mobile

Foto: Johannes Püschel

(cc) BY-SA



Einblick

MUSIKAPPS IN PÄDAGOGISCHEN KONTEXTEN

Fachtagung

Medienkompetenz verbindet

Neue Kooperationsmöglichkeiten von Schule und Jugendarbeit über mobile Medien?

LISUM
Landesinstitut für Schule und Medien Berlin-Brandenburg

(cc) BY-SA

Musikapps in musikpädagogischen Kontexten

Akteure_innen (Musikunterricht, Auswahl):

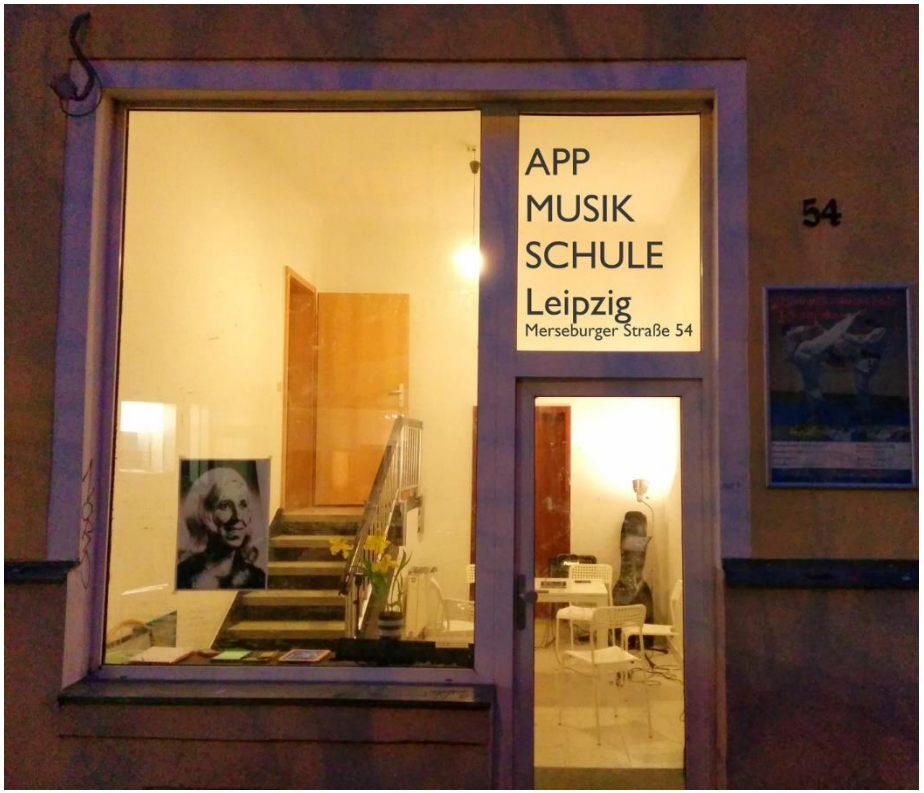
Paul Shimmons: iPad and Technology in Music Education - http://ipadmusiced.wordpress.com

André Spang: Das iPad im Unterricht (KAS) - http://ipadkas.wordpress.com

Matthias Krebs: mEiMu – mit iPod & iPad im Musikunterricht - http://meimulab.wordpress.com

(cc) BY-SA

Erste deutsche Appmusikschule – besonders für Erwachsene und Senioren



Musikmachen mit Apps ist für Erwachsene und Senioren ein interessante Möglichkeit sich musikalisch zu betätigen.

http://www.appmusik.de/app-musik-schule-leipzig

▶ Ostinato für 5 iPods - Feb. 2014
https://www.youtube.com/watch?v=kxkIlKVx090

(cc) BY-SA

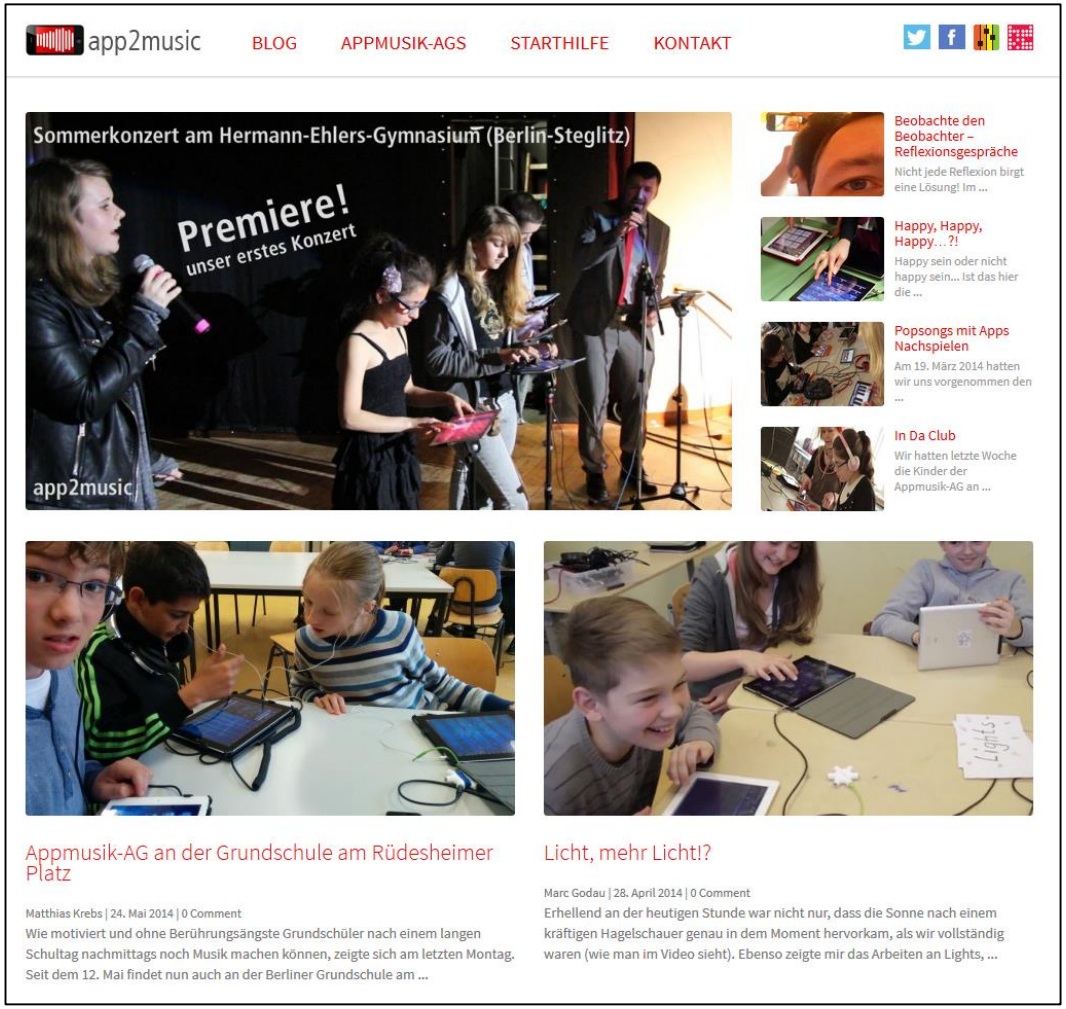
Workshops unter der Leitung von Matthias Krebs

(Kinder/Jugendliche/Studierende/Erwachsene/Senioren)

- Berlin, Mai 2011 (8. Klasse) – Erprobung mit einer Schulklasse
  → http://meimulab.wordpress.com
- Berlin, Juli 2011 (Senioren) – Workshop im Rahmen der Sommer Uni (TU Berlin)
- Rostock, Januar 2012 (Musiklehrer) - Fortbildungsangebot
- Kairo, April 2012 (10. Klasse) – Workshop mit Schülerinnen einer Nonnenschule
- Hamburg, Juni 2012 (Erwachsene) – im Rahmen der Social Media Week 2012
- Nauen, Juli 2012 (6. Klasse) – Unterrichtseinheit mit einer Schulklasse
- Berlin, August 2012 (Senioren) – Workshop an der UdK Berlin
- Berlin, Juni 2013 (Menschen mit Behinderungen) - Workshop in Villa Donnersmarck
  → http://www.appmusik.de/workshop-mit-menschen-mit-behinderung
- Stuttgart, Juni 2013 (Hortkinder) – Erprobung mit (Vor-)Schulkinder
  → http://www.appmusik.de/musikmachen-von-anfang-an
- Berlin, August 2013 (Erwachsene) – internationale Summer University (UdK Berlin)
- Berlin, Oktober 2013 (Jugendliche) – Ferienprogramm talentCAMPus
  → http://www.appmusik.de/talentcampus-musikmachen-mit-ipads
- Leipzig, Januar 2014 (Erwachsene) – Musiktheaterprojekt mit Laienmusikern
- Berlin, Februar 2014 (Jugendliche) – Ferienprogramm talentCAMPus
- Berlin, Februar 2014 (Kinder) – app2music - Appmusik-AGs an Berliner Schulen
  → http://www.app2music.de

(cc) BY-SA

Fallbeispiel: app2music – Appmusik-AGs an Berliner Schulen



Einblicke anhand von dokumentarischen Blogbeiträgen und Videos:

www.app2music.de

Beispielvideos:

- **In Da Club**
  https://www.youtube.com/watch?v=XDIfby9Cwrg
- **Sommerkonzert**
  https://www.youtube.com/watch?v=PfCxR0sFsRk

(cc) BY-SA

Musikapps als Musikinstrumente

HERAUSFORDERUNGEN

Fachtagung
Medienkompetenz verbindet
Neue Kooperationsmöglichkeiten von Schule und Jugendarbeit über mobile Medien?

LISUM
Landesinstitut für Schule und Medien Berlin-Brandenburg

(cc) BY-SA

Intro: Apps als Musikinstrument für die Schule?

ZEIT ONLINE | SCHULE

START POLITIK WIRTSCHAFT MEINUNG GESELLSCHAFT KULTUR

Start › Gesellschaft › Schule › Musikunterricht: App statt Blockflöte

MUSIKUNTERRICHT

App statt Blockflöte

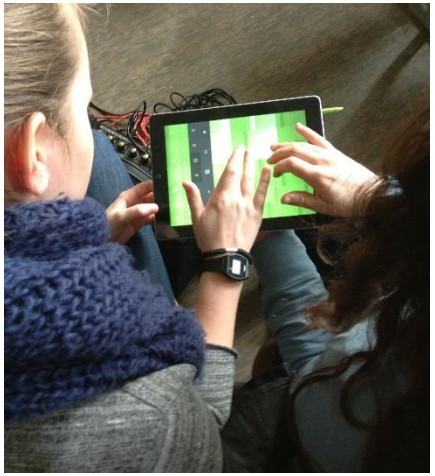
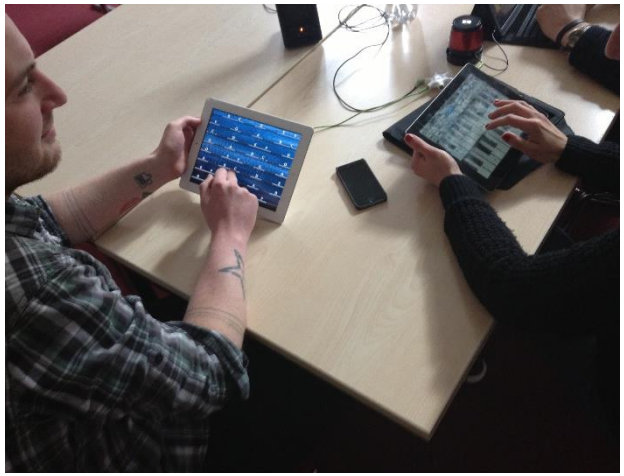
Wenn Instrumente-Lernen ätzend wird: In einem Pilotprojekt musizieren Schüler im Unterricht auf Handys. Jugendliche ohne musikalische Vorbildung profitieren besonders. VON LAURENCE THIO

http://www.zeit.de/gesellschaft/schule/2011-06/handy-musikunterricht-schule

(cc) BY-SA

Fragen: Musikapps in musikpädagogischen Kontexten

- Was will ich mit Musikapps in pädagogischen Kontexten erreichen?
  - Erlernen von App-Bedienung
  - Erfahrungen des Musizierens
- Wie unterstütze ich das Musikmachen mit Hilfe von Musikapps?
  - Ziele ? Methoden ?

(cc) BY-SA

Warum Smartphones und Tablets in pädagogischen Kontexte integrieren?

Verbreitung

- Smartphones und Tablets haben längst die Kinderzimmer erobert: Etwa 80 Prozent der 10 bis 13-Jährigen besitzen heute ein eigenes Smartphone oder Tablet wie verschiedene Studien aufzeigen (JIM, ARD, KB&B).
  => Apps sind für diese Gruppe ein vertrautes Alltagsmedium

Medienwechsel

- Einführung neuer Medien bedeutet Zuwachs an Möglichkeiten:
  => Komplexität, Kontrolle, Qualität, Flexibilität, Mobilität, Zugänglichkeit

Paducation

- Erste Forschungsergebnisse zum Einsatz von Smartphones & Tablets in pädagogischen Kontexten zeigen gewisse Potenziale auf (siehe Thissen 2013).
  => Veränderungen der Lehr-/Lernkultur beobachtbar

(cc) BY-SA

Warum Smartphones und Tablets in pädagogischen Kontexte integrieren?

Technologie und Jugendliche:

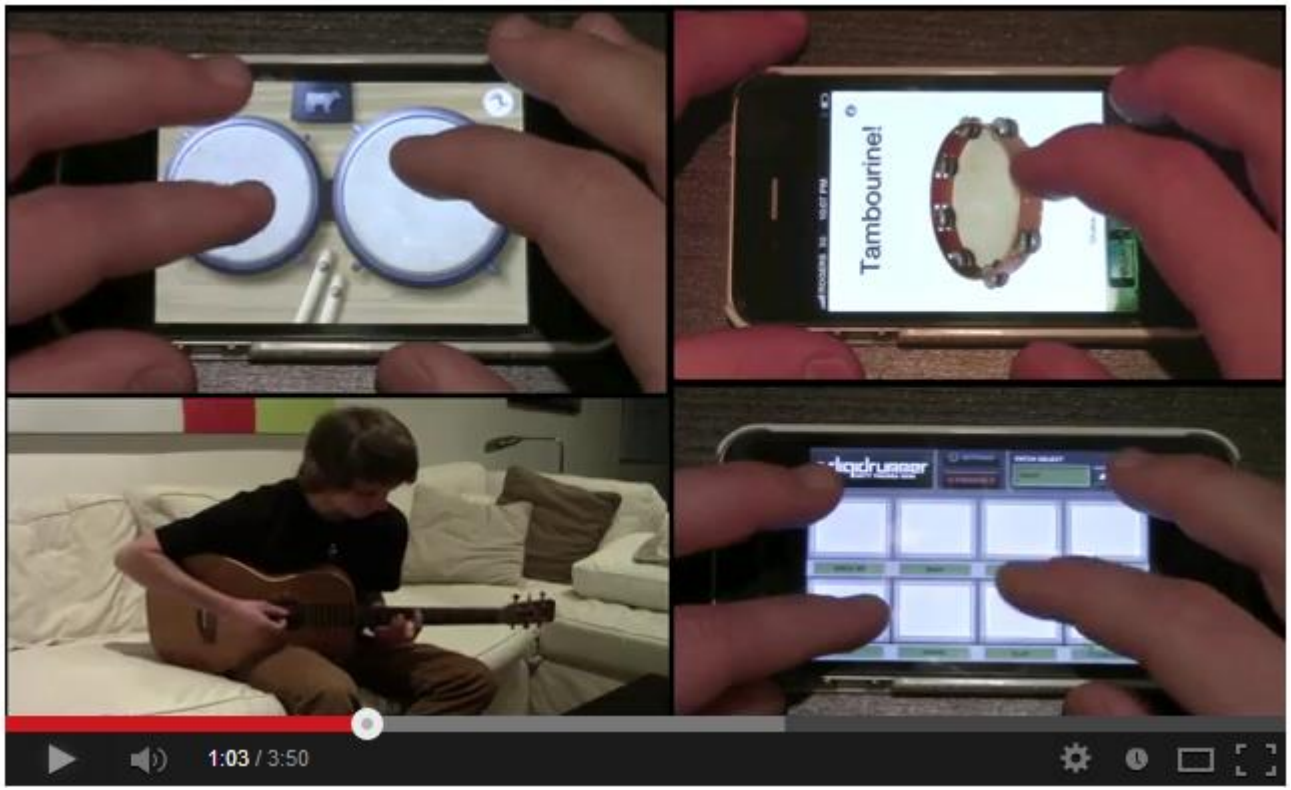
»Technology is only technology to people born before it was invented.« Alan Kay

http://truefiction-derfilm.de/

(cc) BY-SA

Beispiel Hobby-Musiker:
Ben Spiller: 15 Step - Radiohead [iPhone Cover]

http://www.youtube.com/watch?v=0RbdviNX3tI

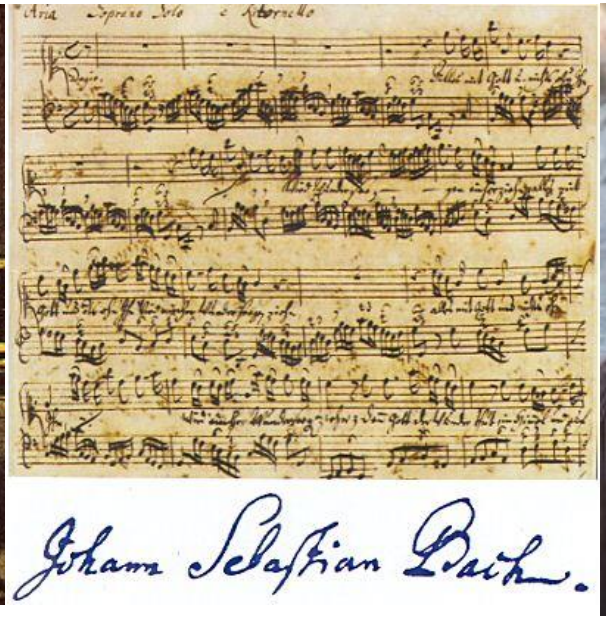


Auf YouTube können hunderte verschiedener Videos von Laien gefunden werden, die mit Apps improvisieren oder Popsongs covern.

(cc) BY-SA

Veränderter Umgang mit Musik

Musik als Kunstwerk, lediglich Nachvollziehbares, Konsumierbares, an das Kinder behutsam herangeführt werden müssen?



(cc) BY-SA

Veränderter Umgang mit Musik

Musik als etwas Prozesshaftes, das sich immer neu gestaltet, neu erwerben lässt, mit dem man arbeiten, spielen, kreativ umgehen kann?

App: NodeBeat (iOS und Android)

Wenn dies der Fall wäre, müsste dann auf dem Wege zum „neuen Musikverständnis“ alles Fertige, Kostbare geleugnet, außer acht gelassen oder gar zerstört werden?

=> überlieferte ästhetische Maßstäbe hinfällig

(cc) BY-SA

Allgemeine Beobachtung: Veränderter Umgang mit Musik durch Musikapps

- Musikmachen mit Alltagstechnologien
  - Situatives Musikmachen
  - Spontanes Musikmachen
  - Intuitive Bedienung, Vielfalt
- Demokratisierung/veränderte Zugänge
  - Neue Zielgruppen?
  - Jeder Mensch ein Künstler?
- Neue musikalische Formen?
  - Medienübergreifend, Kommunikation
  - „visuelle Musik“, Struktur, Prozess

Schülerinnen in Nauen musizieren bewegungsgesteuert in Form einer Choreographie

- Durch Digitalisierung sind Klänge und deren Steuerung nicht mehr von der mechanischen Klangerzeugung abhängig, sondern orientiert sich an außermusikalischen Praktiken.

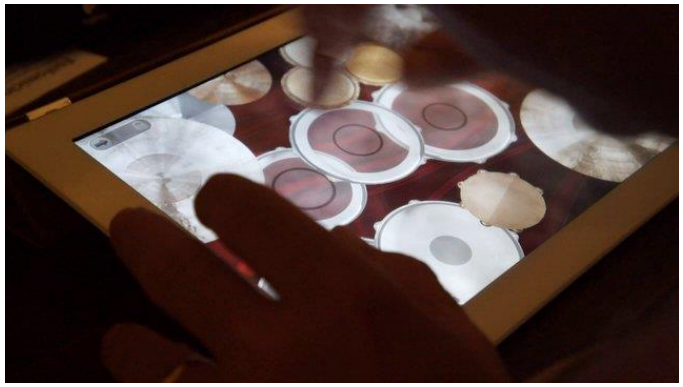
(cc) BY-SA

Musikapps: Das neuartige digitale Instrument?

Entwicklungen durch Digitalisierung

- Digitalisierung des Klanges → Flexibilität, Kontrolle
- Miniaturisierung, Massenmarkt → Qualität, geringe Kosten
- Programmierbarkeit → Funktionen/Zweck eines Gerätes können durch andere Programmierung völlig neu bestimmt werden

Siehe auch: Fachzeitschrift MusikForum 1/2012



Zukunft: vernetztes Musikmachen mit mobilen sensorgesteuerten Geräten.

Mit der App „Drums XD“ (iOS) kann der Nutzer auf einem gewöhnlichen iPad sein eigenes Schlagzeug zusammenstellen und spielen.

(cc) BY-SA

Musikapps: Das neuartige digitale Instrument?

Aber:

- Weiterentwicklung nicht erst Phänomen des (digitalen) Medienzeitalters
  → ständige Weiterentwicklung: Instrumente, Notation, Präsentation, Musikproduktion
- Weiterentwicklung ist zugleich immer auch durch **Verlust an Möglichkeiten** gekennzeichnet → Einschränkungen

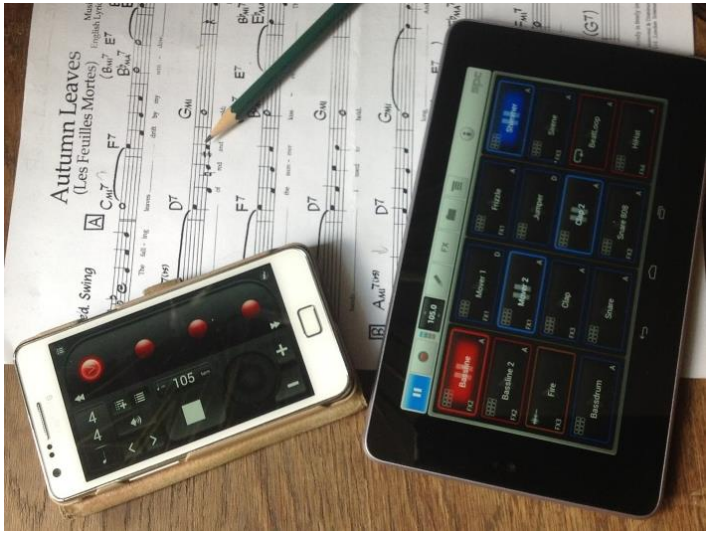
Die App „Drums XD“ (iOS) bietet gegenüber einem herkömmlichen Drumset eingeschränkte Möglichkeiten zur Klangmodulation. Der Spieler tippt mit den Fingern auf eine Glasplatte.

(cc) BY-SA

Musikmachen mit Apps unterliegt spezifischen Beschränkungen

1. Technische Beschränkungen der mobilen Digitalgeräte:

- Dimension der Geräte, Prozessorleistung, Anschlüsse, Genauigkeit der Sensoren, Helligkeit des Displays, Akkulaufzeit, Speicherbegrenzung
- Klangqualität, Reaktionszeit (Latenz)
- Programmierung, fehlende Möglichkeiten zur individuellen Anpassung
- Haptik
- u.v.m.



(cc) BY-SA

Musikmachen mit Apps unterliegt spezifischen Beschränkungen

2. Funktionale Beschränkungen auf bestimmte musikalische Parameter:

- Zu beobachten ist, dass einige Musikapps die Steuerung nur weniger musikalischer Parameter erlauben.
  - Beispiel „Tabla“ (iOS & Android): Die fünf Tabla-Klänge lassen sich nur in einer definierten Anschlagslautstärke spielen.

Tabla (iOS, Android)

- Andere Musikapps verfügen über eine Bandbreite an Klang- und Steuerungsmöglichkeiten und bieten darüber hinaus an, dass diese vom Nutzer_innen an seinen Bedarf angepasst werden können (Reduzierbarkeit).
  - Beispiel „SoundPrism Pro“ (iOS): Die Spieloberfläche lässt sich einer Tonart anpassen. Die/Der Nutzer_in kann auch einstellen, ob und wie er durch Bewegung des Gerätes die Lautstärke der Töne steuern will.

SP Pro (iOS)

=> Bei traditionellen Musikinstrumenten lassen sich dagegen einzelne Parameter selten oder nur durch Übung isolieren.

(cc) BY-SA

Einschränkungen als notwendige Bedingung für Kreativität

»Meine Freiheit wird um so größer und umfassender, je enger ich mein Aktionsfeld abstecke und mehr Hindernisse ich ringsum aufrichte. Wer mich eines Widerstandes beraubt, beraubt mich einer Kraft. Je mehr Zwang man sich auferlegt, um so mehr befreit man sich von den Ketten, die den Geist fesseln.«

(Igor Strawinsky, Musikalische Poetik, 1949)

populäres Beispiel: MacGyver

=> das zeigen alle Bsp.: Förderlich sind
- Beschränkung &
- Konfrontation mit individuellen Konzepten

(cc) BY-SA

Orphinio (iOS)

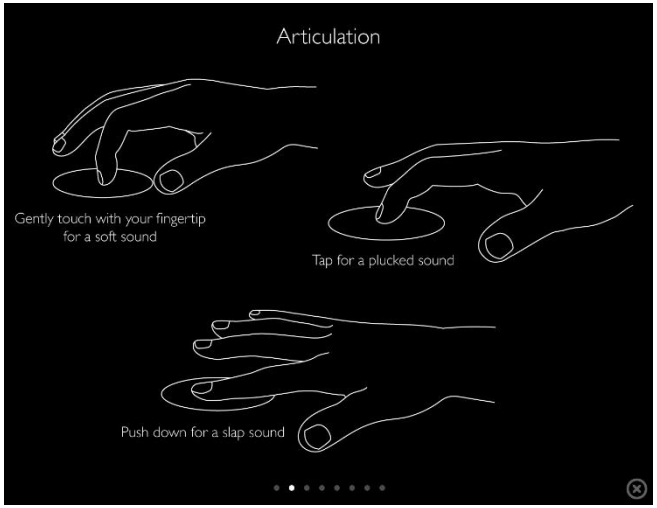
Orphion (iOS)

Beispielapp „Orphion“ (iOS)

„Orphion ist ein Musikinstrument mit einzigartigem Klang zwischen Saiteninstrument und Percussion. Jeder kann damit ausdrucksstarke, wundervolle Sounds und einfache oder virtuose Melodien und Klangsphären nur mit der Bewegung der Finger auf virtuellen Pads spielen.“ Produktbeschreibung

- Spieloberfläche mit Kreisscheiben in verschiedenen Tonhöhen, sind frei programmierbar
- Verschiedene Artikulationen von weich über gezupft bis zu harten Slaps
- Möglichkeiten zur Steuerung der Lautstärke, Artikulation, Klangfarbe sind verglichen z.B. mit einer herkömmlichen Tabla-Trommel limitiert

▶ Orphion Music App Demo
https://www.youtube.com/watch?v=IaAbRsWykw8



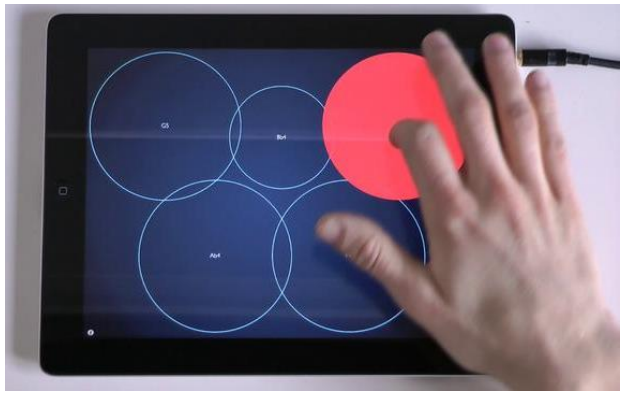
(cc) BY-SA

Einschränkungen als Methode für Lehrprozesse

Stichwort „Didaktische Reduktion“ (Elementarisierung)

- Methode, eine komplexe Wirklichkeit zu vereinfachen, zu reduzieren, um eine schülergemäße Präsentation des jeweiligen Lerninhaltes zu ermöglichen. Dabei werden komplexe Sachverhalte auf ihre wesentlichen Elemente zurückgeführt, um sie für Lernende überschaubar und begreifbar zu machen.

=> Musikapps wie „Orphion“ (die in bestimmten Parametern einschränken) scheinen geeignet, gezielt musikalische Parameter erfahrbar zu machen und bestimmte musikalische Fertigkeiten zu üben.



=> Musikapps wie „Orphion“ scheinen aufgrund ihrer Reduzierung ein spontanes *Musikmachen von Anfang an* zu unterstützen.

(cc) BY-SA

Weitere Beispielapps mit didaktisch verwendbaren Einschränkungen

- SoundPrism (iOS): Übersichtliche Darstellung von Harmoniestufen
- JamBandit (iOS): Unterstützte Improvisationen
- Orphion (iOS): Anpassbare Spieloberfläche und Zuweisung von Tönen
- ThumbJam (iOS): Anpassbare Spieloberfläche und Skalen, Bewegungssteuerung
- Figure (iOS): Möglichkeiten der Quantisierung von Rhythmen
- Loopseque (iOS): Übersichtliche Darstellung von rhythmischer Strukturen
- WEJAAM (iOS): Möglichkeit mehrere Geräte miteinander zu synchronisieren
- Grüvtron (iOS, Android): Übersichtliche Begleitmuster
- GrooveGrid (Android): Flexibles Arrangieren mit Samples
- SPC (Android): Arrangieren mit verschiedenen Patterns

=> Hohe Vielfalt an Musikapps durch Variation der Einschränkung bestimmter musikalischer Parameter (siehe dazu folgende Folie)

(cc) BY-SA

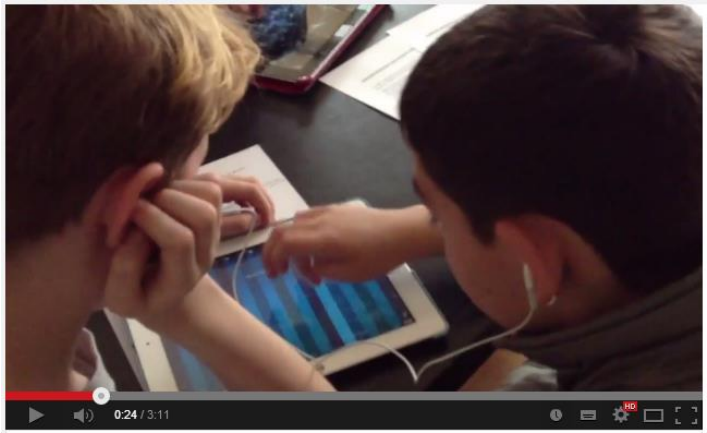
Parameter deren Steuerung in verschiedenen Apps vom Nutzenden eingeschränkt werden kann oder von vornherein limitiert sind

Sie betreffen die Parameter:

- Timing durch Quantisierung
- Tonvorrat durch Verwendung von Skalen
- Koordination mehrerer Musiker_innen durch Schnittstellen zur Synchronisation
- Dynamik durch vereinfachte Steuerung der Tonlautstärke
- Strukturelle Komplexität durch (kurze, überschaubare) Loops
- Harmonische Komplexität durch die Vorgabe von (diatonischen) Stufen
- Klangfarbenauswahl durch die Vorgabe von Presets
- Strukturierung durch vorgegebene rhythm. und harm. Patterns bzw. Samples
- Modulation des Klangs durch Vibrato und Pitch
- Interface/Spieloberfläche durch Möglichkeiten zur Anpassung

(cc) BY-SA

Fallbeispiel: „Musikmachen von Anfang an“



STAATLICHE HOCHSCHULE
FÜR MUSIK UND
DARSTELLENDE KUNST
STUTTGART

▸ Workshop mit Hortkindern // Stuttgart
https://www.youtube.com/watch?v=TFYMS1KJtEI

Erprobung im Rahmen eines musikpädagogischen Seminars: Die Kinder finden sich in kurzer Zeit mit den vorgegebenen Musikapps zurecht und gestalten musikalische Strukturen, die sie im Ensemble musizieren.

=> Eine entscheidende Eigenschaft, die den Zugang zum Musikmachen und zum spontanen Improvisieren erleichtert hat, ist die Möglichkeit, Funktionen der verwendeten Apps einschränken zu können.

(cc) BY-SA

Diskussion

APPS ALS MUSIKINSTRUMENTE IM KONTEXT VON „SCHULE“?

Fachtagung

Medienkompetenz verbindet

Neue Kooperationsmöglichkeiten von Schule und Jugendarbeit über mobile Medien?

LISUM
Landesinstitut für Schule und Medien Berlin-Brandenburg

(cc) BY-SA

Anything goes? Digitale Revolution?

Mit Candice Breitz: Erschütterungen durch Digitalisierung & Netz sind Teil normaler Medienevolution.

Beim Musikmachen mit Apps wird Musik als Kunstform nicht neu erfunden. Vielmehr schaffen sich die Nutzer_innen mittels neuer Mediengebräuche neue Hindernisse und veränderte Lösungsansätze, um Kultur am Leben zu erhalten.

=> Musikmachen mit Apps bildet offenbar jedoch veränderte Strukturierungs- und Vermittlungsformen aus.

(cc) BY-SA

Anything goes? Digitale Revolution?

Musikapps = Musikinstrumente im Kontext von „Schule“?

- Musikapps als reduzierte Modelle zur Veranschaulichung und Übung bestimmter musikalischer Fertigkeiten
- als Anlass für kreative musikalische Experimente
- als flexible Ergänzung zum herkömmlichen Instrumentarium

=> Jedoch besteht die Gefahr einer „Verschulung“ der neuartigen musikalischen Praxen im Umgang mit Apps.

(cc) BY-SA

Apps im Unterricht als „Wunderwaffe“?

- Was wird neben dem mobilen Gerät selber noch alles gebraucht, um Apps gewinnbringend im Unterricht einsetzen zu können?
    - **Apps:** Für die Fächer und Fertigkeiten der Schüler_innen müssten geeignete Apps gefunden werden.
    - **Wireless Netz:** In vielen Bereichen spielt ein Tablet seine Vorteile gegenüber herkömmlichen Lehrmitteln vor allem durch den mobilen Zugang zum Internet aus.
    - **Medienkompetenz:** Bedienen werden die Lernenden das Gerät sicher sehr schnell. Doch wissen sie, wie damit umzugehen? Die Lernenden müssen lernen, das Medium Tablet ihren Lehr-/Lernzielen entsprechend einzusetzen.
    - **Mediendidaktik:** Die Lehrperson sollte wissen, wann ein Einsatz von Tablets Sinn macht, wie ich die Lernenden dabei anleiten muss diese zielgerichtet zu nutzen und in welcher Form der Einsatz der Apps stattfinden soll. // via danielboller

=> Typische Top-Down Perspektive.

(cc) BY-SA

Zusammenfassung am Ende des Workshops

Im abschließenden Gespräch zusammengetragen

Erkenntnisse

- Vielfalt an musikalischen Möglichkeiten, Universum
- Fokus ist wichtig
- Motivation durch schnelle Ergebnisse
- Apps ersetzen keine herkömmlichen Instrumente, weil andere Erfahrungen
- Intuitiv bedienbare Spieloberflächen für neuartige musikalische Formen

Probleme

- Vielfalt ist unübersichtlich, fehlende Orientierung
- Technik muss vorhanden sein
- Schwierigkeiten mit Klassen/großen Ensembles
- Umdenken in den Methoden/Vermittlung
- Künstlerische Vision als Motivationsfaktor

Kooperationsmöglichkeiten

- Musik prädestiniert als Anlass für außerschulische Angebote
- Neue Zielgruppen: Technik-affine Jugendliche, Jugendliche mit anderer musikalischer Sozialisation –> aktuelle Jugendkulturen
- Smartphone als flexibles Aufnahmegerät – situativ, Transportmittel zum Zeigen, Weiterarbeiten im außerschulischen Bereich

(cc) BY-SA

Ausblick

Weiterführende Themen:

- Jammen mit Apps
- Experimentelle Musik mit Apps
- Hardware
- Methodenentwicklung

Fragestellungen:

- Welche Methoden sind geeignet, Musikapps in der Schule bzw. Jugendarbeit zu nutzen?

- Wonach können geeignete Musikapps aus dem vielfältigen App-Store-Angebot ausgewählt werden?

(cc) BY-SA

Weiterführende Quellen

- Ulrich (2012): Mobile Musik: Die mobile iPod-Hörkultur und ihre gesellschaftlichen und ästhetischen Konsequenzen, Diplomica Verlag
- Krebs, M. (2012a): App-Musik – Musizieren mit Smartphones, in: MusikForum 1/2012. → http://www.schott-blog.com/musikforum/201201/#/16
- Krebs (2012b): Appmusik – Das Instrument aus der Hosentasche, in: Schweizer Musikzeitschrift 12/2012 →http://www.musikzeitung.ch/de/service/digital/2012/12/Apps-zum-Musikmachen.html
- Krebs, M. (2011): App-Musik – Neues Musizieren?, in: Üben & Musizieren, 5.

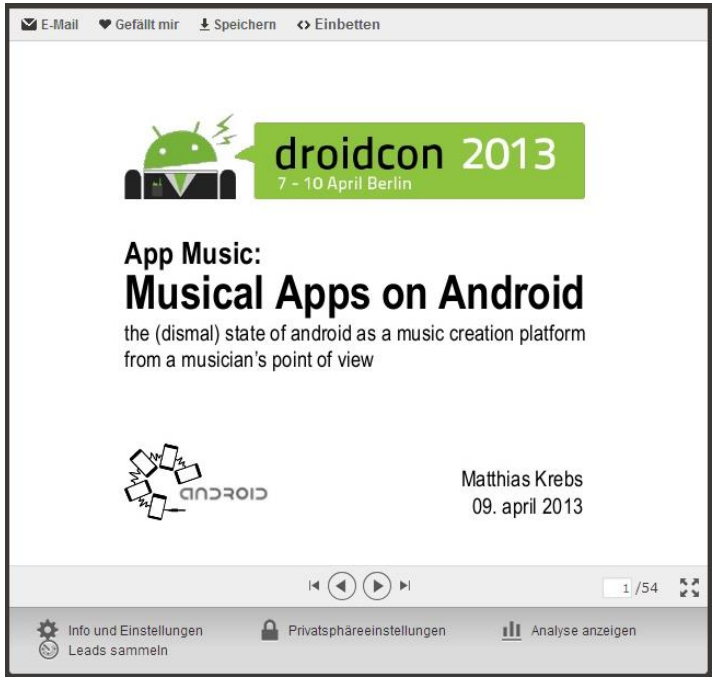
Blogs:

- http://app2music.de
- http://appmusik.de
- http://ipadkas.wordpress.com
- http://touching-music.de
- http://ulrichtausend.com

- http://createdigitalmusic.com
- http://www.synthtopia.com
- http://www.palmsounds.net
- http://iosmusician.com
- http://www.musicalandroid.com

(cc) BY-SA

Weitere Vortragspräsentationen zu dieser Thematik



http://de.slideshare.net/MatzeRak/androidmusicmakingapps-2013

http://de.slideshare.net/MatzeRak/appmusik-proseminar-phase1

Weitere Präsentationen und Übersichten zum Thema Musik mit Apps finden Sie hier:
http://forschungsstelle.appmusik.de/category/folien

(cc) BY-SA

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!
Ich freue mich auf den Austausch mit Ihnen.

Nehmen Sie gern mit mir Kontakt auf:

Matthias Krebs
www.matthiaskrebs.de
www.appmusik.de

www.facebook.com/matthiaskrebs
www.twitter.com/matzerak
www.slideshare.net/matzerak

matthias.krebs@appmusik.de
+49 177 737 3939

(cc) BY-SA