

Digitales Instrumentarium

Die Musikapp als zukünftiges Instrument in der Musikschule

Matthias Krebs

Matthias Krebs: Digitales Instrumentarium. Die Musikapp als zukünftiges Instrument in der Musikschule, in: üben & musizieren 1/2018, S. 40-43.

Foto: Finn Dorian



Könn(t)en Musikapps als vollwertige Musikinstrumente in einer eigenen Fachgruppe „Digitale Musikinstrumente“ an Musikschulen ihren Platz haben oder stellen sie eher eine Bedrohung für das ernsthafte Musizieren dar? Ein Diskussionsbeitrag von Matthias Krebs.

Als eines der momentan prominenten Symbole des Informationszeitalters haben sich Apps in vielen Alltagsbereichen etabliert. In der Regel werden sie mit einer einfacheren Bewältigung des Alltags und mit dem Konsum von Unterhaltungsangeboten aller Art assoziiert. Dass auch eine Unmenge von ‚Kreativapps‘ existiert, mit denen Nutzer_innen sich ästhetisch gestalterisch ausdrücken können, wird häufig nicht weiter betrachtet. Neben recht verbreiteten Foto- und Videoapps gibt es auch Apps für den musikalischen und musikpädagogischen Bereich, die über Hilfsmittel wie Metronom- und Stimmapps hinausgehen. Sowohl für Einsteiger als auch für Profis gibt es eine breite Auswahl an Apps, die als Musikinstrumente und als Produktivitätstools verwendet werden können.

An Musikschulen tritt eine ambivalente Einstellung zu Musikapps in Erscheinung: Einerseits sieht man die positiven Aspekte der Verwendung von einfachen Hilfsapps (wie Metronom, Aufnahmegerät usw.), andererseits wird das riesige Appangebot als unübersichtlich empfunden, und auch die Intensität, mit der sich Kinder und Jugendliche mit Apps beschäftigen, häufig kritisch betrachtet. Dazu kommt, dass die medialen Angebote auch eine Konkurrenz zum Musikschulunterricht darstellen könnten.

In den App-Stores für iOS und Android sind zusammen mittlerweile mehr als 50.000 Musikapps verfügbar,¹ die durch eine unglaubliche Vielfalt von verschiedenen Herangehensweisen, Funktionen und Inhalten gekennzeichnet sind. Daher sind die Erfahrungen mit Musikapps sehr unterschiedlich und verallgemeinernde Aussagen entsprechend unspezifisch. Prinzi-

1 Laut einer Studie von Thor Kell & Marcelo M. Wanderley an der McGill University wurden allein im App-Store von Apple Anfang 2014 38.750 Musikapps gezählt. Auch wenn die Anzahl an Musikapps für Android nicht ganz so hoch ist, kann davon ausgegangen werden, dass die Gesamtangebot an mobiler Musiksoftware bis heute noch deutlich gewachsen ist.

piell bestehen Unterschiede hinsichtlich der anvisierten Zielgruppe und Funktionstiefe, bezüglich des Bedienkonzepts und der Interfacegestaltung, bezüglich der Individualisierungsmöglichkeiten, der Konnektivität, des Exports von Eigenkreationen etc. Selbst Apps, die für einen ähnlichen Anwendungsbereich konzipiert sind, trennen oft Welten, was Klangqualität und Bedienkomfort angeht, sodass letztlich nur nach persönlichem Geschmack, künstlerischer Intention oder pädagogischem Ziel entschieden werden kann, welche ‚die richtige‘ ist. Einsteiger_innen wünschen sich deshalb häufig eine Übersicht.²

Kategorien

Eine grobe Orientierung bietet die Einteilung in folgende vier Kategorien:

- Apps zum Konsumieren, darunter Player- und Streamingapps mit denen man auf den Geräten gespeicherte oder über das Internet verfügbare Musik, Konzertangebote oder Tutorials abspielen kann.
- Apps, die als Hilfsmittel das Musizieren unterstützen, indem sie als Notenmappe, Metronom und Begleitautomatik verwendet werden können, darunter auch Lern- und Trainingsapps, z.B. zur Gehörbildung.
- Apps, mit denen man Komponieren und Musik produzieren kann, darunter Apps zur Tonaufnahme, zum Arrangieren und zur Klangbearbeitung (z.B. in der Funktion eines Effektgerätes, Samplers, Drumcomputers).
- Apps zum instrumentalen Musizieren, die das Mobilgerät in ein Musikinstrument verwandeln und Funktionen bieten, um in Echtzeit rhythmische, melodische, harmonische und klangliche Strukturen zu spielen und zu modifizieren.

² Fachblogs, Themengruppen auf Facebook und YouTube-Kanäle bieten vielfältige Empfehlungen für spezialisierte Apps. Siehe www.musik-mit-apps.de/ressourcen.

Grobe Kategorisierung mit Beispielapps (iOS, Android)

Player										
<small>SoundCloud (iOS, Android)</small>	<small>Shazam (iOS, Android)</small>	<small>radio.de (iOS, Android)</small>	<small>Google Music (iOS, Android)</small>	<small>Spotify (iOS, Android)</small>	<small>Digital Concert Hall (iOS, Android)</small>	<small>Bandcamp (iOS, Android)</small>	<small>Weihnachtsplaylist (iOS, Android)</small>	<small>Noizio (iOS)</small>		
Hilfsmittel										
<small>ClearTune (iOS, Android)</small>	<small>Tempo (iOS, Android)</small>	<small>ChordBot (iOS, Android)</small>	<small>iReal Pro (iOS, Android)</small>	<small>Vivaldis Vier (iOS)</small>	<small>Better Ears (iOS, Android)</small>	<small>ForScore (iOS, Android)</small>	<small>Yousician (iOS, Android)</small>	<small>Sight Reading (iOS)</small>		
Musikproduktion										
<small>Cubasis (iOS)</small>	<small>Master Fader (iOS, Android)</small>	<small>Notion (iOS)</small>	<small>BIAS FX (iOS)</small>	<small>Audio Evolution (iOS, Android)</small>	<small>Lemur (iOS, Android)</small>	<small>AUM (iOS)</small>	<small>G-Stomper Studio (Android)</small>	<small>KORG Gadget (iOS)</small>		
Instrumente										
<small>QiBrd Synth (Android)</small>	<small>Blocs Wave (iOS)</small>	<small>ThumbJam (iOS)</small>	<small>SNAP (iOS, Android)</small>	<small>guitarism (iOS)</small>	<small>DRC (iOS, Android)</small>	<small>expressionPad (iOS)</small>	<small>Beatonal (iOS, Android)</small>	<small>Animoog (iOS)</small>		

Matthias Krebs | www.forschungsstelle.appmusik.de

Ein allgemeingültiges Klassifikationsschema für Musikapps macht allerdings nur begrenzt Sinn, da es je nach individuellem Zugang und intendierten Anwendungsbe- reichen erstellt werden muss, und einzelne Apps fast immer mehreren Bereichen zugeordnet werden können. Viele Apps sind nicht bloß einfache Werkzeuge, sondern stellen komplexe und vielfältig einsetzbare Produktionssysteme und Musikinstrumente dar. Mit etwa 7.000 ‚Musikmach-Apps‘ kann man sich künstlerisch-gestaltend ausdrücken und auf unterschiedliche Weise an musikalischen Prozessen teilnehmen. Schon in den 1990er Jahren wurde auf Computern mit Sequenzer- und Audiobe- arbeitungsprogrammen eine kaum noch steigerungsfähige Virtualisierung der Mu- sikproduktion erreicht.³ In ihrer Rechen- leistung stehen aktuelle Smartphones und Tablets modernen Laptopcomputern kaum mehr nach, es sind also qualitativ hochwer- tige Ergebnisse möglich und Musikapps ge- hören heute oft schon zum Inventar profes- sioneller Tonstudios. Darüber hinaus bieten einige Apps sogar die Funktionalität ganzer Workstations und entsprechendes Studio- equipment kann direkt ans Smartphone an- geschlossen werden. Es gibt jedoch nicht nur Musikapps, die Studioumgebungen (z.B. Mischpulte) oder auch die Spielweise herkömmlicher Inst- rumente simulieren (z.B. virtuelle Pianos). Zahlreiche Apps bieten ganz neue, innova-

³ vgl. Bernd Enders: Vom Idiophon zum Touch- pad. Die musiktechnologische Entwicklung zum virtuellen Musikinstrument, in: Beate Flath (Hg.): Musik / Medien / Kunst. Wissenschaftliche und künstlerische Perspektiven, transcript, Bielefeld 2013, S. 55-74, hier: S. 61.

tive Spieloberflächen, Klangerzeuger und künstlerische Klanggestaltungsmöglich- keiten. Da digitale Klangerzeugung nicht gleichermaßen von physikalischen Gege- benheiten abhängig ist, verändert sich das Verhältnis von Klangerzeugung und physi- scher Steuerung grundlegend. So kann be- reits ein leichtes Fingertippen einen gigan- tisch lauten Klang oder eine ganze Kette von Tönen, Geräuschen und Loops auslö- sen. Bei anderen Apps kann man über den Touchscreen direkt in die Klangdarstellung ‚hineingreifen‘ oder auch Klänge per ein- gebauten Bewegungs- und Lagesensoren frei im Raum steuern. Dadurch entstehen ganz neue Musizierformen, die Brücken zum Tanz und multimedialen Performan- ces schaffen können. Des Weiteren können die Musiker_innen durch Kombination und Verknüpfung mehrerer Apps auf demselben



Foto: Julian Capes

„All I use for everything I create.“ Facebookpost

Gerät zu ‚Instrumentenbauern‘ werden und ihr eigenes, individuelles Instrument gestal- ten.⁴

Musizierapps als innovatives Instrumen- tarium

Verfolgt man die Beiträge in musikpäd- agogischen Fachveröffentlichungen, so scheinen Musikapps im aktuellen Diskurs mitunter den Status eines Allheilmittels zu haben, wobei ihnen eine aktivierende sowie steigernde Wirkung auf Motivation, Selbstständigkeit und Kreativität pauschal zugeschrieben wird.⁵ Die Nutzer_innen werden in diesem Zusammenhang oft- mals als Subjekte dargestellt, die mit dem Smartphone oder Tablet stets motiviert und mühelos kreativ sind. Derartige Dar- stellungen geben zweifellos einen Hinweis auf den Legitimationsdiskurs über musik- bezogene Umgangsweisen mit Apps und Smartgeräten. Ergebnisse aus empirischer Forschung dazu, was und wie im Umgang mit Musikapps gelernt wird, wie mit Apps musikalische Kreativität gefördert werden kann und wie sich musikalische Wahrneh- mung und damit die Bedeutung von Musik ändert, sind jedoch noch rar.⁶ Nach Ulrich Mahler gibt es „wohl keine künstlerische Tätigkeit, in der das Denken, das Fühlen und das körperliche Agieren so differenziert gefordert und dicht ver- woben sind, wie es beim Musizieren der Fall ist.“⁷ Viele Instrumentalist_innen und Sänger_innen betrachten die digitalen Möglichkeiten daher eher skeptisch. Die nicht selten kommunizierte Behauptung, dass Musikapps das Musizieren radikal vereinfachen und so für jeden und überall ermöglichen, steht im Kontrast zu ihrer Erfahrung, sich musikalische Ausdrucks- fähigkeit durch intensive Beschäftigung mit einem Instrument oder der Stimme

⁴ Wie auf einem iPad mehrere Apps zu einem expres- siven Instrument verknüpft werden können, wird hier gezeigt: <http://blog.appmusik.de/das-ipad-als-expressives-musikinstrument/>.

⁵ Dabei bleibt bei den Autor_innen meist of- fen, inwiefern diese den Apps zugesprochenen Wirkungen, zuallererst auf die Unterrichtsab- wechslung zurückzuführen sind. Siehe auch: Marc Godau: Apps in der Musikpädagogischen Praxis, Eine explorative Studie zur kommunika- tiven Konstruktion von mobilen Technologien im schulischen Nachmittagsbereich. In: Alexander J. Cvetko und Christian Rolle (Hg.): Musikpädagogik und Kulturwissenschaft. Music Education And Cultural Studies: Waxmann (38) 2017, S. 237-249.

⁶ Aktuell laufen zu diesen Fragestellungen Stui- dien unter anderem im Forschungsprogramm „Digitalisierung in der Kulturellen Bildung“, ge- fördert vom Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF).

⁷ Ulrich Mahler: Musizieren – was ist das?, in: üben & musizieren 6/2003, S. 8-16, hier: S. 14.

über Jahre erarbeitet zu haben. Wer sich jedoch mit dem digitalen Instrumentarium beschäftigt und mit geeigneten Apps ein Musikstück musiziert, weiß, dass dies auch auf das Musizieren mit Apps zutrifft. Apps lediglich als Spielzeug und Motivationshilfe in pädagogischen Settings zu betrachten greift also deutlich zu kurz.

Vergleichbarkeit

Auch der spontane Zugang von Laien zum Musizieren ist bei klassischen Instrumenten und Apps vergleichbar, zumindest was das Experimentieren mit musikalischem Material, mit dem Körper und mit dem Instrument betrifft. Ob ich eine kurze Melodie auf einer leeren Gitarrensaite spiele, eine musikalische Szene mit aufgenommenen Geräuschen in einer experimentellen App improvisiere, einen Akkord auf einer Orgel greife oder die Klanglichkeit eines Rhythmus-Loops mit einem Filter einer Drummaschine-App moduliere: All diese Tätigkeiten motivieren zum spielerischen Weitermachen und haben ihre ureigenen Erfahrungsmöglichkeiten, wie in offenen Lehrangeboten und Workshops vielfach beobachtet werden kann.

Gleichzeitig ist es noch ungewohnt und sind die Ergebnisse oft überraschend, wenn mit Hilfe von Apps in relativ kurzer Zeit bereits komplex klingende Musik entsteht. Dabei ist jedoch stets zu berücksichtigen, welchen Komplexitätsgrad das Klangmaterial, das die App bereitstellt (z.B. Loops), schon mitbringt und welche Möglichkeiten zur Gestaltung und Manipulation des Materials bestehen. Dies wertet das Ergebnis der Arbeit mit bereits stark vorstrukturiertem Klangmaterial nicht etwa ab, es erfordert jedoch andere Bewertungskriterien. So kann in diesem Fall z.B. der Fokus von Fragen der motori-



Universität der Künste Berlin
Berlin Career College



Forschungsstelle
Appmusik

Musikapps im musikpädagogischen Diskurs

„Andererseits erlauben die portablen, per Touchscreen steuerbaren Geräte auch eine ganze Reihe **neuer Möglichkeiten** zum Musikmachen.“ (Krebs 2011)

„The Mobile Device: A **new folk instrument?**“ (Jones 2013)

„Es geht darum, Begeisterung in der Breite der Musikpädagogik zu wecken auf allen Ebenen, das **kreative Potenzial** [...] für möglichst viele erfahrbar zu machen.“ (Gerhardt 2013)

„Die Apps können [...] auf eine nie dagewesene Weise die kompositorische, **kreative Arbeit erleichtern** [...].“ (Schäffler 2014)

„Using Creativity Apps to **Enhance Student Learning.**“ (Riley 2015)

Apps bieten „den Vorteil, dass Schülerinnen und Schüler sich [...] mit großer **Experimentierfreude**, an das Entdecken von Klängen, Rhythmen und Melodien machen [...].“ (Biring 2015)

schen Klangerzeugung hin zu ästhetischen Fragestellungen verschoben sein. Dass das spontane Musikmachen mit Apps Ergebnisse hervorbringen kann, die beliebig und stark standardisiert nur ‚irgendwie nach Musik‘ klingen, sollte daher nicht zu der falschen Annahme führen, dass mit Apps nicht auch intensiv geübt, eine intensive Beziehung zur Musik hergestellt und virtuos musiziert werden kann. Musizieren mit Musikapps erfordert – wie jedes andere Instrument auch – spezielle Interaktionsmuster und spezielles musikalisches Wissen, das erworben und trainiert werden muss. Dies kann auf niedrigem und hohem Niveau erfolgen. Und wie jedes andere Instrument machen Apps bestimmte Dinge einfacher, andere komplizierter.

Ein Klavier ist kein Keyboard, ist keine App...

Bei der Auseinandersetzung mit dem Thema Musikapps werden häufig Befürchtungen laut, dass herkömmliche Instrumente durch neue digitale Entwicklungen ersetzt werden könnten. Dem muss widerspro-

chen werden. Musikinstrumente sind immer schon ‚technische Dinge‘ gewesen, ‚Musikmaschinen‘ auf dem Stand der Technologie ihrer jeweiligen Zeit.⁸ Jenseits dieser technischen Beschreibungsebene existieren jedoch auch kulturelle Konzepte, die dem Instrument ein spezifisches Gepräge geben und die Musikdarstellung und -präsentation einschließen. Deutlich wird das etwa anhand der verbreiteten Vorstellung von einem Klavierabend mit einem Repertoire an Liszt-Werken in einem Kammermusiksaal.

Die Bauform eines Flügels, sein Klang, die Art und Weise des Spiels etc. haben sich mit dem Konzertsaal entwickelt und sind daher in diesem Kontext besonders wirkungsvoll. Technologien wie ein digitales Stage-Piano (Keyboard) ersetzen den Flügel nicht. Dafür zeichnet Letzteres sich unter anderem durch seine Portabilität, seinen Preis und eine Aufnahmefunktion aus und lässt sich auf der Rockmusikbühne unkompliziert elektrisch über Lautsprecher verstärken. Eine Klavierapp wiederum ersetzt weder Konzertflügel noch Stage-Piano. Sie kann über das Internet spontan heruntergeladen werden, bietet z.B. eine Funktion zur Anpassung der Töne auf eine bestimmte Skala und ermöglicht es mit ihrem grafischen Editor, unterwegs mehrstimmige Kompositionen zu entwickeln, die per Mail direkt an Freunde versendet oder von ihnen weiterbearbeitet werden können.

Offensichtlich führt die Tatsache, dass von einer App Klavierklänge erzeugt werden können, nicht dazu, dass das Original Gefahr läuft, durch die Simulation ersetzt zu

⁸ Eine profunde Reflexion über die „Technisierung“ in der Instrumentenentwicklung findet sich bei Michael Harenberg: Virtuelle Instrumente im akustischen Cyberspace. Zur musikalischen Ästhetik des digitalen Zeitalters, transcript, Bielefeld 2012.



Foto: Matthias Krebs

werden.⁹ Die Erfahrungen, die mit einem Instrument gemacht werden können, sind multimodal und hochspezifisch und werden anhand unserer Erwartungen bewertet. Sie schließen den Kontext (Raum, Körper, Klang, Rituale, Interpret, Publikum etc.) immer mit ein. Werden Merkmale einer solchen konkreten Situation verändert, so verändert sich mithin das Instrument oder es werden Brüche spürbar, weil das Vorgefundene nicht zur Erwartung passt.

Diese Beispiele machen ebenso deutlich, dass Musikinstrumente nicht nur technisch, sondern auch sozial und kulturell konstruiert werden. Das Klavier verweist auf eine Kultur, in der das Instrument und die Musik Werkcharakter aufweisen. Musikapps sind dagegen Ausdruck einer digitalen Kultur, die durch Mobilität, Partizipation, offene Prozesse, Virtualisierung etc. beschrieben werden kann. Diese Kulturen existieren parallel und sind Ausdruck eines dynamischen Kulturverständnisses. Selbst wenn die drei völlig unterschiedlichen Musikinstrumente Flügel, Stage-Piano und Klavierapp einen vergleichbaren Pianoklang erzeugen, so eignet sich dennoch für alle Anwesenden eine andere Musik, auch wenn dasselbe Musikstück dargeboten wird. Mit Apps gespielte Musik verweist vielmehr auf eine eigenständige kulturelle Praxis („Appmusik“), die sich vom Musizieren mit dem Flügel auf der Konzertbühne grundlegend unterscheidet und in diesem Sinne keine ‚Konkurrenz‘ darstellt.



Geht es nun darum, ein Klavierstück zu realisieren, so hat der Spieler abhängig von den zur Verfügung stehenden Mitteln natürlich die Wahl, ob er es mit einem Klavier, einer App, einem Keyboard oder z.B. einer Gitarre spielen lernen will. Je nachdem, für welches Instrument er sich entscheidet, muss er eine entsprechende Spieltechnik entwickeln und es entsteht eine Musik mit spezifischem Ausdruck. Auch die jeweilige Körperlichkeit und Selbstwahrnehmung un-

⁹ Apps, die etwa ein Piano mit einer fotorealistischen Klaviatur auf dem Display darstellen und damit bekannte Techniken und Verfahren simulieren, können nur als erste künstlerische Gehversuchen in einer fremden Umgebung gewertet werden. Darüber hinaus lassen sich daraus keine Rückschlüsse auf die Spezifik der neuen Technologie ziehen.



Foto: Matthias Krebs

Musizieren mit Apps wird auch von Erwachsenen als innovatives Musikangebot mit regelmäßigen Treffen nachgefragt. Z.B. im Projekt Appmusikschule Leipzig (2014) oder aktuell im Rahmen von Workshops der Zentralen Landesbibliothek Berlin (AGB).

terscheiden sich grundsätzlich. Musikapps sind also nicht einfach Nachbildungen von Instrumenten, sondern sie bilden ein eigenständiges Instrumentarium digitaler Gattung. Entscheidend ist, dass sie dazu beitragen können, musikalischen Reichtum und Vielfalt zu schaffen.

noch weitgehend ungenutztes Potenzial, das sich Musikschulen erschließen können, wenn sie Bildungsangebote mit dem neuen Instrumentarium entwickeln. Musikapps sind keine Bedrohung fürs Musizieren und seine Vermittlung, sondern sie stellen den herkömmlichen Instrumenten ein weiteres Instrumentarium zur Seite. Des Weiteren bieten sie sich dazu an, um ganz neue Zielgruppen zu erschließen und musikalische Ausdrucksfähigkeiten auszuloten. Vokal- und Instrumentalpädagog_innen können dies unterstützen und mitgestalten.

Einen neuen Fachbereich digitale Musikinstrumente schaffen

Im Zuge der künstlerischen Auseinandersetzung mit technischen Innovationen verändern sich immer wieder aufs Neue die Vorstellungen davon, was Musik und Musikinstrumente sind, wie Musik entsteht und wie sie vermittelt werden kann. Nimmt man die digitalen Musiktechnologien als Musikinstrumente ernst, so eröffnet sich ein weites Feld an neuen musikalischen Ausdrucks-, Gestaltungs- und Vermittlungsformen.¹⁰ Darin liegt ein großes und bislang

¹⁰ Musikapps reihen sich ein in digitale Musiktechnologien wie Desktop-Musiksoftware, LinnStrument, Ableton Push, Roli Seaboard, Eigharp, digitale Synthesizer, DJ-Controller etc.

Matthias Krebs

ist Medien- und Diplom-Musikpädagoge, Opernsänger und Wissenschaftler. Er ist Leiter der Forschungsstelle Appmusik an der Universität der Künste Berlin.

Gemeinsam mit Dr. Marc Godau entwickelte er die Qualifizierungsmaßnahme „Zertifikatskurs tAPP“ zur Professionalisierung von Musiker_innen für das Berufsfeld musikalisch-kreativer Vermittlungsarbeit mit digitalen Technologien in der Kulturellen Bildung.

Mehr zur Person: www.matthiaskrebs.de