

Sparkling Science > Wissenschaft ruft Schule Schule ruft Wissenschaft

Forschungsprojekt

digital MUSICIANship

Neue Formen des Klassenmusizierens

Projektleitende Einrichtung

Universität für Musik und darstellende Kunst Wien
Institut für Musikpädagogik
Mag. Dr. Johannes Steiner
steiner-johannes@mdw.ac.at

Beteiligte Schule

BG/BRG Wels Dr. Schauerstraße, OÖ



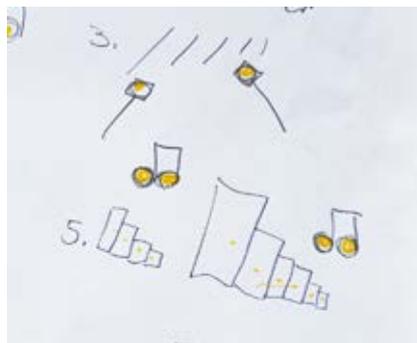
digital MUSICIANship

Neue Formen des Klassenmusizierens

Im Zentrum des Sparkling Science-Projekts „digital MUSICIANship“ steht die Frage nach den Merkmalen des „digitalen Musizierens“ mit Gruppen in Echtzeit (real-time music performance) und seine Bedeutung für neue Konzepte des Klassenmusizierens in der Musikpädagogik. Durch Musik-Apps werden Smartphones und Tablets zu digitalen Musikinstrumenten, sogenannte DMIs (digital music instruments). Zusätzlich wird das Tenori-on als spezielles digitales Musikinstrument eingesetzt. Digitale Musikinstrumente generieren künstliche Klänge und geben Audiosamples wieder, die mit Hilfe einer Schnittstelle gesteuert werden können. Dabei werden sowohl soziale Aspekte wie Ideenentwicklung im Team als auch ästhetische Merkmale wie das Festlegen von Spielregeln bei musikalischen Improvisationen beschrieben und analysiert.

Das Projekt verfolgt mehrere wissenschaftliche Ziele: Es untersucht die „Live-Tauglichkeit“ von digitalen Musikinstrumenten und damit die Frage, inwieweit das „Gefühl des Live-Musizierens“ und damit einhergehend eine musikalische Könnerschaft (musicianship) sowohl dem Musiker/der Musikerin als auch einem Publikum erfahrbar bzw. plausibel gemacht werden kann. Weiters werden neue Formen des Klassenmusizierens mit Hilfe von DMIs im Musikunterricht (digitales Klassenmusizieren) erarbeitet und künstlerische Gestaltungsmöglichkeiten und deren Beschreibung im Feld der Musik- und Medienästhetik erforscht. Darüber hinaus werden Methoden zur Beobachtung und Beschreibung künstlerischer Prozesse durch Schüler/innen der neunten Schulstufe mit den Schwerpunkten Musik und Tanz ebenso entwickelt wie neue Formen des „Live Musizierens“ in unterschiedlichsten instrumentalen Kombinationen und Klanggestaltungen für verschiedene Präsentationsformate. Die Merkmale des Musizierens bzw. der Elementaren Musikpädagogik und Konzepte des Improvisierens sollen auf das digitale Musizieren übertragen werden.

Das praktische Musizieren im Klassenverband im Kontext einer Schule ist für die Musikpädagogik von großer Bedeutung. In der Praxis wird unter „Klassenmusizieren“ häufig das aktive Musizieren mit Instrumenten verstanden, obwohl der Begriff für jede Form des musikalischen Gestaltens steht. Die Kluft zwischen Theorie und Praxis stellt eine weitere Schwierigkeit für das schulpraktische Musizieren dar. Das instrumentale Musizieren erfordert eine lange Lernzeit



Projektlaufzeit: 01.10.2014 bis 30.09.2015

und einen hohen Schwierigkeitsgrad, also spezifische, in einer Klasse oft nicht gegebene Voraussetzungen. Möglich ist das Spiel mit Instrumenten wie selbst gebauten „Klangerzeugern“ oder „Baschetinstrumenten“, die wie Klangskulpturen aufgebaut sind und zum klanglichen Experimentieren einladen. Durch das Fehlen konkreter Spielanleitungen sind die Musiker und Musikerinnen herausgefordert, selbst eine Technik zur Klangerzeugung zu entwickeln. Diese intuitive Herangehensweise stellt auch ein Grundprinzip der Nutzung von DMIs dar. Die Basis der Spielpraxis für elementare (im Sinne von einfach zu bedienende) und digitale Musikinstrumente bildet ein forschendes Ausprobieren und Lernen der möglichen Klanggestaltungen.

In Workshops erarbeiten die Schüler/innen unter wissenschaftlicher Anleitung die Fragen und Rahmenbedingungen verschiedener „Labors“, die der Erprobung und dem Experimentieren mit unterschiedlichen Musikinstrumenten bzw. den erarbeiteten didaktischen Konzepten dienen. In mündlichen Reflexionsphasen und schriftlichen Protokollen werden die Erkenntnisse gesammelt und ausgewertet, wobei die Dateneingabe durch die Schüler/innen, Wissenschaftler/innen und Studierende der Musikuniversität Wien (Studienrichtung Musik- bzw. Instrumentalmusikerziehung) erfolgt. Dateneingaben und Datenanalysen beinhalten die Verschriftlichung und Codierung der Reflexionen, die schriftlichen Protokolle der Eigenwahrnehmungen und die Rückmeldungen des Publikums einer öffentlichen Performance. Bei dieser spielen die Schüler/innen mit ihren musikalischen Ergebnissen einen Live Act und fangen den Ersteindruck von Konzertbesucherinnen und -besuchern auf Video in One-Minute-Impressions (einminütigen Befragungen) ein.

Die Schüler/innen erhalten Einblicke in wissenschaftliches Arbeiten und Denken, wenden konkrete Forschungsmethoden wie die Durchführung künstlerischer Experimente und Videoanalysen der One-Minute-Impressions an und lernen didaktische Konzeptentwicklung in ihrem gesamten Umfang aus Sicht der Forscher/innen kennen. Die Auseinandersetzung mit experimenteller Computermusik und ungewöhnlichen Klängen lässt die Schüler/innen den traditionellen Musikbegriff hinterfragen und führt zur Formulierung neuer musik-ästhetischer Kriterien.

Die Projektergebnisse finden durch das Symposium „digitalMUSICIANship“ Verbreitung, unter anderem in Form einer Videodokumentation und Workshops. Letztere werden von Schülerinnen und Schülern als auch etablierten Referenten und Referentinnen durchgeführt und sind für Lehrpersonen und Interessierte offen. Eine digitale Sammlung der Texte und Videos des Projekts wird auf <http://digitalmusicianship.at/> verfügbar sein. Im Rahmen des Habilitationsprojekts „Digitales Klassenmusizieren“ werden die Projektergebnisse auch als Buch publiziert werden.



Sparkling Science ist ein Programm des BMWFW, das Forschung auf dem letzten Stand der Wissenschaft mit voruniversitärer Nachwuchsförderung verknüpft. In sämtlichen thematisch breit gefächerten Projekten werden Schülerinnen und Schüler in die Forschungsarbeiten ebenso wie in die Vermittlung der Ergebnisse eingebunden. Die Leitung des Forschungsprogramms liegt beim BMWFW, das Programmbüro bei der OeAD-GmbH.



Sparkling Science >
Wissenschaft ruft Schule
Schule ruft Wissenschaft

Sparkling Science Facts & Figures

Programmlaufzeit: 2007 bis 2017

Eckdaten 1. - 5. Ausschreibung

260 Projekte (Forschung & Schulforschung)
29,2 Mio. Euro Fördermittel

Beteiligte Personen

71.973 Schüler/innen (19.747 direkt beteiligt,
52.226 indirekt beteiligt)
>1.000 Wissenschaftler/innen & Studierende
>1.000 Lehrer/innen & angehende
Lehrpersonen

Beteiligte Einrichtungen

450 Schulen und Schulzentren¹
140 Partner aus Wirtschaft & Gesellschaft,
inkl. 6 ausländischer
174 Forschungseinrichtungen², davon:
55 Universitäten inkl. 34 ausländischer
96 außeruniv. Forschungseinrichtungen
inkl. 14 ausländischer
11 Fachhochschulen inkl. 3 ausländischer
10 Pädagogische Hochschulen
3 sonstige Einrichtungen

¹ inklusive 38 ausländischer Schulen (CH, CM, DE, ES, FR, GB, HU, IT, JP, NO, PL, PYF, RS, SI, SK, TR, USA)

² inklusive 53 ausländischer Forschungseinrichtungen (AU, CH, CO, CZ, D, DK, ES, FR, GB, HU, IT, NO, PL, SE, SK, USA)

www.sparklingscience.at

Stand Mai 2015