

19. BMU-TAGUNG für

## **Fachseminarleiter:innen und Fachberater:innen Musik**



**09. – 11. November 2023**

### **Hochschule für Musik Detmold**

Der Bundesverband Musikunterricht setzt sich intensiv für die qualifizierte Ausbildung von Musiklehrkräften aller Schularten, Schulformen und Schulstufen ein und führt die bewährte Tradition der bundesweiten Fortbildungsveranstaltung für Seminarfachleiter:innen weiter fort.

#### **Zielgruppe**

Ausbilder:innen von Lehramtsanwärter:innen aller Schulformen im Fach Musik (2. Ausbildungsphase), Fachberater:innen sowie interessierte Kolleg:innen, die sich auf eine entsprechende Funktionsstelle vorbereiten möchten.

### **Künstlerisch, kreativ, kompetent?**

#### **Analoges und digitales Musizieren zwischen Kunst und Pädagogik**

Über den sinnvollen Einsatz neuer Medien lässt sich trefflich streiten: Studien weisen darauf hin, dass übermäßiger Medienkonsum das Konzentrationsvermögen und Sprachentwicklungsprozesse von Kindern und Jugendlichen beeinträchtigen kann, während gleichzeitig gefordert wird, dass bereits Kinder in der Grundschule für ihre digitale Zukunft gerüstet werden müssen.

Wenn wir das Rahmenthema unserer Tagung "Künstlerisch, kreativ, kompetent?" nun mit einem Fragezeichen versehen, dann geschieht dieses nicht, um sich in solch ein Für-und-Wider digitaler Medien zu verstricken und sich dann auf die eine oder andere Seite zu schlagen. Vielmehr gilt es, sich auf das zu besinnen, was digitale Medien im Musikunterricht sind: Einerseits didaktische Hilfsmittel, die uns im Unterricht begleiten, andererseits stellen sie als Unterrichtsgegenstand besondere Potentiale bereit, die uns Welten eröffnen, die das Lernen radikal verändern bzw. verändern werden. Das gilt für den Unterricht in der Schule wie für Ausbildungsszenarien im Referendariat.

Auch wenn die Auseinandersetzung und praktische Erprobung mit Computer- und Videospelmusiken im Mittelpunkt unserer Tagung stehen wird, weist der Untertitel bereits darauf hin, dass es hier um mehr geht als in die Erfahrungswelten unserer Schüler:innen einzutauchen und sich ein neues Genre für den Musikunterricht zu erschließen. Weil analoges und digitales Musizieren in einem Spannungsfeld zwischen Kunst und Pädagogik verortet wird, geht es hier vielmehr um das ganz Grundsätzliche allen Tuns in unserem Fach: Wann sind Musizierprozesse künstlerisch, was zeichnet sie als solche aus? Wie lassen sich die neuen Erfahrungen, die wir zweifelsohne im neuen Genre und im Umgang mit digitalen Medien machen, auf unseren bisherigen Alltag und das analoge Musizieren spiegeln, das hier womöglich immer mitschwingt? Welche Dimensionen lassen sich hier auf bereits eingewohnte musikalische Praxen übertragen?

Mit diesen grundlegenden Fragen einer neuen unterrichtlichen Praxis, aber auch mit den sich daraus ergebenden Perspektiven und Konsequenzen für die Ausbildung von Lehramtsanwärter:innen möchten wir uns im Rahmen unserer dreitägigen Tagung auseinandersetzen.

## **Donnerstag, 09. November**

**14:00 Uhr Come together**

**15:00 Uhr Symposion: Computer- und Videospielemusiken im Musikunterricht**

**Prof. Dr. Malte Sachsse**

### ***Gaming Cultures und ihre Bedeutung für den Musikunterricht – Keynote und Unterrichtsbeispiele***

Seit vielen Jahren belegen Mediennutzungsstudien immer wieder die hohe Relevanz von Gaming für eine Vielzahl von Kindern und Jugendlichen. Diese erschöpft sich längst nicht in der individuellen Rezeption von Videospiele einschließlich der einschlägigen Musiken, sondern zeigt sich in der Gestaltung sozialer Interaktionen und jugendkultureller Teilhabeprozesse bis hin zu Lebensentwürfen. Wurden in öffentlichen Diskussionen lange Zeit vor allem negative Auswirkungen des Gaming thematisiert, stellen aktuelle medienpädagogische Initiativen (z. B. der Arbeitsstelle Kulturelle Bildung NRW) seine vielfältigen didaktischen Potenziale heraus.

In der deutschsprachigen Musikpädagogik führt die Thematik derzeit gleichwohl noch ein Nischendasein. Vor diesem Hintergrund wirft die Keynote Blicke auf die musikalisch-ästhetische Gestaltung ausgewählter Videospiele sowie auf deren Wechselwirkungen mit zeitgenössischer künstlerischer Produktion und informellen jugendkulturellen Erfahrungswelten. Sie fragt nach Bildungsgehalten von Videospielemusiken, Musikvideospiele und Serious Games und diskutiert davon ausgehend ihre mögliche Bedeutung für einen gleichermaßen kompetenzorientierten wie künstlerisch inspirierenden Musikunterricht.

**Prof. Dr. Jürgen Oberschmidt**

### ***Response und Diskussion: Wie passen die symphonischen Welten der Game-Kulturen in unseren ein- und gleichförmigen Tetris-Musikunterricht?***

Das im Beitrag angesprochene Potenzial der Gaming Cultures, wo Videospiele mit einer teils opulent inszenierten symphonischen Musik unterlegt werden, trifft auf einen Musikunterricht, in dem es gewohnt scheint, zu reduzieren und zu simplifizieren: Die geläufigen Mitspielarrangements mit musikpädagogischem Instrumentarium erinnern eher an piepsende Tetris-Klänge als an jene Erfahrungswelten, die Jugendliche in ihren Musikunterricht einbringen. Damit stoßen wir an musikdidaktische Fragenstellungen, die den Musikunterricht ganz grundlegend berühren: Wie lassen sich informelle Lernprozesse zulassen, wenn unsere Vorstellungen vom musikalischen Lernen von einem geregelten Kompetenzaufbau geprägt sind, die sich aus unserer eigenen Instrumental-sozialisation ergeben? Wie ernst nehmen wir die oft hochkomplexen und emotional aufgeladenen Erfahrungswelten unserer Kinder und Jugendlichen, wenn es im Unterricht dann um eine verhandelbare und analytisch abzumessende Ziegelsteinmusik geht? Wie lassen sich ausgehend von einem künstlerischen Phänomen, dem zunehmend Anerkennung zugesprochen wird, Anschlüsse zu Ästhetiken anderer Medien und Künste herstellen? Schließlich sollte es im Musikunterricht immer darum gehen, aktiv-kreativ und zugleich kritisch-reflektierend mit Musik umzugehen.

**Prof. David Marlow**

***Praktische Perspektiven auf die Funktion und Implementierung von Videospieldmusik***

Dieser Workshop befasst sich mit den Rollen und Funktionen von Musik in Video Games sowie den besonderen Herausforderungen, die sich dem Komponisten eines Video Game Scores stellen. Im Gegensatz zur Filmmusik, bei der die einzelnen Cues einer linearen Zeitachse folgen, muss die Struktur der musikalischen Bausteine eines Spiels jedes Mal neu erfunden werden. Wie interagieren technische Vorgaben mit musikalisch inhaltlichen Fragestellungen, welche Wechselwirkungen ergeben sich dadurch im kreativen Prozess? Durch das Beleuchten von verschiedenen konkreten Beispielen nehmen wir Lösungswege für die komplexe Herausforderung der Flexibilität in Video Games Musik genauer unter die Lupe. Im Video Games Kontext gängige musikalische Bausteine und Begriffe werden erläutert und mit Leben gefüllt, außerdem werfen wir anhand der Rollenspieler Serie Final Fantasy einen Blick auf die Entwicklung vom 8-Bit-Sound der Anfangszeit zu großformatigen episch-orchestralen Scores der neuesten Teile.

**Gesprächskonzert**

**„Prohibited Tapes“**

Musik an der Schnittstelle zwischen analogem Musizieren und digitaler Musiktechnologie: Ein performativer Diskurs.

Martin Wiese (Komposition)

Árpád Kovács (Flöte)

Gianmarco Petrucci (Vibraphon)

**Freitag, 10. November**

**09:00, 11:00 und 14:00 Workshops zu digitalen Musikpraxen**

**Martin Wiese**

***Virtuelle Orchestration - Zugang zum Orchester über die Vienna Symphonic Library***

Dieser Workshop widmet sich einem für die Musikdidaktik hochspannenden und hochkomplexen Thema: dem Orchester und wie man Zugang zu ihm findet. Entgegen der „konventionellen“ Herangehensweise, das Arrangieren fürs Orchester bzw. die Orchestration/Instrumentation über das „analoge“ Schreiben mit Papier, Bleistift und Klavier zu erlernen, bietet die computergestützte virtuelle Darstellung eines Orchesters mittels detailreich gesampelter Orchesterinstrumente eine intuitive und praxisnahe Alternative auch und gerade für die Menschen an, die über keine professionalisierte Musikausbildung verfügen. Wie solch eine Orchesterlibrary in der Praxis funktioniert, wie man mit ihr arbeiten und wie man sie schlussendlich in einen Musikunterricht in der Schule einbinden kann, das soll in diesem Workshop schlaglichtartig beleuchtet werden.

**Michael Knarr**

***Kooperatives Improvisieren am iPad mit der Technologie „Ableton Link“***

Vor acht Jahren wurde ein plattformübergreifendes Tool namens „Ableton Link“ veröffentlicht, mit

dem das gemeinsame digitale Musizieren sich grundlegend veränderte, denn von nun an konnte man ohne Kabelverbindungen und Adapter latenzfrei Geräte miteinander so synchronisieren, dass z. B. auf einem Gerät abgespielte Loops millisekundengenau zum Takt der anderen Geräte passen. Somit kann man gemeinsam eindrucksvolle Klangergebnisse erreichen, ohne dass alle Mitspielenden die extrem hohe Anforderung eines präzisen Zusammenspiels erfüllen müssen. Mittlerweile verfügen hunderte Apps auf allen gängigen Betriebssystemen (Windows, Mac OS, iOS, Android) über dieses Feature (DAWs z. B. Ableton, Logic, Cubasis, Pro Tools; Apps: Soundprism, Patterning, Korg Gadget; vollständige Liste: <https://www.ableton.com/en/link/products/>). Eine gewinnbringende Nutzung der neuen Möglichkeiten ist für den Musikunterricht also vielerorts gegeben.

Dieser Workshop soll den Teilnehmenden die Benutzung einiger Link-fähiger Apps näherbringen, sowie anhand einer konkreten Aufgabenstellung ein Unterrichtsszenario erstellen, in dem Kleingruppen gemeinsam in Echtzeit je eine Komposition entwickeln werden.

Beispiel für ein Unterrichtsszenario: Die Schülerinnen und Schüler erhalten eine Reihe an kurzen Audio-Schnipseln mit den Bauteilen einer sehr einfachen Fuge, also Dux, Comes und Begleitstimmen. Gemeinsam erarbeiten sie dann einen Ablauf an den iPads, in dem alle live mitspielen und insgesamt eine rudimentäre Fugenform erstellen. Dabei repräsentiert jede:r Musiker:in eine Stimme der Fuge und wechselt in Echtzeit während der Performance die Loops von Dux zu Begleitstimme und so weiter. Andere Musikformen, z. B. Rondo, oder andere Stilrichtungen sind ebenfalls denkbar.

## **Prof. Dr. Johannes Voit**

### ***Games Unplugged***

Parallel zur Grafik hat sich auch die Komplexität der Musik in Videospielen rasant entwickelt. So begegnen uns heute statt piepsendem 8-Bit-Sound komplexe Orchester-Arrangements, die hochprofessionell produziert wurden und auch immer häufiger auf den Spielplänen renommierter Orchester wie des London Symphonic Orchestra, des Tokyo Philharmonic Orchestra oder des Münchner Rundfunkorchesters zu finden sind. Bei solchen Live-Events wird schnell klar, welche (auch emotionale) Bedeutung die Musik in der Gaming-Community besitzt: Schließlich bestimmt sie nicht nur maßgeblich die Atmosphäre der Games, sondern begleitet die Handlungen der Spieler:innen wie ein persönlicher Soundtrack.

Dieser Workshop verbindet musik-, medien- und spielpädagogische Methoden. Die Teilnehmenden erfinden selbst adaptive musikalische Strukturen zur Begleitung von Spielen mit analogen und digitalen Instrumenten und lernen Möglichkeiten kennen, das Thema Videospiele-Musik praxisorientiert im Musikunterricht zu behandeln.

## **16:00     Diskussion der Erfahrungen in schulartspezifischen Arbeitsgruppen**

## **Gemeinsames Abendessen und Kulturprogramm**

## Samstagvormittag, 11. November

### Seminarausbildung konkret

Mögliche Themen:

- Zur Situation des Musikunterrichts
- Auseinandersetzung mit KI gestützten Tools zur Unterrichtsplanung
- Information und Diskussion des Konzepts „EMSA. EINE (MUSIK)SCHULE FÜR ALLE“  
Schule und Musikschule werden hier als eins gedacht – als eine integrative (Musik)Schule – als ein Lernort, der die musikalische Ausbildung von Schüler:innen gemeinsam konzipiert und aus diesem Grund eine dichte Verzahnung von Musikschule und Schule anstrebt.“ (vgl. [www.emsa-zentrum.de](http://www.emsa-zentrum.de))
- Weitere Themen aus dem Kreis der Teilnehmenden

*Im Mittelpunkt der gesamten Tagung soll der gemeinsame Gedanken- und Erfahrungsaustausch stehen. Um diesen zu befördern, sind alle Teilnehmer:innen ganz ausdrücklich eingeladen, ihre eigenen Anstöße und Impulse in den Diskurs einzubringen. Sei es, um die vorgeschlagenen thematischen Schwerpunkte zu vertiefen oder um einfach jenes zur Sprache zu bringen, was einem im Berufsalltag aktuell bewegt oder hier schon länger auf dem Herzen liegt. Für die Planung ist es hilfreich, wenn solche Anstöße im Vorfeld an die Organisator:innen herangetragen werden.*

### Abschlussdiskussion, Zusammenfassung der Tagungsergebnisse

## Referent:innen

Michael Knarr (Lübeck),  
Prof. David Marlow (Detmold),  
Prof. Dr. Jürgen Oberschmidt (Heidelberg),  
Prof. Dr. Malte Sachsse (Detmold),  
Prof. Dr. Johannes Voit (Bielefeld),  
Martin Wiese (Detmold)

## Leitung und Organisation

Klaus Ernst (Detmold), Sabine Hoene (Lübeck), Prof. Dr. Jürgen Oberschmidt (Heidelberg) und Prof. Dr. Malte Sachsse (Detmold)

## Anmeldung und Tagungsgebühr

Die Anmeldung erfolgt online über den nachstehenden Link auf der BMU-Website.

- **Anmeldeschluss: 1. Oktober 2023**
- **Anmeldelink: [www.bmu-musik.de/ev/19-bmu-fachleitertagung-2023/](http://www.bmu-musik.de/ev/19-bmu-fachleitertagung-2023/)**

Nach Erhalt einer Anmeldebestätigung seitens der BMU-Bundesgeschäftsstelle ist die Tagungsgebühr zu überweisen (BMU-Mitglieder 50 €, Nichtmitglieder 80 €). Die Bankverbindung teilen wir in der schriftlichen Anmeldebestätigung mit.

## Unterbringung

Hotel Lippischer Hof <https://lippischerhof-detmold.de/>  
Residenzhotel <https://www.hotel-residenz-detmold.de/>  
Weitere Möglichkeiten finden sich auf der Website der Stadt Detmold  
<https://www.detmold.de/startseite/zu-gast-in-detmold/tourismus/uebernachten/>

## Tagungszeiten und -ort

Die Tagung findet in der Hochschule für Musik Detmold, Neustadt 22, 32756 Detmold, statt. Tagungsbeginn ist Donnerstag, 09. November 2023, 14:00 Uhr. Die Tagung endet am Samstag, 11. November 2023, um 13:00 Uhr.

## Kontakt und Veranstalter

Bundesverband Musikunterricht  
e.V. Bundesgeschäftsstelle  
Weihergarten 5, 55116 Mainz  
[ansgar.menze@bmu-musik.de](mailto:ansgar.menze@bmu-musik.de)  
Tel: 06131-234049