

PR 2 - 26. OKT. 2024

THE EUROPEAN DIGITAL MUSIC ACADEMY

TEDMA

Trainingsmethodik für die Ausbildung digitaler Kompetenzen
an Hochschulen.

Ein von ERASMUS+ finanziertes Projekt



**Co-funded by
the European Union**

Inhaltsverzeichnis

1. Einführung in das TEDMA-Projekt
2. Trainingsdesign
 - 2.1 Lernergebnisse
 - 2.2 Lernstrategien
 - 2.3 Schulungsressourcen
 - 2.4 Module
3. Abschluss
4. Bibliographie
5. Anhang

1. Einführung in das TEDMA-Projekt

Das TEDMA-Projekt zielt darauf ab, die Digitalisierung als unverzichtbaren Bestandteil der Musikausbildung zu etablieren. In Zusammenarbeit mit Partnern aus vier europäischen Ländern adressiert TEDMA die spezifischen digitalen Kompetenzen, die für den Erfolg in der modernen Musikindustrie erforderlich sind. Ziel ist es, Studierenden praxisnahe, anwendungsorientierte Werkzeuge an die Hand zu geben, um sie auf ein innovatives und vernetztes Musikarbeitsumfeld vorzubereiten. TEDMA schafft somit die Grundlage, digitale Kompetenzen als festen Bestandteil der Musikausbildung zu verankern und praxisorientierte Lehrmethoden im gesamten europäischen Musikbildungssektor zu fördern.

Die Digitalisierung des Musiksektors, die neue Ansätze für die Praxis, Produktion, Kommunikation und Aufführung von Musik mit sich bringt, wirft die Frage nach der Notwendigkeit einer Weiterentwicklung der Lehrpläne für die höhere Musikausbildung auf. Daher wurde die European Digital Music Academy (TEDMA) gegründet, um diesen dringend benötigten Innovationsprozess im Live-Musiksektor und in der Musikausbildung anzugehen. Experten von vier Musikhochschulen und drei Unternehmen der Musikindustrie aus vier verschiedenen Ländern, Deutschland, den Niederlanden, Frankreich und Dänemark, arbeiteten zwei Jahre lang zusammen, um den aktuellen Stand der Ausbildung digitaler Kompetenzen an Hochschulen zu analysieren und eine Trainingsmethodik dafür zu entwickeln. Diese Institutionen vermitteln Musikstudenten digitale Kompetenzen effektiv. Die teilnehmenden Partner waren:

- Stiftung Neue-Musik Impulse (Germany)
- TH Lübeck (Germany)
- SDMK - Süddänisches Musikkonservatorium (Dänemark)
- Hanzehogeschool Groningen (Niederlande)
- SPOT Groningen (Niederlande)
- IMFP (Frankreich)
- SYL-Produktion (Frankreich).

Durch die enge Zusammenarbeit dieser Institutionen konnten praxisnahe Inhalte und bedarfsorientierte Module entwickelt werden, die der zunehmenden Digitalisierung und ihren Anforderungen im europäischen Live-Musiksektor gerecht werden.

Das Projekt fokussiert sich auf die Integration praxisorientierter digitaler Fähigkeiten in die Musiklehre. Diese digitale Ausbildung bereitet Studierende auf aktuelle Herausforderungen und Zukunftstrends im Live-Musiksektor vor und ermöglicht es ihnen, innovative Aufführungsformate zu schaffen und effektiv zu vermarkten.

Das Projekt richtet sich an die wachsenden Anforderungen eines digitalisierten Musikmarktes und fokussiert die Weiterentwicklung von Lehrplänen in Hinblick auf grenzüberschreitendes, praxisnahes Lernen.

Mit diesen Projektpartnern aus Deutschland, den Niederlanden, Dänemark und Frankreich wurden die fünf folgenden Bedürfnisse angegangen:

1. Die Live-Musikbranche steht vor einem digitalen Wandel und muss sich mit neuen Zielgruppen, sich schnell entwickelnden Konsumgewohnheiten mit der Nachfrage nach digitalem Konsum und multisensorischen Erlebnissen auseinandersetzen. Dies erfordert neue Kompetenzen in der Ausbildung der aktuellen und zukünftigen Fachkräfte (d. h. Studenten) des Live-Musiksektors, damit diese neue Aufführungsformate schaffen können, die die Beziehung zwischen Publikum und Künstlern verbessern und neue Zielgruppen erreichen. Es handelt sich um eine EU-weite Herausforderung, die eine grenzüberschreitende Zusammenarbeit erfordert.
2. Digitale Kompetenzen sind noch nicht gut in die Lehrpläne der Hochschulen integriert: Studierenden, die im Live-Musiksektor arbeiten möchten, werden nicht die richtigen digitalen Lerninhalte, Praktiken, Methoden und Werkzeuge zur Verfügung gestellt, um die Entwicklung zu bewältigen, mit der der Live-Musiksektor konfrontiert ist.¹
3. Dieselben Hochschullehrpläne integrieren einen interdisziplinären Ansatz noch nicht vollständig. Gleichzeitig müssen die Live-Musikprofis von morgen verschiedene Werkzeuge (für Produktion, Management und Kommunikation)

¹ Treß, Johannes: Selbstbestimmt und kritisch handeln in einer postdigitalen Zukunft? Ein kritischer Rückblick auf die Digitalisierung in der Musikpädagogik. In: cefjournal (2023), S. 67. [online: <https://doi.org/10.5281/zenodo.8010504> (letzter Zugriff, 28.03.2024)].

beherrschen, um sich besser an die digitale Entwicklung der Branche anzupassen und den Anforderungen des Publikums gerecht zu werden.²

4. Arbeitsbasiertes Lernen ist immer noch keine gängige Praxis an Hochschulen/Universitäten, obwohl dies für Studenten von Vorteil ist, die eine praktischere Erfahrung sammeln können, und für Live-Musikprofis, die von einer neuen und frischen Sicht auf ihre Praktiken durch die heutige Zeit profitieren können. „Digital Native“-Studenten.
5. Die verschiedenen nationalen Musikhochschulsysteme sind derzeit noch nicht gut vernetzt, was das grenzüberschreitende Lernen und den Austausch von Praktiken behindert.

Unter Berücksichtigung all dessen zielte dieses Projekt darauf ab, die folgenden Forschungsfragen zu beantworten:

Welche digitalen Kompetenzen müssen sich Musiker im Studium aneignen, um mit digitalen Transformationen zurechtzukommen?

Wie ist der aktuelle Stand der Ausbildung digitaler Kompetenzen an Hochschulen in Deutschland, den Niederlanden, Dänemark und Frankreich?

Wie können diese Fähigkeiten in den akademischen Lehrplan integriert werden?

Das TEDMA-Projekt zielte darauf ab, die digitalen Fähigkeiten und Kompetenzen von Hochschulstudenten und Live-Musikprofis zu verbessern. Das Projekt befasste sich mit dem Innovationsbedarf und insbesondere mit der Herausforderung der Digitalisierung im Live-Musikbereich, beschleunigt durch die COVID-19-Pandemie. Während es einige bewährte Praktiken gibt, darunter sowohl Hochschuleinrichtungen als auch Live-Musik-Organisationen, um diese Herausforderungen anzugehen, versammelte das Projekt sowohl Studenten als auch Fachleute aus dem Live-Musik-Sektor, um sich in digitalen Fähigkeiten weiterzubilden und so die Widerstandsfähigkeit gegenüber dem digitalen Wandel zu erhöhen und zu ergänzen Wert für eine nachhaltige Karriere. All dies durch die Entwicklung einer Methodik, die auf diese Bedürfnisse eingeht und einen interdisziplinären Ansatz für

² Tobias, Evans: Inter/Trans/Multi/Cross/New Media(ting): Navigieren in einer aufstrebenden Landschaft digitaler Medien für die Musikpädagogik. In: Randles, Clint (Hrsg.): Musikpädagogik. Navigieren durch die Zukunft. New York 2015, S. 91-93.

Live-Musikaufführungen beinhaltet, der verschiedene Disziplinen des Musikökosystems (Darsteller, Ton- und Lichtspezialisten, PR- und Marketingspezialisten) miteinander verbindet.

Nach der Veröffentlichung der Ergebnisse zur ersten und zweiten Forschungsfrage wird der aktuelle Stand in der höheren Musikausbildung und die Vorteile der entwickelten Methodik beschrieben.³

Das Ziel dieses Dokuments ist es, die TEDMA-Methodik detailliert zu beschreiben und externen Institutionen eine transparente Anleitung zur Integration in ihren Lehrplan zu bieten. Es werden eine präzise Darstellung des Trainingsdesigns, der angestrebten Lernergebnisse sowie der pädagogischen Strategie präsentiert. Darüber hinaus werden Einblicke in die Module und die erforderlichen Ressourcen gegeben.

2. Trainingsdesign

Die TEDMA-Trainingsmethodik wurde in einem zweijährigen Prozess entwickelt, der mehrere transnationale und digitale Treffen mit allen Experten der designierten Partner umfasste. **Zur Vorbereitung des Projektantrags wurde eine theoriegestützte Forschung durchgeführt**, die zur ursprünglich beschriebenen Problemstellung und den Zielen des TEDMA-Projekts führte. Zwischen der ersten und zweiten Phase wurde eine Sekundärforschung durchgeführt, um Einblicke in den aktuellen Stand der Projektpartnerinstitutionen zu gewinnen.

Die Ergebnisse verdeutlichten, dass die aktuellen Lehrpläne der Musikpädagogik den Anforderungen einer zunehmend digitalisierten Musikindustrie noch nicht umfassend gerecht werden.

Sie zeigten, dass an Musikpädagogikinstitutionen Bedarf an mehr Technologie und digitaler Ausbildung besteht. Für die meisten Teilnehmer ist es gar nicht oder nur ein Nebenfach in ihrem Lehrplan und den Lehrenden fehlen häufig die notwendigen Kompetenzen und Ressourcen. Diese Ergebnisse bestätigen die transnationale

³ Bericht: „Die European Digital Music Academy. Bedürfnisse und Perspektiven für die Ausbildung digitaler Kompetenzen an Hochschulen in vier europäischen Ländern.“ Digital verfügbar mit freiem Zugang.

Notwendigkeit einer Ausbildung, die sich dem digitalen Wandel stellt, für einen nachhaltigen künstlerischen Erfolg auf dem Arbeitsmarkt.

Da Digitalisierung ein breites Spektrum an Möglichkeiten und Ansätzen umfasst, wurde im Projekt entschieden, die Methodik auf fünf zentrale Themen zu fokussieren: Musikproduktion, Zukunftstechnologien, Cross-Arts, Marketing und Urheberrecht. Diese Schwerpunkte decken das Spektrum digitaler Anforderungen ab, dem sich Musiker in einer zunehmend digitalisierten Welt stellen müssen.

Allerdings muss festgehalten werden, dass unter dem Oberbegriff „Digitalisierung“ eine Vielzahl an Möglichkeiten und Möglichkeiten zusammengefasst sind, sich mit dem Thema auseinanderzusetzen. Es ist nahezu unmöglich, alle verschiedenen Formen des digitalen künstlerischen Ausdrucks, der Kommunikation und des (rechtlichen) Umfelds in einer Methodik zusammenzuführen. Daher einigten sich die Partner darauf, sich auf die fünf Kategorien Musikproduktion, Zukunftstechnologien, Cross-Arts, Marketing und Rechtsrechte zu konzentrieren. Auch dieser Ballungsraum umfasst ein riesiges Themenfeld, das bearbeitet werden kann.

Dennoch scheint das Kernkonzept der entwickelten Methodik wichtige Themen anzugehen, die den dargestellten Bildungssystemen fehlen, und dabei zu helfen, als Musiker in einer sich schnell digital verändernden Welt erfolgreich zu sein. Nicht nur auf der Seite der Musikproduktion/-aufführung können elektronische Hilfsmittel dazu beitragen, sich künstlerisch zu differenzieren, sondern auch in Management-, Marketing- und Rechtethemen führen digitale Transformationen zu großen Veränderungen (zum Beispiel bei Social-Media-Plattformen oder futuristischer im Metaverse).

Im Anschluss an den Aufbau werden allgemeine Grundsätze, optionale Module und Beispiele der integrierten Workshops beschrieben und mit den Erfahrungen des Probetrainings in Lübeck verknüpft. Generell muss die Methodik als flexible und anpassbare Struktur betrachtet werden und kann von jeder Institution individuell angepasst werden. Der Grund dafür ist, dass dieses flexible Konzept darauf abzielt, an die unterschiedlichen Bedürfnisse heterogener Bildungseinrichtungen angepasst zu werden.

Kernstruktur

Die Kernstruktur der Methodik besteht aus drei Säulen: Inspiration, Praxis und Präsentation. Mit diesen drei Phasen zielt die Methodik darauf ab, einen praktischen, stärker auf Anleitung und Inspiration basierenden Lehransatz sowie ein programmatisch integrierendes und mitgestaltendes Konzept.

Die projektbasierte Struktur ermöglicht es den Studierenden, ihre Interessen individuell zu verfolgen und fördert einen selbstmotivierten Ansatz, der ihre künstlerische Ausdrucksweise durch digitale Werkzeuge bereichert.

Für den optimalen Input kann eine Befragung der Studierenden den Dozenten Hinweise auf die individuellen Erwartungen an die vorgestellten digitalen Tools geben.

1. Säule: Inspiration

Die erste Säule ist eine Initialphase, die die teilnehmenden Studierenden durch die Präsentation verschiedener Digitalisierungsthemen inspirieren soll. Im Zusammenhang mit dem Testtraining kann es sich dabei um eine Ausstellung verschiedener digitaler Werkzeuge und Konzepte handeln, die Studierenden, die noch keine konkreten Projekte im Kopf haben, einen Eindruck von den vielfältigen Blickwinkeln einer digitalen künstlerischen Reise vermitteln kann. Andererseits können auch Präsentationen genutzt werden, um das Thema zugänglicher zu machen. Beispiele können Beziehungen zwischen optischen und akustischen Signalen, neue Umgebungen wie beispielsweise das Metaverse oder spezifische Programme wie LOGIC oder das Eurorack sein.

Diese Phase schafft die Grundlage für einen kreativen Einstieg, der die Studierenden auf die folgenden Praxisworkshops vorbereitet.

2. Säule: Praxis

In der Nebenphase „Praxis“ besuchen die Studierenden in Gruppen den/die von ihnen gewählten Workshop(s). Hier organisiert die Institution einen Workshop zum „Grundlegenden Berufsumfeld“, in dem allgemeine Kenntnisse über die (digitale)

Vermarktung eines Künstlers, allgemeines Musikrecht (einschließlich Vertragsgrundlagen) sowie einige Einblicke in die Buchung und den Vertrieb von Künstlern vermittelt werden. Dieser Workshop sollte für alle Studierenden obligatorisch sein, da er als allgemeine Fähigkeiten eingestuft wird, die für eine erfolgreiche Karriere als Künstler erforderlich sind.

Darüber hinaus kann die Einrichtung einen oder mehrere Workshops vorschlagen, die den Bereich der digitalen Musikproduktion abdecken. Da die künstlerische Arbeit das Fundament eines jeden Künstlers ist, liegt der Schwerpunkt auf diesen Workshops. Hier können die Studierenden zwischen den Angeboten der Institutionen wählen. Um einen Einblick in mögliche Workshop-Ideen zu gewinnen, werden im Anhang die vorgeschlagenen Workshops für das Testtraining beschrieben. Sie enthalten Informationen zu Ziel des Workshops, Ergebnis, Dauer, Arbeitsaufwand, Anforderungen der Studierenden und einer allgemeinen Beschreibung des Workshops .

Generell besteht die pädagogische Idee darin, das kooperative künstlerische Schaffen mit einem digitalen Fokus zu stärken und dabei stets die Balance zwischen technologischem und kreativem Input seitens der Dozierenden im Auge zu behalten.

Die Workshop-Phase gilt als Kern des Projekts. Hier entwickeln die Studierenden unter Anleitung des Dozenten/Experten eigene Projekte. Daher sollte diese Phase den Großteil der Zeit des globalen Projekts abdecken.

3. Säule: Präsentation

Die dritte Säule – die Phase „Präsentation“ – führt die Projektentwicklung, die normalerweise hauptsächlich innerhalb der Bildungseinrichtung stattfindet, zu einer Ergebnispräsentation, idealerweise in einem öffentlichen Rahmen.

Indem die Studierenden eine professionelle Bühne erhalten, ermöglicht diese Phase wertvolle praktische Erfahrungen und verknüpft künstlerische Ideen direkt mit den Erwartungen eines Live-Publikums.

Durch die Präsentation der künstlerischen Darbietungen auf einer professionellen Bühne werden drei weitere Projektziele abgedeckt. Die Präsentation unterstreicht zunächst den praxisorientierten Ansatz des Studiengangs. Indem wir

Studierenden/Nachwuchskräften die Möglichkeit geben, Erfahrungen in einem professionellen Aufführungsumfeld zu sammeln, beispielsweise durch die Zusammenarbeit mit lokalen Festivals oder Veranstaltungsorten, verbinden wir Theorie und Praxis sowie künstlerische Ideen mit den Erwartungen des Publikums.

Diese Work-Life-Erfahrung mit einem unbekanntem Publikum bereitet die Studierenden nicht nur auf ihre zukünftige Karriere vor, sondern soll dem Projekt auch eine Ernsthaftigkeit verleihen, die die Studierenden zu einer überzeugenden Leistung motiviert, den Studierenden jedoch größtmögliche Freiheit in ihrer künstlerischen Artikulation lässt .

Darüber hinaus unterstützen diese ersten Erfahrungen mit professionellen Förderern auch den Aufbau eines beruflichen Netzwerks für die Studierenden als Schlüsselfaktor für eine berufliche Karriere.

Schließlich sollen die Studierenden darüber hinaus nicht nur in die künstlerische Gestaltung und Präsentation, sondern auch in die Kommunikation und Vermarktung der Veranstaltung eingebunden werden. Unter Berücksichtigung der Erkenntnisse aus dem Workshop „Grundlegendes Berufsumfeld“ sollte eine Marketingstrategie abgeleitet und verfolgt werden, um eine ganzheitlich realistische Situation zu schaffen.

Methodische Formate

Diese Flexibilität der Methodik ermöglicht es den Institutionen, das Programm gemäß ihren spezifischen Anforderungen und Ressourcen anzupassen. Wie eingangs erwähnt, sollte die Methodik als flexibel und an die Ressourcen und Kapazitäten der Institution anpassbar angesehen werden. Auf den Umfang und die konkreten Inhalte der Workshops wird daher bewusst nicht näher eingegangen. Die aufgeführten Beispiele sollen einen Eindruck davon vermitteln, wohin die Reise gehen kann, denn das Thema Digitalisierung in der Musikpädagogik bietet vielfältige Chancen.

Auch das Format, in dem die Methodik implementiert wird, wird als adaptiv wahrgenommen. Während der Entwicklungsphase der Methodik waren sieben Partner aus vier verschiedenen Ländern beteiligt, denen die Individualität und gewisse Starrheit jedes Bildungssystems und seines Lehrplans auffiel. Angesichts

dieser Herausforderungen sind unterschiedliche Formate für diese Methodik denkbar.

1. Erstens kann die Methodik, wie das Testtraining, eine Woche während des Semesters dauern und eine gemischte Variante der drei Säulen beinhalten. Hier müssen Präsentationen nicht nur am Anfang stattfinden, da dies zu einer Informationsüberflutung führen kann. Da dieses Format relativ einfach in einen regulären Lehrplan zu integrieren ist, gilt es auch als zeitlich begrenzt (wie auch in der Bewertung des Testtrainings festgestellt).
2. Ein zweites mögliches Format kann ein Summer School-Konzept sein, bei dem Studierende (auch anderer Institutionen) in den Semesterferien für einen bestimmten Zeitraum zusammenkommen, um an der Methodik teilzunehmen. Dieses Format hat den Vorteil, unabhängig vom regulären Lehrplan zu sein, birgt jedoch auch das Problem eines erhöhten Kommunikationsaufwands und das Risiko unzureichender Antworten. Der Ablauf kann je nach individuellem Konzept zwischen einer und drei Wochen dauern.
3. Als dritte Option kann die Methodik in den bestehenden Lehrplan integriert werden. In diesem Konzept kann das gesamte Projekt als ein- oder zweisemestriges Modul betrachtet werden, in dem die verschiedenen Säulen vertieft werden können. Dies ist die ausführlichste Version, die den Studierenden viel Zeit für die Entwicklung ihrer Projekte gibt und die Mühe auch durch Credits belohnt. Dies führt zu einer höheren Motivation, ist jedoch administrativ aufwändiger zu erreichen.
4. Bei der letzten Version handelt es sich eher um eine Art Praktikum und eher um eine kooperative und externe Version der Methodik. Hier erfolgt der Input durch einen professionellen Partner, beispielsweise ein Kulturzentrum, und das gesamte Projekt erhält eine praxisorientiertere Perspektive. Hier sind die Bildungseinrichtungen eher Partner und Unternehmen mit dem professionellen Partner. Im Detail kann es mehrere kurze Phasen von ein bis zwei Tagen geben, in denen Informationen ausgetauscht und das Projekt weiterentwickelt wird.

Offensichtlich sind weitere Variationen des Formats verfügbar, die hier jedoch nicht weiter erläutert werden sollen. Die vorgestellten Versionen vermitteln einen Eindruck

von der Flexibilität, die diese Methodik mit sich bringt, und geben jeder Institution die Möglichkeit, sie zu integrieren.

2.1 Lernergebnisse

Ausgehend von der Beschreibung der Methodik soll auf die Lernergebnisse hingewiesen werden. Als pädagogische Einrichtung sind Musikhochschulen verpflichtet, die Lernergebnisse der einzelnen Module in ihrem Curriculum darzustellen. Das Hauptergebnis der TEDMA-Methodik ist der Erwerb digitaler Kompetenzen aller teilnehmenden Studierenden unter Berücksichtigung der unterschiedlichen Niveaus der Studierenden.

Die Welt wird zunehmend digitalisiert und insbesondere seit der Covid-19-Pandemie sind alle Bereiche unseres täglichen Lebens davon betroffen. Angefangen bei den Arbeitsplätzen, die zunehmend durch Remote-Arbeit ersetzt werden, über Kommunikationstechnologien, die sich von persönlichen Begegnungen zu Videokonferenzen verlagern, bis hin zu Unterhaltungsprogrammen – insbesondere in der Musikindustrie –, die durch die Schaffung digitaler Livestream-Formate Ersatz für Live-Auftritte entwickelt haben.⁴ Diese wenigen Beispiele zeigen die disruptiven Veränderungen, die die Digitalisierung sowohl im privaten als auch im beruflichen Leben mit sich bringt.⁵

Abgesehen von diesem digitalen Transformationsprozess müssen sich professionelle Musiker mit einem breiten Spektrum an Fähigkeiten auseinandersetzen, angefangen bei technischen Instrumentalfähigkeiten bis hin zu Selbstmanagement, Konzertbuchung, Marken- und Kommunikationsfähigkeiten, Kenntnissen über rechtliche Aspekte wie Urheberrechtsfragen, Netzwerkfähigkeiten und Kreativität Potenzial, das für den Erfolg in der aktuellen und zukünftigen digitalisierten Musikindustrie erforderlich ist.⁶

⁴ Fischer, Benjamin: Konzerte für die Couch. In: Frankfurter Allgemeine Zeitung [online: <https://www.faz.net/aktuell/wirtschaft/musiker-in-der-corona-krise-die-professionalisierung-der-live-stream-konzerte-17049576.html> (last access 02.04.2024)].

⁵ Döhring, B. et al.: COVID-19-Beschleunigung der Digitalisierung. [online: <https://link.springer.com/content/pdf/10.1007/s10368-021-00511-8.pdf?pdf=button>, (letzter Zugriff 02.04.2024)].

⁶ Schneidewind, Peter and Tröndle, Martin: Selbstmanagement im Musikbetrieb. 2014, p. 14-15.

Die Methodik umfasst eine Reihe von Fähigkeiten, die durch diese Methodik trainiert werden:

Neue Übungsfähigkeiten: Durch den Einsatz neuer Übungswerkzeuge, wie beispielsweise der Improvisationsmaschine beim TEDMA-Training, können neue und effektive Übungsweisen erlernt und angewendet werden.

Fähigkeiten in der Musikproduktion: Durch das Üben des Umgangs mit digitaler Musikhart- und -software wie MAXMSP, Ableton oder anderen MIDI-Tools lernen die Studierenden, individuelle Musiksamples zu erstellen, die für aufgenommene Musik oder Live-Auftritte verwendet werden können.

Kommunikations-/Marketingfähigkeiten: Die Methodik legt den Schwerpunkt auf die Marketingseite und berücksichtigt dabei, dass die Kommunikation über soziale Netzwerke, digitale Werbung oder klassischere Marketingkanäle einen wichtigen Aspekt im Berufsleben vieler Musiker darstellt. Darüber hinaus erfordert die Gruppenarbeit Kommunikationsfähigkeiten, die im beruflichen Umfeld allgemein als wichtig eingeschätzt werden.

Teamfähigkeit: In einer komplexen Welt können Teamarbeit und kooperatives (künstlerisches) Schaffen eine nützliche Fähigkeit sein, die durch Gruppenarbeiten trainiert werden sollte.

Fachübergreifende Arbeitsfähigkeiten: Diese Gruppen werden in einem interdisziplinären Team zusammengestellt und bereichern die künstlerische Leistung durch die Integration nicht nur auditiver, musikalischer Ausdrucksformen, sondern auch visueller oder haptischer Dimensionen.

Juristische Kenntnisse: Ein eher nebensächliches Thema ist die rechtliche Kenntnis insbesondere des sich entwickelnden Musikmarktes (z. B. KI, Metaverse etc.). Als Profi müssen Künstler ein Verständnis für rechtliche Möglichkeiten und Gegebenheiten entwickeln, insbesondere im Hinblick auf die Monetarisierung ihrer künstlerischen Arbeit.

Rechtswissen, insbesondere im Zusammenhang mit sich entwickelnden digitalen Plattformen wie Metaverse und Technologie wie Künstliche Intelligenz, ist essentiell für Musiker, um ihre Arbeit professionell zu schützen und zu monetarisieren.

Europäische Netzwerk- und Sprachkenntnisse: Schließlich brachte das TEDMA-Projekt Studenten aus vier verschiedenen Ländern zusammen, die internationale Beziehungen und Netzwerke ermöglichten und die europäische Denkweise förderten. Da der Musikmarkt auf internationaler Ebene funktioniert, fördert dieser Austausch eine breitere Perspektive und unterstützt darüber hinaus die Entwicklung professioneller Sprachkenntnisse.

Die TEDMA-Methodik umfasst daher nicht nur die Entwicklung digitaler Kompetenzen, sondern bezieht auch eine Vielzahl zusätzlicher Fähigkeiten ein, die durch die Anwendung dieses Trainingsprogramms vermittelt werden.

2.2 Lernstrategien

Für eine erfolgreiche Vermittlung der fokussierten Lernziele beinhaltet die Trainingsmethodik ein praxisorientiertes, individualisiertes und motivierendes Konzept. Dieses eher moderne, kategorisierte Lehrsystem zielt darauf ab, das Gelernte effektiv zu vermitteln, wobei berücksichtigt wird, dass das Lernen stark von

der Motivation des Lernenden beeinflusst wird. ToungVan Vu beschreibt beispielhaft den wechselseitigen Zusammenhang zwischen Motivation und Leistung.⁷

Die erste Säule der Methodik umfasst die „Inspirationsphase“, in der den Studierenden neue Werkzeuge, Erkenntnisse, Techniken oder Werkzeuge vorgestellt werden. Dabei geht es eher darum, zu inspirieren und eine Orientierungsatmosphäre zu schaffen, als aufzuklären und bestimmte Bewerbungsformulare aufzudrängen. Dieser traditionelle Unterricht, der sich auch auf das schulische Lernen bezieht, befähigt den Schüler nicht, ihm alle Verantwortung und Entscheidungsfindung abzunehmen.

Ein wichtiger pädagogischer Aspekt der Methodik ist der praxisorientierte Ansatz, der zwei Effekte hat: Zum einen motiviert er die Studierenden durch die Unterstützung bei der individuellen Projekterstellung und zum anderen durch die Anwendung des einfachen Konzepts „Learning by Doing“. Das Konzept wird durch die Unterstützung durch Experten in jedem Workshop/Modul erweitert.

Darüber hinaus werden die Studierenden aufgefordert, ein individuelles Projekt zu entwickeln, wobei sie die vorgestellten Werkzeuge und Techniken umsetzen können, aber auch die Freiheit haben, weitere Ergänzungen zu integrieren. Dies fördert eine kreative Herangehensweise an das Projekt und beinhaltet eine höhere Motivation, da ein höheres Engagement und eine höhere Identifikation mit den Ergebnissen zu erwarten sind.

Letztlich ermöglicht die Gruppenarbeitssituation Vernetzung, aber auch künstlerischen Austausch, Diskussionen und Feedbackschleifen, wodurch neue Perspektiven und eine ko-kreative Atmosphäre entstehen. Durch formelle und informelle Gespräche geht die Arbeitsphase mit Freizeitaktivitäten einher und steigert die Motivation nochmals.

Es ist festzuhalten, dass der Zusammenhang des Projektoutputs mit den Studienleistungen mit der Motivation der Teilnehmer zusammenhängt. Die außerschulischen Aktivitäten, wie sie in der TEDMA-Schulung verarbeitet werden, ergeben Probleme bei der Widmung der Projektergebnisse.

⁷ Vu, T. : Motivations-Leistungs-Zyklen beim Lernen: Eine Literaturübersicht und Forschungsagenda. In: Educational Psychological Review (34, 2021), p. 39-71 [online: <https://link.springer.com/article/10.1007/s10648-021-09616-7> (letzter Zugriff, 02.04.2024)].

2.3 Schulungsressourcen

Die vorgestellte Methodik wirft auch Fragen hinsichtlich der Notwendigkeit von Ressourcen auf, die für eine angemessene Durchführung des Trainings zur Erreichung der gesetzten Ziele erforderlich sind. Zunächst müssen Experten in den einzelnen Bereichen rekrutiert werden, die über ausreichende Kompetenzen für die Inspirationsphase und die Präsentationen sowie für die Workshop-Phasen verfügen, in denen diese Experten die Studierendengruppen bei der Überwindung von Hindernissen unterstützen, offene Fragen klären und alle Gruppen betreuen .

Ein oft unterschätzter Aspekt ist die Verfügbarkeit ausreichender Räumlichkeiten. Die Arbeitsräume müssen die erforderliche Akustik und technische Ausstattung für Musikdarbietungen und Schulungen aufweisen.

Da es in vielen Einrichtungen an ausreichenden Räumlichkeiten mangelt, muss das Thema frühzeitig angegangen werden, um Problemen vorzubeugen.

Darüber hinaus müssen die ausgewählten Arbeitsräume bestimmte Anforderungen erfüllen. Da Musikdarbietungen und Schulungen stattfinden, muss die Akustik ein ordnungsgemäßes Spielen ermöglichen. Darüber hinaus müssen Computerhardware und insbesondere Softwarelizenzen für eine barrierefreie Nutzung des kreativen Potenzials aller Studierenden bereitgestellt werden. Die Softwarelizenzen sollten die Aufnahme, Ton- und Bildgestaltung umfassen. Beispiele können Ableton-, MAX MSP- oder Midi-Programme sein.

Für die Durchführung der Vorträge und Workshops, aber auch für den Gestaltungsprozess der Studierenden abseits des offiziellen Programms müssen weiterhin ausreichend Zeitressourcen zusammengestellt werden. Eine Zeitmanagementstrategie umfasst die Zeiträume, in denen die für den Erfolg der Methodik erforderlichen Projekte initiiert und bearbeitet werden. Der Zeitaufwand für die Rekrutierung von Partnern für den interdisziplinären Ansatz sollte nicht unterschätzt werden, da eine solche Zusammenarbeit Zeit braucht, um sich zu etablieren.

Ist eine internationale Ausbildung vorgesehen, sind auch finanzielle und administrative Ressourcen erforderlich. Für die Anreise, Unterbringung und Verpflegung externer Studierender wird Organisationspersonal benötigt.

Da die Zusammenstellung aller beschriebenen Ressourcen zeit- und arbeitsaufwendig sein kann, verbraucht vor allem die Organisation der Einführungsphase die größten Ressourcen. Sobald der Zeit- und Finanzaufwand festgelegt ist, verringert sich der Lernfortschritt im Projektmanagement.

Die Institutionen sollten bei der Planung der Methodik auf ausreichend Arbeitsplätze und spezialisierte Technik achten, um den Studierenden ein produktives und kreatives Arbeitsumfeld zu bieten.

2.4 Schulungsmodule

Ein Kernelement der TEDMA-Methodik ist das praxisorientierte Workshop-System. In diesen Workshops unterstützen Experten mit unterschiedlichem Fachwissen im Bereich digitaler Technologien die Studierenden bei der Erstellung ihrer individuellen Projekte. Während die Studierenden die Workshops wechseln können, um einen vielfältigen Input zu erhalten, schulen, beraten und unterstützen die Experten die Studierenden mit ihrer Perspektive und ihrem spezifischen Wissen.

Ausgehend von der immensen Bandbreite an Möglichkeiten, die der Bereich Digitalisierung bietet, lassen sich vielfältige Bezüge zum Gesamtthema herstellen. Dieses breite Spektrum an Möglichkeiten erfordert eine Spezialisierung und Fokussierung, um ein qualitativ hochwertiges Lernumfeld aufrechtzuerhalten. Die TEDMA-Forschung schlug fünf Hauptbereiche vor, auf die sich die Präsentationen oder Workshops konzentrieren sollten. Dazu gehören:

- a. *Elektronische Musik*
- b. *Cross-Arts*
- c. *Zukunftstechnologien*
- d. *Veröffentlichungs-/Autorenrechte*
- e. *PR/Marketing*

Welche spezifischen Workshops in diesen Bereichen angeboten werden, kann von jeder Institution selbst entschieden werden, wobei Raum für spezifische nationale Bedürfnisse, Marktveränderungen oder Bildungslücken bleibt.

Während der TEDMA-Trainingsworkshops zur improvisatorischen Erkundung (Impro-Maschine) wurden eine interdisziplinäre Untersuchung, responsives Webdesign und auf digitalen Tools basierendes Performance-Training vorgeschlagen. Autorenrechte und Marketingsäulen wurden durch Vorträge einbezogen.

Sämtliche Workshop-Beschreibungen finden Sie im Anhang und bieten einen transparenten Einblick in die durchgeführten Workshops.

3. Abschluss

Mit dem TEDMA-Projekt soll ein dringend benötigter Innovationsprozess eingeleitet werden, um die höhere Musikausbildung neu zu denken und den Schwerpunkt stärker auf digitale Kompetenzen zu legen. Der Einsatz digitaler Technologien bietet nachweislich zahlreiche Vorteile, von der Förderung kreativer Fähigkeiten und des Querdenkens bis hin zur Verbesserung von Kommunikations- und praktischen Anwendungsfähigkeiten.

Die TEDMA-Methodik mit ihren drei Säulen – Inspiration, Übung und Präsentation – bietet internationalen Musikhochschulen ein umfassendes Ausbildungsprogramm, das leicht in bestehende Lehrpläne integriert werden kann. Die Flexibilität der Methodik lässt Spielraum für curriculumsbasierte Anpassungen, um auf die spezifischen Anforderungen jeder Institution einzugehen. Die Einbindung der Bereiche elektronische Musik, Cross Arts, Zukunftstechnologie, Verlags-/Autorenrechte und Marketing vermittelt den Studierenden Kompetenzen, die für eine erfolgreiche Karriere in der dynamischen Musikbranche entscheidend sind.

Durch die transparente Darstellung der Lernergebnisse und Strategien wird die positive Wirkung der Methodik verdeutlicht. Die identifizierten Ressourcen, die für

eine erfolgreiche Implementierung erforderlich sind, sollen dazu beitragen, potenzielle Herausforderungen während der Programmimplementierung zu mindern und bieten zudem einen klaren Einblick in die Erfahrungen des TEDMA-Projekts. Insbesondere der Zeitplan und die Module können an die Bedürfnisse und Marktstruktur jeder Institution angepasst werden, um den Anforderungen der digitalen Musikausbildung bestmöglich gerecht zu werden.

Die Projektpartner möchten alle interessierten Institutionen bei der Implementierung eines modernen und effektiven Lehrplans unterstützen. Aus diesem Grund werden die Ergebnisse und Erkenntnisse mit Open Access geteilt, um konstruktive Veränderungen im Hochschulsektor zu fördern und die digitale Bildung nachhaltig zu stärken.

4. Bibliographie

Döhring, B. et al.: COVID-19-Beschleunigung der Digitalisierung. [online: <https://link.springer.com/content/pdf/10.1007/s10368-021-00511-8.pdf?pdf=button>, (letzter Zugriff 02.04.2024)].

Fischer, Benjamin: Konzerte für die Couch. In: Frankfurter Allgemeine Zeitung [online:

<https://www.faz.net/aktuell/wirtschaft/musiker-in-der-corona-krise-die-professionalisierung-der-live-stream-konzerte-17049576.html> (last access 02.04.2024)].

Schneidewind, Peter and Tröndle, Martin: Selbstmanagement im Musikbetrieb. 2014.

Treß, Johannes: Selbstbestimmt und kritisch handeln in einer postdigitalen Zukunft? Ein kritischer Rückblick auf die Digitalisierung in der Musikpädagogik. In: cefjournal (2023), S. 67. [online: <https://doi.org/10.5281/zenodo.8010504> (letzter Zugriff, 28.03.2024)].

Tobias, Evans: Inter/Trans/Multi/Cross/New Media(ting): Navigieren in einer aufstrebenden Landschaft digitaler Medien für die Musikpädagogik. In: Randles, Clint (Hrsg.): Musikpädagogik. Navigieren durch die Zukunft. New York 2015, S. 91-93.

Vu, T. : Motivations-Leistungs-Zyklen beim Lernen: Eine Literaturübersicht und Forschungsagenda. In: Educational Psychological Review (34, 2021), p. 39-71 [online: <https://link.springer.com/article/10.1007/s10648-021-09616-7> (letzter Zugriff, 02.04.2024)].


5. Anhang

Workshopname	1.1. Responsives Webdesign
Empfehlung zur Gruppengröße	4-10
Workshop-Beschreibung	Einführung in Responsive Web, Design und Konzeption von digitalen Produkten, Screendesign, interaktiven Systemen, Nutzungskontext, Nutzerverhalten, Usability und Nutzer Erfahrungsgrundlagen, Mobile Systeme, Beyond Mobile,

	<p>Touchpoints zu immersiven und transmedialen Anwendungen.</p> <p>01_VL_Einführung Usability, UX, Responsive Web, Nutzungskontext (Grundlagen)</p> <p>02_VL_Briefing</p> <p>03_VL_Lasts und Spezifikationen</p> <p>04_VL_Berechnung laut AGD (Allianz Deutscher Designer) und BGD (Berufsverband Deutscher Kommunikationsdesigner)</p> <p>Ermitteln Sie Ihren eigenen Marktwert pro Stunde</p> <p>Berechnungsbeispiele für Webprodukte</p> <p>05_VL_Research, Design Thinking</p> <p>06_VL_Strukturelle Gestaltung und Informationsarchitektur (IA)</p> <p>07_VL_Funktionslayout_Wireframe</p> <p>Unterscheidung zwischen Wireframe, Prototyp, Mock-up</p> <p>Prototyping-Tools</p> <p>Prototyp für Usability-Tests (Grundlagen)</p> <p>Touchpoints und Integration von Crossmedia/Digital-Produkten</p> <p>Produkte</p> <p>08_VL_Composition, Positionierung im Web</p> <p>Konditionierung, Erwartung, Mindmaps</p> <p>09_VL_ScreenDesign (UI)</p> <p>10_VL_Color, Typografie im Web</p> <p>11_VL_Outlook: Jenseits von Mobilgeräten; Digitale Produkte/ Transmedia/ plattformübergreifend</p>
Workshop-Ziel	<p>Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls sind die Studierenden damit vertraut</p> <p>die Grundlagen des Screendesigns für das responsive Web.</p> <p>Responsives Web. Sie können digitale Produkte für entwerfen Desktop-, Tablet- und mobile Anwendungen.</p> <p>Gestalte sie.</p> <p>Sie haben aus Beispielen und vor allem aus ihren eigenen gelernt</p> <p>Projektarbeit über alle Produktionsphasen hinweg, planen, berechnen und strukturieren den Inhalt digitaler Medien</p> <p>Strukturieren, eine Informationsarchitektur erstellen und</p> <p>Testen Sie die Navigationsführung durch Prototyping.</p> <p>Sie erhalten einen Einblick in die Gestaltung von Touchpoints und damit ein Cross-Plattform-Erlebnis (UX).</p>
Workshop-Ausgabe	Erstes Screendesign-Projekt
Verwendbarkeit/ Anwendbarkeit der Inhalte (des Workshops) im Kontext des Studierenden	Verständnis für responsives Webdesign, Sicherstellung der Perspektive der kreativen Nutzung.
Erforderliches Studentenniveau	Unspezifisch
Zeitdauer/Aufbau:	Einmal

Gesamtarbeitsaufwand der Studierenden in Stunden ungefähr:	20 Std
Teilnehmervoraussetzungen:	nicht
Literatur:	<p>Spies, M. Markeninteraktionen, das Digitale schaffen Erfahrung, Thames & Hudson Ltd, 2015</p> <p>Norman, D. The Design of Everyday Things, Basic Books 2013</p> <p>Krug, S. Don't Make Me Think: Ein gesunder Menschenverstand-Ansatz Web-Benutzerfreundlichkeit (überarbeitet), 2013</p> <p>Nielsen, J. Sollten mobile Designprinzipien auf die angewendet werden Desktop?, Peachpit 2012 (Artikel)</p> <p>Goodwin, K. Entwerfen für das digitale Zeitalter: So erstellen Sie Menschenzentrierte Produkte und Dienstleistungen, 2009</p> <p>Alexander, K. Kompendium der visuellen Information und Kommunikation, x.media, 2007.</p> <p>Böhringer, J., Bühler, P. und Schlaich, P., Kompendium der Mediengestaltung: Produktion und Technik für Digital- und Printmedien, x.media, 2008.</p> <p>Jacobsen, J. Website-Konzeption. Erfolgreiche Web- und Multimedia-Anwendungen entwickeln, Addison-Wesley, 2. Aufl. 2006.</p> <p>Markus, D. Grundlagen der Mensch-Computer-Interaktion, Pearson Studium 2006</p> <p>Radtke u. a. Handbuch Visuelle Mediengestaltung, Cornelsen 2004</p> <p>Zusätzliche Online Quellen: Nielsen Norman Group, www.nngroup.com Internationales Usability- und UX-Qualifizierungsgremium, www.uxqb.org Interaction Design Foundation, www.interaction-design.org</p>

Workshopname	Improvisationserkundung
Empfehlung zur Gruppengröße	15

	
<p>Workshop-Beschreibung</p>	<p>Lernen Sie John kennen, auch bekannt als die ImproMachine – eine Kreation, die mit einem Kernprinzip konzipiert, entworfen und gebaut wurde, das über herkömmliche Grenzen hinausgeht. Dieses innovative musikalische Gebilde, geschaffen von einem interdisziplinären Künstler, Musiker, Denker, Instrumentenbauer, bildenden Künstler und Computerprogrammierer, stellt das Wesen und die Bedeutung der Musik in Frage.</p> <p>Die Kernuntersuchung der ImproMachine dreht sich um die Natur der Musik selbst. Beschränkt es sich auf die makellosen Darbietungen von Mozart, Beethoven oder Bach oder manifestiert es sich in zeitgenössischen Kompositionen und im weiten Bereich des Free Jazz? Die zentrale Philosophie lehnt die strenge Definition von Musik ab und behauptet, dass eine solche Forderung ihrem Wesen als sich ständig erneuernde und vitale Energie widerspreche. Aus dieser Sicht entsteht Musik aus einem offenen Raum mit unzähligen Möglichkeiten und findet ihre Kraft im Dialog mit diesem lebenswichtigen Raum.</p> <p>Um diese Philosophie zu verkörpern, lädt die ImproMachine Musiker aus verschiedenen Disziplinen ein, unbelastet von Vorurteilen ins Leere zu treten und das eigentliche Konzept von „Musik“ zu hinterfragen. Unter dem Motto „Alles ist Musik“ entfaltet sich eine einzigartige Form der Improvisation, die etablierte musikalische Standards sprengt.</p> <p>Im Mittelpunkt dieser musikalischen Erkundung steht John, die ImproMachine – eine unscheinbare Metallbox mit den Maßen 26 x 15 x 9 cm. Mit vier Haupttasten in Schwarz, Weiß, Rot und Blau, einem Drehknopf und einem digitalen Bildschirm, auf dem Buchstaben, Zahlen und Codes angezeigt werden, wird John zu mehr als nur einer Maschine; es verwandelt sich in ein Spielfeld für musikalischen Dialog. Benannt nach dem einflussreichen John Cage, fungiert John als Spielleiter, der durch Zufall verschiedene Ausgangspunkte verknüpft und den Rahmen für das Musikspiel festlegt.</p> <p>John urteilt nicht; Es erleichtert die musikalische Forschung, bei der das Spiel selbst Vorrang vor dem Erreichen eines perfekten stilistischen Ergebnisses hat. Sobald seine Aufgabe erfüllt ist, schließt John anmutig mit einem einfachen, aber tiefgründigen „Danke.“</p> <p>Das ImproMachine-Konzept basiert auf der Überzeugung, dass Begrenzung der Ausgangspunkt aller Kunst ist. Grenzen, fließend</p>

	<p>und veränderlich, verwandeln Leere in bedeutungsvollen Raum. Musiker sind, wie das zugrunde liegende Prinzip besagt, sowohl die Verwalter des Angebots als auch der Grenzen. Jede anerkannte Kunstform wird zu einem temporären Ergebnis, das aus dem Zusammenspiel von Fließen und Begrenzen entsteht.</p> <p>Iterationen mit der ImproMachine führen Musiker durch einen kreativen Prozess und ermöglichen es ihnen, ihre Musikalität in aufeinanderfolgenden Sessions zu entfalten. Diese Erfahrung entwickelt sich zu einer gelebten Reise, während die Teilnehmer eine Datenbank mit Fähigkeiten aufbauen, ihre musikalische Sprache bereichern und ihre eigenen Prinzipien unabhängig von der ImproMachine entwickeln.</p> <p>Die ImproMachine wird als Mittel zum Spannen einer Membran beschrieben und schwingt nach dem zugrunde liegenden Prinzip mit einem beispiellosen Klang mit. Für professionelle Musiker symbolisiert es eine Erweiterung ihrer musikalischen Reise – eine Erkundung, die lebenswichtigen Raum öffnet und unendliche Möglichkeiten für Innovation anerkennt. Die ImproMachine ist nicht nur eine Schöpfung, sondern ein Beweis für die transformative Kraft der Musik, wenn sie von konventionellen Zwängen befreit wird.</p>
Workshop-Ziel	Dieser Workshop konzentriert sich auf die Verbesserung der Improvisationsfähigkeiten der Teilnehmer in allen kreativen Bereichen. Durch interaktive Übungen verbessern die Teilnehmer ihre Anpassungsfähigkeit, ihr schnelles Denken und ihre Fähigkeiten zur Zusammenarbeit. Ziel ist es, ein vielseitiges Toolkit zur Verfügung zu stellen, um mit Unsicherheit umzugehen und Spontaneität in verschiedene kreative Unternehmungen zu integrieren.
Workshop-Ausgabe	Erfahrung, Leistung, Lernprozess.
Verwendbarkeit/Anwendbarkeit der Inhalte (des Workshops) im Kontext des Studierenden	Bachelorstudierende und Masterstudierende, vorzugsweise in den Bereichen Kunst und Musik.
Erforderliches Studentenniveau	Beliebig
Zeitdauer/Aufbau:	Das Minimum sind 2 Stunden, das Maximum 5, es kann aber auch mehrere Tage hintereinander durchgeführt werden. Es ist ein iterativer Lernprozess.
Gesamtarbeitsaufwand der Studierenden in	Siehe oben.

Stunden ungefähr:	
Teilnehmer-voraussetzungen:	Offen für alle, bevorzugte Künstler, Dichter und Einzelpersonen aus verschiedenen künstlerischen Bereichen. Musikalische Erfahrung ist zwar von Vorteil, aber nicht zwingend erforderlich. Wesentlich sind die Leidenschaft für kreativen Ausdruck und die Bereitschaft, die Prinzipien der Improvisation zu erforschen. Kommen Sie mit einer offenen Einstellung, einem Teamgeist und der Bereitschaft, die Grenzen Ihrer kreativen Komfortzone zu erweitern.
Literatur:	Karte der Musik – David Bruce https://youtu.be/c8odznnCRdo?si=idtIsHo-7uKeOunx

Workshopname	Spielen und Improvisieren mit Musik und Licht mithilfe digitaler Werkzeuge
Empfehlung zur Gruppengröße	10
Workshop-Beschreibung	Dieser Workshop bietet einen Überblick über Ressourcen zur digitalen Verbesserung der Leistung des Musikers und der Band mithilfe von Computertools (Ableton Live, Max-Msp, Blender, Arena...) Generierung neuer Klang- und Bildperspektiven (Audio- und MIDI-Signalverarbeitung, Musik-/Videointeraktionen zwischen Mensch und Maschine, sofortige Musikanalyse, Soundset-Programmierung, Verwendung von Sampling, Einführung einer Portion Chaos für Ton- und Videoeffekte durch die Implementierung von Zufallseffekten Parameter...).
Workshop-Ziel	Vermitteln Sie den Teilnehmern Grundkenntnisse und praktische Anwendung digitaler Musik- und Videotools.
Workshop-Ausgabe	30-minütiger Live-Auftritt der Teilnehmer.
Verwendbarkeit/Anwendbarkeit des Inhalts (des Workshops) im Kontext des Studierenden	Die Teilnehmer können die Inhalte dieses Workshops auf verschiedenen Ebenen ihrer persönlichen und beruflichen Tätigkeit anwenden und dabei digitale Tools für Musik und Video nutzen, die standardisiert, flexibel und leicht zugänglich sind.
Erforderliches Studentenniveau	High-School oder höher.
Zeitdauer/Aufbau:	5 Tage (8 Stunden/Tag)

	<p>Tag 1: Vorstellung der Musik- und Videotools / Systemanbindungen</p> <p>Tag 2: Nutzung von Werkzeugen durch die Teilnehmer und Brainstorming künstlerischer Anwendungen</p> <p>Tag 3 und 4: Bewerbung und Probe der Teilnehmer, Kombination von Musik und Video.</p> <p>Tag 5: Systeminstallation und öffentliche Aufführung</p>
Gesamtarbeitsaufwand der Studierenden in Stunden ungefähr:	Anwesenheit und Teilnahme am Workshop (40 Stunden), keine weiteren zusätzlichen Arbeiten erforderlich.
Teilnehmervoraussetzungen:	3 Jahre Erfahrung im Musizieren (Instrument, Gesang).
Literatur:	Benutzerhandbücher für Ableton Live, Max-MSP, Blender, Resolume Arena.

Workshopname	Interdisziplinäre Untersuchungen künstlerischer Produktionen
Empfehlung zur Gruppengröße	Zwischen 10 und 20
Workshop-Beschreibung	<p>Die Teilnehmer sollen in einem offenen und kollektiven Prozess Daten sammeln und transformieren, die Substanz erforschen und damit experimentieren, durch ortsspezifische Untersuchungen ein symbiotisches und übergreifendes ästhetisches/multimodales performatives Ergebnis definieren und entwickeln und dabei digitale Medien zum Sammeln, Behalten, Transformieren und Anzeigen nutzen Gegenstand. Durch die Untersuchung des ausgewählten Bereichs auf Formen und Muster, Farben und Texturen, Bewegungen und Geräusche sollen die Teilnehmer Informationen oder Inhalte für die musikalische Übersetzung extrahieren und generieren – z.B. B. indem Sie Melodien und/oder Harmonien komponieren, Dynamik und/oder Tempo usw. aus Linien oder Formen extrahieren oder Muster in (musikalische) Zahlensysteme umwandeln, z. B. Tonleitern und deren Schritte, oder indem man Field Recordings - manipuliert oder nicht - als gleichwertige musikalische Elemente verwendet. Die gesammelten Informationen sollen auch als Grundlage für (bewegte) Bilder dienen – unbearbeitet oder digital durch den Einsatz von Videoeffektprogrammen manipuliert. Die Bilder sollen in das endgültige Stück oder die endgültigen Stücke einfließen und so eine kohärente und kontinuierliche Verbindung zwischen Ort, Ton und Bild schaffen. Für die Präsentation oder Aufführung des Werkes entscheiden die Teilnehmer über Ort, Dauer, Struktur und Form, die wiederum aus dem gesammelten Material – z. B. aus der</p>

	zurückgelegten Reise, einer Karte, einer Erzählung oder anderen Mitteln, die das Werk verbinden – entnommen werden können an die Umwelt. Die Präsentation des Werkes kann Live-Auftritte und Improvisationen umfassen – sowohl analog/akustisch als auch digital. Ich kann Choreografie/Bewegung/Platzierungen von Ton und Darstellern in den Raum der Präsentation integrieren.
Workshop-Ziel	Ein Bewusstsein für bedingungsloses Schaffen entwickeln. Durch Zufall und Zufälle neue Ideen entfachen und generieren. Ästhetische und ortsspezifische Kunstwerke schaffen
Workshop-Ausgabe	Aufführung/Ausstellung
Verwendbarkeit/Anwendbarkeit der Inhalte (des Workshops) im Kontext des Studierenden	Der Workshop vermittelt Wissen für zukünftige kreative Arbeiten und Prozesse
Erforderliches Studentenniveau	(Bachelorstudierende?, Masterstudierende?) Kann sowohl für Kinder als auch für Studierende höherer Bildungseinrichtungen gestaltet werden
Zeitdauer/Aufbau:	Von einem halben Tag bis zu mehreren Tagen/Woche
Gesamtarbeitsaufwand der Studierenden in Stunden ungefähr:	Siehe oben
Teilnehmervoraussetzungen:	Nicht unbedingt erforderlich – hilfreich, um qualifizierte Entscheidungen für das Hauptinstrument treffen zu können
Literatur:	keiner