

Vorläufer. Die Beiträge im dritten Teil »Konkretionen« (S. 205ff.) beziehen sich auf konkrete Fallkonstellationen aus der Vermittlungspraxis. Zu erwähnen ist hier insbesondere der Aufsatz von Anna Magdalena Bredenbach, der sich mit dem inhaltlichen Vergleich von drei Schulbüchern aus dem Bereich der Sekundarstufe II im Hinblick auf musikgeschichtliche Darstellungen beschäftigt und dabei zum Teil erhebliche Unterschiede feststellt (S. 251ff.). Als eine Art Resümee und Ausblick kann der vierte Teil des Bandes aufgefasst werden: Unter der Fragestellung »Was wäre überdenkenswert?« (S. 319ff.) zeigen die drei Herausgeberinnen mögliche Perspektiven für ein konstruktives Zusammenwirken von Musikpädagogik und Musikwissenschaft auf und plädieren insbesondere für eine kritische Hinterfragung bzw. Neudefinition des vielfach in bildungspolitischen Kontexten bemühten »Kompetenzbegriffs« im Sinne einer Änderung der »pädagogische[n] bzw. gesellschaftspolitische[n] Maxime ›Kompetenz statt Intelligenz‹ in ›Kompetenz und Intelligenz« (S. 330).

Wie die drei Herausgeberinnen am Ende des Vorwortes zu dem vorliegenden Band zum Ausdruck bringen, sei inzwischen ein Umdenken in dieser Hinsicht zu erkennen, mit dem Ergebnis der Revision von etablierten Urteilen bzw. Vorurteilen

(vgl. S. 12f.). Dazu gehören insbesondere solche Praktiken, die bereits Holger Noltze im Jahre 2010 für die Banalisierung in der Musikvermittlung als ursächlich angeführt hat. Der vorliegende Sammelband bildet somit einen gelungenen Impuls für eine Rückbesinnung der Musikpädagogik auf den eigentlichen und ursprünglichen Gegenstand ihres Faches und damit verbunden für eine angemessene Akzeptanz der Musikwissenschaft als der dazugehörigen Fachwissenschaft. Geschärft wird durch die Beiträge das Bewusstsein, dass beide Disziplinen – entgegen vielfacher Verleugnungen vor allem aus Kreisen der Musikpädagogik – keinesfalls als isolierte Fächer anzusehen sind, sondern die Musikpädagogik letztendlich auf der Musikwissenschaft basiert. Eine sich gegenseitig bereichernde Koexistenz der Musikwissenschaft als Fachwissenschaft und der Musikpädagogik als der dazugehörigen Vermittlungswissenschaft ist hier nicht nur geboten, sondern unter vernünftiger Betrachtung als geradezu natürlich anzusehen – auch um der beiden Disziplinen obliegenden Verantwortung zur Pflege kulturellen Erbes gerecht zu werden. Unter diesem Aspekt liefert der Band wichtige Ansätze für nachhaltige Veränderungen der bisherigen Praxis, was letztlich – und dies ist vor allem zu hoffen – der immer weiter ausufernden Banalisierung von Inhalten des schulischen Musikunterrichtes entgegenwirken wird. ◀◀

Jan Torge Claussen

### **Musik als Videospiele. Guitar Games in der digitalen Musikvermittlung**

(= MusikmachDinge. Ästhetische Strategien und Sound-Kulturen 4)

Hildesheim: Georg Olms Verlag 2021; 290 S.; ISBN 9783487158556

Malte Sachsse

In seiner Dissertation *Musik als Videospiele. Guitar Games in der digitalen Musikvermittlung*, erschienen 2021 als vierter Band der Reihe »MusikmachDinge«, wendet sich Jan Torge Claussen sog. Guitar Games sowie damit verbundenen medialen Spiel- und Musizierpraxen zu: Spieler können hier entweder mit Controllern oder sogar einer echten E-Gitarre eine Software ansteuern, die ihre Eingaben interpretiert und in Sounds übersetzt, zugleich

aber mittels einer grafischen Benutzeroberfläche (z. B. in Form eines »Note Highway« [S. 65], bei dem im Rhythmus Fingerpositionen auf den Saiten von oben quasi eingeflogen werden) ein synchrones visuelles Feedback zu ihren Aktionen liefert. Je nach konzeptioneller Anlage des jeweiligen Guitar Game wird damit eine gewisse Bandbreite von Interaktionsformen realisierbar: von der spielerischen Betätigung von Knöpfen zu vorgegebenen



Zeitpunkten und der Simulation eines fiktiven Rockgitarren-Heldenlebens über kommentierte Tutorials zu einflussreichen Gitarrenriffs bis hin zum Nachspielen originalgetreuer AC/DC-Soli zum Live-Playback – mithilfe virtueller Verstärker sogar im Original-Sound. Claussens Arbeit wendet sich diesem noch jungen Phänomen in der Absicht zu, Besonderheiten digitaler Musik- und Medienkulturen exemplarisch sichtbar zu machen, hinsichtlich ihrer Bildungsgehalte zu analysieren und musikdidaktisch zu perspektivieren.

Ausgehend von einer umsichtigen und gut geschriebenen, grundlagentheoretischen – anthropologisch wie medientheoretisch informierten – Auseinandersetzung mit den Spieltheorien Johann Huizingas und Roger Caillois' zeichnet der Autor Genese, Funktionalität und Phänomenalität von Musikvideospiele im Allgemeinen nach (Kapitel 2), bevor er vier ausgewählte Guitar Games hinsichtlich ihrer Spielprinzipien, ihrer Entwicklungsgeschichte, ihrer Interface-Designs und Interaktionsmodi in den Blick nimmt (Kapitel 3): *GuitarHero*, *Rocksmith*, *BandFuse* und *Yousician* bewegen sich – wie der Autor überzeugend herausarbeitet – mit ihren je sehr unterschiedlichen Ansätzen in einem Spektrum zwischen Unterhaltungssoftware und Serious Games und versinnbildlichen einen »latenten Konflikt zwischen ludischer und didaktischer Ausrichtung« (S. 163). Diese Analysen geschehen eingebettet und stets rückbezogen auf die E-Gitarre selbst: aufgefasst gleichermaßen – originell, aber durchaus plausibel – als »Interface« (S. 77ff.) wie auch als Fixpunkt für mit ihr assoziierte Musikkulturen, Mythen und Star-Kulte, die in Guitar Games immer wieder referenziert und fortgeschrieben werden. Die hier gewonnenen Erkenntnisse werden anschließend (in Kapitel 4) mit aktuellen Diskursen und Konzepten digitalbasierter Vermittlung musikalischer und medialer Kompetenzen in Beziehung gesetzt, wobei insbesondere informelle Lernräume – z. B. YouTube-Tutorials und kostenpflichtige Online-Gitarrenkurse – ausgeleuchtet werden. Erfreulich ist hier die neugierige und zugleich stets kritisch-differenzierende Haltung, die der Autor bei der Beurteilung z. B. eines Trends wie digitaler Gamification – also der Funktionalisierung

spielerischer Elemente u. a. zu didaktischen Zwecken – einnimmt, die vielfach von anderen entweder ausschließlich euphorisch-affirmativ oder vernichtend eingeschätzt wird. Ein wesentlicher Ertrag dieses ersten Hauptteils der Arbeit besteht darin, einerseits auf Basis des Forschungsstandes einen systematisierenden Zugriff auf Musikvideospiele in didaktischer Perspektive aufzuzeigen, andererseits zeitgenössische musikalisch-mediale Praktiken mithilfe klassischer Spieltheorien zu erschließen, unter Rückgriff auf einige zentrale Konzepte – z. B. *agon* = Wettkampf; *mimikry* = Simulation; *alea* = Zufall, *ilinx* = Rausch (vgl. S. 36) – anthropologisch zu lesen und auf diese Weise besser verstehbar zu machen.

In der zweiten Hälfte des Buches wird eine kleine explorativ-empirische Studie vorgestellt, bei der 17 Studierende des Fachbereichs Kulturwissenschaften der Universität Hildesheim bei ihrem Versuch begleitet wurden, mithilfe des Spiels *Rocksmith 2014* das Instrument E-Gitarre zu erlernen. In einem angesichts der Vielfalt unterschiedlicher Datentypen und Auswertungsstrategien etwas abenteuerlich wirkenden, jedoch nachvollziehbar beschriebenen Mixed-Methods-Ansatz werden anhand von Lerntagebüchern, Interviews, Gruppendiskussionen, Videoaufzeichnungen sowie spielinternen Statistiken Phasen im Lernprozess nachgezeichnet und aspekthaft problematisiert (z. B. hinsichtlich des Spannungsfeldes zwischen Spielen und Lernen, Freiheit und Führung). Darüber hinaus werden Dimensionen des Kompetenzerwerbs aus primär instrumentalpädagogischer Sicht (z. B. bezüglich des Einflusses spieltechnischer Vorerfahrungen) beleuchtet, wobei man sich hier eine etwas stärkere Anbindung an die inzwischen recht umfangreichen (musik-)pädagogischen Forschungen zu Themen wie Üben, Leistungsbeurteilung bzw. Feedback oder Kompetenzerleben gewünscht hätte. Gleichwohl werden viele interessante Einblicke in die teils sehr individuellen Strategien im Umgang mit dem seitens des Spiels Angebotenen und Vorgegebenen geliefert – von der leistungsorientierten, kontinuierlichen Verfolgung des empfohlenen Lernpfades bis hin zum Herumspielen und »Spaß haben« (S. 214) mit Funktionen der Software (losgelöst von jeder Intention einer Verbesserung instrumentaler

Fertigkeiten für Verwendungskontexte jenseits der Spielumgebung). Gleiches gilt für die von den Teilnehmenden selbstständig eingeschlagenen Wege, das Üben im Rahmen der Software mit musikbezogenen Interaktionen in alltäglichen Kontexten (sei es im Austausch mit Peers online und offline oder vermittelt der Konsultation von YouTube-Videos, vgl. S. 242–245) abzugleichen, anzureichern und zu vernetzen. Trotz mancher beobachteten Lernprogression und motivationaler Effekte fällt die Einschätzung der didaktischen Möglichkeiten von *Rocksmith 2014* gleichwohl ambivalent aus, vernachlässigt die Software doch nicht-quantifizierbare Momente des Gitarrenspiels wie Körperhaltung, Klanglichkeit und individuelle ästhetische Gestaltung (vgl. S. 251). Ebenso wenig ist sie in der Lage, »ausführliches diskursives Feedback« (S. 247) zu geben – »das Spiel bewertet in Prozentzahlen, Punkten oder Anwesenheitsdauern« (ebd.) –, woraus sich der mehrfach geäußerte Wunsch nach der »Präsenz einer Lehrerin oder eines Lehrers mit entsprechenden Kompetenzen im Instrumentalunterricht« (S. 243) erklärt.

Vor diesem Hintergrund mag der Untersuchungsgegenstand lediglich auf den ersten Blick eher speziell anmuten: Dem Autor gelingt es, auf die medienkonvergente Einbettung und Verwobenheit der Musikvideospiele in ein breitgefächertes Netz von Bedeutungen aufmerksam zu machen, wobei sie explizit wie implizit populäre musikalisch-kulturelle Praktiken, Bilder und Narrative

tradieren, fortschreiben und transformieren. Die pädagogisch-didaktische Auseinandersetzung mit diesen Inhalten kann dann als bildungsrelevant gelten, wenn – wie Claussen zutreffend differenziert – es gelingt, über das eigene »Musicking« (S. 68f.) in eine Selbstreflexion des individuellen (hörenden, lernenden, verstehenden) Umgangs mit Musik und Medien, in einen interaktiven Austausch mit anderen – z. B. Musiklehrenden – darüber sowie in »eine Reflexion von aktuellen digitalen Musik- und Medienkulturen« (S. 253) insgesamt zu kommen.

Bereichernd dürfte die Lektüre dieser Veröffentlichung aufgrund ihrer interdisziplinären Breite damit sowohl für musikpädagogisch und kulturwissenschaftlich Forschende sein, als auch für Instrumentalpädagogen – wenn auch vielleicht nicht in erster Linie, um ludische Mechanismen ausgewählter Musikvideospiele direkt in den eigenen Unterricht zu integrieren, sondern um wertvolle Einblicke in Charakteristika informeller digitaler und hybrider Lernräume und -praktiken zu gewinnen, mit denen möglicherweise auch ihre Schüler vertraut sind. In dem Maße, wie die von diesen dort gewonnenen Erfahrungen (z. B. mit Visualisierungsweisen von Musik jenseits traditioneller Noten oder mit unmittelbarem Leistungsfeedback) eine Folie ihrer zukünftigen Auseinandersetzung mit Musik bilden, wäre ein Nachdenken über mögliche Synergieeffekte für formale und non-formale Formen und Kontexte des Musikkernens an der Zeit. ◀◀

Michael Custodis

### **Music and Resistance.**

### **Cultural Defense During the German Occupation of Norway 1940–45**

(= Münsteraner Studien zur zeitgenössischen Musik 6)

Münster [u. a.]: Waxmann 2021; 430 S.; ISBN 9783830942894

Christoph Siems

Die Musikgeschichte Norwegens unter der deutschen Besatzung während des Nationalsozialismus 1940 bis 1945 stand bisher hauptsächlich im Fokus norwegischsprachiger Literatur und geschah meist im Rahmen von biografischen Studien zu Komponisten und Institutionschroniken. Mit dem

Forschungsprojekt »Nordic Music Politics«. Resistance, Persecution, Collaboration, and Reintegration in Norway's Music Life. 1930–1960« hat sich Michael Custodis in den vergangenen Jahren den verschiedenen Formen des musikalischen Widerstandes in dem skandinavischen Land gewidmet.

