

**CHAKBOOM**  
**KLIK-KLAK**  
**BÄNG!**



# Das iPhone als Speerspitze der Musikdemokratisierung

## Der vernetzte Soundkosmos

Schon jetzt ist Apples App Store eine wahre Fundgrube für progressiv denkende Musiker. Doch bahnt sich auf leisen Sohlen eine zweite, weitaus einschneidendere Revolution an. Immer mehr Apps weichen die Grenzen zwischen Profiproduzenten und interessierten Amateuren endgültig auf und lassen das Komponieren als entspannende Freizeitbeschäftigung entdecken. Die Speerspitze der Anwender klinkt sich mit dem iPhone zudem bereits in ein globales musikalisches Netzwerk ein – und ebnet damit den Weg für einen weltumspannenden Kosmos aus Sound.

Zumindest in der Welt von Steve Jobs scheinen die Zeiten, als Revolutionen grausam und blutrünstig zu sein hatten, vorbei zu sein. Auch wenn so mancher „Early Adopter“ bei Markteinführung des iPhone im Jahr 2007 im Gedränge vor den Apple Stores eine geknautschte Rippe oder einen gequetschten Finger davongetragen haben mag, hat das Web-2.0-Telefon während der vergangenen beiden Jahre beinahe subtil einen Paradigmenwechsel in der gesamten Medienbranche losgetreten. Daran sind weniger die Gesprächsqualitäten des Geräts verantwortlich, sondern seine Konzeption als intuitiv bedienbarer Microcomputer, der Anwendern eine Vielzahl nützlicher Softwarelösungen zur Verfügung stellt. Vor allem Musiker haben von Anfang an das Potenzial der von Apple schlicht als „Apps“ benannten Programme erkannt und begreifen das iPhone heute als mobile Produktionsstation: DJs können hypothetisch ganze Plattensammlungen, Komponisten ihre gesammelten Partituren, Liveperformer einen kompletten Instrumentenpark in der Hosentasche tragen – der Begriff der Spontaneität muss im Apple-Kosmos neu definiert werden. Doch öffnet sich der Musikbranche plötzlich noch eine Vielzahl weiterer Möglichkeiten: Das iPhone ergänzt bestehende Vertriebs- und Contentmodelle. Es treibt den Demokratisierungsgedanken beim Musizieren voran. Und schließlich steht es an der Basis der neuen Bewegung des „Social Music Making“.

### Stichwort Monetarisierung

Die Erkenntnis, dass sich mit dem iPhone neue, Musik-angelegte Inhalte monetarisieren lassen, setzt sich allmählich auf breiter Front durch. Die Nine Inch Nails haben – übrigens nach einem vielbeachteten Streit mit Apple – eine App veröffentlicht, die Nutzern eine schier unvorstellbare Menge an Band-bezogenen Informationen verfügbar

macht, darunter Bilder, Videos, Messageboards und natürlich auch ganz viel Musik. Die Formation hat es damit verstanden, die Kreativkräfte ihrer Fans nutzbar zu machen: Im Archiv von Trent Reznor und Co. schlummern angeblich rund 11.000 Remixe, die man unter anderem durch das iPhone der gesamten Community zur Verfügung stellen möchte. Die Indie-Rock-Kollegen von Snow Patrol haben wiederum ihr aktuelles Album um eine iPhone-Multimedia-App ergänzt, die sich wie ein CD-Booklet durchblättern lässt und eine bunte Mischung aus exklusivem Material bietet. Wo der Indie-Bereich mit finanziell erfolgreichen Ideen vorlegt,

auch eher oberflächlich Interessierten, die Songs erst einmal auf ihre Langzeitwirkung zu testen: Bei Gefallen kann man per direktem Link zum iTunes Store den entsprechenden Track zu einem Sonderpreis nachkaufen. Apps erweitern somit das Distributionsspektrum um eine weitere, durchaus nicht unattraktive Komponente.

### Alle machen Musik!

Auch ein zweiter Punkt nimmt immer mehr an Bedeutung zu: Wenn sich über einen alltäglichen Gegenstand wie ein Telefon kostengünstig Musikproduktionswerkzeuge betreiben lassen, steht plötzlich nicht nur

von Tobias Fischer

» Vor dem Zubettgehen noch einmal an den Songs basteln, während der Partner schon schläft, oder statt einer Runde Patience ein wenig Komponieren – das erscheint nun gar nicht mehr so abwegig. «

ziehen auch die Majors gern nach: Die Pussy Cat Dolls und Lady Gaga erlauben Fans mit ihren Apps einen Blick hinter die Kulissen und fahren Ausschnitte aus Konzerten sowie kurze Promoclips auf.

Doch hat es ganz den Anschein, als ob auch die Musik selbst wieder in den Vordergrund rückt. Die amerikanische Rockband Presidents of the United States, traditionell neuen Medien gegenüber äußerst aufgeschlossen, hat sich beispielsweise entschlossen, ihren gesamten Back-Katalog in eine einzige App zu packen, einschließlich ihres „Froggy Style“-Debüts, das seinerzeit als limitierte Kasette nur knapp fünftausend Abnehmer fand. Tracks müssen zwar derzeit noch gestreamt werden und können auch nicht in die iTunes-Bibliothek geladen werden, andererseits kann man deshalb bei einem Preis von 3 US-Dollar nicht wirklich meckern – zudem erlaubt das Paket

einer Kiste aus professionellen Musikern, sondern praktisch jedem Interessierten eine Welt aus Klang zur Verfügung. Das deutsche Performance-Projekt „ZEE. Zaboura Eichstadt Experience“ hat über das Jahr 2009 verteilt mehrere iPhone-Performances organisiert, sowohl als Duo aus den Gründern Nadia Zaboura und Björn Eichstädt, als auch in größeren Gruppen: „Wir sehen auf jeden Fall das Potenzial zu einer Demokratisierung“, so Zaboura, „wir haben in alle Performances bisher sowohl ‚richtige‘ Musiker als auch reine iPhone-Nutzer eingebunden, die bisher überhaupt keinen Musikbezug hatten. Das hat in Kombination mit frei improvisierten Konzepten hervorragend funktioniert. Außerdem besteht unsere Kunst auch in der Nachbearbeitung von Videos und der Nutzung von Fotos, die Leute bei den Performances gemacht haben. Das Stichwort lautet hier Crowdsourcing: Da werden viele Nichtmusi-

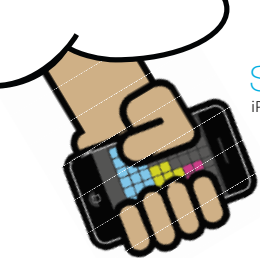


Foto: iPhone-Performance: Nicola Bernhart

Bei den Events des Duos ZEE werden auch Nichtmusiker eingebunden.



Foto: ZEE – Kathrin Aue

Bei gemeinsamen iPhone-Performances steht der Spaßfaktor zentral im Mittelpunkt.

ker in musikalische Projekte integriert.“ Zum Einsatz kommen bei den Veranstaltungen Apps wie Brian Enos Bloom, Air und Trope sowie RjDj, Ocarina, iKoto, Creation, bebob und Zephyr – dementsprechend bunt sind die Ergebnisse auch ausgefallen. Zwar war nicht jeder Zuhörer sofort begeistert („Das Projekt spaltet, ganz klar“, gibt Zaboura zu), doch haben vor allem die Teilnehmer die Erfahrung einstimmig als spannend kategorisiert. So bilden sie die erste Basis für einen Dialog auf Augenhöhe zwischen Profis mit einer musiktheoretischen Ausbildung und dem Rest der Welt.

Die logische Konsequenz dieses Dialogs kann man bereits heute im App Store erwerben: Programme wie ZOOZbeat, das sich selbst als „musikalisches Freizeitstudio“ bezeichnet, wollen schon gar nicht mehr als professionelle Sequenzer wahrgenommen werden, sondern richten sich vornehmlich an „Amateure“. Vor dem Zubettgehen noch einmal an den Songs basteln, während der Partner schon schläft, oder statt einer Runde Patience ein wenig Komponieren – das erscheint nun gar nicht mehr so abwegig. Allen diesen Werkzeugen ist gemeinsam, dass ihre Oberflächen auf intuitive, grafische Bedienung ausgelegt sind und dem Benutzer bewusst nur eine harmonisch genau abgestimmte Menge an Tönen bieten. Diese Musik-Entertainment-Apps demystifizieren

den Prozess des Muskmachens zwar nicht zwangsweise, aber sie dienen sehr wohl als Vermittler zu dessen enigmatischen Symbolen und erlauben es somit einer Masse an derzeit passiven Hörern zu aktiven Musikern zu werden.

» Sollte die Netzwerkkomponente zu einem integralen Teil aller Apps werden, ergibt sich ein kaum abschätzbares Potenzial. «

### Zusammen musizieren

Gerade den letztgenannten Aspekt empfindet Björn Eichstädt von ZEE als besonders entscheidend: Bei einer Performance an der Pop-Akademie Mannheim, bei der sogar zwei Schlagzeuger mit von der Partie waren, wurde das spontan zusammengestellte Ensemble durch das Hochhalten von Karten mit simplen Instruktionen wie „laut“, „leise“, „hohe Töne“, „tiefe Töne“ dirigiert: „Es ist natürlich schön, wenn ein Telekommunikationsinstrument wieder direkt zurückgeführt wird auf seinen eigentlichen Sinn, nämlich die soziale Interaktion zu fördern“, sagt Eichstädt dazu. Und weiter: „Wenn es sich bei den Beteiligten nicht um Musiker handelte, dann hat denen vor allem der Gruppenaspekt Spaß

gemacht. Die Erkenntnis lautete dann: „Hey, man kann mit den Dingern ja auch etwas zusammen machen“.

Auch Ge Wang, Leiter des Stanford Mobile Phone Orchestra, sieht das iPhone vor allem als Mittel, Leute zu verbinden. Wang hat die bereits erwähnte Ocarina entwickelt, mit inzwischen rund 600.000 Downloads eine der erfolgreichsten Audio-Apps überhaupt. Sie verwandelt das iPhone in eine traditionelle Flöte, die mit dem Mikrofoneingang des Geräts gespielt wird. Der Spieler bläst in die Öffnung und erzeugt dadurch einen hellen Flötenton, der durch zusätzliche Bewegungen des iPhone moduliert wird – eine ebenso einfache wie verblüffende Technik. Noch verblüffender ist indes, dass die Ocarina auch eine bemerkenswerte soziale Komponente enthält: Wer möchte, kann seine Melodien aufzeichnen lassen und der Ocarina-Gemeinde zur Verfügung stellen. Auf diese Weise kann man sich anhören, was andere Musiker überall auf der Welt auf ihrem Instrument spielen. In naher Zukunft ist sogar denkbar, dass man sich mit Andenbewohnern, Australiern oder Forschern auf dem Südpol zu spontanen gemeinsamen Sessions verabreden kann. Sollte diese Netzwerkkomponente zu einem integralen Teil aller Apps werden, ergibt sich ein heute noch kaum abschätzbares Potenzial. Die Herausbildung neuer Gattungen wie zum Beispiel eines Ocarina-Quartetts oder eines

Bloom-Duos sind denkbar, und Musik wird imstande sein, zum ersten Mal nicht nur metaphorisch, sondern ganz real die Welt zu verbinden.

Doch sollte bei diesem messianischen Eifer nicht vergessen werden, dass der Endpunkt noch lange nicht erreicht ist: „Wir glauben nicht, dass diese Art des Musizierens zur Regel werden wird“, sagt auch Eichstädt, „das iPhone ist ein erstes interessantes Element und wird sicherlich hier oder dort als Gadget zum Einsatz kommen. Aber es wird noch mehr solcher Ansätze geben, die Entwicklung wird hier nicht stehenbleiben, weil es immer Künstler gibt, die Neues einsetzen.“ Die Revolution frisst ihre Kinder – auch ganz ohne Blutvergießen. ■