

Carola Schülzky-Kirchhof und
Evan Schneider

Beats bauen und Songs produzieren zwischen Notenregalen.

Der mobile Musik-Makerspace m3 in der Stadtbibliothek Charlottenburg- Wilmersdorf in Berlin

*Die Teilnahme an einem Wettbewerb legte den Grundstein für den mobilen Musik-Makerspace m3 der Stadtbibliothek Charlottenburg-Wilmersdorf in Berlin. Er wurde in Zusammenarbeit mit mehreren Partner*innen konzipiert und realisiert und in den Bibliotheksbetrieb mit Workshops und Veranstaltungen integriert. Mit dem m3 ist es möglich, direkt in der Bibliothek gemeinsam oder allein Beats zu bauen, Musik zu komponieren und Audioinhalte zu produzieren. Der Bericht beschreibt den Weg von der Idee zur Konzeption und Nutzung in der Bibliothek über die Gegenwart der Pandemie bis hin zu den Perspektiven für kreative Projekte mit unterschiedlichsten Interessensgruppen.*

Idee

Die Stadtbibliothek Charlottenburg-Wilmersdorf (CW) gehört zum Verbund der Öffentlichen Bibliotheken Berlins (VÖBB) und nahm am Wettbewerb „Makerspaces“ des Verbundprojektes „Digitale Welten“ im Frühjahr 2018 mit der Idee zu einem Musik-Makerspace teil. Der Anspruch der Stadtbibliothek CW bei der Beteiligung am Wettbewerb war, ein Projekt zu entwickeln, das die spezifische Besonderheit der Bibliothek und das Leitbild der Einrichtung „Wir bieten Vielfalt einen Ort.“ unterstreicht und bereichert. Es bot sich die Chance, die Attraktivität der integrierten traditionsreichen Musikabteilung zu steigern und sie als Bildungspartnerin bekannter zu machen, indem Besucher*innen aller Altersgruppen und Hintergründe die Möglichkeit geboten werden sollte, zusätzlich zum bereits vorhandenen E-Piano selbst musikalisch-kreativ tätig zu werden.

Zur Inspiration wurden die Angebote anderer Musikbibliotheken betrachtet, z. B. die Musikangebote der Zentral- und Landesbibliothek Berlin mit App-Workshops/^{1/}, das Musikangebot der Stadtbibliothek Köln/^{2/} und der MusicSpace des Bibliothek- und Informationssystems Oldenburg.^{3/} In unserer Vorstellung wurde ein Tonstudio geschaffen, das es ermöglicht, haptisch und sichtbar zwischen den Regalen mit Musik-Medien, digital und elektronisch über Kopfhörer und ohne Notenkenntnisse zu musizieren. Die Komponenten sollten austauschbar und erweiterbar, das Studio selbst beweglich sein, damit es für Workshops mit Gesang auch ohne Probleme in andere Bereiche geschoben werden kann. Unser Ziel war es, vor allem ein Angebot zu bieten, das das Musizieren und Komponieren allein, aber auch in Gemeinschaft ermöglicht.

Konzeption und Realisierung

Über die Musikschule City West des Bezirks Charlottenburg-Wilmersdorf konnten Kontakte zu einem Kollektiv aus freischaffenden Expert*innen der Musik-Technologie-Szene und Designer*innen bei Ableton und Native Instruments geknüpft werden. Dieses Team konnte exakt nach den oben genannten Vorstellungen einen mobilen Musik-Makerspace konstruieren und konfigurieren. Die zentrale Kommunikation lief hierbei über ein junges Start-Up-Unternehmen im Bereich der elektronischen Musik, das auch die maßgeblichen Ideen beisteuerte, koordinierte und umsetzte. Ein Name für das Projekt war schnell gefunden: der mobile Musik-Makerspace m3. Den Wettbewerb „Makerspaces“ im VÖBB gewann das ausgefeilte Projekt dennoch nicht. Unter großem und andauerndem Einsatz der Fachbereichsleitung konnte der schon in den Startlöchern steckende m3 mit Eigenmitteln finanziert, realisiert und schließlich im November 2018 der Öffentlichkeit präsentiert werden.

Der m3 besteht aus zwei farblich verschiedenen, aber technisch identischen Stationen „Charlotte“ und „Wilma“, die einzeln oder zu-



Abb. 1: Erste Konzeptions-Grafik des m3

© Daniel Richter; tututata 2018

sammengeschlossen gespielt werden können. Die Stationen können verschoben oder fest aneinandergesetzt werden. Für den Transport lassen sich Keyboard und Controller im Case verstauen, Tischbeine und Platten zusammenklappen und mit anbringbarer und abhebbarer Seitenklappe zu einem kompletten reisesicheren Set-Case verwandeln. In den Stationen sind jeweils verbaut: Ein MAC-Computer, ein Native Instrument Keyboard und ein Musik-Controller MASCHINE MK2, bei Bedarf ist auch ein Ableton Live Controller anschließbar. Acht Kopfhörer ermöglichen ein gemeinsames Arbeiten an einem Musikstück, das weder nach außen hin stört noch von außen gestört wird. Zusätzlich ist neben einer Lautsprecherbox auch jeweils ein Mikrofon eingebaut, sodass bei Bedarf auch Gesang oder Rap aufgenommen werden können. Die Hardware ist diebstahlsicher verbaut, verklebt und teilweise mit Kensington-Locks am Case gesichert. Die Entwendung eines Trackpads und eines Kopfhörers durch das Durchschneiden der Kabel lehrte uns jedoch, dass selbst die Zerstörung des Diebesguts nicht vom Diebstahl abhält. Weitere Defekte können bis jetzt auf unsachgemäße Nutzung zurückgeführt werden, halten sich aber für ein

hochtechnisiertes Gerät, das frei zugänglich ist, im durchaus akzeptablen Rahmen.

Die verwendbare Software belief sich zum Start auf Native Instrument Maschine, Apple GarageBand, Ableton Live und Sonic Pi, ein freies Musik-Coding-Programm. Aus Daten- und Jugendschutzgründen sind die Computer nicht mit dem Internet verbunden. Nutzer*innen werden dazu aufgefordert, USB-Sticks oder USB-fähige Speichermedien mitzubringen und ihre Werke darauf zu sichern oder weiterzubearbeiten. Die Computer fahren nach Schließung der Bibliothek selbstständig herunter und setzen sich in den Ausgangszustand zurück. Ein mit dem Konzeptionsteam geschlossener Betreuungsvertrag für die folgenden Jahre stellt durch regelmäßige Updates und Reparaturen sicher, dass der m3 dauerhaft funktionsfähig bleibt und weiterentwickelt wird. /4/

Seit seinem Einzug lockert der m3 das Erscheinungsbild der Musikabteilung erheblich auf. Weitere Instrumente sind zum Anschluss verfügbar und innerhalb der Bibliotheksräume ausleihbar: Eine E-Gitarre, ein Artiphon und auch das benachbarte E-Piano können als weitere Instrumente angeschlossen werden. Der Raumschaffung für den m3 mit barrierefreier Nutzungsmöglichkeit gingen

Abwägungen bzgl. des Musikmedien-Bestandes voraus. Analoge Bestände an Noten und Musikbüchern wurden geprüft und reduziert. Nach ersten Erfahrungen hat die Auflockerung den Nutzungszahlen der verbliebenen Bestände gutgetan.

Nutzung und Workshops

Der m3 stand vor Ausbruch der Pandemie zur freien Nutzung ohne Anmeldung zur Verfügung. Die Komplexität der Soft- und Hardware ist für Laien teilweise hoch und nur für erfahrene Nutzer*innen ganz unmittelbar verständlich. Die Einbettung des m3 in ein Schulungskonzept war der nächste Schritt. Schon in den ersten Wochen fand sich der erste Junior Expert, der sich bereit erklärte, Interessierten die Anwendungen ehrenamtlich näherzubringen. Auch der erste Honorar-dozent wurde durch Zufall akquiriert. Die wöchentliche Durchführung von Workshops wurde in den Jahren 2019 und Anfang 2020 aus Fördermitteln des VÖBB-Schulungsbereichs „Digitale Welten“ unterstützt. Zwei bis drei engagierte Honorar-

kräfte, selbst Musiker*innen, betreuten neben den wöchentlichen Workshops auch Ferienworkshops und Multiplikator*innen-Schulungen.

Erfahrungen zeigten, dass die erwartete Haupt-Zielgruppe, Jugendliche und junge Erwachsene, vom m3 angezogen wurde, durch ihre seltene Präsenz in den Bibliotheken jedoch nicht die größte Nutzer*innengruppe ausmachte. Diese Altersgruppe wurde über das Angebot von Ferienworkshops und Klassenführungen erreicht. Kinder unter zwölf Jahren trauten sich häufiger einfach draufloszumusizieren, und auch ältere Erwachsene, vom absoluten Laien bis zu Hobby-Elektronik-Musiker*innen, zeigten reges Interesse an den Abendworkshops. Nicht gut angenommen wurden die samstäglichen Familien-Workshops. Es bedurfte inzwischen angebrachter kindgerechter Kopfhörer, denn der Geräuschpegel war zu hoch und die Erfolgserlebnisse für Kinder unter neun Jahren stellten sich zu zögerlich ein. Die anvisierte Zusammenführung von älteren und jungen Nutzer*innen via elektronische Musik durch die offenen Workshops gelang nur zum Teil. Die Lernstrategien sind unterschiedlich: Kinder wol-



Abb. 2: m3 in der Musikabteilung

© Stadtbibliothek Charlottenburg-Wilmersdorf



Abb. 3: Projekttag am m3

© Stadtbibliothek Charlottenburg-Wilmersdorf

len sehr schnelle hörbare Ergebnisse und drücken gerne drauflos, viele Erwachsene wollen mit Papier und Stift die Handhabung dokumentieren, und Jugendliche haben teilweise schon sehr genaue Vorstellungen, wie der Sound klingen soll und wollen am liebsten alles allein herausfinden. Eine grobe Teilung der Altersstruktur ließ sich durch den Aufbau des m3 in zwei Stationen einfach umsetzen.

Die Erfahrungen aus der Praxis haben gezeigt, dass nicht mehr als vier aktive Teilnehmer*innen zur nachhaltigen Vermittlung des Angebots ideal sind. Für Workshops mit größeren Gruppen bzw. ganzen Klassen eignet sich die Kombination aus m3 und dem Komponieren mit Tablets. Zur Ergänzung wurden für die bibliotheksinternen iPads Kopfhörer, Splitter zum Anschluss mehrerer Kopfhörer und Musik-Apps angeschafft. Bei Bedarf wird z. B. der Song in der App-Maschine entwickelt und schließlich am m3 mit Gesangs- oder Rap-Spur erweitert, fertiggemischt und produziert. /5/ Musik-Workshops mit Klassen sind schwierig in unseren Bibliotheksbetrieb zu integrieren und werden in der Regel vor die Öffnungszeiten gelegt. Für die Präsentation der Song-Ergebnisse, einen unerlässlichen Abschluss in allen Workshops, lohnte sich die Anschaffung einer Musikanlage,

die auch für Veranstaltungen genutzt wird. Der im m3 integrierte Lautsprecher eignet sich nur für die Präsentation vor kleinen Gruppen.

Lehrkräfte, die mit ihren Klassen die Bibliothek besuchen, sind dankbar für das Angebot, wittern sie doch den angedachten Reiz für Schüler*innen, die aus eigenem Antrieb nicht auf die Idee kommen würden, eine Bibliothek zu besuchen. Der Vorteil des Musik-Machens und Beat-Bauens zeigt sich besonders bei Willkommensklassen in der niedrigen Sprachbarriere oder auch bei Gruppen mit Lernbehinderung. Durch solche aktiven Mitmach-Angebote, die nur grundlegende Deutsch-Kenntnisse erfordern, können schneller Hemmungen abgebaut und die Bibliotheksangebote insgesamt nähergebracht werden.

Nutzer*innen haben ein Mitspracherecht bei der Weiterentwicklung des m3. Wünsche bzgl. Equipment, Software und Workshops werden von uns überprüft und nach Möglichkeit umgesetzt. Der Wunsch nach einem Noten-Transkriptionsprogramm ließ sich durch die Installation des freien Programms MuseScore erfüllen. Die Mobilität des m3 erlaubt es nicht nur, ihn in der Bibliothek an verschiedenen Orten aufzustellen, sondern auch auf Veranstaltungen außerhalb der Bibliothek zu

präsentieren und Workshops in anderen Institutionen durchzuführen. So konnte der m3 z. B. auf dem Netzfest der Web- und Digitalwelt-Konferenz re:publica 2019 ausprobiert werden. Die Präsenz bei der Langen Nacht der Wissenschaften 2020 war geplant und musste dann wie alle anderen Veranstaltungen pandemiebedingt ausfallen.

Auswirkungen der Corona-Pandemie

Nach dem ersten Lockdown im Frühjahr 2020 und den damit verbundenen Bibliotheksschließungen konnten die wöchentlichen Workshops in geringerer Zahl, mit Hygieneauflagen und Anmeldung von maximal einer Person pro Station wieder starten. Doch in der Praxis stellte es sich schnell als nicht realisierbar heraus, den Mindestabstand von 1,5 m zwischen Honorarkraft und Teilnehmer*in zu halten. Zu haptisch ist die Bedienung an Controller und Keyboard, zu kleinteilig und differenziert die Bedienung am Bildschirm. Die Workshops müssen seitdem gänzlich ausfallen. Auch die freie Nutzung des m3 ist zurzeit, wie das Lesen, Surfen, Arbeiten und längere Aufhalten in der Bibliothek, nicht erlaubt.

In den Schließzeiten konzipierten die Honorarkräfte Tutorials und wurden bei der Durchführung am m3 professionell gefilmt. Die entstandenen Videos sind frei im Netz/6/ und direkt am m3 verfügbar. Sie ermöglichen einen Einstieg zu Hause und das selbstständige Aneignen in der freien Nutzung des m3. Er ist in erster Linie als Vor-Ort-Angebot entwickelt und soll auch in dieser Form sobald wie möglich wieder zur Verfügung stehen.

Perspektiven

Die Planungen für die kommenden Jahre laufen im Bereich der digitalen Angebote und auf dem Gebiet größerer Veranstaltungen und Kooperationen mit Institutionen. Es soll eine höhere Konzentration auf freie Software erfolgen, die sobald wie möglich vor Ort in Workshops erlernt und

zu Hause weiter angewendet werden kann. Das Workshop-Programm soll außerdem thematisch ausgebaut werden. Angedacht sind Workshops zu einzelnen Musikrichtungen wie zum Bereich der Musik-Analyse oder auch der Produktion von Podcasts und Hörspielen. Das Profil der Stadtbibliothek CW auf der Plattform Soundcloud wird es Nutzer*innen ermöglichen, ihre Werke der Öffentlichkeit zu präsentieren./7/ Hier sollen in Zukunft durch eine entsprechende vorgefertigte freiwillige Rechte-Vereinbarung mit den Urheber*innen auch die jeweiligen Workshop-Ergebnisse veröffentlicht werden. Anreiz zur Veröffentlichung sollen hier Gimmicks aus dem Merchandise der Stadtbibliothek CW bieten.

Die Staatsbibliothek zu Berlin plant zum 200. Todestag von E. T. A. Hoffmann im Jahr 2022 eine große Ausstellung. Als Kooperationspartnerin wird die Stadtbibliothek CW Musik-Workshops mit Schulklassen durchführen. Im Musik-Makerspace werden Soundtracks, Rap oder Tonstücke zu einem Werk oder Motiv von E. T. A. Hoffmann gebaut. Die Ergebnisse sollen in die Ausstellung vor Ort in der Staatsbibliothek und das E. T. A. Hoffmann Portal mit einfließen. Das Projekt bietet Schüler*innen die Möglichkeit, sich mit Hoffmanns Schaffen auseinanderzusetzen, ihre eigenen vielfältigen Talente zu erfahren und zu präsentieren. Als Entleiher soll der m3 selbst zur Staatsbibliothek reisen und dort während der Ausstellung für einen Live-Workshop mit Interessierten zur Verfügung stehen.

In naher Zukunft wird die Bezirkszentralbibliothek mit der Musikabteilung ihre angestammten Räumlichkeiten verlassen müssen. Sie soll u. a. gemeinsam mit der Musikschule und der Artothek ein kulturelles Angebot unter einem Dach bieten. In Aussicht ist eine zentrale Lage in einem mehrstöckigen Gebäude, in dem der m3 auf einer Musik-Etage seine neue Heimat finden würde. Mit dieser Aussicht ist die Fördermittelbeantragung für die Beteiligung der Stadtbibliothek CW an Projekten und Maßnahmen im Rahmen des Berliner Nachhaltigkeitsprogramms Inklusion '23 zu den Special Olympic World Games (SOWG) Berlin 2023/8/ eine weitere ambitionierte Projekt-Idee. Hier wird

gezielt in Kooperation mit einer Schule mit sonderpädagogischem Förderschwerpunkt und einer Schule mit Musikbetonung Schüler*innen ein gemeinsamer Kreativitäts-Raum geboten. Jede Person beteiligt sich entsprechend ihrer Fähigkeiten: singen, Rhythmen erzeugen, Klavierspielen oder tanzen, Aufnahmen mischen und Technik bedienen. Das Angebot soll im Prozess für verschiedene Altersgruppen gestaltet und abschließend mit einem Tanzfest im Rahmen der SOWG gefeiert werden.

Mit dem m3 der Stadtbibliothek CW wurde im VÖBB neben Streaming-Playlists/9/, Instrumentenverleih/10/, Stammtischen zur elektronischen Musik/11/, App-Workshops/12/ und vielem mehr

ein neuartiges Angebot umgesetzt, das auf allen Ebenen positive Resonanz hervorgerufen hat und große Lust macht, weitere vielfältige Formate und die Musik-Angebote selbst zu einem zentralen Kennzeichen der Öffentlichen Bibliotheken zu entwickeln.

Carola Schülzky-Kirchhof ist Diplom-Bibliothekarin mit musikbibliothekarischem Zusatzstudium und Leiterin der Musikabteilung der Stadtbibliothek Charlottenburg-Wilmersdorf. Evan Schneider ist Informationswissenschaftler (M.A.). Er leitet den Kinder- und Jugendbereich der Stadtbibliothek Charlottenburg-Wilmersdorf und ist Koordinator für den Musik-Makerspace.

1 Siehe die Mitteilung vom 07.11.2017 im Netzwerk tAPP zu Musik mit Apps an der Zentral- und Landesbibliothek Berlin: <http://musik-mit-apps.de/zlb/> (27.03.2021); sowie Alfred Raddatz: Appmusik. Konzept und Durchführung, in: Forum Musikbibliothek 3/2017, S. 32–34: <https://journals.qucosa.de/fmb/article/view/479/441> (08.04.2021).

2 Aktueller Webauftritt der Stadtbibliothek Köln: Musik, Medien, Makerspace: www.stadt-koeln.de/leben-in-koeln/stadtbibliothek/zentralbibliothek/musik-medien-makerspace?kontrast=schwarz (27.03.2021).

3 Hierzu mehr in: Paul Tillmann Haas: MusicSpace – ein neuer Lernort für wissenschaftliche Musikbibliotheken, in: Forum Musikbibliothek 1/2018, S. 20–24, <https://journals.qucosa.de/fmb/article/view/486> (27.03.2021); sowie Paul Tillmann Haas: Der MusicSpace des Bibliotheks- und Informationssystems der Universität Oldenburg, in: Forum Musikbibliothek 2/2018, S. 7–11: <https://journals.qucosa.de/fmb/article/view/494/456> (08.04.2021).

4 Vgl. den Projektbericht von Andres Imhof: <https://www.wir-bieten-vielfalt-einen-ort.de/unser-angebot-fuer-sie/musik-makerspace/der-erste-mobile-musik-maker-space-m3-ein-projektbericht/> (27.03.2021).

5 So z. B. hier: Bezirksübergreifend Beats bauen. Ein Erlebnisbericht: <https://www.wir-bieten-vielfalt-einen-ort.de/bezirksuebergreifend-beats-bauen-ein-erlebnisbericht/> (27.03.2021).

6 Tutorials m3: <https://www.wir-bieten-vielfalt-einen-ort.de/unser-angebot-fuer-sie/musik-makerspace/> (27.03.2021).

7 Soundcloud Profil: <https://soundcloud.com/user-57310619> (27.03.2021).

8 Kriterienkatalog für die Förderung von Projekten und Maßnahmen im Rahmen des Nachhaltigkeitsprogramms Inklusion '23: https://lsb-berlin.net/fileadmin/redaktion/img/news/2021/Februar/20210127_Merkblatt_Inhaltliche_Kriterien.pdf (27.03.2021).

9 Digitale Angebote – Freegal und Naxos: www.voebb.de/digitale-angebote; kuratierte Playlists des VÖBB: <https://www.zlb.de/fachinformation/spezialbereiche/musikbibliothek/mitmachen-entdecken/kuratierte-playlists.html> (27.03.2021).

10 U.a. in der Stadtbibliothek Marzahn-Hellersdorf: <https://www.berlin.de/bibliotheken-mh/angebote/musikinstrumente/artikel.667390.php> (27.03.2021).

11 Zurzeit ausgesetzt: Musik-Elektroniktreff „Resonanzraum“ der Zentral- und Landesbibliothek Berlin: <https://www.meetup.com/de-DE/Musikelektroniktreff-Resonanzraum-ZLB/> (27.03.2021).

12 Z. B. Ferienprojekt „Groove your book“ der Stadtbibliothek Reinickendorf (2017): <https://www.grooveyourbook.de/das-projekt.html> (27.03.2021).