

Ein «Karneval» zum Experimentieren

Vier Aargauer entwickelten eine kindergerechte und vielseitige App zum «Karneval der Tiere» von Camille Saint-Saëns

Es ist ein «Karneval der Tiere» der mehr bietet als nur anschauen und hören: Hier verleiten Kangurus und Fische zum Spiel; Text und Musik können sogar rückwärts gehört werden.

VON HEIDI HESS



Wenn der Schwan auf der vorletzten Seite im Bilderbuch ganz still, sagt Stephan Brühlart, Brühlart ist Professor an der Fachhochschule Nordwestschweiz (FHNW) in Aarau. Der Medientpädagog und Illustrator tippt auf den Touchscreen seines iPads und blättert zur erwähnten Szene: Der Schwan gleitet in der Dunkelheit über das Wasser, gleichzeitig erklingt Cello und Klavier.

Es ist die Sequenz «der Schwan» aus dem «Karneval der Tiere», komponiert 1886 von Camille Saint-Saëns. Eine atmosphärische Szene, intensiviert durch das Zusammenspiel von Musik, Bild und Text. Genau darauf reagieren die Kinder:

DER «KARNEVAL DER TIERE» von Saint-Saëns ist die musikalische Geschichte vom gelangweilten Löwen und den wilden Tieren, die ein grandioses Fest feiern wollen. Das Stück gehört zu den Klassikern in der Programm Musik.

Stephan Brühlart (Illustration) und Achim Lück (Text) hatten dazu bereits 2007 ein Bilderbuch verfasst. Die Idee, den Textbegriff nicht nur um die Audio-



Stephan Brühlart, Professor an der FHNW in Aarau, führt die neue digitale Bilderbuch-App «Karneval der Tiere» vor.

HEIDI HESS

version zu erweitern, sondern damit auch zu spielen, reizte sie schon damals. Anfang 2010 kam das iPad auf den Markt und für die Bilderbuchmacher eröffneten sich – nun digital – ganz neue Möglichkeiten. Zum Team Lück und Brühlart stiessen Markus Csiojeseck, auch er Professor an der Fachhochschule, allerdings für Musikpädagogik, sowie Programmierer Markus Zehnder. «Am Jurastifts fuss hab, nach eigener Aussage, «ein interdisziplinäres Team von Sprach-

Musik und Bildkünstlern das Bilderbuch neu erfinden». Finanziert haben die vier die App selbst, allenfalls wird der Verkauf einen gewissen Ertrag ab. Seit Dezember ist der «Karneval der Tiere» im App Store erhältlich.

BRÜLHART TIPPT auf den winzigen Dirnentenkäfer auf dem Touchscreen. Auf jeder Seite läuft er irgendwo durch das Bild. Jetzt steht der Käfer neben den Kangurus. Die Klaviermusik beginnt lang-

sam, wird schneller und verlangsamt sich wieder. Die Töne erinnern an das Hüpfen der Kangurus. Vom ersten bis zum letzten Satz, in welchem schlussendlich – ausser dem noch immer gelangweilten Löwen – alle Tiere im Orchester spielen, dirigiert der Käfer jeden Satz. Zu hören ist somit das gesamte Stück von Saint-Saëns, interpretiert vom Basler Festivalorchester unter der Leitung von Thomas Herzog. Darüber hinaus bietet die App aber weitere Hör- und Spielerlebnisse: Jede Seite hat zusätzliche klingende Elemente, sagt Musiker Csiojeseck. «Das können Instrumente, aber auch Tiere oder Gegenstände sein. Lastet man etwa die aufsteigenden Blasen der Fische im Aquarium mit dem Fingerringel, so ertönen unterschiedliche Bloopps.»

AUF DER APP kann man auch selbst mit Rhythmus und Klang spielen. Jede Seite weist am unteren Rand eine Scratch-Spur beziehungsweise eine taktil-akustische Tonspur mit einem Ausschnitt aus der Originalmusik auf. «Es ist die banale Faszination, welche Kinder kennen, wenn sie mit der Hand den Gitterstäben eines Zaunes entlangfahren», sagt Csiojeseck. Der direkte und multisensuelle Zugang zum Klang interessiert den Musikpädagogen seit längerem. Die Scratch-Spur soll dazu anregen, eine multisensiblen Aussage genauer zu betrachten. «Es kann interessant sein», sagt er, «einen Abschnitt langsamer zu hören, zu springen oder auch Effekte zu entdecken, die sich beim Rückwärts spielen er-

geben. Jeder kann sich so als Komponist erleben.»

BRÜLHART BLÄTERT weiter zu den Pantomimen. Es sind die Katzen, die auf der Klaviatur spielen. Eine wirft, bei Berührung des Touchscreens, ihre Pfoten in die Luft – als ob sie das Stück soeben zu Ende gespielt hätte.

Zwei Bewegungen, zwei Zeichnungen: Der Illustrator sucht bei seinen Figuren mit einem Minimum an Animation, den grösstmöglichen Effekt zu erzielen. Die Esel etwa fahren auf dem Bildschirm mit dem Trottricht davon und tauchen wieder auf, der Elefant tanzt auf den Spitzen.

Reduktion nicht nur bei der Animation, sondern vor allem beim Text. Sekundarlehrer und Bilderbuchautor Lück beschränkte sich auf wenige Zeilen pro Seite und Musiksatz. Er arbeitete mit einer Logopädin. «Der Text», sagt er, «solle einfach sein, damit ihn auch Kinder der ersten und zweiten Klasse verstehen». Zwar sind es pro Bild nur wenige Sätze. Diese aber wurden dank der Zusammenarbeit mit insgesamt über 50 Fachleuten aus ganz Europa in zahlreiche Sprachen übersetzt: von Finnisch bis Katalanisch, von Griechisch bis Englisch. Auch sie hört man auf Antippen des Screens. Und weil das Medium eben ein digitales ist, nicht nur vorwärts, sondern dank der taktil-akustischen Tonspur, auf ganz ungewöhnliche Weise, auch rückwärts.

Weitere Informationen: <http://itunes.apple.com/ch/app/der-karneval-der-tiere/id466412101?mt=8>.