

Connection established: Postdigitale Spielräume von Musikvermittlung

Eine Bestandsaufnahme

Sonja Stibi

Seit vielen Jahren durchdringt Digitalität unseren Alltag, unser tägliches Handeln und Wahrnehmen und ist so fundamental mit sozialen, kulturellen und ökonomischen Welten verwoben, dass sie nur noch durch ihre Abwesenheit bemerkt wird: »Like air and drinking water, being digital will be noticed only by its absence, not its presence. [...] Computers will be a sweeping yet invisible part of our everyday lives: We'll live in them, wear them, even eat them«, bemerkt Negroponte schon 1998 (o.S.) in seinem Aufsatz *Beyond Digital* und prägt so indirekt bereits den Begriff der Postdigitalität.

Dennoch waren Digitalisierung und digitale Interaktionsräume für den Konzertbetrieb lange Zeit ein Nebenschauplatz, bis sich das Kulturleben ab 2020 zunächst ins Netz verlagerte. Die pandemiebedingten Beschränkungen hatten einen Booster-Effekt auf die Digitalisierung im Konzertbetrieb. Denn derart im Aktionsradius beschränkt, kam man an der Entwicklung neuer Digitalformate gar nicht vorbei, um das Publikum zu erreichen und es weiterhin zu binden. Besondere Bedeutung kam hierbei der Musikvermittlung zu, die durch ein breit gefächertes Angebot unterschiedlicher Formate für verschiedenste Dialoggruppen vielfältige Zugänge zu Musik sowie Beziehungen zwischen Menschen und Musiken ermöglicht. Während dies vor der Pandemie vorwiegend über analoge Formate realisiert wurde, standen die Akteur_innen der Musikvermittlung nun vor der Herausforderung, dies im digitalen Raum umzusetzen.

Dies wird zum Anlass genommen, im Folgenden einen Überblick über das Spektrum digitaler und hybrider Formate von Musikvermittlung zu geben und gleichzeitig über das Verhältnis von Postdigitalität und Musikvermittlung sowie damit verbundene Potenziale und Herausforderungen nachzudenken.

Die *Exposition* richtet den Blick auf ausgewählte digitale und hybride Vermittlungsformate mit dem Versuch einer Systematisierung. Diese werden in der *Durchführung* im Spiegel von Outreach und Kulturnutzungsforschung, kultureller Teilhabe und den Bedingungen einer Kultur der Digitalität beleuchtet. Die *Reprise* thematisiert aktuelle Entwicklungen und Trends, die *Coda* schließt mit der Skizzierung von Forschungsperspektiven.

Exposition: Spektrum digitaler Vermittlungsformate

Ich streame – also bin ich war insbesondere in den Anfangszeiten der Pandemie die Strategie der Stunde, obgleich Streaming-Plattformen wie *Digital Concert Hall*, *Fidelio* u.a. bereits zuvor entwickelt wurden, um ein jüngeres und breiteres Publikum zu erreichen. 2020 wurden Wohnzimmer, Gärten, Balkone, Küchen, Straßen und Spielplätze zu Konzertorten und Workshopräumen. Neu war allerdings die Unmittelbarkeit und virtuelle Nähe, mit der nun Künstler_innen in *YouTube*-Streams nicht nur musizierend, sondern auch erzählend als Persönlichkeit erlebbar wurden wie z.B. Igor Levit in seinen *Hauskonzerten* oder Daniel Hope in *Hope@Home*. Hier zeichnet sich durchaus die Hinwendung zu einem musikvermittelnden Ansatz ab.

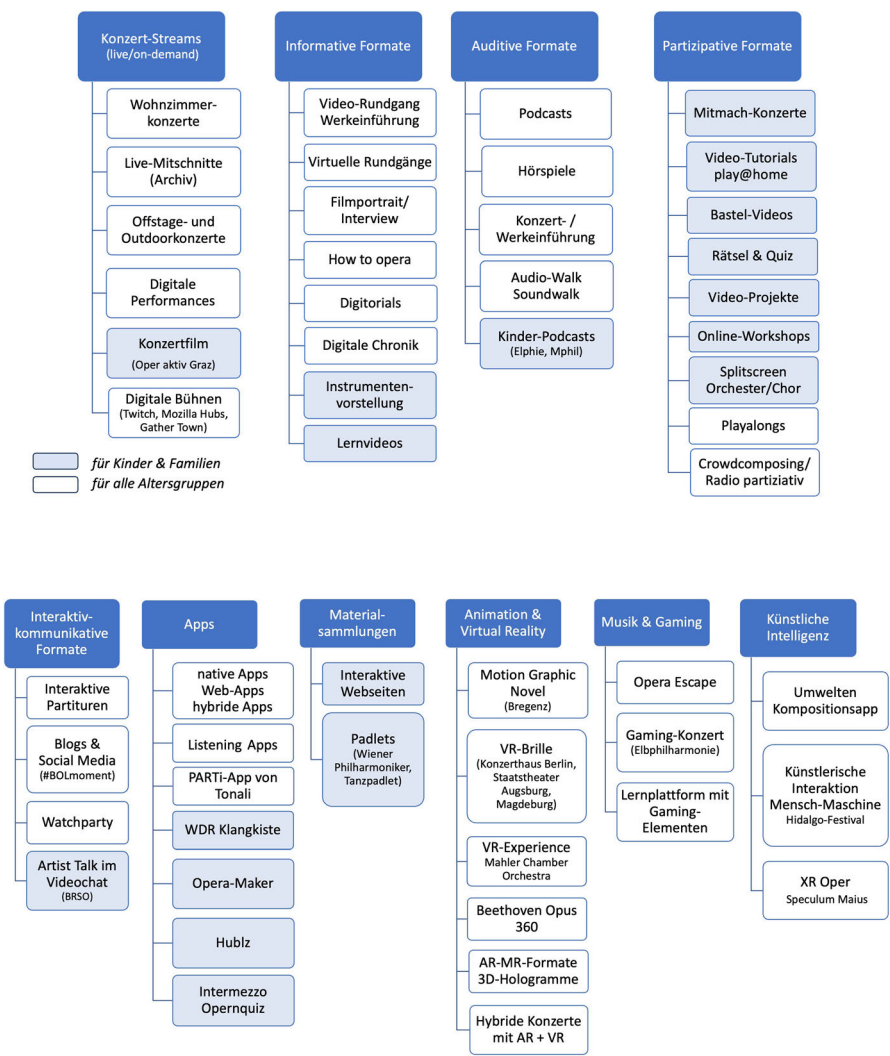
Die pandemiebedingte Begrenzung erweist sich also als Motor für Innovation.¹

Die gezielte Produktion für ein Publikum im Netz bedeutete ein Umdenken für Musikvermittler_innen und Künstler_innen: Alle Gewerke der Konzert- und Workshop-Konzeption mussten neu gedacht und als Drehbuch für eine Videoproduktion geschrieben werden. Aus den anfänglichen spontanen Handy-Videos in Alltagsästhetik ist ab 2020 bis heute ein breites Spektrum an professionell produzierten Digitalformaten entstanden, die sich nach Art der Ansprache systematisieren lassen und unterschiedliche Beteiligungsmöglichkeiten des Publikums eröffnen (vgl. Stibi 2022: 36).

1 Ein Ansatz, der in der Kreativitätspsychologie untersucht und von Komponist_innen häufig gezielt genutzt wurde. So schreibt Strawinsky in einer 1938 an der Harvard Universität gehaltenen Vorlesungsreihe zur Musikalischen Poetik:

»Meine Freiheit besteht darin, mich in jenem engen Rahmen zu bewegen, den ich mir selbst für jedes meiner Vorhaben gezogen habe. Ich gehe noch weiter: meine Freiheit wird umso größer und umfassender sein, je enger ich mein Aktionsfeld abstecke und je mehr Hindernisse ich ringsum aufrichte. [...] Je mehr Zwang man sich auferlegt, umso mehr befreit man sich von den Ketten, die den Geist fesseln.« (1983: 212)

Abb. 1: Systematik digitaler Vermittlungsformate, basierend auf einer breiten Recherche zu den in den Jahren 2020–2023 entstandenen Formaten



Quelle: Stibi 2022: 37

Manche dieser Formate gab es bereits zuvor, im Zuge der Pandemie hat sich das Angebot jedoch deutlich ausdifferenziert. Besonders in den ersten anderthalb Jahren der Pandemie (zwischen 2020 und 2021) zeichnen sich dabei mehrere Merkmale und Entwicklungen ab:

1. *Zunehmende Professionalisierung und Qualitätssteigerung bei den Streaming-Angeboten*, die nun über Mitschnitte von Konzerten hinausgehen und Produktionen beinhalten, die von einem Gesamtkonzept inklusive Bild-Tonregie her gedacht sind und Möglichkeiten der Videogestaltung gezielt nutzen.²
2. *Dominanz konzertanter, performativer und informativer Formate*, teilweise gekoppelt an Interaktionsangebote wie das Publikumsgespräch am Burgtheater, die Watchparty zum *Freischütz* der Bayerischen Staatsoper oder Video-Chats mit Musiker_innen für Schulklassen, z.B. vom BR-Symphonieorchester.
3. *Aufwuchs partizipativer Formate* wie Onlineworkshops, Mitmachkonzerte, play@home-Videoutorials etc., die praktische künstlerische Aktivitäten des Publikums beinhalten. Diese richten sich jedoch vorwiegend an Kinder, Familien und Schulklassen. Ausnahmen bilden das Playalong *#MphilMinus1*³ der Münchner Philharmoniker oder *Sing mit!*⁴ des WDR Rundfunkchors, die auch Erwachsene adressieren, aber eher reproduktiv angelegt sind.

Möglichkeiten immersiver digitaler Technologien wie Animation, Virtual/Augmented Reality und Gaming wurden zwar bereits vor der Pandemie initiiert, allerdings bis dahin nur vereinzelt genutzt, z.B. die *Motion Graphic Novel*⁵ zur *Zauberflöte* der Bregenzer Festspiele, das *Virtuelle Quartett*⁶ und die *Orchesterbox*⁷ des Konzerthauses Berlin. Aktuelle Entwicklungen werden in der *Reprise* dargestellt.

2 Ein Beispiel hierfür ist der Konzertfilm der Oper Craz für Kinder und Jugendliche: *The Young Person's Guide to the Orchestra von Benjamin Britten* (2022): <https://www.youtube.com/watch?v=Qa2LqCu1WAc> [06.03.2024].

3 Vgl. <https://www.mphil.de/spielfeld-klassik/digitale-angebote/mphilminus1> [06.03.2024].

4 Vgl. https://www1.wdr.de/orchester-und-chor/rundfunkchor/uebersicht-rundfunkchor-100_redirectedFromOffline-true.html [06.03.2024].

5 Vgl. <https://vimeo.com/128477171> [06.03.2024].

6 Vgl. <https://www.konzerthaus.de/de/konzerthaus-plus> [06.03.2024].

7 Vgl. <https://www.konzerthaus.de/de/orchesterbox> [06.03.2024].

Doch nicht erst seit der Pandemie verändert Digitalisierung ganz grundlegend die Produktions-, Distributions- und Rezeptionsweisen von Kunst (vgl. Klein 2019: 5). Daraus lassen sich sowohl Potenziale als auch Herausforderungen für die Vermittlung ableiten.

Durchführung: Digitale Musikvermittlung im Spiegel von...

Fermate 1: Outreach – Forschungsergebnisse zur Kulturpartizipation bei digitalen Angeboten

Outreach – seit einigen Jahren ein wichtiger Leitgedanke im Kulturbetrieb – zielt auf Vergrößerung der Reichweite und die Erhöhung von Zugangschancen zu Kultur (vgl. Stibi 2023: 197). Ein vormals rein analoges Publikum – Schulklassen, Familien, Menschen in sozialen Einrichtungen – welches zuvor nur durch aufsuchende Kulturarbeit erreicht wurde, konnte während der Pandemie ausschließlich auf digitalem Weg adressiert werden. Andererseits haben sich durch die erzwungene *Radikaldigitalisierung* (vgl. Freund 2020) digitale Kompetenzen und Handlungsräume in vielen Teilen der Gesellschaft enorm geweitet, was folgende Zahlen aus der JIM-Studie (2022) verdeutlichen:

- 96 % aller 12- bis 19-Jährigen in Deutschland besitzen ein eigenes Smartphone (vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest/Landesanstalt für Kommunikation 2022: 6f.).
- 84 % aller Jugendlichen sind täglich online, das sind 4–5 % weniger als im Jahr 2021 mit zahlreichen Lockdowns (vgl. ebd.: 16).
- Ein Großteil der täglichen Medienbeschäftigung in der Freizeit umfasst die Internetnutzung (94 %), Musikhören (62 %), Videos (42 %) und digitale Spiele (38 %) (vgl. ebd.).
- *WhatsApp*, *Instagram*, *TikTok* und *YouTube* werden in dieser Reihenfolge als Leitmedium, Kulturort und informelles Lernmedium genutzt (vgl. ebd.: 27), wobei *YouTube* von 75 % aller Jugendlichen regelmäßig mit durchschnittlich 82 Minuten täglich genutzt wird (vgl. ebd.: 37).

In der Bespielung des digitalen Raumes mit Formaten, die überall und jederzeit abgerufen werden können, liegt insofern zumindest potenziell die Chance, den angestammten Wirkungskreis eines Ensembles oder Konzert-

hauses digital auszudehnen:⁸ »Reach is about making a first connection with new audiences or existing audiences for a new activity or channel.« (Visser/Richardson 2013: 7) Christoph Deeg spricht daher auch vom »Kanal zur Lebensrealität der Menschen« (2023: 5). Damit geht die Hoffnung einher, mit dem sogenannten *hochkulturellen* Betrieb verbundene Barrieren abzubauen und niederschwellige Zugänge auf Augenhöhe zu schaffen.

Wurden durch digitale Angebote die Zutrittsbarrieren gesenkt und auch jene Menschen erreicht, die bislang aus unterschiedlichen Gründen kaum Konzert- und Vermittlungsangebote wahrgenommen haben?

Engel und Neuendorf fragen in ihrer Studie zu Beginn der Pandemie danach, wie digitale Kulturangebote bei Nutzer_innen ankommen.⁹ Tatsächlich ist die Bekanntheit digitaler Angebote unter den Befragten seit Beginn der Pandemie im März 2020 im Vergleich zum Befragungszeitraum zwischen 15. Mai und 1. Juni 2020 gestiegen: um 17 % auf 97 % im Konzert, um 19 % auf 90 % im Musiktheater. Darunter waren im Bereich Konzert 45 % Erstnutzer_innen digitaler Angebote, im Bereich (Musik-)Theater sogar 70 % (vgl. 2020: 7f.). Für zusätzliche digitale Angebote scheint es also ein potenzielles Publikum zu geben (vgl. Lepa/Weinzierl 2023: 138f.).

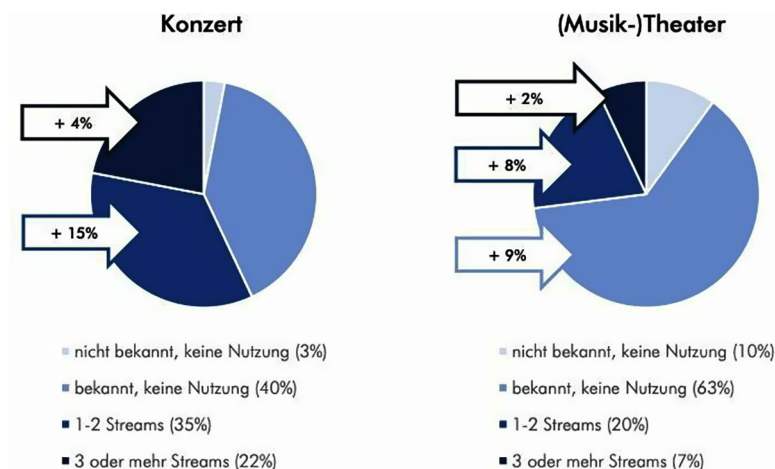
Die bevölkerungsrepräsentative Panelstudie *Kulturelle Bildung und Kulturpartizipation in Deutschland* (vgl. Otte 2023) an der Johannes-Gutenberg-Universität Mainz zeigt im Vergleich der Jahre 2018 und 2021 hingegen, dass zwar das Bewusstsein für digitale Angebote geschärft wurde, aber durch digitale Formate keine Kompensation des durch den Lockdown bedingten Besucherrückgangs erfolgt ist (vgl. Otte et al. 2022: 8). Laut Studie wurden im Bereich klassischer Konzerte nur 13 % Erstnutzer_innen ermittelt. 79 % der Personen, die zuvor klassische Konzerte in Präsenz besuchten, nutzten solche Konzerte zu Corona-Zeiten auch medial.

8 So wünschen sich 65 % der 14- bis 24-Jährigen, dass Inhalte von Kultureinrichtungen auch digital zugänglich gemacht werden und im Anschluss an das Live-Ereignis auch digital abrufbar sind (vgl. Keuchel/Riske 2020: 92f.).

Vgl. <https://www.hublz.art/projekte/> [01.10.2025].

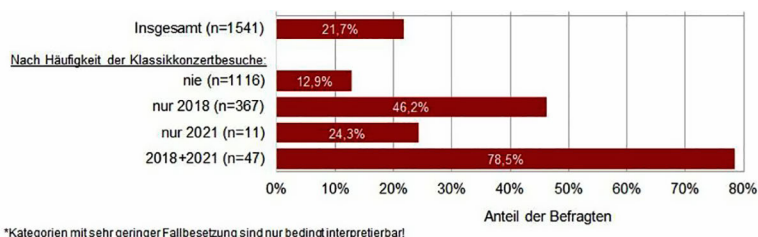
9 Grundlage bildet ein Online-Fragebogen mit 137 Befragten zwischen 15. Mai und 1. Juni 2020.

Abb. 2: Nutzung digitaler Kulturangebote



Quelle: Engel/Neuendorf 2020: 7

Abb. 3: Nutzung medialer Klassikkonzert-Angebote 2018 und 2021 im Vergleich¹⁰



Alle medialen Zugänge zusammengenommen, rezipierten nur 22 % der Bevölkerung bis 2021 eine mediale Übertragung eines klassischen Konzerts, dann meist über das Fernsehen (18 %), über Mediatheken oder *YouTube* (je 6 %) und nur 3 % über die Online-Angebote von Kultureinrichtungen selbst (vgl. ebd.: 7).

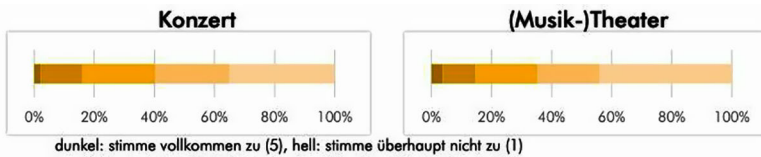
Die Befunde zur medialen Partizipation während der ersten Pandemiejahre sprechen laut Otte also eher gegen die Annahme, dass mediale Kulturange-

10 Vgl. <https://kulturpartizipation.uni-mainz.de/ergebnisse-medialer-kulturkonsum/> [06.03.2024].

bote den Präsenzbetrieb kompensieren und umfangreiche neue Publikums-schichten erreichen können (vgl. 2023). Tatsächlich setzen sich auch im digitalen Bereich soziale Ungleichheiten fort (vgl. Otte et al. 2022: 8).

Laut Engel und Neuendorf wollen allerdings nur knapp 20 % der Befragten digitale Kulturangebote auch nach Beendigung der einschränkenden Maßnahmen vermehrt nutzen:

Abb. 4: Häufigere Nutzung digitaler Angebote nach den Pandemiebeschränkungen



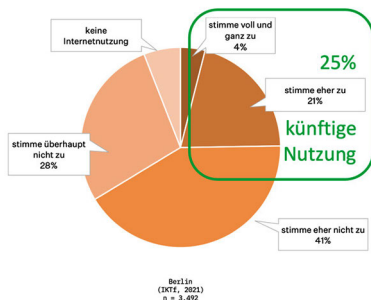
Quelle: Engel/Neuendorf 2020: 8

Zum gleichen Ergebnis kommt das Institut für Kulturelle Teilhabeforschung 2021, das im Juni/Juli 2021 gut 3614 Berliner_innen befragt hat. Für insgesamt 51 % der Befragten entsprechen die bisherigen digitalen Angebote offenbar nicht den Wünschen oder Nutzungsgewohnheiten. Nur 25 % wollen auch künftig regelmäßig solche Angebote nutzen. Das ist einerseits eine substanzielle Zielgruppe, übertragen auf die Gesamtheit der Kulturnutzer_innen lässt sich daraus andererseits auch ein anderer Schluss ableiten: Digitale Kulturangebote werden von den Befragten zwar als interessant wahrgenommen, Spaß machen sie offenbar weniger, wie folgende Grafik veranschaulicht:

Abb. 5: Beurteilung und Stellenwert digitaler Kulturangebote während und nach der Corona-Pandemie

Stellenwert digitaler Kulturangebote nach der Corona-Pandemie noch offen

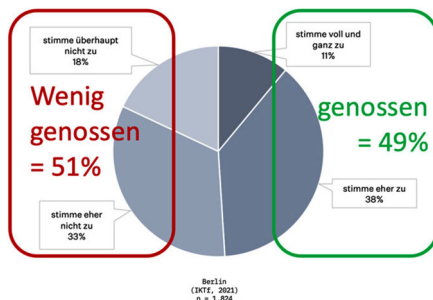
„In Zukunft möchte ich (auch) digitale Kulturangebote regelmäßig nutzen“



IKTf Institut für Kulturelle Teilhabeforschung

Die Beurteilung digitaler Kulturangebote fällt bisher gespalten aus

„Digitale Kulturangebote, die ich während der Corona-Krise genutzt habe, habe ich sehr genossen“



IKTf Institut für Kulturelle Teilhabeforschung

Quelle: Adaptiert nach Tewes-Schünzel/Allmanritter 2022: 10f.

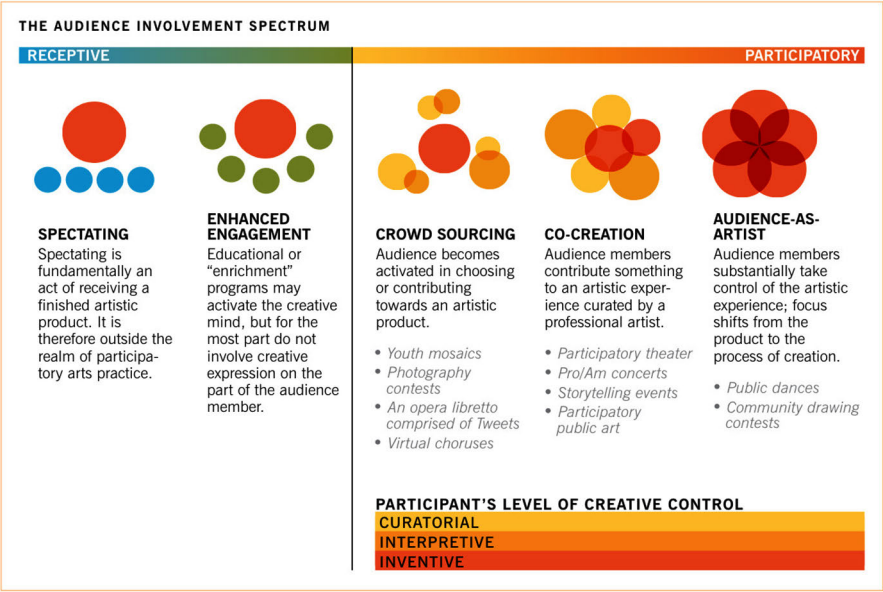
Das Urteil der Nutzer_innen in Bezug auf digitale Kulturangebote fällt also gespalten aus. Womit könnte dies zusammenhängen?

Fermate 2: Partizipationsgrade digitaler Formate

Bis 2021 setzte der klassische Konzert- und Kulturbetrieb größtenteils auf Digitalisierung im Sinne einer 1:1-Übertragung seiner Kunst vom Analogen ins Digitale (vgl. Wimmer 2020). Vielfach wurden Musik, Theater und Tanz *für* das Publikum produziert, aber weniger *mit* ihm.

Im Sinne des *Audience Engagement* sind daher insbesondere digitale Vermittlungsformate auf ihren Grad an Publikumsbeteiligung zu befragen, denn Teilhabe geht über die kostenfreie Verfügbarkeit und Rezeption von Streamingangeboten hinaus.

Abb. 6: Das Spektrum der Publikumsbeteiligung



Quelle: Brown/Novak-Leonard 2011: 16

Brown/Novak-Leonard (2011) beschreiben in ihrem multimodalen Modell fünf Stufen der Publikumsbeteiligung, die ebenso auf den digitalen Raum übertragen werden können. Sie umfassen unterschiedliche Level der kreativen Kontrolle von der reinen Rezeption in klassischer Rollenverteilung von Ausführenden und Aufnehmenden (*spectating*) über Mitmachaktionen (*enhanced engagement*)¹¹, kontributive Beiträge (*crowd sourcing*) und *co-creation* bis hin zur eigenverantwortlichen Übernahme kreativer Kontrolle des Publikums im Modus *audience-as-artist*.

Wie ist es um das Interaktions- und Partizipationspotenzial digitaler Musikvermittlungsformate bestellt? Anfänglich dominierten reine Streaming-

11 Ein Beispiel für *enhanced engagement* ist der Beethoven-Persönlichkeitstest des Trichter Orchestra, der auf spielerische Weise unterschiedliche Persönlichkeitstypen zum Klingen bringt. Bedauerlicherweise ist dieser Test aktuell nicht mehr verfügbar, vgl. <https://www.neukoellneroper.de/performance/lab3-welcher-beethoven-bist-du/> [06.03.2024].

und digitale Informationsangebote, die das Publikum weitgehend in der Konsument_innenrolle belassen im Modus des *spectating*, ohne Möglichkeit der Interaktion und Mitwirkung. Carmen Mörsch (vgl. 2009: 12) nennt dies eine affirmative Vermittlung mit komplementären Rollen von Künstler_innen und Vermittler_innen auf der einen und dem Publikum auf der anderen Seite.

Erst ab Anfang 2021 kommen zunächst interaktive, dann allmählich auch partizipative Formate auf, die Zuhörende aktiv beteiligen, als Interpret_innen einbeziehen, in performativen Formaten zu Ko-Produzent_innen machen und somit auch den interpretierenden (*interpretive*) und erfinderischen (*inventive*) Modus nutzen.

Fermate 3: Feedbackschleifen und Medienpraktiken im Postdigitalen

Ein wesentliches Element performativer und partizipativer Formate ist der dynamische Interaktionsprozess zwischen Künstler_innen und Beteiligten. Fischer-Lichte sieht diese autopoetische Feedback-Schleife ganz wesentlich an die »leibliche Ko-Präsenz von Akteuren und Zuschauern« (2021: 61), Künstler_innen und Publikum, die Einheit von Zeit und Ort sowie an den Wechsel zwischen Beobachtung und Aktion, von Agieren und Reagieren gebunden (vgl. ebd.: 58). Dem digitalen Raum, insbesondere medialisierten Aufführungen, spricht sie daher das interaktive Potenzial ab, weil »Produktion und Rezeption getrennt voneinander ablaufen« (ebd.: 115). Doch angesichts heutiger technologischer Möglichkeiten ist die Feedbackschleife gerade in Bezug auf Musikvermittlung nochmals neu zu befragen.

Wir leben in einer post-digitalen, längst von künstlicher Intelligenz geprägten Welt. Digitalität »manifestiert sich nicht nur informationell-technisch, sondern gleichermaßen ästhetisch-kulturell« (Jörissen/Unterberg 2019: 19). Apparaturen wie Tablet und Smartphone werden nicht mehr als technische Geräte wahrgenommen, sondern bilden im Sinne Mannheims einen »konjunktiven Erfahrungsraum« (1980: 218), sie sind Kamera, Stadtplan, Musikstudio und Bibliothek in einem (vgl. Klein 2019: 2).¹² Die *Kultur der Digitalität* (Stalder 2019), in der Digitales und Analoges miteinander verschwimmen, hat einen kulturhistorischen Transformationsprozess in Gang gesetzt, der sowohl individuelle Denk- und Handlungsweisen, künstlerische Formen, Ästhetiken und Wahrnehmungen als auch die Modalitäten von (Kultureller) Bildung

12 Siehe dazu auch den Apple-Werbespot *What's a Computer?* (2017), vgl. <https://www.youtube.com/watch?v=3S5BLs51yDQ> [30.07.2024].

grundlegend verändert (vgl. Jörissen/Unterberg 2019: 11). Digitalität ist auf Gemeinschaftlichkeit und dynamischen Austausch ausgelegt. Sie bindet Menschen als kulturelle Akteur_innen, Prosumer und Co-Creator ein (vgl. Holst 2019: 2f.; Prahalad/Ramaswamy 2004) – ein Anspruch, dem Kultur- und Bildungsangebote zunehmend Rechnung tragen und tragen sollten, denn vermittelndes Tun ist stets an digitale Welten, Technologien und einen kulturhistorischen Kontext gebunden (vgl. Unterberg 2023: 296).

Streaming, Einführungs-Podcasts und digitale Programmhefte bringen trotz Wiederholbarkeit aber noch keine Feedbackschleife zustande. Sie sind affirmativ und vor allem unidirektional ausgerichtet. Anspruch sollte es hingegen sein, auch in digitalen Formaten Beteiligung, Gemeinschaftlichkeit, user-generated Content und Resonanzräume zu ermöglichen – obwohl sich die Akteur_innen »nicht leiblich, sondern vermittelt, nämlich durch ein Medium aufeinander beziehen« (Seitz 2019: 2).

Interaktive digitale Kulturangebote, die über die reine Konsument_innenrolle hinausgehen, fand in der o.g. Berliner Studie immerhin ein Drittel spannend, besonders jüngere und innovationsfreudige Menschen mit gehobenem Lebensstil (vgl. Tewes-Schünzel/Allmanritter 2022: 12 u. 15).

Seit Herbst/Winter 2021 hat sich einiges getan: Mit Zoom-Workshops, Artist Chats, Playalongs und Crowdcomposing wurden ab 2021 immer mehr kollaborative und ko-kreative Tools erprobt, in der freien Szene tendenziell mehr als in großen Häusern. Beispiele hierfür sind die *Things Fall Apart – Diggin' Opera II*¹³ des Festspielhauses Baden-Baden, die Online-Theaterprojekte von *Junge Akademie 2021*¹⁴ am Burgtheater Wien und das *digi MusicLab*¹⁵ der Stadtbücherei Münster.

Ein altersübergreifendes, kontributives Online-Orchester-Projekt, das inzwischen die 10. Runde feiern kann, ist das *MusicSwabLab*¹⁶ der Deutschen Kammerphilharmonie Bremen. Unter dem Motto *Join The Sound* werden vielfältige Tutorials als Lernvideos und Playalongs für verschiedene Instrumente zu einem Werk versammelt und am Ende ein Splitscreen-Video aller eingeschickten Beiträge erstellt.

13 Vgl. <https://www.festspielhaus.de/magazin/diggin-opera-ii-projektblog/> [06.03.2024].

14 Vgl. <https://2019-2024.burgtheater.at/junge-akademie-2021> [06.03.2024].

15 Vgl. <https://digimusiclab.com> [06.03.2024].

16 Vgl. <https://musicswablab.com> [06.03.2024].

Partizipation in Form von Crowd-Sourcing bzw. Kuration war und ist bislang noch kaum etabliert, sieht man von digitalen Wunschkonzerten wie bei *Wünsch dir was!* der Oper Graz ab, bei dem das Publikum im Vorfeld über das Programm und im Livechat über die Zugabe abstimmen durfte. Die *PARTi App*¹⁷ von Tonali ermöglicht als bislang einziges Format Teilhabe in Kulturmanagement, Konzertorganisation und -gestaltung.

Anregungen, um Räume virtuell zu verknüpfen sowie Wechselwirkungen zwischen Mensch und Technologie auszulösen, finden sich besonders in der digitalen Kunst, in den digitalen Vermittlungsstrategien von Museen als auch in den postdigitalen ästhetischen Medienpraktiken Jugendlicher.

Im Forschungsprojekt *DiKuJu – Postdigitale kulturelle Jugendwelten* identifizieren die Autor_innen hybride Kreativpraktiken, in denen die Differenz von on- und offline aufgehoben ist, d.h. wechselseitige Transformationen vom Digitalen ins Analoge und umgekehrt stattfinden: Hybride Produktions- und Rezeptionsmomente entstehen beim gleichzeitigen Schauen und Reproduzieren von Video-Tutorials und *TikTok*-Clips, bei der Musikproduktion und -bearbeitung mit Apps, beim Imitieren von Gaming-Bewegungen, Erstellen von *Snapchat*-Stories (vgl. Jörissen et al. 2020: 71f.) oder auch im Distanzunterricht, wenn eine Schülerin im *Song Maker*¹⁸ ein Musikstück arrangiert, einen Screencast ihres Arrangements erstellt, anschließend zu diesem Playalong analog auf der Querflöte spielt und dies als Video aufzeichnet und verschickt. Digitale künstlerisch-kreative Aktivität in rein digitalen Räumen findet dagegen kaum statt (vgl. Keuchel/Riske 2020: 91; Keuchel 2024).

Gehandelt wird also nicht nur *mit*, sondern *transmedial in* mehreren Medien und Plattformen. Damit einher geht ein veränderter Umgang mit vorhandenen Kulturgütern. Stalder nennt dies »Referentialität« (2019: 97): Ideen und Inhalte, Musikwerke, Bilder, Videos sind in einen kontinuierlichen Prozess des Teilens, Mischens und neu Verarbeitens eingebunden. Sie bilden den Rohstoff für eigene Remakes, Remixes und Mash-Ups (vgl. Gehlen 2012), die sich im Modus der Postproduction (vgl. Bourriaud 2002) immer wieder in andere Kontexte bringen lassen (vgl. Klein 2019: 5; Meyer 2014). Zudem werden sie häufig kollaborativ bearbeitet und in Netzwerken geteilt oder re-inszeniert. Stalder beschreibt dies als Merkmal der »Gemeinschaftlichkeit« (2019: 138–141).

17 Vgl. <https://parti.de> [06.03.2024].

18 Browserbasierte Anwendung von Google Chrome Experiments, vgl. <https://musiclab.chromeexperiments.com/Song-Maker> [06.03.2024].

Etablierte Grenzen zwischen Kunstsparten, zwischen Rezeption und Produktion sowie zwischen Lai_in und Expert_in lösen sich zunehmend auf. Solche postdigitalen Praktiken werden vom Kulturbetrieb und der Kulturellen Bildung erst allmählich erschlossen, fordern sie doch Deutungshoheit, Werktreue und *Sockel*-Tradition der klassischen *Hochkultur* heraus.

Fermate 4: Musikvermittlung und postdigitale Transformation

Der 15. *Junge Ohren Preis*¹⁹ suchte 2021 speziell nach digitalen und hybriden Formaten künstlerischer Musikvermittlung, die eine Rückanbindung an das Live-Erlebnis enthalten, sowie Interaktion und Partizipation in den Vordergrund stellen. Prämiert wurden Formate, die das Publikum als schöpferischen Teil des musikalischen Geschehens einbinden, transdisziplinäre Allianzen befördern und mit digitalen Mitteln Handlungs(spiel)räume erweitern (vgl. Nell 2023: 430f.).

Die Suchbewegung und Neugier, im Digitalen kreativ zu werden, führt zu neuen Allianzen und Formaten, weil sich Musikvermittler_innen und Künstler_innen mit Digital-Künstler_innen, Filmschaffenden, Entwickler_innen oder Menschen aus der Gaming-Szene zusammentun.

Obgleich hier spannende Entwicklungsprozesse im Gang sind, zeigt eine Analyse der Förderprogramme für digitale Kulturprojekte allerdings, dass die Zahl der geförderten Digitalprojekte im Musikbereich im Vergleich zu anderen Sparten noch relativ gering ist. So bewegt sich der Anteil je nach Förderprogramm mit Ausnahme des Programms *Kultur.Gemeinschaften*²⁰ (2020–22) nur zwischen 0 und 5,5 %:

- Im Programm *Kultur Digital*²¹ (2019–23) der Kulturstiftung des Bundes befinden sich unter 15 Projekten zu digitaler künstlerischer Produktion, Vermittlung, Kommunikation und Kuration mit 36 beteiligten Institutionen mit der Deutschen Oper am Rhein Düsseldorf und der Komischen Oper Berlin gerade zwei Opernhäuser – ein Anteil von 5,5 %.

19 Vgl. <https://www.jungeohren.de/glueckliche-preistraeger-beim-15-junge-ohren-preis/> [09.03.2024].

20 Vgl. <https://www.kulturgemeinschaften.de/projekte/?suche=&arbeitsbereich%5B%5D=31> [09.03.2024].

21 Vgl. https://www.kulturstiftung-des-bundes.de/de/projekte/film_und_neue_medien/detail/kultur_digital.html [09.03.2024].

- Im neuen Programm *dive in. Programm für digitale Interaktionen*²² (2020–22) sind unter den 68 geförderten Projekten nur drei im Bereich Musik (Konzerthaus Berlin, Aktion Musik, Dt. Mozartfest Augsburg) – ein Anteil von 4,4 %.
- Weder bei *kultur.digital.strategie*²³ (2023–26) noch beim Vorgänger *kultur.digital.vermittlung*²⁴ (2021–23) des bayerischen Staatsministeriums für Wissenschaft und Kunst befindet sich eine Musik-Institution unter den Geförderten.
- Das Programm *Kultur.Gemeinschaften*²⁵ (2020–22) für digitale Content-Produktion in Kultureinrichtungen verzeichnet immerhin 158 Musikprojekte unter 450 geförderten Einrichtungen – ein Anteil von 35 %.

Hier sind also noch Spielräume offen. Interessant wird sein, ob und in welchem Umfang künftig auch etablierte Kulturinstitutionen mit digitalen Vermittlungsprojekten beteiligt sind und welche neuen ästhetisch-kulturellen Praktiken und Formate aus solchen Programmen hervorgehen.

Reprise: Aktuelle Trends

Welche Entwicklungen sind derzeit zu beobachten? Einerseits haben Konzert- und Kulturveranstalter ihren normalen Betrieb wieder aufgenommen. Das Publikum kehrt allmählich wieder in die Häuser zurück und die Lust am Live-Erlebnis scheint höher denn je. Darauf verweisen beispielsweise neuere Forschungen des Max-Planck-Instituts für empirische Ästhetik (vgl. 2023). Nahezu alle Befragten einer Studie bei der Kammerphilharmonie Frankfurt gaben der Live-Situation den Vorzug (vgl. Merrill et al. 2023: 1). Auch die Süddeutsche Zeitung greift das wachsende Bedürfnis nach analoger Livemusik auf und belegt dies durch eine Reihe an Studien (vgl. Stallknecht 2025).

22 Vgl. https://www.kulturstiftung-des-bundes.de/de/projekte/erbe_und_vermittlung/detail/dive_in_programm_fuer_digitale_interaktionen.html [09.03.2024].

23 Vgl. <https://www.stmwk.bayern.de/kunst-und-kultur/digitale-kulturvermittlung/programm-kulturdigitalstrategie.html> [01.10.2025].

24 Vgl. <https://www.stmwk.bayern.de/kunst-und-kultur/meldung/6819/weitere-12-milliionen-euro-fuer-digitale-kulturvermittlung-zweite-runde-fuer-programm-kulturdigitalvermittlung.html> [09.03.2024].

25 Vgl. <https://www.kulturgemeinschaften.de/projekte/?suche=&arbeitsbereich%5B%5D=31> [09.03.2024].

Dennoch werden Streaming-Formate keinesfalls für entbehrlich gehalten, da sie eine interessante Alternative darstellen – beispielsweise bei eingeschränkter Mobilität oder großer räumlicher Distanz zum Konzertort – und vor allem als passendes Angebot gerade für Digital Natives gelten (vgl. ebd.: 1; vgl. Lepa/Weinzierl 2023: 133 u. 139; vgl. Egermann et al. 2024).

Bestimmte Formate wurden daher auch nach der Pandemie als digitales Begleitangebot verstetigt und ausdifferenziert. Dazu gehören insbesondere digitale Archive mit Videomitschnitten von Konzerten, Artist Talks, Podcasts u. a. sowie Einblicke hinter die Kulissen, welche über Social Media ausgespielt werden. Gleichzeitig zeichnen sich auch neue Entwicklungen ab, die ästhetische Möglichkeiten digitaler Technologien nutzen, wie folgende Beispiele exemplarisch verdeutlichen:

Starker Trend zur Nutzung von Gaming- und Gamification-Elementen

Die Lernplattform *LAC Orchester*²⁶ von Lugano Arte e Cultura bietet eine virtuelle Spielform, um mit Punkten und Levels die Musikinstrumente des Orchesters (er-)kennen zu lernen. Zudem sind zahlreiche, meist kostenlose Kulturvermittlungsapps auf dem Markt: *Hublz*²⁷ nimmt seine Nutzer_innen mit auf die Reise über Rätsel, kurze Texte, Audio- und Videobeispiele sowie spannende Challenges und Entdeckertouren vor Ort sowie digitale Konzertvorbereitungen für die Mphil-Jugendkonzerte.²⁸

Die Quiz-App *Intermezzo*²⁹ der Bayerischen Staatsoper führt in drei Spielmodi mit kuriosen Geschichten und überraschenden Fakten in die Welt der Oper ein. Im *Opera Maker*³⁰ kann man seine eigene Oper im Comic-Style virtuell inszenieren.

Parallel zur Musiktheaterinszenierung wurde 2022 für das Theater Vorpommern die *Opera Escape Alcina*³¹ von G.F. Händel entwickelt als Nachfolger der ersten Version *Opera Escape Orfeo*³². Auch die Elbphilharmonie wartet mit einem digitalen Escape Game *Rette das Konzert*³³ auf.

26 Vgl. https://www.lac-orchestra.ch/index_login.do [23.06.2025].

27 Vgl. <https://www.hublz.art> [23.06.2025].

28 Vgl. <https://www.hublz.art/mph-statement/> [23.06.2025].

29 Vgl. <https://www.youtube.com/watch?v=fbQrUDe6aEo> [23.06.2025].

30 Vgl. <https://opera-maker.de> [23.06.2025].

31 Vgl. <https://www.theater-vorpommern.de/de/programm-archiv-21-22/alcina/> [29.07.2024].

32 Vgl. <https://www.theater-vorpommern.de/de/mediathek/#specials> [29.07.2024].

33 Vgl. <https://escapegame.elbphilharmonie.de> [29.07.2024].

Einbindung von Virtual Reality

Bei *vr-theater@home*³⁴ und *VR vor Ort*³⁵ kann man eine Produktion in VR erleben und sich eine VR-Brille für zwei Tage nach Hause schicken lassen. Dies wird nicht nur regelmäßig am Staatstheater Augsburg und am Konzerthaus Berlin angeboten, sondern seit kurzem auch von der Magdeburgischen Philharmonie. Dank VR-Technologie und der Initiative des Geigers Marco Reiß können so auch ältere, kranke und nicht mobile Menschen in Senioren- und Pflegeheimen erreicht werden.³⁶

Mittlerweile ziehen auch andere Häuser nach, wie z.B. das Konzerthaus Dortmund mit *Musik 360 Grad*.³⁷

Einen neuartigen Zugang zu Ludwig van Beethoven ermöglicht *Beethoven Opus 360*³⁸. Gaming, VR, Rap und klassische Musik werden hier in einem Virtual-Reality-Rap-Battle zusammengeführt, um so klassische Kulturinhalte für Jugendliche zeitgemäß zugänglich zu machen.

Hybride Formate mit Live-Streaming

Die Tendenz geht zudem hin zu hybriden Formaten, welche die analoge Wahrnehmung im Konzertsaal für ein Präsenz-Publikum mit einem eigenständigen Online-Erlebnis kombinieren. Dabei werden zunehmend auch digitale Plattformen wie *Twitch* und *gather.town*³⁹ eingebunden, welche die Nutzung von Virtual Reality und Live-Streaming für ein analoges wie digitales Publikum ermöglichen.⁴⁰

*Let's Play: connection loading*⁴¹ von Godot Komplex, ein hybrides Konzert in Game-Optik, nutzt erstmals die Plattform *gather.town*. Ziel des Kollektivs und Gewinner des Wettbewerbs *Let's get digital 2022* an der Universität für Musik und Darstellende Kunst Wien (mdw) ist es, das Live-Publikum vor Ort wie das

34 Vgl. https://staatstheater-augsburg.de/vr_theater [29.07.2024].

35 Vgl. https://staatstheater-augsburg.de/vr_vor_ort [01.10.2025].

36 Vgl. <https://www.klassikradio.de/aktuelles/vr-brille-bringt-senioren-ins-konzert-wen-n-videospieltechnologie-auf-klassik-trifft/> [29.07.2024].

37 Vgl. <https://www.konzerthaus-dortmund.de/de/programm/23-09-2023-virtual-reality-musik-360-grad> [29.07.2024].

38 Vgl. <https://beethoven-opus-360.de> [29.07.2024].

39 Vgl. <https://www.gather.town> [29.07.2024].

40 *Twitch* wird bislang vom Konzerthausorchester Berlin als auch vom Staatstheater Augsburg bespielt. Die Plattform *Mozilla Hubs* wurde zum 31.05.2024 eingestellt.

41 Vgl. <https://www.mdw.ac.at/magazin/2022/09/27/lets-play-ein-konzert-in-game-optik/> [29.07.2024].

Online-Publikum in die Performance zu integrieren: Das Publikum vor Ort kann mittels Handkameras eine Konzerterfahrung für das digitale Publikum kreieren, die zugleich über große Leinwände im Beriosaal zu sehen war als auch digital über *gather.town* übertragen wurde. Dazu wurden audiogenerative Visuals analog im Saal und digital projiziert. Digitale Zuschauer_innen wurden vorab per Tutorial in die Funktionsweisen eines Avatars eingewiesen, konnten ihr Konzerterlebnis interaktiv gestalten, verschiedene Positionen und Blickwinkel einnehmen und bei jedem Stück über ein Portal eine neue Bühne betreten. Eine Multiperspektive mit Kacheln erlaubte es, mehrere Dinge gleichzeitig zu sehen und unter verschiedenen Kamerapositionen auszuwählen. Am Ende war das digitale und analoge Publikum in eine Bar eingeladen und konnte über die Laptop-Kamera miteinander in Kontakt treten.

Das hybride Format *Let's Play*⁴² (2024) der Elbphilharmonie kombiniert Live-Gaming mit einem Gaming-Konzert. Der Gamer *Staiy* spielt live *Lost Ember* und *Journey*. Sein Spiel wird auf eine große Leinwand im Saal übertragen, vom Ensemble Reflektor und einer Geräuschemacherin mit Orchesterklang live begleitet und gleichzeitig über *Twitch* im Netz gestreamt.

Immersive Erfahrungen mit Augmented, Mixed und Extended Reality

Virtual Reality im Musikvermittlungskontext ist längst keine Randerscheinung mehr. Zunehmend stehen immersive Erfahrungen mit Augmented, Mixed und Extended Reality im Fokus, welche die Grenzen zwischen Fiktion und Realität auflösen.

So setzt das Mahler Chamber Orchestra bei seinen Projekten *Future Presence*⁴³ auf Virtual und Augmented Reality in einem 3D-Erlebnis, das die Zuschauenden mitten ins spielende Orchester hinein beamt. Dabei können sie im virtuellen Raum mitten unter den Musiker_innen wandeln, sich vor oder hinter sie stellen, ja sogar durch sie hindurchgehen, und die Musik aus unterschiedlichen Perspektiven erleben oder wie in Gustavo Dudamels *Symphony VR*⁴⁴ die Geige von innen betrachten.

42 Vgl. <https://www.elbphilharmonie.de/de/mediathek/live-gaming-konzert-lets-play/953> [29.07.2024].

43 Vgl. <https://www.mahlerchamber.com/play/immersive-experiences> [29.07.2024].

44 Vgl. <https://www.dudamelfoundation.org/symphony-vr> [29.07.2024].

Abb. 7: Terminologische Differenzierung von zentralen Begriffen immersiver Technologien⁴⁵

Augmented Reality (AR): In erweiterter Realität vermischen sich reale und virtuelle Welt. (Bühnen-)Ereignisse der echten Welt werden mit digitalen Zusatzinformationen wie Videos, Bildern, Hologrammen oder einer Soundinstallation in Echtzeit erweitert.

Virtual Reality (VR): Hier wird eine computergenerierte, virtuelle Welt erschaffen, in die Betrachtende eintauchen und mit der sie interagieren können. In VR-Lernwelten interagieren motorische Bewegungen mit virtuellen Objekten der Lernwelt.

Mixed Reality (MR): Digitale und reale Objekte existieren in der vermischten Realität nebeneinander existieren und interagieren in Echtzeit in einem Mix aus AR und VR miteinander.

Extended Reality/Erweiterte Realität (XR) bezieht sich auf alle kombinierten realen und virtuellen Umgebungen und Mensch-Maschine-Interaktionen, ist also zuzusagen das *Sammelbecken* für repräsentative Formen wie Augmented Reality (AR) und Virtual Reality (VR) sowie die zwischen ihnen interpolierten Bereiche.

In *Magische Räume*⁴⁶ der Vocalsolisten wird das Präsenzkonzert durch digitale Elemente erweitert: 3D-Hologramme sorgen wie schon beim *Opernloft*⁴⁷ für Augmented-Reality-Erlebnisse.

Noch einen Schritt weiter geht *Speculum Maius*⁴⁸, die weltweit erste vollständig partizipative, integrative XR-Oper, eine Kooperation vom Theater Bonn mit dem Kunstmuseum Bonn 2022, welche die Enzyklopädie des Mönches Vinzenz de Beauvais um 1244 mittels künstlicher Intelligenz in neu kreierte Objekte transformiert und Theaterbesucher_innen interaktiv über Tablet XR (Extended Reality) an der Aufführung beteiligt.

An der Schnittstelle von Neuer Musik, visueller Kunst und Augmented Reality ist die App *Umwelten*⁴⁹ des Konzerthauses Berlin (2021) angesiedelt. In der interaktiven Komposition kann man 30 außergewöhnliche Lebewesen und deren Sounds in verschiedenen Portalen entdecken, mit ihnen interagieren,

45 Vgl. VR/AR-Glossar, <https://www.immersivelearning.institute/vr-ar-glossar/> [10.07.2024].

46 Vgl. <https://www.kulturgemeinschaften.de/projekte/magische-raeume/> [29.07.2024].

47 Vgl. <https://www.kulturgemeinschaften.de/projekte/3d-hologramme-im-opernloft-und-im-digitalen-raum/> [29.07.2024].

48 Vgl. <https://speculum.digital> [29.07.2024].

49 Vgl. <https://www.konzerthaus.de/de/umwelten> [29.07.2024].

Sounds aktivieren, neu zusammenstellen und die so entstandene eigene Komposition aufnehmen und teilen.

Mensch-Maschine-Interaktion und Künstliche Intelligenz

Eine völlig neue Drehung nimmt der Tanz zwischen Mensch und Maschine durch die rasanten Entwicklungen im Bereich Künstlicher Intelligenz. KI ist das dominante Narrativ vieler Zukunftskonferenzen und prägt zahlreiche gesellschaftliche, politische und mediale Debatten (vgl. Hanauska et al. 2022; Oorschot/Fucker 2022).

Dies wirft weitreichende neue Fragen auf, die technologische Funktionsweisen, Anwendungsbereiche und Risiken, ethische Werte, Kreativität und Urheberschaft sowie philosophische Positionen wie z.B. maschinelle versus menschliche Autonomie gleichermaßen berühren und das Verhältnis von Kunst, Ästhetik und Bildung verändern (vgl. Ahlborn 2023). Neue Professuren für künstliche Intelligenz und musikalische Kreation, für Technologie und Performance (Hochschule für Musik und Theater München), für Digitale Kreation (Musikhochschule Lübeck) und für Künstliche Kreativität und musikalische Interaktion (Hochschule für Musik Nürnberg) u.a. befassen sich mit künstlerischen Interaktionen von Mensch und Maschine und damit einhergehenden kulturtheoretischen Implikationen.

Das *HIDALGO*-Festival München, ein Festival und Start-Up für junge Klassik mit Fokus auf innovative Vermittlung des Kunstlieds, hat dies 2023 als Festivalthema aufgegriffen und eine konfrontative Musik-Performance initiiert. Im Lied-Labor *Who Are You*⁵⁰ in der Microsoft-Zentrale München ließen sich die Künstler_innen von einer Künstlichen Intelligenz optimieren. Mittels Gesten- und Gesichtserkennung analysierte die KI Musizierende auf Fehler und korrigierte sie durch Impulse, Visuals und Sound.

Fermate 5: Welche Merkmale weisen die neuen Formate auf?

Die Analyse der oben beschriebenen aktuellen Formate lässt folgende Merkmale erkennen:

- *Mediale Erweiterung und Virtualität*: Der physische (Konzert-)Raum wird medial erweitert und um akustische, visuelle und virtuelle Elemente ergänzt

50 Vgl. <https://hidalgofestival.de/hidalgo-kollektiv/produktion/who-are-you/> [10.08.2024].

(Audio, Soundinstallation, Video, Echtzeit-Implementierung, Hologramme, AR/VR etc.).

- *Hybridität*: Formate werden zunehmend hybrid konzipiert, so dass sie gleichzeitig von unterschiedlichen Publika im realen, hybriden und virtuellen Raum wahrgenommen werden können.
- *Interaktion und Aktivität*: Berieselungs-Streaming war gestern. Viele Formate setzen eher auf Erfahrung statt Beobachtung, auf Aktivität statt passiven Konsums. Das Publikum ist wie ein User gefordert, sich aktiv zu beteiligen, mit Technologie, virtueller Welt und/oder anderen Beteiligten zu interagieren und Entscheidungen zu treffen.
- *Intensität*: Ein Mindestmaß an Eigenaktivität ist die Grundbedingung, um das Format bzw. das Tool überhaupt nutzen zu können. Je nach Technologie (VR-Brille, App, Gerät, Plattform) erfordern die Interaktionen ein unterschiedliches Maß an Intensität.
- *Immersion*: Das Eintauchen in die reale, digitale oder virtuelle Welt ist ein Grundbestandteil der Formate, führt die Beteiligten mittels AR/VR ins Geschehen und lässt die reale Welt für den Moment vergessen. Der Grad der Immersion wird wiederum sowohl durch die Qualität und Intensität der realen und virtuellen Welt und deren audiovisueller Gestaltung als auch durch die Qualität der Interaktionsmöglichkeiten beeinflusst.⁵¹

Die hier exemplarisch beschriebenen Formate zeigen, welche ästhetischen Produktions- und Rezeptionsräume durch digitale Technologien eröffnet werden. Während die darstellenden Künste schon lange vor der Pandemie mit erweiterter Realität experimentierten, stehen Konzertbetrieb und Musikvermittlung noch eher am Anfang (vgl. Scharf/Tödtte 2020: 7f.).

Resümee: Potenziale und Perspektiven

»Das Digitale ist nicht die Prothese des Analogen, es ist kein Ersatz, sondern ein Ding eigener Art.« (Noltze 2021, o.S.) Es bringt seine eigenen Ästhetiken, Inszenierungsformen, Rezeptions- und Partizipationsweisen hervor. Was

51 Auch die musikwissenschaftliche Forschung hat sich dieser Fragen angenommen und jüngst ein Symposium in Berlin veranstaltet: *(Virtual) Presence!? Musical performances in hybrid spaces* vom 17.–18.07.2024 an der FU Berlin, vgl. <https://www.geisteswissenschaften.fu-berlin.de/weo7/musik/Symposium-Virtual-Presence/index.html> [01.10.2025].

Holger Noltze mitten in der Pandemie formuliert, ist längst im Kunst- und Kulturbetrieb angekommen. Musikvermittlung im postdigitalen Zeitalter geht weit über das *Ins-Netz-Stellen* analoger Inhalte hinaus und hat ein breites Portfolio an Formaten entwickelt.

In einer Zeit vieler Umbrüche und noch schnellerer digitaler Technologieentwicklungen ändern sich allerdings nicht nur Ansprüche und Erwartungen von Publika, sondern auch die Anforderungen an Kulturelle Bildung und Teilhabe. Kulturschaffende wie Vermittler_innen müssen darauf reagieren, indem sie den Kosmos der Digitalität erkunden, digitale Handlungsräume und Tools ausloten, auch ehemals getrennte Arbeitsbereiche und Genres explorativ miteinander kombinieren und genuine Eigenschaften von Medien sowie netzkulturelle Praktiken künstlerisch nutzen. Kurz: den digitalen Raum mitsamt seinen Kunst-, Darstellungs- und Handlungsformen »als neuen Kulturort« (Deeg 2023: 5) verstehen. Stets geht es dabei im wörtlichen Sinne um *Interfaces*, um Schnittstellen zwischen Kunst, Mensch und Technologie und einen Bezug zu individuellen Lebensrealitäten. Ein Mehrwert ist dann geschaffen, wenn es gelingt,

- vielfaltssensible Angebote zu entwickeln, die für spezifische Communities und Dialoggruppen Relevanz erzeugen und idealerweise auch inklusiv angelegt sind (vgl. Stibi 2023: 202f.; Schippling/Voit 2023),
- erweiterte, ästhetische Optionsräume für die Anwendung von Digitalisierung zu kreieren, die hybride Kreativpraktiken an analog-digitalen Schnittstellen integrieren,
- neue Dimensionen des Musik- und Kunsterlebens zu eröffnen: kollaborativ, kontributiv und ko-kreativ,
- Gesprächsanlässe und Gestaltungsräume zu schaffen, die Potenziale und Grenzen postdigitaler Praxen, Technologien, Inhalte und Ästhetiken diskursiv wie künstlerisch verhandeln.

Nicht zuletzt gilt es, sich gewahr zu sein, dass digitale Handlungsoptionen mit stetiger, teils rasanter Veränderung einhergehen, die uns immer wieder aufs Neue herausfordert.

Coda: Forschungsperspektiven

Aus dem Zusammenhang von Musikvermittlung und Postdigitalität resultieren vielfältige Forschungsdesiderate und -perspektiven, beispielsweise Fragen zu

- Teilhabemöglichkeiten, Nutzungsweisen und der Reichweite digitaler Formate (vgl. Jörissen/Unterberg 2019: 18),
- Affordanzstruktur und Adressierbarkeit von Subjekten, z.B. zum Aufforderungscharakter von Formaten, ästhetischer Anschlussfähigkeit und Aufmerksamkeitsökonomie (vgl. Zillien 2008),
- veränderten ästhetischen Praktiken und Prozessen des Hervorbringens.
- Gestalt und Materialität postdigitaler ästhetischer Phänomene und Formate sowie immanenten Strukturen hinter der Oberfläche (z.B. enkodierte Biases, verborgene Narrative, Absichten, Entstehungsprozesse),
- Rezeptionsweisen und Dimensionen ästhetischen Erlebens von Digitalität in der Kunst (vgl. Klein 2019: 7), wie sie u.a. im Projekt *Digital Concert Experience*⁵² untersucht werden (vgl. Lepa et al. 2023),
- Qualität und Impact digitaler Formate.

Kulturschaffende, Musikvermittler_innen wie Forschende stehen vor der Aufgabe, ihr *Digital Mindset* kontinuierlich weiterzuentwickeln, um Digitalität als Möglichkeitsraum weiter zu erschließen, so dass ästhetische Handlungsoptionen und Feedbackschleifen entstehen. Voraussetzung dafür ist einerseits das Verständnis um die gesellschaftlich-kulturelle Bedeutung und Komplexität von Digitalität und andererseits *Digital Literacy*.

An dieser Stelle ist der Diskurs eröffnet im Sinne eines Gedankens von Ludwig van Beethoven, der auch gut 200 Jahre später nicht an Aktualität verloren hat: »Allein Freiheit, weiter gehen ist in der Kunstwelt, wie der ganzen grossen Schöpfung, Zweck.« (Ludwig van Beethoven im Brief Nr. 43 am 29. Juli 1819 an Erzherzog Rudolph, zit. n. Köchel 1865: 48)

52 Vgl. <https://www.aesthetics.mpg.de/forschung/abteilung-musik/news/news-musik-detail/article/digital-concert-experience.html> [10.09.2024].

Literatur

- Ahlborn, Juliane (2023): KI – Kunst – Bildung. Wie komplexe algorithmische Systeme das Verhältnis von Kunst, Ästhetik und Bildung verschieben, in: Christian Leineweber/Maximilian Waldmann/Maik Wunder (Hg.), *Materialität – Digitalisierung – Bildung*, Bad Heilbrunn: Julius Klinkhardt, S. 192–209.
- Bourriaud, Nicolas (2002): *Postproduction. Culture as Screenplay: How Art Reprograms The World*, New York: Has & Sternberg.
- Brown, Alan S./Novak-Leonard, Jennifer L./Gilbride, Shelly (2011): Getting In On the Act. How art groups are creating opportunities, [online] <https://archives.indianapolis.iu.edu/server/api/core/bitstreams/30702cdo-b842-414d-a2ce-e4f587a339d1/content> [03.04.2025].
- Deeg, Christoph (2023): Zum Verhältnis von Kultureller Bildung und Digitalisierung., in: *Kulturelle Bildung-Online*, [online] <https://doi.org/10.25529/2kge-xd03> [30.07.2024].
- Egermann, Hauke/Siebrasse, Anne/Weining, Christian/O'Neill, Katherine/Tröndle, Martin/Wald-Fuhrmann, Melanie (2024): Developing Digital Classical Concert Stream Offerings – A Typology of Audience Preferences, in: *The Journal of Arts Management, Law, and Society*, Jg. 54(3), S. 125, [online] [10.1080/10632921.2024.2347397](https://doi.org/10.1080/10632921.2024.2347397) [03.04.2025].
- Engel, Louise/Neuendorf, Isabel (2020): *Digitale Kulturangebote im Kontext der Corona-Pandemie. 20 Gedanken aus dem Neuen Normal*, Hamburg: Hochschule für Musik und Theater.
- Fischer-Lichte, Erika (2021): *Ästhetik des Performativen*, 12. Aufl., Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Freund, Nicolas (2020): Radikaldigitalisierung jetzt!, [online] <https://www.sueddeutsche.de/wirtschaft/streaming-theater-kultur-corona-1.4901552> [30.07.2024].
- Gehlen, Dirk von (2012): *Mashup. Lob der Kopie*, Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Hanauska, Monika/Kalwa, Nina/Leßmöllmann, Annette (2022): Von hilflosen Robotern und unkontrollierbaren Maschinen. Diskurse und Narrative zu Künstlicher Intelligenz, [online] <https://www.mensch-und-technik.kit.edu/DiskurseKI.php> [30.07.2024].
- Holst, Christian (2019): »Hello, we're from the internet« – Zur digitalen Transformation des Kulturbetriebs, in: *Kulturelle Bildung-Online*, [online] <https://doi.org/10.25529/92552.528> [30.07.2024].

- Jörissen, Benjamin/Unterberg, Lisa (2019): DiKuBi-Meta [TP1]: Digitalität und Kulturelle Bildung. Ein Angebot zur Orientierung, in: Benjamin Jörissen/Stephan Kröner/Lisa Unterberg (Hg.), *Forschung zur Digitalisierung in der Kulturellen Bildung*, München: kopaed, S. 11–24.
- Jörissen, Benjamin/Schröder, Martha Karoline/Carnap, Anna (2020): Postdigitale Jugendkultur. Kernergebnisse einer qualitativen Studie zu Transformationen ästhetischer und künstlerischer Praktiken, in: Susanne Timm/Jana Costa/Claudia Kühn/Annette Scheunpflug (Hg.), *Kulturelle Bildung. Theoretische Perspektiven, methodologische Herausforderungen und empirische Befunde*, Münster: Waxmann, S. 61–77.
- Keuchel, Susanne (2024): Postdigitale kulturelle Jugendwelten: Zeitgemäße künstlerische Ausdrucksformen, Teilhabechancen und Herausforderungen für die Kulturelle Bildung, in: *Kulturelle Bildung-Online*, [online] <https://www.kubi-online.de/index.php/artikel/postdigitale-kulturelle-jugendwelten-zeitgemaesse-kuenstlerische-ausdrucksformen> [30.07.2024].
- Keuchel, Susanne/Riske, Steffen (2020): Postdigitale kulturelle Jugendwelten. Zentrale Ergebnisse der quantitativen Erhebung, in: Susanne Timm/Jana Costa/Claudia Kühn/Annette Scheunpflug (Hg.), *Kulturelle Bildung. Theoretische Perspektiven, methodologische Herausforderungen und empirische Befunde*, Münster: Waxmann, S. 79–96.
- Klein, Kristin (2019): Ästhetische Dimensionen digital vernetzter Kunst: Forschungsperspektiven im Anschluss an den Begriff der Postdigitalität, in: *Kulturelle Bildung-Online*, [online] <https://doi.org/10.25529/92552.527> [30.07.2024].
- Köchel, Ludwig Ritter von (Hg.) (1865): *Drei und achtzig neu aufgefunden Original-Briefe Ludwig van Beethoven's an den Erzherzog Rudolph, Cardinal-Erbischof von Olmütz*, Wien: Beck'sche Universitätsbuchhandlung, [online] <http://mdz-nbn-resolving.de/urn:nbn:de:bvb:12-bsb10271073-1> [10.12.2025].
- Lepa, Steffen/Müller-Lindenberg, Ruth/Egermann, Hauke (Hg.) (2023): *Classical Music and Opera During and After the COVID-19 Pandemic. Empirical Research on the Digital Transformation of Socio-cultural Institutions and Aesthetic Forms*, Berlin: Springer.
- Lepa, Steffen/Weinzierl, Stefan (2023): Did Lockdowns Stimulate Digital Cultural Participation? Mapping the Post-pandemic Berlin Classical Concert Audience and Its Adoption of Audiovisual Concert Streams, in: Steffen Lepa/Ruth Müller-Lindenberg/Hauke Egermann (Hg.), *Classical Music and Opera During and After the COVID-19 Pandemic. Empirical Research on the Dig-*

- ital Transformation of Socio-cultural Institutions and Aesthetic Forms*, Cham: Springer Nature Switzerland, S. 113–144.
- Mannheim, Karl (1980): Eine soziologische Theorie der Kultur und ihrer Erkennbarkeit (Konjunktives und kommunikatives Denken), in: David Kettler/Volker Meja/Nico Stehr (Hg.), *Karl Mannheim. Strukturen des Denkens [1924]*, Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 155–322.
- Max-Planck-Institut für empirische Ästhetik (2023): Live vs. Stream (vom 20.04.2023), [online] <https://www.aesthetics.mpg.de/forschung/abteilung-musik/news/news-musik-detail/article/live-vs-stream.html> [23.06.2025].
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest/Landesanstalt für Kommunikation (LFK) (Hg.) (2022): *JIM-Studie 2022. Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger*, Stuttgart: LfK – Die Medienanstalt für Baden-Württemberg.
- Merrill, Julia/Modestini, Pietro/Wald-Fuhrmann, Melanie (2023): Live vs. Stream: Ein Konzert-Experiment der Kammerphilharmonie Frankfurt, [online] https://kammerphilharmonie-frankfurt.de/wp-content/uploads/2023/04/Kammerphilharmonie-Experiment_Ergebnisbericht_030423.pdf [23.06.2025].
- Meyer, Torsten (2014): What's Next, Arts Education? Fünf Thesen zur nächsten Kulturellen Bildung., in: *Kulturelle Bildung-Online*, [online] <https://doi.org/10.25529/92552.340> [30.07.2024].
- Mörsch, Carmen (2009): Am Kreuzungspunkt von vier Diskursen. Die documenta 12 Vermittlung zwischen Affirmation, Reproduktion, Dekonstruktion und Transformation, in: Carmen Mörsch/Forschungsteam documenta 12 Vermittlung (Hg.), *Kunstvermittlung 2: Zwischen kritischer Praxis und Dienstleistung auf der documenta 12*, Zürich: diaphanes, S. 9–33.
- Negroponte, Nicholas (1998): Beyond Digital, [online] <https://web.media.mit.edu/nicholas/Wired/WIRED6-12.html> [30.05.2025].
- Nell, Alexander von (2023): Betwixed and Between – Musikvermittlung und Digitalität, in: Johannes Voit/Axel Petri-Preis (Hg.), *Handbuch Musikvermittlung – Studium, Lehre, Berufspraxis*, Bielefeld: transcript, S. 427–432.
- Noltze, Holger (2021): Don Quijote in Digitalien, [online] https://www.zeit.de/2021/02/klassische-musik-internet-lockdown-konzerte-streaming-corona?utm_referrer=http%3A%2F%2Fwww.google.com%2F [30.07.2024].
- Oorschot, Frederike van/Fucker, Selina (Hg.) (2022): Framing KI: Narrative, Metaphern und Frames in Debatten über Künstliche Intelligenz, [online] [10.11588/heibooks.1106](https://doi.org/10.11588/heibooks.1106) [30.07.2024].

- Otte, Gunnar (2023): Kulturelle Bildung und Kulturpartizipation in Deutschland. Forschungsprojekt an der Johannes-Gutenberg-Universität Mainz, [online] <https://kulturpartizipation.uni-mainz.de> [30.07.2024].
- Otte, Gunnar/Lübbe, Holger/Baum, Joschka/Balzer, Dave (2022): Kulturnutzung in der Pandemie: Digitale Angebote können Schließungen von Kultureinrichtungen nicht kompensieren, [online] <https://www.kulturmanagement.net/Themen/Kulturnutzung-in-der-Pandemie-Digitale-Angebote-koennen-Schliessungen-von-Kultureinrichtungen-nicht-kompensieren,4474> [30.07.2024].
- Prahalad, Coimbatore Krishnarao/Ramaswamy, Venkat (2004): Co-creation experiences: The next practice in value creation, in: *Journal of Interactive Marketing*, Jg. 18(3), S. 5, [online] <https://doi.org/10.1002/dir.20015> [30.07.2024].
- Scharf, Ivana/Tödte, Johannes (2020): Digitalisierung mit Kultureller Bildung gestalten, in: *Kulturelle Bildung-Online*, [online] <https://doi.org/10.25529/92552.563> [30.07.2024].
- Schippling, Joshua/Voit, Johannes (2023): Dialoggruppen der Musikvermittlung, in: Johannes Voit/Axel Petri-Preis (Hg.), *Handbuch Musikvermittlung – Studium, Lehre, Berufspraxis*, Bielefeld: transcript, S. 179–185.
- Seitz, Hanne (2019): Interaktive Künste in postdigitalen Zeiten, in: *Kulturelle Bildung-Online*, [online] <https://doi.org/10.25529/92552.530> [30.07.2024].
- Stalder, Felix (2019): *Kultur der Digitalität*, 4. Aufl., Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Stallknecht, Michael (2025): Hört, hört, [online] <https://www.sueddeutsche.de/kultur/live-konzerte-klassik-studien-interesse-streaming-li.3213256?reduced=true> [30.05.2025].
- Stibi, Sonja (2022): Stream on!? Musikvermittlung im Spielraum des Digitalen, in: *Üben & Musizieren*, 2022(1), S. 36.
- Stibi, Sonja (2023): Community Outreach, in: Johannes Voit/Axel Petri-Preis (Hg.), *Handbuch Musikvermittlung – Studium, Lehre, Berufspraxis*, Bielefeld: transcript, S. 197–204.
- Strawinsky, Igor (1983): *Erinnerungen. Musikalische Poetik*, Mainz: Schott.
- Tewes-Schünzel, Oliver/Allmanritter, Vera (2022): *kurz&knapp-Bericht »Digitale Angebote«*. *Kulturelle Teilhabe in Berlin 2021. Digitale Kulturangebote: Nutzung, Bewertung und Teilhabe*, Berlin: Institut für Kulturelle Teilhabeforschung, [online] <https://www.iktf.berlin/publications/kurzknapp-digiale-angebote/> [30.07.2024].

- Unterberg, Lisa (2023): Musikvermittlung zwischen analog und digital, in: Johannes Voit/Axel Petri-Preis (Hg.), *Handbuch Musikvermittlung – Studium, Lehre, Berufspraxis*, Bielefeld: transcript, S. 293–297.
- Visser, Jasper/Richardson, Jim (2013): Digital Engagement in Culture, Heritage and the Arts, [online] https://digitalengagementframework.com/wp-content/uploads/2022/08/Digital_engagement_in_culture_heritage_and_the_arts-2.pdf [30.07.2024].
- Wimmer, Michael (2020): Hilfe, sie haben uns das Publikum weggenommen!, [online] <https://www.wienerzeitung.at/h/hilfe-sie-haben-uns-das-publikum-weggenommen> [30.05.2025].
- Zillien, Nicole (2008): Die (Wieder-)Entdeckung der Medien. Das Affordanzkonzept in der Mediensoziologie, in: *Sociologia Internationalis*, Jg. 46(2), S. 161, [online] <http://dx.doi.org/10.3790/sint.46.2.161> [30.07.2024].