

Zwischen Anwendung und Reflexion: Digitale Tools im interdisziplinären Masterstudiengang Kulturvermittlung an der Universität Bielefeld

Andreas Heye & Michael Mienert

Wie lassen sich digitale Tools im Bereich der Musik- und Kulturvermittlung nicht nur anwenden, sondern zugleich auch kritisch reflektieren? Genau diese Frage widmete sich ein Seminarprojekt an der Universität Bielefeld, in dem Studierende digitale Medienprodukte entwickelten, die technische Möglichkeiten kreativ ausschöpfen und zugleich deren gesellschaftliche, ästhetische und pädagogische Dimensionen thematisieren. So verschränkten sich der Aufbau von Kompetenzen und die kritische Reflexion in einer praktischen Projektarbeit.

Der Prozess der Digitalisierung in Forschung und Lehre hat auch an der Universität Bielefeld nicht zuletzt während der Corona-Pandemie an Dynamik gewonnen. So hat die Universität etwa 2018 den Strategieprozess zu Studium und Lehre im digitalen Wandel gestartet und Leitlinien zu digitaler Lehre und digitalem Lernen als integralen Bestandteilen ihrer Lehr- und Lernkultur entwickelt (vgl. Universität Bielefeld 2024a). Speziell das 2021 hier initiierte Entwicklungsprojekt *BiLinked* (ein Akronym für *Bielefelder Lehrinnovationen für kollaborative Entwicklung digitaler Lehr-/Lernformate*) hat sich vor dem Hintergrund dieser Entwicklungen zum Ziel gesetzt, zukunftsweisende digitale Lehr-/Lernszenarien zu erarbeiten und damit vor allem auch die Kompetenzen (*future skills*) der Studierenden für eine zunehmend digitalisierte Arbeitswelt zu stärken (vgl. Universität Bielefeld 2024b; Stifterverband 2021: 6).

Vier verschiedene Communities of Practice (CoP) repräsentieren das Querschnittsthema der Digitalisierung an der Universität Bielefeld in seiner ganzen Bandbreite – von der naturwissenschaftlich-technisch ausgerichteten CoP *MINT connect* über *Data Literacy* (Verknüpfung von Datensammlung und -verarbeitung mit Data-Storytelling) und der CoP *Inklusionssensible Lehrer*innenbil-*

ung bis hin zur CoP *Public Humanities*, die sich mit der Digitalisierung im weiten Arbeitsfeld der Geisteswissenschaften auseinandersetzt. Vielfältige Unterstützung erfahren die CoPs dabei vom Digital Learning Lab, das unter anderem Hard- und Software-Lösungen sowie Räume für die Produktion digitaler Medienprodukte im Kontext von Lehrveranstaltungen bereitstellt. Nicht zuletzt bietet das Projekt für die Arbeit mit digitalen Technologien auch Beratung in rechtlichen Fragen, vor allem im Hinblick auf Datenschutz und Urheberrecht. Auch das Projekt *ComeIn – Communities of Practice NRW für eine Innovative Lehrerbildung*, ein im Rahmen der *Qualitätsoffensive Lehrerbildung* von 2020 bis 2023 gefördertes Verbundvorhaben aller zwölf lehrerbildenden Hochschulen Nordrhein-Westfalens, war in diesem Kontext verortet. Ziel des Projekts war es, die Digitalisierung in der Lehrkräftebildung und im schulischen Bereich nachhaltig zu stärken (vgl. Voit/Heye 2022).

In den Sommersemestern 2022 sowie 2023 haben wir in Kooperation und mit Unterstützung des *BiLinked*-Projekts und seiner CoP *Public Humanities* das Seminar *It's going to be fun – Musik im virtuellen Raum* für den Masterstudiengang Kulturvermittlung angeboten. Der Seminartitel adaptiert den Werbeslogan »This is going to be fun«¹ in einem Werbespot des Meta-Konzerns für seine Virtual-Reality-Plattform *Metaverse* und greift dessen hedonistisches Spaßversprechen im Zusammenhang mit virtuellen Technologien auf.

Diese Lehrveranstaltung ist im Modul *Mediale Strategien der Kulturer-schließung und -vermittlung – Digitale Medien und Digital Humanities* verankert, in welchem die Studierenden Kompetenzen in der Auseinandersetzung mit digitalen Formen der Medienproduktion und -rezeption erwerben. Schwerpunkt war dabei zum ersten die Auseinandersetzung mit Theorien zu Digitalität und virtuellen Räumen und zum zweiten die praxis- und anwendungsorientierte Erprobung digitaler Tools im Bereich der Musik- bzw. Kulturvermittlung in selbständig arbeitenden Kleingruppen. Dabei wurde Musikvermittlung im Seminar ausdrücklich als Teilbereich der Kulturvermittlung verstanden, wodurch sich beide Perspektiven in Theorie und Praxis wechselseitig ergänzten.

Im Folgenden wollen wir die Arbeit im Seminar vor allem im Hinblick auf die Möglichkeiten von digitalen Medien, die wir anhand verschiedener digitaler Formate erprobt haben, in der Kulturvermittlung allgemein und in der Musikvermittlung im Besonderen vorstellen und das ästhetische, pädagogi-

1 Vgl. https://youtu.be/q_HnUbNvygg?feature=shared [07.06.2024].

sche und vermittelnde Potenzial digitaler Musikformate² in der Kulturellen Bildung genauer in den Blick nehmen und daran anschließend am Beispiel einer studentischen Arbeit, die sich mit der Plattform *TikTok* auseinandersetzt, verdeutlichen.

Digitalität als Medium und Methode im Seminar *It's going to be fun - Musik im virtuellen Raum*

Um die digitalen Kompetenzen der Studierenden im Masterstudiengang Kulturvermittlung zu fördern, haben wir uns für die Arbeit im Seminar zum Ziel gesetzt, uns sowohl mit den klanglich-ästhetischen als auch den technischen Aspekten von Musik im virtuellen Raum zu beschäftigen und dabei Fragen und Themen wie technische Beschleunigung und technologische Steigerungsdynamiken kritisch zu reflektieren im Hinblick auf Kulturelle Bildung, Kulturelle Teilhabe sowie Inklusion (vgl. KPMG AG Wirtschaftsprüfungsgesellschaft und SINUS-Institut 2022). Dazu sollten im Seminar digitale Technologien und Plattformen der Musikproduktion und -rezeption exemplarisch untersucht und auf ihre kulturvermittelnden und -pädagogischen Potenziale abgeklappt werden.

Denn gerade auch in der Musikvermittlung der Gegenwart kommt digitalen Formaten wie etwa der *Digital Concert Hall* der Berliner Philharmoniker oder aber der Podcast-Reihe *Kopfhörer* der Elbphilharmonie Hamburg eine kaum zu überschätzende Bedeutung zu. Eine theoretische und praktische Auseinandersetzung der Studierenden, die im Bereich der Kulturvermittlung und der Kulturellen Bildung arbeiten werden, mit diesen digitalen Technologien erscheint vor diesem Hintergrund besonders relevant.

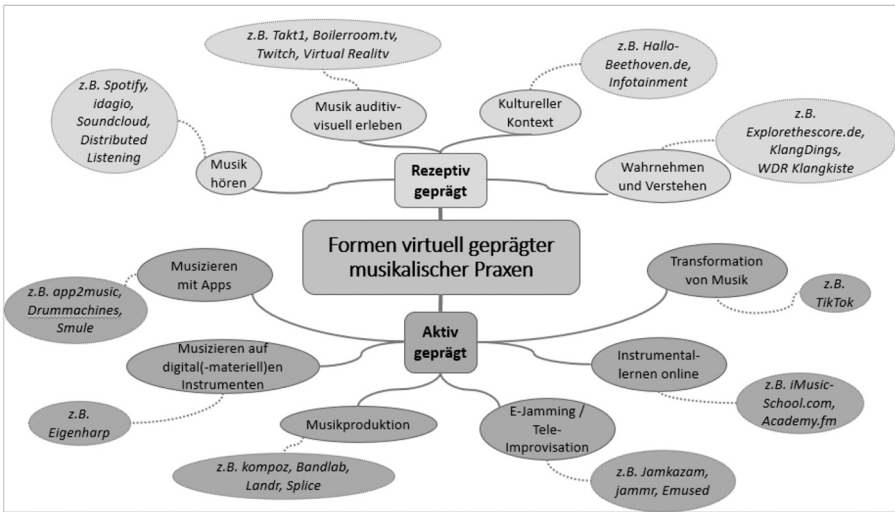
Um eine praxis- und lebensnahe Auseinandersetzung der Studierenden mit digitalen Technologien und Formaten zu ermöglichen, haben wir der studentischen Projektarbeit die kollaborative Erarbeitung eines digitalen Medienprodukts (wie zum Beispiel ein Podcast, Video oder ein virtueller Guide) zum

2 Musikformate bezeichnen im Beitrag digitale Anwendungen, Plattformen oder Darstellungsformen, die der Produktion, Rezeption, Vermittlung oder Interaktion mit Musik dienen. Dazu zählen unter anderem Virtual-Reality-Apps, Musik- und Podcast-Plattformen, soziale Medien wie *TikTok* sowie browserbasierte Tools und Musiksoftware, die in verschiedenen ästhetischen, sozialen und pädagogischen Kontexten zum Einsatz kommen.

Ziel gesetzt. In diesem sollten die Studierenden spezifische Formate, Anwendungen oder Plattformen digitaler Musikproduktion bzw. -rezeption vorstellen und kritisch reflektieren.

Gerade die große Vielfalt der Formen und Technologien digitaler bzw. virtuell geprägter musikalischer Praxen, wie sie in der Abbildung 1 deutlich wird, stellte dabei eine Herausforderung dar. So konstatieren auch Busch und Moormann, dass »das Feld virtuell geprägter und digital gestützter musikalischer Praxen inzwischen eine überbordende Vielfalt aufweist und fast jede Form musikalischer Praxis in der realen Welt aufzunehmen scheint« (2020: 18). So galt es aus dieser Vielzahl für die Arbeit im Seminar eine sinnvolle und für die Studierenden interessante und eigene Zugänge bietende Auswahl zu treffen.

Abb. 1: Rezeptive und aktive Formen virtuell geprägter musikalischer Praxen



Quelle: Busch und Moormann (2020: 15)

(Vor-)Überlegungen und Planung des Seminars

Der Vorbereitungsprozess beinhaltete eine Vorauswahl an Apps und Softwareanwendungen durch die Dozierenden. Dabei war es uns ein Anliegen, mit der Vorauswahl eine gewisse Vielfalt sowohl rezeptiv als auch aktiv geprägter musikalischer Praxen abzubilden (vgl. Abb. 1). Zudem wurde einerseits darauf geachtet, dass die Studierenden ohne musikalische Vorkenntnisse sich inhaltlich mit den Anwendungen auseinandersetzen konnten und andererseits, dass die technische Zugangsbarriere möglichst niedrig gehalten wird. Letztgenannter Punkt war herausfordernd, da im Vorfeld die VR-Software und VR-Hardware in Zusammenarbeit mit dem eLearning-Medien-Team der Universität Bielefeld für den Seminareinsatz entsprechend vorbereitet werden musste. Neben der kostenpflichtigen Software musste vor allem die Hardware für das Seminar und die Studierenden zur Verfügung stehen.

In Bezug auf die Zeitplanung wurde das Semester neben der Einführung (Ersttermin) in vier aufeinander aufbauenden Phasen untergliedert (Explorationsphase: 1 Termin; wissenschaftliche Fundierung: 2 Termine, Projektphase: 8 Termine und Ergebnis- und Evaluationsphase: 2 Termine). Die lange Projektphase in Kleingruppen begründet sich hochschuldidaktisch damit, dass Studierende in einem iterativen Prozess ihre eigenen Projektideen (weiter-)entwickeln sollten, die einen direkten Theorie-Praxis-Bezug erkennen lassen. Darüber hinaus ermöglicht eine eigenständige Arbeitsphase in Kleingruppen den Studierenden ein Peer-Setting, das kooperatives und reflexives Lernen fördert.

Als Studien- bzw. Prüfungsleistung war das oben genannte digitale Medienprodukt gefordert, in dem die wichtigsten Schritte des Arbeitsprozesses der Gruppe dokumentiert waren und das die Ergebnisse der Projektarbeit präsentierte.

Exploration und theoretische Grundlagen

In der ersten Sitzung als Start der explorativen Phase des Seminars haben die Studierenden mit Unterstützung des eLearning-Medien-Teams der Universität Bielefeld (als einem Teil des *Digital Learning Labs* des *BiLinked*-Projekts) Virtual-Reality-Umgebungen und -Apps ausprobiert. Dafür hatten wir unter-

schiedliche Musik-Apps (*Drops: Rhythm Garden*³, *Beat-Saber*⁴ sowie *Virtuoso*⁵) der Online-Spiele-Plattform *Steam* ausgewählt, die unterschiedliche Produktionsweisen von Musik in einer virtuellen Umgebung mit Hilfe von VR-Brillen und -Controllern ermöglichen.

Anschließend an diese erste Phase haben wir – in Anlehnung an die oben vorgestellte Unterscheidung in rezeptiv und aktiv geprägte Formen virtuell geprägter musikalischer Praxen (Abb. 1) – ausgewählte digitale Musikformate und -plattformen untersucht und daraufhin im Lichte einschlägiger Theorien zu Digitalität und Postdigitalität diskutiert. Dabei standen neben der soziologischen Frage nach den Wirkungen digitaler Technologien auf das »beeindruckbare Subjekt« (Introna 2017: 41), welches im Fokus vielfältiger Strategien der Werbung als dem dominierenden Geschäftsmodell des Internets steht (vgl. ebd.) auch Theoreme wie etwa das der Algorithmizität (vgl. Stalder 2016) im Mittelpunkt der Auseinandersetzung. Nicht zuletzt wurden aber auch rechtliche und politische Probleme und Fragen wie etwa die des Datenschutzes (etwa in Bezug auf die App *TikTok*) oder aber des Urheberrechts diskutiert. Es galt, eine kompakte, aber hinreichende theoretische Grundlage zu schaffen für eine kritische Perspektive der Studierenden sowohl auf die mit den rasanten technologischen Innovationen einhergehenden Potenziale digitaler Anwendungen und Plattformen als auch auf die Anwendbarkeit für die Ziele und Anforderungen von Kulturvermittlung und Kultureller Bildung, wie sie dann in den jeweiligen Projekten untersucht werden sollten.

Die Projektarbeit

Im Anschluss an die Auseinandersetzung mit diesen theoretischen Aspekten virtuell geprägter musikalischer Praxen stand in der Projektphase die selbständige Entwicklung von digitalen Projekten der Studierenden in Arbeitsgruppen im Zentrum. Dabei haben die Studierenden die Schritte von der Projektplanung bis hin zur Realisierung des Projekts weitgehend selbständig umgesetzt, den Stand der Arbeit jedoch im Plenum regelmäßig vorgestellt und Fragen und Probleme gemeinsam diskutiert. Flankiert wurde die Arbeit der Studierenden

3 Vgl. https://store.steampowered.com/app/864960/Drops_Rhythm_Garden/ [17.05.2024].

4 Vgl. https://store.steampowered.com/app/620980/Beat_Saber/ [10.06.2024].

5 Vgl. <https://virtuoso-vr.com/> [17.05.2024].

von Hilfestellungen und Tools wie der Project-Canvas zur Projektplanung (vgl. Abb. 2). Diese Vorlage bietet den Studierenden die Möglichkeit, die verschiedenen Phasen der Medienproduktion vorausschauend und systematisch (z. B. im Hinblick auf die zeitlichen Ressourcen) zu planen und den kommenden, weitgehend selbständigen Arbeitsprozess mit seinen möglichen Herausforderungen zu überblicken und ihnen nicht nur ausgeliefert zu sein.

Abb. 2: Project-Canvas als Vorlage für die Gruppenarbeit der Studierenden⁶

PEER LEARNING PROJECT CANVAS PROJEKT: _____ STAND: _____

ZWECK
Was möchtest du, als Gruppenmitglied, für dich aus dem Projekt mitnehmen und lernen?

GRUPPE
Welche Rollen & Verantwortlichkeiten sind innerhalb der Gruppe vorhanden und wer übernimmt welche (u. a. Hinblick individuelle Zeitressourcen)?
Wer ist ... Organisator*in? ... Projektleiter*in? ... Zeitmanager*in?
Wer kümmert sich um ... Technik? ... Snacks? ... einen Raum?
...

HERAUSFORDERUNGEN
Welche Herausforderungen & Verpflichtungen außerhalb des Projekts müssen bedacht werden? Wann sind wir im Urlaub? Welche Uni-Verpflichtungen finden parallel zur Projektarbeit statt?

ETAPPENZIELE
Gibt es Termine für ... Teil- und Zwischenergebnisse? ... sicht- und messbare Erfolge? ... richtungweisende Entscheidungen?
> Was wollen wir wann fertiggestellt haben?
> Welcher Zeitplan wäre dafür sinnvoll?
> Was sind sichtbare Erfolge, die uns wichtig sind?

QUALITÄT
Mit welcher Qualität wären wir zufrieden? Wie wichtig ist uns das Projekt (als Gruppe und individuell)?

RESSOURCEN
Was wird benötigt an ... Arbeitsmittel (inkl. Software)? ... Materialien? ... Methoden und Modellen? ... Projektarbeitsräumen? ... Besprechungsräumen (per Ort/virtuell)? ... Uni-internen Ressourcen?
Was bringen wir an Wissen und Vorkenntnissen mit?

RISIKEN & CHANCEN
Welche unsicheren Ereignisse würden im Falle ihres Eintretens, den Projekterfolg ... gefährden? ... beeinträchtigen?
Wie würden wir damit umgehen?

ZIELGRUPPE
Wer ist die Zielgruppe? Was interessiert die Zielgruppe besonders an unserem Projekt? Was erwartet die Zielgruppe? Wie können wir unser Projekt der Zielgruppe verständlich machen?

ERGEBNIS & PRODUKT
Was soll inhaltlich beim Projekt am Ende herauskommen? Welche Form soll das Produkt haben?
Wie kann die Zielgruppe dadurch profitieren?

DEADLINE
Bis wann muss das Projekt/Produkt fertiggestellt sein? Wann wollen wir es fertiggestellt haben? Wie viel Zeitpuffer wäre sinnvoll?

Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz.
Basiert auf: Over the Fence, overthefence.com, THE PROJECT CANVAS, Version 4.0, Apr. 2018.

Entstanden sind in den Seminaren diverse digitale Medienprodukte, die sich einerseits auf musikalische Praxen der Musikrezeption, andererseits der -produktion bezogen haben und dabei ihre Möglichkeiten und Risiken

6 Basiert auf: Over the Fence, overthefence.com, THE PROJECT CANVAS, Version 4.0, April 2018. Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz.

zum Thema gemacht haben. Dazu zählen Videoclips über die Arbeit mit den VR-Apps *Virtuoso* und *Beat-Saber* sowie ein *Actionbound*⁷ zur klanglichen Stadterkundung bei einer Straßenbahnfahrt. Die Projektgruppe *itwasfun* schließlich hat sich auf dem Musik-Video-Portal *TikTok*, das über die gleichnamige Smartphone-App genutzt wird, sowohl mit Algorithmizität und Gemeinschaftlichkeit (vgl. Stalder 2016) als auch mit dem Problem des Datenschutzes auseinandergesetzt. Auch Busch und Moormann verweisen auf die populären Praxen, die auf *TikTok* zu finden sind, wie beispielsweise das weit verbreitete Posten von *LipSyncs* (Lippensynchronisation), Choreografien zu Ausschnitten bekannter Songtitel oder die Verbreitung musikbezogener Internet-Memes sowie selbst gespielter und produzierter Musik, die die Plattform gerade bei Jugendlichen sehr erfolgreich machen (vgl. 2020: 18).

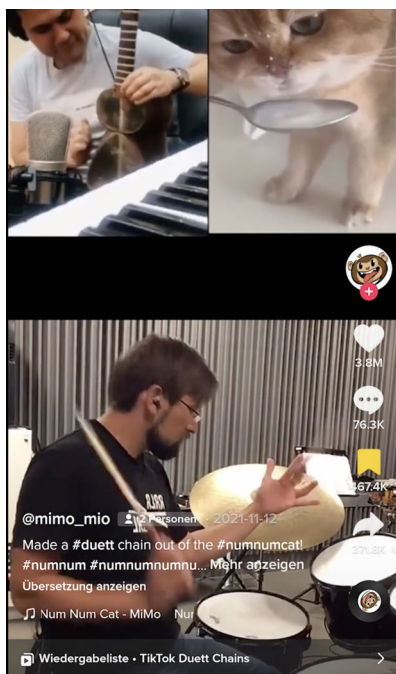
Die Arbeitsgruppe *itwasfun* befasste sich unter Berücksichtigung verschiedener Leitfragen speziell mit der Duett-Funktion als Beispiel einer gemeinschaftlichen, musikalischen Kollaboration. Generell können durch die zeitliche und räumliche Unabhängigkeit Nutzer_innen Musik ganz nach eigenen Vorstellungen und Bedürfnissen produzieren. Kreative Formen der Musikproduktion zeigen sich u.a. in Musikvideos, in denen Alltagsgeräusche (eine Katze beim Milchtrinken) oder bekannte Klänge und Melodien (Klingelton eines Handys Nokia 3310) als Ausgangspunkt der gemeinsamen Musikproduktion stehen und mit dem Aufruf zur musikalischen Partizipation an die *TikTok*-Community gepostet werden.

So wird ein Musikvideo, dessen Arrangement auf dem Loop des Geräuschs einer milchtrinkenden Katze aufbaut (vgl. Abb. 3), millionenfach angeklickt und rezipiert. Diese vielseitigen und unkonventionellen Herangehensweisen auf *TikTok* inspirierten die Arbeitsgruppe zu einem eigenen Versuch, über die Duett-Funktion ein Musikstück zu entwickeln, für das sie Alltagsgeräusche (z.B. Kaffeemaschine) und gesprochene Wörter und Phrasen zu einer Klangcollage verschmelzen ließen.

In ihrer kritischen Betrachtung von *TikTok* konstatieren die Studentinnen, dass neue Nutzer_innen auf der Startseite (*For You*) mit gewaltverherrlichenden und sexistischen Inhalten konfrontiert werden, was sie für junge Nutzer_innen als ein ernstzunehmendes Problem bewerten. Neben datenschutzrechtlichen Bedenken attestieren sie der App, mit der Möglichkeit, endlos zu scrollen, eine enorme Suchtgefahr.

7 Vgl. <https://de.actionbound.com/> [17.05.2024].

Abb. 3: Einzelbild aus dem Videoclip *Funny Cat Music Duet with Sherzod Ergashev*⁸



Fazit

Das Seminar *It's going to be fun – Musik im virtuellen Raum* eröffnete Studierenden des Masterstudiengangs Kulturvermittlung einen praxisnahen Zugang zu digitalen Tools und Plattformen im Kontext musikalischer Bildung. Auf der Grundlage einer theoretischen Auseinandersetzung mit Digitalität und virtuellen Räumen entwickelten die Studierenden eigenständig digitale Medienprodukte, in denen sich kreative Anwendung und kritische Reflexion digitaler Formate auf produktive Weise verschränkten.

Besonders deutlich wurde, dass digitale Musikformate vielfältige Potenziale für die kulturelle Bildung bieten: Sie ermöglichen neue ästhetische Er-

8 Vgl. https://youtu.be/KKZic5_X3do?feature=shared [10.06.2024].

fahrungsräume, fördern kollaborative Formen des Musizierens und eröffnen niederschwellige Zugänge zu Musikproduktion und -rezeption. In der Arbeit mit VR-Anwendungen, Apps und Plattformen wie *TikTok* wurde dabei die kreative Eigenaktivität der Studierenden gestärkt und zugleich ein Verständnis für die Wirkungsmechanismen digitaler Umgebungen gefördert.

Gleichzeitig wurde aber auch sichtbar, dass diese Formate mit Herausforderungen verbunden sind: Datenschutzfragen – insbesondere bei kommerziellen Plattformen –, ein potenziell süchtig machendes Interface-Design, sexistische oder gewaltverherrlichende Inhalte sowie die algorithmisch gesteuerte Sichtbarkeit von Inhalten werfen medienethische und pädagogische Fragen auf. Für die musikvermittlerische Praxis bedeutet dies, digitale Tools nicht nur als gestalterisches Medium zu begreifen, sondern deren Strukturen und Logiken transparent zu machen und diese kritisch zu hinterfragen.

Literatur

- Busch, Thomas/Moormann, Peter (2020): Musikalische Praxen und virtuelle Räume, in: Thomas Busch/Peter Moormann/Wolfgang Zielinski (Hg.), *Musikalische Praxen und virtuelle Räume*, München: kopaed, S. 13–27.
- Introna, Lucas D. (2017): Die algorithmische Choreographie des beeindruckbaren Subjekts, in: Robert Seyfert/Jonathan Roberge (Hg.), *Algorithmenkulturen: über die rechnerische Konstruktion der Wirklichkeit*. Bielefeld: transcript, S. 41–74.
- KPMG AG Wirtschaftsprüfungsgesellschaft und Sinus-Institut (2022), *Metaverse: (Un)bekannte Welt?*, [online] <https://www.sinus-institut.de/media-center/studien/metaverse-kpmg> [10.06.2024].
- Meta (2021): *The Tiger & the Buffalo*, [online] https://youtu.be/q_HnUbNVygg?feature=shared [07.06.2024].
- Stalder, Felix (2016): *Kultur der Digitalität*, Berlin: Suhrkamp.
- Stifterverband für die Deutsche Wissenschaft e.V. (2021), *Future Skills 2021 – 21 Kompetenzen für eine Welt im Wandel*, [online] <https://www.stifterverband.org/download/file/fid/10547> [09.06.2024].
- Universität Bielefeld (2024a): *Digitale Lehre an der Universität Bielefeld*, [online] <https://www.uni-bielefeld.de/lehre/digitale-lehre/strategie/> [17.05.2024].

Universität Bielefeld (2024b): Bielefelder Lehrinnovationen für kollaborative Entwicklung digitaler Lehr-/Lernformate, [online] <https://www.uni-bielefeld.de/lehre/innovative-lehrprojekte/bilinked/> [17.05.2024].

Voit, Johannes/Heye, Andreas (2022): Kunst- und Musikunterricht im digitalen Wandel – Konzepte und Materialien für die Lehrerinnenaus- und -weiterbildung, in: *DiMawe – Die Materialwerkstatt. Zeitschrift für Konzepte und Arbeitsmaterialien für Lehrerinnenbildung und Unterricht*, Bd. 4, Nr. 4, S. 1, [online] <https://www.dimawe.de/index.php/dimawe/issue/view/422> [09.08.2024].