

»Analoge und digitale Formate sollen sich ergänzen, damit das Gemeinschaftserlebnis und der musikalische Dialog zwischen den Menschen erhalten bleiben«

Interview mit der Leiterin der Abteilung *Education* an der Elbphilharmonie Hamburg

Anke Fischer

Die Elbphilharmonie ist ja in erster Linie ein Ort mit ikonischer Architektur, den Einheimische und Tourist_innen gleichermaßen aufsuchen, um live Musik zu erleben. Wie steht eine solche Institution zum Thema digitaler Wandel?

Die Elbphilharmonie zieht Menschen aus aller Welt an und lädt zugleich die vielfältige Stadtgesellschaft ein, sich von Musik begeistern zu lassen und einen Ort des respektvollen Miteinanders zu erleben. Daraus ergibt sich für das Haus die Möglichkeit, die Zukunft der Livemusik und die kulturelle Identität Hamburgs mitzugestalten. Der digitale Wandel ist dabei ein zentrales Thema, da er die Gesellschaft und damit auch das Konzerterlebnis nachhaltig beeinflusst. Als Institution, die tief in die Gesellschaft hineinwirkt, setzt sich die Elbphilharmonie aktiv mit den Veränderungen durch Digitalisierung auseinander. Sie versteht sich als ein *Haus für alle* und möchte daher auch die Chancen neuer digitaler Mittel nutzen, um möglichst viele Menschen zu erreichen und einzuladen. Dies findet besonders im Bereich digitales Marketing seine Anwendung.

Die Beschäftigung mit digitalen Entwicklungen zeigt sich ebenfalls in den Bereichen Musikvermittlung und Kulturelle Bildung, die von Beginn an feste Bestandteile der Elbphilharmonie sind. Mit über 1.000 Veranstaltungen im Jahr sowie diversen Mitmachangeboten und einer vielschichtigen Kommunikation wird der Zugang zu Musik möglichst niedrigschwellig gestaltet. Besonders bei Projekten für Kinder und Jugendliche spielt die Auseinandersetzung

mit ihrer zunehmend digitalen Lebenswelt eine zentrale Rolle. Digitale Angebote eröffnen neue Möglichkeiten der Vermittlung und sind teilweise fest in Programmen verankert, wie etwa bei der *Kreativ Klangsafari*, bei der mit einer App gearbeitet wird. Dabei verfolgt die Elbphilharmonie stets das Ziel, digitale Formate als Ergänzung zum gemeinsamen Erleben und der Partizipation an Konzert und Musik einzusetzen.

Bietet die Digitalität für Sie neue Möglichkeiten, andere (ggf. auch sozial benachteiligte) Dialoggruppen zu erreichen oder haben Sie das Gefühl, dass sie vielleicht auch neue Barrieren schafft?

Ja, Digitalität ermöglicht generell den Zugang zu weiteren bzw. zu unseren schon bestehenden Dialoggruppen. Kinder und Jugendliche erhalten immer mehr Informationen über die sozialen Medien. Über unser Konzert *Let's Play* haben wir bspw. eine neue Dialoggruppe über die Plattform *Twitch* erreichen und begeistern können. Darüber hinaus versucht unser Education-Programm grundsätzlich sozial benachteiligte Schulen in den Stadtteilen Hamburgs zu erreichen. Dabei kann Digitalität ein unterstützendes Mittel sein.

Gleichzeitig können digitale Formate unseres Erachtens die Besonderheit des Live-Erlebnisses nicht ersetzen. Musik und Konzerte sind auf gemeinsames Erleben ausgelegt, was im digitalen Raum nur eingeschränkt möglich ist. Digitale Mittel wie Programmhefte zum Download, Audio-Einführungen, Live-Streams oder die Mediathek bieten vielfältige Ergänzungen, sie können jedoch keine vollständige Alternative zum persönlichen Konzertbesuch darstellen. Die Elbphilharmonie achtet deshalb darauf, digitale Angebote als ergänzende Elemente zu verstehen, die bestehende Strukturen sinnvoll erweitern, aber nicht ersetzen.

Sehen Sie Digitalität eher als Chance für den klassischen Konzertbetrieb oder überwiegt die Gefahr, dass der Musikkonsum sich perspektivisch noch stärker in virtuelle Räume zurückzieht?

Wir sehen die Digitalisierung nicht als Gefahr für den klassischen Konzertbetrieb. Vielmehr kommt es darauf an, kreative und kommunikative Mittel bewusst und sinnvoll zu kombinieren. Analoge und digitale Formate sollen sich ergänzen, damit das Gemeinschaftserlebnis und der musikalische Dialog zwischen den Menschen erhalten bleiben. Die Förderung von Neugier auf Musik und gemeinsames Erleben sind zentrale Ziele, die durch digitale Entwicklungen nicht grundsätzlich gefährdet werden.

Digitale Mittel eröffnen in der Kommunikation neue Chancen. Sie ermöglichen uns eine größere Reichweite und machen Angebote über verschiedene Plattformen zugänglich. Gerade während der Pandemie hat sich gezeigt, dass digitale Formate wie Live-Streams oder unsere temporären digitalen Workshops für Schulen und Familien zu Hause Gemeinschaft auch auf Distanz erlebbar machen konnten. Dennoch können das besondere Erleben von Musik und Selbstwirksamkeit nur im analogen Raum vollständig spürbar werden. Deshalb ist die Workshop-Ausrichtung nach der Pandemie bewusst wieder zu analogen Formaten zurückgekehrt. Bei den Künstler-Schüler-Begegnungen in der *ZukunftsMusik* wird die Wichtigkeit des gemeinsamen Erlebens im direkten Austausch zwischen Schüler_innen und Musiker_innen besonders deutlich gemacht.

Inwiefern nutzen Sie digitale Technologien, um das Live-Erlebnis eines Konzerts zu ergänzen und ggf. zu intensivieren oder nachhaltiger zu gestalten?

Die Elbphilharmonie nutzt verschiedene digitale Technologien, um das Live-Erlebnis zu ergänzen und die Konzertvorbereitung zu erleichtern. Bereits vor den Konzerten stehen auf der Website digitale Programmhefte zur Verfügung. Sie bieten Hintergrundinformationen zur Musik und den Mitwirkenden des Abends sowie Links zu weiterführenden Informationen. Zu ausgewählten Veranstaltungen gibt es zusätzlich Audio-Einführungen, die Interviews mit Künstler_innen und vertiefende Inhalte bereitstellen. Auch die digitalen Kommunikationskanäle wie Social Media, der Blogbereich der Website, der bei uns *Mediathek* heißt, oder das reiche Angebot an Streamings haben das Ziel, Menschen niedrigschwellig an das Thema Musik und Konzerthaus heranzuführen und auf ganz unterschiedlichen Ebenen einen Einblick in die Elbphilharmonie zu geben. Seit zwei Jahren arbeiten wir z. B. pro Saison mit einer/einem *Creator in Residence* zusammen, der oder die die eigenen Erlebnisse in und um unser Haus auf den eigenen Social-Media-Kanälen teilt. Es entstehen so gemeinsame Projekte, die jeweils ganz neue Gruppen von Menschen erreichen. Auch durch die digitalen Kommunikationskanäle und -projekte werden Menschen in ihren Erlebniswelten, ihrem sozialen Umfeld und auf ihrem individuellen Kenntnisstand in Bezug auf kulturelle Erfahrung abgeholt. Das kann an sich schon ein bereicherndes musikalisches Erlebnis sein – etwa, wenn man einen Konzert-Stream auf *YouTube* miterlebt. Im Idealfall aber zeigen die Medien oder Projekte, dass es Anknüpfungspunkte gibt, die Lust auf einen Live-Besuch des Hauses machen.

Auch im Bereich der Musikvermittlung werden digitale Technologien gezielt eingesetzt, um das Live-Erlebnis vorzubereiten und zu vertiefen. Für Schulkonzerte stellt die Elbphilharmonie Audiomaterial zur Verfügung, das den Konzertbesuch im Unterricht begleitet. Der Podcast *Kopfhörer* spricht mit Kindern über unterschiedliche Konzerte und Themen und ermöglicht dadurch einen direkten Austausch mit der Dialoggruppe. Dieser Podcast ist vor allem für Lehrkräfte gedacht, die einen Konzertbesuch unterrichtsbegleitend vorbereiten wollen. Das Konzert wird in einen größeren Zusammenhang gestellt und durch Hintergrundinformationen ergänzt.

Welche digitalen und/oder hybriden Formate gibt es in der Elbphilharmonie auf dem Gebiet der Musikvermittlung? Welche Strategie verfolgen Sie mit diesen Angeboten?

In der Musikvermittlung der Elbphilharmonie kommen verschiedene hybride Formate zum Einsatz, die digitale Technologien sinnvoll integrieren. Ein Beispiel ist die *Kreativ Klangsafari*. In diesem Workshop nutzen die Teilnehmenden iPads, um eigene Klänge und Geräusche aufzunehmen und gemeinsam ein Klangstück zu gestalten. Dabei wird sowohl digital als auch analog gearbeitet: Neben der Nutzung von Tablets kommen auch klassische Instrumente und Alltagsgegenstände zum Einsatz. Damit verfolgt die Elbphilharmonie ihre Hauptstrategie, Musik gemeinschaftlich und praktisch erleben zu lassen. Die ergänzende App ermöglicht es, das kreative Arbeiten auch nach dem Workshop selbstständig fortzusetzen.

Weitere Formate wie *How to Concert* greifen gezielt aktuelle Themen wie Social Media auf. Hier lernen Kinder und Jugendliche, Konzerte durch Interviews, Videobeiträge oder Fotodokumentationen zu begleiten. Auch dieses Angebot kombiniert digitale Anwendungen mit analogem Arbeiten, etwa durch den Umgang mit Kameras, Licht und Ton.

Welche Chancen und Herausforderungen ergeben sich bei der Verzahnung von digitalen und analogen Formaten?

Vor allem sehen wir die Chancen in der größeren Dialoggruppe und dem niedrigschwelligen Zugang. Die Herausforderung dabei ist die passende Verknüpfung von analog und digital und das Ausbalancieren zwischen praktischen Aufgaben und digitaler Umsetzung. Weiterhin müssen auch die jeweiligen Ressourcen zur Verfügung stehen: zum einen ein entsprechend ausgebildetes Team, zum anderen die finanziellen Ressourcen in Bezug auf digitale Hilfsmittel. Beispielsweise musste innerhalb des Teams bei dem

Format *Let's Play* ein großer Lernsprung innerhalb der neuen Medien getan werden. Und das Streaming auf der Plattform *Twitch* musste gewährleistet werden.

Könnten Sie ein digitales Vermittlungsformat, das symptomatisch für Ihre Digitalisierungsstrategie steht, bitte etwas ausführlicher vorstellen?

Am ehesten für die Digitalisierungsstrategie der Elbphilharmonie steht wohl das Schul- und Jugendkonzert *Let's Play*. Dieses Format greift ein sehr beliebtes Prinzip in der Gaming-Szene auf: das sogenannte *Let's Play*. In klassischen *Let's Play*-Videos spielt ein_e Gamer_in ein Computerspiel live vor Online-Publikum in einem Stream, kommentiert das Geschehen und reagiert auf Beiträge der Zuschauenden im Live-Chat. Die Elbphilharmonie hat dieses Konzept für die Musikvermittlung angepasst: Im Konzert ersetzt eine Moderation die kommentierende Rolle der Gamer_innen. Der Fokus liegt hier nicht nur auf dem Spielgeschehen, sondern vor allem auf der Interaktion zwischen Musik und Bild auf der Bühne. Die Moderation erläutert, wie der Klangkörper des Orchesters und die Live-Geräusche die Wahrnehmung des Computerspiels beeinflussen.

Abb. 1: Aufführung von *Let's Play* (2024)



Foto: Sebastian Madej

Zentrale Akteur_innen auf der Bühne sind das Orchester (Ensemble Reflektor), ein_e professionelle_r Gamer_in, eine Moderation sowie ein_e Geräuschemacher_in. Ähnlich wie bei der Vertonung von Stummfilmen erzeugen Orchester und Geräuschemacher_in live die klangliche Kulisse zum Spiel. Im Gegensatz zu Filmen, deren Handlungsablauf festgelegt ist, verläuft ein Computerspiel dynamisch und individuell. Dadurch reagieren Orchester und Geräuschemacher_in flexibel auf den jeweiligen Verlauf des Spiels. Das Zusammenspiel von Musik, Geräuschen und interaktiver Spielentwicklung wird so direkt im Konzertsaal erlebbar gemacht. Ziel dieses Projekts ist es, die musikalische Welt der Computerspiele zu erschließen und dabei neue Zugänge zur Livemusik zu schaffen. *Let's Play* richtet sich an ein überregionales und diverses Publikum, das eine hohe Affinität zur Gaming-Kultur aufweist, aber oft wenig Berührungspunkte mit der klassischen Konzertwelt hat. Das Format verbindet dadurch digitale Lebensrealitäten junger Menschen mit der analogen Konzertwelt auf der Bühne.¹

1 Die Fragen wurden von Joshua Schippling und Johannes Voit gestellt und von Anke Fischer schriftlich per E-Mail beantwortet.