

App-gestützte Musikvermittlung im Kontext Hochschule: *cult.spot* als Beispiel für musikvermittlerische, postdigitale gelebte Praxis an der Universität Mozarteum Salzburg

Barbara Pölzleithner

Verankerung der Digitalität an der Universität Mozarteum Salzburg

Digitale Strategien

Im Jahr 2021 veröffentlichte die Universität Mozarteum Salzburg ein Strategiepapier zur Digitalität, das einen umfassenden Überblick über die Ansätze zur Integration digitaler Technologien in Kunst, Lehre, Forschung und gesellschaftlicher Verantwortung bietet. Digitalität bezieht sich nicht nur auf technologische Transformation, sondern auch auf soziale und kulturelle Praktiken, die über audiovisuelle Medien und digitale Endgeräte stattfinden, sowie auf kommunikatives Handeln mit digitalen Kulturtechniken (vgl. Universität Mozarteum Salzburg 2021: 5 f.).

Hauptziele des Strategiepapieres sind:

- Partizipation und gemeinschaftliche Exploration: Die Universität versteht die Entwicklung digitaler Kultur als partizipativen Prozess und lädt alle ein, gemeinsam neue Formen der digitalen Interaktion zu erkunden (vgl. ebd.: 8).
- Kreativität und Innovation: Digitalität wird als Creative Playground gesehen, der eine spielerische Haltung fördert, um kreative Ideen und innovative Ansätze zu entwickeln (vgl. ebd.: 8).
- Kooperation und Vernetzung: Ein zentrales Ziel ist die Förderung von Kooperation und Synergien, um den Austausch neuen Wissens zu unterstützen.

zen. Durch die Verbindung von virtuellen und analogen Elementen sollen vermeintliche Gegensätze aufgelöst und alle Wirkungsbereiche der Universität einbezogen werden (vgl. ebd.: 10).

- Reflexion über digitale Praktiken: Das Strategiepapier fordert eine kritische Auseinandersetzung mit den Auswirkungen digitaler Technologien, um unreflektierte Positionen zur Digitalisierung zu überwinden und eine verantwortungsvolle Haltung zu entwickeln (vgl. ebd.: 6).
- Gesellschaftliche Verantwortung: Die Universität will eine digitale Kultur fördern, die technologisch sowie sozial und kulturell nachhaltig ist, unter Berücksichtigung ethischer Aspekte (vgl. ebd.: 5).

Digitalität in den Curricula des Departments Musikpädagogik

Die Digitalisierung der Gesellschaft und des Bildungswesens stellt neue Anforderungen an die Ausbildung zukünftiger Musikpädagog_innen und Musikvermittler_innen. An der Universität Mozarteum Salzburg ist die Integration digitaler Medien und Technologien in den Curricula des Departments Musikpädagogik fest verankert. Ziel ist es, Absolvent_innen zu befähigen, Medien und Technologien dialoggruppengerecht, innovativ und kreativ zu nutzen. Gleichzeitig wird ein kritischer Umgang mit digitalen Medien gefördert, der zu einer bewussten Mediensensibilität im Unterricht führen soll (vgl. Universität Mozarteum Salzburg 2024: 400).

Ein zentrales Element der Ausbildung ist das Pflichtmodul *Neue Medien für den Unterricht*, welches im Bachelorstudiengang *Lehramt Musikerziehung* angeboten wird. Die Studierenden erlernen den kreativen Einsatz neuer Medien, wie Musik-Apps oder Audiotechnik. Sie erwerben technische Kompetenzen, um digitale Werkzeuge gezielt im Unterricht zu integrieren und ein Verständnis für die Rolle digitaler Technologien im Musikunterricht zu entwickeln. Das Modul fördert die Fähigkeit, digitale Medien lernzielorientiert einzusetzen und innovative Unterrichtsansätze zu erproben. Zudem wird der pädagogische Mehrwert digitaler Technologien kritisch bewertet, etwa in interaktiven Lernformaten und kollaborativen Projekten (vgl. Bernhofer et al. 2023: 408 f.).

Weiters widmet sich der Programmbereich *(Inter)Mediation. Musik – Vermittlung – Kontext* der interuniversitären Einrichtung Wissenschaft & Kunst der interdisziplinären Erforschung von Musikvermittlungsprozessen, wobei der Fokus auf dem Transformationsprozess von Musik liegt, bei dem Musik durch analoge und digitale Medien unterschiedliche Gestalten annehmen kann, sei es als Klangbild, als Aufnahme, Aufführung oder Erinnerung. Mu-

sikvermittlung gilt somit nicht nur als musikpädagogische Praxis, sondern als alltägliches kulturelles Handeln, das interdisziplinär erforscht wird – auch im Hinblick auf neue Technologien, die Musik interaktiv und vielgestaltig erfahrbar machen (vgl. Wissenschaft & Kunst 2024).

Chancen und Herausforderungen der Digitalität für die Musikpädagogik und Musikvermittlung

Im Rahmen der musikpädagogischen Ausbildung an der Universität Mozarteum Salzburg ist die Auseinandersetzung mit digitalen Vermittlungsformaten zentral. Ziel ist es, musikpädagogische Konzepte an die Lebenswelten von Schüler_innen der Sekundarstufen anzubinden und kreative Teilhabe zu ermöglichen. Digitale Tools wie Apps können über spielerische Formate den Zugang zu Musik fördern und neue Lernperspektiven eröffnen. Gleichzeitig erwerben die Studierenden grundlegende Kompetenzen im Umgang mit digitalen Medien, reflektieren deren Potenziale und Grenzen und entwickeln eigene didaktische Konzepte für eine zeitgemäße Musikvermittlung.

Eine der größten Chancen der digitalen Medien besteht darin, dass sie Barrieren abbauen und den Zugang zu musikalischen Inhalten vereinfachen können. Durch interaktive Lernformate und digitale Tools können Schüler_innen unabhängig von ihren Vorkenntnissen oder sozialen Hintergründen an musikalischen Aktivitäten teilnehmen. Medien, wie Felix Stalder betont, sind »Technologien der Relationalität, das heißt, sie erleichtern es, bestimmte Arten von Verbindungen zwischen Menschen und zu Objekten zu schaffen« (2021: 17). Tools wie die App *cult.spot* regen zur aktiven Auseinandersetzung mit Musik an, etwa durch das Erstellen eigener musikalischer Hotspots im öffentlichen Raum. Auf diese Weise werden Lernende zu Mitgestaltenden und digitale Medien werden zu kulturellen Praktiken, die neue Beziehungsräume schaffen.

Gleichzeitig ist eine kritische Reflexion zentral: Nicht alle Apps sind per se inklusiv. Godau weist darauf hin, dass viele Anwendungen auf impliziten Annahmen über musikalische und technische Vorerfahrungen basieren. Die vielzitierte »Intuitivität« digitaler Tools hängt oft von medialer Sozialisation und kulturellen Erfahrungen ab. Skeuomorphe Designs und bestimmte Interface-Logiken können Nutzergruppen ausschließen, ebenso wie technische Voraussetzungen (stabile Internetverbindungen, geeignete Endgeräte) (vgl. Godau 2022: 170f.).

Die Auswahl digitaler Werkzeuge ist daher keine rein technische Frage, sondern didaktisch und sozial bedeutsam. Digitale Technologien gestalten Lernprozesse mit, beeinflussen Rollenbilder und eröffnen oder verwehren kulturelle Zugänge. Eine medienpädagogisch reflektierte Praxis ist daher notwendig, um Potenziale verantwortungsvoll zu nutzen und Musikvermittlung inklusiv zu gestalten (vgl. Stalder 2021: 18; Nell 2023: 428; Godau 2022: 170f.).

Die App *cult.spot* – ein Beispiel für interaktive Musikvermittlung in der Salzburger Altstadt

Projektbeschreibung

Die *cult.spot* App des Departments Musikpädagogik der Universität Mozarteum Salzburg ist ein innovatives Musikvermittlungstool für Schulklassen der Sekundarstufen I und II. Sie ermöglicht eine interaktive Auseinandersetzung mit musikrelevanten Orten in der Altstadt Salzburgs und verbindet analoge Vermittlungsmethoden mit technischen Innovationen. Die App wurde in Anlehnung an die Musikvermittlungs-App *hublz* entwickelt, nach einem Entwurf im Rahmen einer Masterarbeit des Universitätslehrgangs *Musikvermittlung – Musik im Kontext* an der Anton Bruckner Privatuniversität Linz (Pölzleithner 2019).

Ziel der App *cult.spot* ist es, Schüler_innen aktiv in das musikgeschichtliche Erbe als auch in die gegenwärtige Musikkultur Salzburgs einzubinden. Durch die Erkundung von verschiedenen *cultural Hotspots* in der Altstadt werden die Lernenden an bedeutende (musik-)historische Orte geführt, an denen sie Zugang zu wissenswerten Informationen und musikalischen Inhalten erhalten. Diese Orte stehen in engem Zusammenhang mit der Entstehung bedeutender Musikwerke oder Ereignisse, wodurch ein direkter Bezug zur Musikgeschichte geschaffen wird. Die Grundidee, welche bereits 20 Jahre zuvor in einer Diplomarbeit 2005 (Bernhofer) auf analoger Basis entstand, folgt einem holistischen Ansatz: Die aktuellen visuellen und auditiven Eindrücke vor Ort in Salzburg – im Sinne von Murray Schafers *soundscales* (1973) – werden durch musikalische Eindrücke über Kopfhörer und Hintergrundinformationen zum musikhistorischen Ort zusammengeführt. Zusätzlich können die Schüler_innen ihre eigenen *personal Hotspots* mit der App erstellen und ihre persönlichen musikalischen Erfahrungen mit anderen teilen und auf – aus ihrer Sicht – musikalisch bedeutsame Orte hinweisen. Diese Kombination aus digitaler Interak-

tion und realer räumlicher Erfahrung sollen neben spielebasierten Elementen die intrinsische Motivation der Jugendlichen stärken, sich mit den Inhalten auseinanderzusetzen.

Ein besonderes Merkmal der App ist der Chatbot, der als jugendlicher, frecher Erzähler die Schüler_innen begleitet. Dieses interaktive Element erleichtert den Zugang zu den Lerninhalten durch informelle und pointierte Kommunikation, die den Lernprozess dynamisiert. Der Chatbot fördert dialogisches und partizipatives Lernen und schlägt eine Brücke zwischen digitaler und analoger Erfahrung (vgl. Raunig 2021: 102ff.). Hinzu kommen Gamification-Elemente wie Melodiepuzzles oder Multiple-Choice-Quizformate, die punktbasiert zur aktiven Stadterkundung anregen (vgl. Pölzleithner 2019: 43f.). Diese Elemente eröffnen zusätzliche Möglichkeiten für eine handlungs- und erfahrungsbezogene Auseinandersetzung mit Musik.

Durch ihre digitale Struktur bietet die App grundsätzlich Potenzial für eine Öffnung hin zu neuen Dialoggruppen, die über klassische Vermittlungsformate schwerer erreichbar sind (vgl. Deeg 2016: 232). Die Möglichkeit zur aktiven Mitgestaltung kann partizipative Lernprozesse unterstützen, etwa wenn Nutzer_innen eigene Inhalte einbringen oder digitale Angebote kreativ nutzen. Ob und in welchem Ausmaß dies tatsächlich gelingt, hängt jedoch stark von den jeweiligen Anwendungskontexten ab und sollte empirisch überprüft werden. Dennoch trägt das Format dazu bei, klassische Musik in einem zeitgemäßen, spielerisch geprägten Rahmen zu vermitteln, mit dem Potenzial, Barrieren abzubauen und neue Zugänge zu schaffen.¹

Darüber hinaus bietet die digitale Plattform eine Form von Unabhängigkeit von Zeit und Geld, da sie ortsunabhängig und ohne zusätzliche Kosten genutzt werden kann. Gleichzeitig ist sie sowohl für *Android* als auch *Apple* verfügbar und funktioniert auf allen gängigen Smartphones und Tablets, was fi-

1 Feedback von 12- bis 16-jährigen Schüler_innen, das im Rahmen des Forschungsprojekts *Let's go concert* mit der funktional identischen App *hublz* von der Firma *hublz GmbH* in Zusammenarbeit mit dem F&E-Institut *Research Studios Austria* und der *Anton Bruckner Privatuniversität* 2021 durchgeführt wurde. Gefördert wurde das Projekt im Rahmen der Ausschreibung *Kunst und Kultur im digitalen Raum – Call 2021* vom Bundesministerium für Kunst, Kultur, öffentlichen Dienst und Sport und dem Land Oberösterreich. In den qualitativen Rückmeldungen spiegeln sich sowohl emotionale als auch kognitive Zugänge der Schüler_innen wider: Ein 15-jähriger Schüler bemerkte etwa: »Ich hätte nie gedacht, dass so eine klassische Musik so cool sein kann.« Eine 14-jährige Schülerin sagte: »Ohne die App wäre ich nie in ein Konzert gegangen. Und so konnte ich mich während dem Konzert sogar an Melodien erinnern. Das war echt toll.«

nanzielle und logistische Barrieren minimiert. Zudem trägt die App durch ihre weitgehende Barrierefreiheit zur Teilhabe einer breiteren Dialoggruppe bei, die durch physische oder soziale Hürden möglicherweise von analogen Angeboten ausgeschlossen wäre. Schließlich steigert die Verbreitung und Sichtbarkeit der App das öffentliche Bewusstsein für Salzburgs kulturelles Erbe und ermöglicht es, die Inhalte weit über den schulischen Kontext hinaus bekannt zu machen.

Nicht zuletzt verfolgt die App ein übergeordnetes Ziel: Lernende von einem digitalen Erlebnis zu einem analogen Kulturerlebnis zu führen. Das Smartphone dient hier als erstes Medium der Begegnung, um die User_innen neugierig zu machen und sie zu motivieren, sich intensiver mit Musik auseinanderzusetzen. Schließlich sollen sie angeregt werden, auch reale kulturelle Angebote wahrzunehmen, wie den Besuch von Konzerten oder Ausstellungen.

Einsatz in der Lehre

In der Lehrpraxis der Universität Mozarteum wird die *cult.spot App* vielfältig eingesetzt, sowohl für Master- als auch für Projektarbeiten von Studierenden. Zudem findet sie Anwendung in der Fort- und Weiterbildung von Musiklehrenden. Studierende der Musikpädagogik entwickeln eigenständig Konzepte zur Anwendung der App in Schulklassen und außerschulischen Vermittlungskontexten und evaluieren deren pädagogische Wirksamkeit. Dabei erwerben sie zentrale Kompetenzen in der Konzeption, Erprobung und Reflexion digital gestützter Vermittlungsformate. Zugleich werden medienpädagogische Fragen kritisch diskutiert. In begleitenden Seminaren setzen sich die Studierenden neben der inhaltlichen Komponente auch mit Chancen und Begrenzungen digitaler Tools auseinander, etwa mit Blick auf technische Voraussetzungen, mögliche Exklusionsmechanismen oder didaktische Gestaltungsspielräume. Ein besonderer Fokus liegt dabei auf der Frage, wie sich Digitalität didaktisch so gestalten lässt, dass sie partizipatives, kreatives und erfahrungsorientiertes Lernen ermöglicht.

Ein konkretes Beispiel ist u.a. die Entwicklung einer GPS-basierten musikalischen Schnitzeljagd durch die Salzburger Altstadt für die Sekundarstufe II. In einem fachdidaktischen Seminar zur Methodik von Projektunterricht entwarfen Studierende ein fiktives interaktives Szenario, bei dem die Lernenden auf den Spuren von Wolfgang Amadeus Mozart wandeln. Die Aufgabe der User_innen besteht darin, Mozart bei der Suche nach einer verlorenen Melodie zu helfen, was durch verschiedene Rätsel und Höraufgaben unterstützt

wird. Diese Methode erlaubt es den Studierenden, digitale Musikvermittlung kreativ in ihre fachdidaktische Arbeit zu integrieren, wobei die Nutzung der *cult.spot* App als interaktives Lehrmittel zentrale Kompetenzen im Bereich des spielerischen Lernens und der digitalen Partizipation fördert.

Auch in der Lehrveranstaltung *Fachdidaktik II – Hören & Erfassen* wurden musikpädagogische Fragen durch die Arbeit mit der App weiter vertieft. Studierende lokalisierten typische Alltagsgeräusche der Altstadt sowie musikalisch bedeutsame Orte GPS-basiert und verknüpften diese mit eigenen musikvermittlerischen Aufgabenstellungen auf einer digitalen Landkarte. Ziel war es, akustische Phänomene nicht nur passiv wahrzunehmen, sondern in ihrer ästhetisch-räumlichen Bedeutung aktiv zu reflektieren.

Besonders beeindruckend war ein Konzept der Lehrveranstaltung *Projektunterricht im Fach Musik*, bei dem Schüler_innen aktiv Klänge und Geräusche der Stadt Salzburg vor 300 Jahren suchten und in Klangcollagen verarbeiteten. Diese Ergebnisse bereiteten sie mithilfe der App interaktiv für andere Schüler_innen auf.

Reflexion über die Erfahrungen der Studierenden und Lehrenden im Umgang mit der App

Die Einführung der *cult.spot* App in die Lehre der Universität Mozarteum Salzburg hat bei den beteiligten Akteur_innen – Studierenden, Lehrenden sowie den Schulklassen – unterschiedliche Reaktionen und Lernprozesse angestoßen.

Gerade zu Beginn stellte die technische Handhabung der App für viele Studierende eine Hürde dar und erforderte zusätzliche Unterstützung. Manche kreative Idee ließ sich nicht unmittelbar umsetzen, da Änderungen am Quellcode nur über die Entwicklerfirma möglich gewesen wären und damit mit entsprechendem finanziellem Aufwand verbunden. Zudem beansprucht die Entwicklung von kreativen und partizipativen Projekten viel Zeit. Gleichzeitig inspirierte das Kennenlernen der App-Funktionen zu neuen Projektideen. Mit zunehmender Erfahrung gelang es den Studierenden, innovative Unterrichtsformate zu entwickeln und die vorhandenen Funktionen der App gezielt zu nutzen.²

2 Das hier zusammengefasste Feedback der Studierenden wurde im Rahmen der Lehrveranstaltungen, in denen die App verwendet wurde, erhoben.

In der Zusammenarbeit mit Schulen zeigte sich insgesamt ein großes Interesse an dieser Form des digitalen Projektlernens. Evaluationen aus der universitären Lehrpraxis und aus schulischen Rückmeldungen machten jedoch auch Herausforderungen deutlich: Nicht alle Schüler_innen verfügten über geeignete Endgeräte oder stabile mobile Datenverbindungen, was zu Einschränkungen in der Nutzung führte. Andererseits wurden sowohl die kreative Eigenbeteiligung als besonders positiv hervorgehoben als auch die niederschwellige Gestaltung der App. Lehrkräfte betonten den hohen Lernwert. Viele seien dankbar, weil sich Schüler_innen auf spielerische Weise Inhalte besonders gut merken könnten, insbesondere durch die aktive Auseinandersetzung mit Musik im räumlichen Kontext. Der Einsatz der App wurde als motivierend und effektiv wahrgenommen, da »die Verbindung von Wissen und Spiel, wie beim Geocaching, echt Spaß macht«, wie ein Schüler meinte. Besonders geschätzt wurde die moderne und lebensnahe Form der Auseinandersetzung mit klassischen Inhalten. Solche Erfahrungen verdeutlichen das Potenzial der App, gleichzeitig aber auch die Bedingungen, unter denen digitale Formate wirklich inklusiv und lernförderlich wirken können.

Ausblick

Ein zentrales Ziel der *cult.spot* App ist die kontinuierliche Weiterentwicklung der interaktiven Vermittlung und die Schaffung neuer Partizipationsmöglichkeiten. In Zusammenarbeit mit einem F&E-Institut sollen weitere innovative Funktionen in die App integriert werden. Der Austausch zwischen technischen Forschenden und Musikpädagog_innen ermöglicht es, neue technische Entwicklungen kritisch zu prüfen und deren Potenzial für die Musikvermittlung zu evaluieren. Im Fokus der Weiterentwicklung steht, wie Technologien wie Augmented und Virtual Reality sinnvoll für eine kreative Auseinandersetzung mit Musik genutzt werden können. Fragen der Barrierefreiheit und Inklusion sind dabei zentral, um die App einem breiten Publikum zugänglich zu machen. Zugleich eröffnet die Einbindung der App in die Hochschullehre weitreichende Potenziale: Studierende erwerben nicht nur technische und fachdidaktische Kompetenzen im Umgang mit digitalen Tools, sondern setzen sich auch mit medienpädagogischen Fragen der Teilhabe, Gestaltung und Vermittlung kritisch auseinander. Die App dient dabei als praxisnahes Werkzeug, um digitale Szenarien zu planen, zu reflektieren und auf ihre Wirksamkeit hin zu evaluieren. Sie wird somit zum Labor für innovative musikpädagogische Lehre.

Literatur

- Bernhofer, Andreas (2005): *Projektunterricht in Musikerziehung am Beispiel »Musik in Salzburg«. Von der Theorie zur Praxis*, unveröffentlichte Diplomarbeit an der Universität Mozarteum Salzburg.
- Bernhofer, Andreas/Krebs, Matthias/Wieland, Elisabeth (2023): Mediendidaktik in künstlerischen Fächern. Musik, in: Jörg Zumbach/Lena von Kotzebue/Christine W. Trültzsch-Wijnen/Ines Deibl (Hg.), *Digitale Medienbildung. Pädagogik – Didaktik – Fachdidaktik*, Waxmann, S. 404–419.
- Deeg, Christoph (2016): Gaming als Blaupause für eine neue partizipative, digitale Kulturvermittlung, in: Birgit Mandel (Hg.), *Teilhabeorientierte Kulturvermittlung. Diskurse und Konzepte für eine Neuausrichtung des öffentlich geförderten Kulturlebens*, Bielefeld: transcript, S. 227–238.
- Godau, Marc (2022): Digitale Technologien und Inklusion, in: Heinrich Klingmann/Katharina Schilling-Sandvoß (Hg.), *Musikunterricht und Inklusion. Grundlagen, Themen- und Handlungsfelder*, Esslingen/Innsbruck/Bern-Belp: Helbling, S. 167–181.
- Nell, Alexander von (2023): Betwixt and Between – Musikvermittlung und Digitalität, in: Johannes Voit/Axel Petri-Preis (Hg.), *Handbuch Musikvermittlung – Studium, Lehre, Berufspraxis*, Bielefeld: transcript, S. 427–432.
- Pölzleithner, Barbara (2019): *musiCache – Caching Bruckner: Ein Abenteuer auf den Spuren von Anton Bruckner als Beispiel für digitale ortsbezogene Musikvermittlung*, unveröffentlichte Masterarbeit an der Anton Bruckner Privatuniversität Linz.
- Raunig, Michael (2021): Lernmedium Chatbot, in: Heinz-Werner Wollersheim/Marios Karapanos/Norbert Pengel (Hg.), *Bildung in der digitalen Transformation*, Münster/New York: Waxmann, S. 101–110.
- Schafer, Raymond Murray (Hg.) (1973): *The Music of the Environment-No 1 of an Occasional Journal devoted to Soundscape Studies*, Wien: Universal Edition.
- Stalder, Felix (2021): *Kultur der Digitalität*, 5. Aufl., Berlin: Suhrkamp.
- Universität Mozarteum Salzburg (2021): Strategiepapier Digitalität der Universität Mozarteum Salzburg, [online] https://www.moz.ac.at/o1_PDF/public/2021-12-21_Strategiepapier%20Digitalität%20oder%20Universität%20Mozarteum.pdf [05.08.2024].
- Universität Mozarteum Salzburg (2024): Curriculum Bachelorstudium Lehramt Sekundarstufe (Allgemeinbildung) Entwicklungsverbund »Cluster Mitte«, [online] <https://mozonline.moz.ac.at/mozonline/wbMitteilu>

ngsblaetter_neu.display?pNr=18767&pDocNr=839429&pOrgNr=13979
[08.09.2024].

Wissenschaft & Kunst: Programmbereich (Inter)Mediation. Musik – Vermittlung – Kontext, [online] <https://w-k.sbg.ac.at/intermediation-musik-vermittlung-kontext/> [27.09.2024].