

# Musik in der intermedialen (Grund-)Bildung

Geplantes F&E-Projekt im Rahmen der Mitwirkung von Dr. Iwan Pasuchin am Programmbereich  
(Inter)mediation. Musik -Vermittlung - Kontext am interuniversitären Schwerpunkt *Wissenschaft und Kunst*

## 1. Abstract

In Österreich wird derzeit von staatlicher Seite die ‚Digitalisierung im Bildungswesen‘ forciert, wobei als erster Schritt die Übung *Digitale Grundbildung* an allen Schulen der Sekundarstufe I eingeführt wurde. Im Zuge der Initiativen geht es explizit auch um die Förderung kreativer Potenziale von SchülerInnen sowie ihrer Fähigkeiten zur mediengestützten audiovisuellen Gestaltung. In Hinblick auf die Musikvermittlung bestehen die Chancen dieser Entwicklung in der Möglichkeit, Kindern und Jugendlichen die enorme Bedeutung der Klangebene in der aktuellen medialen Kommunikation aufzuzeigen und sie davon ausgehend zu einem sowohl bewussteren als auch kreativeren Umgang mit auditiven Ausdrucksformen zu motivieren. Beträchtliche Herausforderungen resultieren aus der Gefahr, dass angesichts der großen Bandbreite an Lehr- und Lernzielen digitaler (Grund-)Bildung musikalische Inhalte vernachlässigt werden könnten. Dieses Risiko wird dadurch verstärkt, dass bisher kaum elaborierte und wissenschaftlich fundierte musik-medienpädagogische Ansätze vorliegen.

Ein Zugang, um die Potenziale zu nutzen und die Herausforderungen zu meistern, könnte in der intensiven Berücksichtigung theoretischer Forschungen sowie praktischer Herangehensweisen im Feld der *Intermedialität* liegen. Da Musik von Kindern und Jugendlichen heute vorrangig im Verbund mit anderen Kunstformen rezipiert wird, bieten Unterrichtsprojekte zu Musik- und Tanzvideos, Filmmusik, Musik zu Computerspielen etc. die Chance, musikalische Kenntnisse und Fähigkeiten – als essentielle Bestandteile allgemeiner kultureller und Medienkompetenzen – im Rahmen der digitalen (Grund-)Bildung zu fördern.

Das Hauptziel des Forschungs- und Entwicklungsvorhabens *Musik in der intermedialen (Grund-)Bildung* besteht darin, Unterrichtsmodelle (inklusive Materialien und didaktischer Szenarien) für die Durchführung von Medienprojekten, in denen die Musik eine wichtige Rolle spielt, auszuarbeiten. Diese sollen – der Methodologie des *Design-Based Research* und dem *Citizen-Science*-Ansatz folgend – in Kooperation mit SchülerInnen, Studierenden und Lehrenden in der Praxis erprobt, im Zuge dessen wissenschaftlich evaluiert sowie angepasst und weiterentwickelt werden. Die Ergebnisse würden sich an AkteurInnen in musikpädagogischen Praxisfeldern (v.a. MusiklehrerInnen an Schulen aber auch Lehrende an Musikschulen) richten und wären frei im Internet verfügbar. Parallel dazu ist eine Grundlagenforschung zu Aspekten der Intermedialität in der aktuellen digitalen Kommunikation mit einem Fokus auf Musikvermittlung geplant, deren Erkenntnisse über Symposien und Fachpublikationen ein vorrangig wissenschaftliches Publikum ansprechen würden.

Das Vorhaben ist auf 5 Jahre (Okt. 2019 bis Sept. 2024) anberaumt. Die HauptkooperationspartnerInnen wären das MediaLab der Universität Mozarteum Salzburg und die Neue Mittelschule Salzburg-Lehen, die einen Medienschwerpunkt aufweist. Es soll vom (Film-)Komponisten und Medienpädagogen Dr. Iwan Pasuchin geleitet werden, der seit vielen Jahren an beiden Institutionen unterrichtet und forscht, wobei die Tätigkeit im Rahmen seiner Mitwirkung am Programmbereich *(Inter)mediation / Musik -Vermittlung - Kontext* am Interuniversitären Schwerpunkt *Wissenschaft und Kunst* stattfinden würde. Im Verlauf des Projektes ist es geplant, weitere KooperationspartnerInnen einzubinden (z.B. die Pädagogische Hochschule Salzburg in Hinblick auf Fortbildungs-Veranstaltungen) und auch Drittmittel zu lukrieren (z.B. Finanzierung der Evaluation und Weiterentwicklung von Unterrichtsmaterialien aus den Mitteln aus der Österreichischen „Innovationsstiftung für Bildung“).

## 2. Praktische Hintergründe – aktuelle (Schul-)Entwicklungen

### 2.1. Digitale (Grund-)Bildung

Der aktuelle *Masterplan für die Digitalisierung im Bildungswesen* hat zum Ziel, „die Veränderungen, die sich durch die fortschreitende Digitalisierung ergeben, stufenweise und vor allem flächendeckend in das österreichische Bildungssystem einfließen zu lassen“ (BMBWF 2019a). Im Zuge dessen geht es auch um die verstärkte „Förderung der mit der Digitalisierung verbundenen kreativen Potenziale unter den Schülerinnen und Schülern sowie Stärkung von Talenten“ (ebd.).

Als erste konkrete Initiative in dem Bereich wurde ab Herbst 2018 mit der schrittweisen Einführung der verbindlichen Übung *Digitale Grundbildung* an allen Schulen der Sekundarstufe I (NMS, AHS) begonnen. Die Umsetzung wird im Rahmen von zwei bis vier Wochenstunden innerhalb von vier Jahren (64 bis 128 Unterrichtseinheiten) erfolgen. Dazu gibt es drei Modelle, aus denen die Schulstandorte autonom wählen können: Es ist möglich, die Übung als eigenen Gegenstand, integrativ im Fachunterricht oder in einer Mischform abzuhalten (Education Group 2018). Im Zuge dessen sollen sich Kinder und Jugendliche zahlreiche Medienkompetenzen erschließen, wozu ebenso jene im Bereich der Kreativität und Gestaltung zählen. Dabei ist anvisiert, dass die SchülerInnen „Kenntnisse zu Bildbearbeitung, Videoerstellung bzw. Audioerstellung“ erlangen (BMBWF 2018, S. 3).

### 2.2. Potenziale und Herausforderungen in Hinblick auf Musik

#### 2.2.1. Digitale Grundbildung

Bezüglich aller drei Organisationsmodelle der Übung *Digitale Grundbildung* ergeben sich sowohl große Potenziale als auch enorme Herausforderungen in Hinblick auf Musik:

- Auf die **Integration in den (Musik-)Fachunterricht** trifft beides im besonderen Ausmaß zu. Denn einerseits resultiert daraus die Möglichkeit, an medienkulturellen Erfahrungen der SchülerInnen anzuknüpfen und davon ausgehend das Fach Musik in einer Vorreiterrolle zu positionieren. Andererseits liegen bislang nur wenige elaborierte und wissenschaftlich untersuchte Modelle für den Medieneinsatz im Musikunterricht vor (siehe Abschnitt 4.1.).
- Bei jenem Szenario, bei dem die Übung als **eigener Gegenstand** eingeführt wird, herrschen eher die Gefahren vor, da angesichts bisheriger Erfahrungen in der kreativen medienpädagogischen Arbeit und der diesbezüglichen Forschung eine Vernachlässigung der musikalischen Ebene zu befürchten ist (siehe Abschnitt 4.2.). Deswegen ist es besonders wichtig, für so einen Unterricht Vermittlungsansätze zu entwickeln, die auch die Förderung musikalischer Kompetenzen integrieren.
- Eine **Mischform** könnte insofern von besonderem Interesse sein, als sie eine Chance zu fächerübergreifenden Kooperationen im Bereich der kreativen Mediengestaltung bieten würde. Jedoch ist gerade dieses Gebiet – trotz zahlreicher dahingehender Forderungen – bis heute in der Praxis kaum erschlossen und folglich auch unzureichend wissenschaftlich erforscht (siehe Abschnitt 4.3.).

#### 2.2.2. Digitalisierung im Bildungswesen

Die Veränderungen im Zuge der *Digitalisierung im Bildungswesen* betreffen nicht nur (Musik-)Lehrende, die regulär an Schulen unterrichten. Denn durch den zunehmenden Ausbau ganztägiger Schulformen (BMBWF 2019b) geraten AnbieterInnen im Bereich der außerschulischen Bildung zunehmend

unter Druck (vgl. Zimmermann & Schulz 2009, S. 1). Von manchen Seiten wird in dem Kontext sogar das „Aussterben“ von Musikschulen befürchtet (Weiss 2010). Auch wenn derartige Ängste übertrieben erscheinen, ist es eine Tatsache, dass alle AkteurInnen der außerschulischen Bildung zunehmend mit Schulen kooperieren müssen und attraktive Offerten für den Nachmittagsunterricht zu entwickeln haben (vgl. Zimmermann & Schulz 2009, S. 1, Keuchel 2017, S. 37f). Eine verstärkte Integration kreativer Medienanwendungen in solche Angebote könnte sowohl an Musikschulen tätigen Lehrenden als auch ‚freien‘ KünstlerInnen neue berufliche Perspektiven eröffnen.

### **3. Theoretische Hintergründe – Intermedia**

Ein Zugang, um die Potenziale der Entwicklungen im Kontext digitaler (Grund-)Bildung zu nutzen und die Herausforderungen zu meistern, könnte in der intensiven Berücksichtigung kunst- und medienwissenschaftlicher Forschungen im Feld der *Intermedialität* liegen.

Aus einer solchen Perspektive waren verschiedene kreative Ausdrucksformen, wie Musik, Tanz und darstellendes Spiel vom Beginn der Menschheitsgeschichte an untrennbar mit einander verknüpft, wobei entsprechende Querverbindungen die Entwicklung der Künste maßgeblich prägten – angefangen von frühen Kulte und Zirkusspielen sowie dem antiken Theater über die Renaissance des Letzteren in der Oper bis hin zur Happening-, Fluxus- und Aktionskunst im 20. Jahrhundert (vgl. Faulstich 2004, S. 24f; Dreher 2001). Das „Generalziel“ der gesamten medientechnischen Entwicklung ab Ende des 19. Jahrhunderts bestand im Streben nach einer Synthese zwischen den damals neuen Kommunikationsarten (v.a. Telegrafie) und den zeitgenössischen Möglichkeiten ästhetischer Reproduktion sowie Vervielfältigung (Fotografie, Musikaufnahmen) zu einer gemeinsamen medialen Form (vgl. Daniels 2002, S. 51). Die Verwirklichung dieses Traum kam zunächst mit dem (Ton-)Film, als dem „erste[n] modernen Medium par excellence“ (Müller 1996, S. 16) in Griffweite und später mit dem Fernsehen, das als eine Integration aller vorangehenden medialen Entwicklungen betrachtet werden kann (vgl. Hackett 2005 S.89). Die endgültige (technische) Realisierung des Konzepts von *Intermedia* scheint sich jedoch erst im „Hybridmedium“ Computer (Meyen 2005, S. 230) abzuzeichnen, der auch als „das Medium der Medienintegration“ umschrieben wird (Beck et al. 2000, S.47) – erst recht in allen damit zusammenhängenden digitalen Anwendungen wie Internet, Smartphone etc. *Intermedialität* avanciert damit endgültig zu dem, was Müller (1996) als die Grundform moderner kultureller Kommunikation bezeichnete.

Daraus resultiert, dass Jugendliche sich heute in „Medienräumen [bewegen], die durch die nahezu ubiquitäre Präsenz von Inhalten wie Klängen, Texten, Bildern oder Performances geprägt sind“ (Ahlers 2017a, S. 4). Aktuelle Technologien werden von ihnen auch zunehmend zur aktiven Produktion eigener multimedialer Inhalte genutzt (vgl. Jenkins 2009, S. xi, S. 3; Pepler 2014, S. 23ff). Von solchen Überlegungen ausgehend sind schon länger Forderungen zu vernehmen, entsprechende Anwendungen verstärkt im Unterricht in kreativen Fächern einzusetzen (zu Musik siehe Knolle 1990; Münch 1999), was jedoch bislang kaum realisiert wird (in Hinblick auf Musikerziehung siehe Abschnitt 4.1.). Im musikalischen Bereich könnte sich aus einer verstärkten Mediennutzung v.a. dann die – als große Chance erachtete (siehe z.B. Krebs o.J.) – Möglichkeit ergeben, an außerschulischen kulturellen Erfahrungen der SchülerInnen anzuknüpfen, wenn der Aspekt der *Intermedialität* besondere Berücksichtigung finden würde. Gerade die Auseinandersetzung mit Musik- und Tanzvideos, Filmmusik, Musik zu Computerspielen etc. bietet große Chancen, aufzuzeigen, dass musikalische Kenntnisse und Fähigkeiten essentielle Bestandteile allgemeiner kultureller und Medienkompetenzen darstellen und davon ausgehend diese im Rahmen der digitalen (Grund-)Bildung zu fördern.

## **4. Bisheriger Entwicklungs- und Forschungsstand**

In der Folge wird der bisherige Entwicklungs- und Forschungsstand in Bezug auf Musik sowie ihre Vermittlung in Hinblick auf jene Modelle der *Digitalen Grundbildung* kurz dargestellt, deren Besprechung im Abschnitt 2.2.1. stattfand.

### **4.1. Medieneinsatz im schulischen Musikunterricht**

In seinem im Jahre 2017 für die *Bertelsmann Stiftung* erstellten Bericht unter dem Titel „Jugend, Musik und Medien“ beklagt Ahlers den geringen Medieneinsatz in der schulischen Pädagogik im allgemeinen und hinsichtlich Musik im Besonderen (vgl. Ahlers 2017a, S. 8). In seiner im gleichen Kontext erstellten Expertise „Digitale Medien im Musikunterricht“ weist Ahlers (2017b, S. 4) darauf hin, dass es v.a. an der Jahrtausendwende im deutschsprachigen Raum zwar einige „Enthusiasten“ gab, die sich intensiv mit Fragen der Nutzung solcher Technologien im musikpädagogischen Bereich beschäftigten und dazu auch mehrere Fachpublikationen vorlegten. Jedoch flachte das entsprechende Interesse seiner Beobachtung nach daraufhin wieder beträchtlich ab (vgl. ebd., S. 5). Seitens der Lehrenden im Fach Musik besteht nachwievor eine mangelnde Bereitschaft, in ihrem Unterricht mit Medien zu arbeiten (zur entsprechenden Lage in Österreich siehe Höfer 2017). Ebenso wird der wissenschaftlichen Forschung auf dem Gebiet eine „defizitäre Situation“ attestiert (Ahlers 2017b, S. 8).

In den allerletzten Jahren scheint sich die Situation aber etwas zu bessern – v.a. im Kontext der intensiveren sowohl praktischen als auch forschenden Auseinandersetzung mit den Möglichkeiten der kreativen musikalischen Anwendung von mobilen Geräten und Apps (Forschungsstelle Appmusik o.J.) sowie mit sozialen Medien als Ausgangspunkten für Kompositionsprojekte von SchülerInnen (Aigner 2017). V.a. vom – im Jahre 2017 gestarteten – großangelegten deutschen Forschungsprogramm *Digitalisierung in der Kulturellen Bildung* (DiKuBi) sind wichtige Erkenntnisse zu erwarten, da es in dem Rahmen gleich mehrere Vorhaben gibt, die sich explizit auf den Musikbereich konzentrieren (vgl. Unterberg 2018). Die Tatsache, dass die letztere Initiativen vorrangig im außerschulischen Bereich angesiedelt sind, verweist auf die Notwendigkeit der Kooperation der institutionellen Musikpädagogik in Hinblick auf dieses Thema mit weiteren PartnerInnen im Bildungsbereich.

### **4.2. Stellung der Musik in der (kreativen) Medienpädagogik**

Der dringende Bedarf der intensiveren Berücksichtigung von Praxis- und Forschungszugängen aus dem außerschulischen Bildungsbereich resultiert auch daraus, dass jener Strang der Medienpädagogik im deutschsprachigen Raum, innerhalb dessen kreative Aspekte eine wichtige Rolle spielen, sich in erster Linie auf dieses Tätigkeitsfeld konzentriert (Schell 2003, S. 32ff, S. 115). Dabei wird jedoch ebenso eine beträchtliche Gefahr unübersehbar, die sich aus der Umsetzung der Übung *Digitale Grundbildung* in der Form eines eigenen Schulgegenstands in Hinblick auf die die Musikvermittlung ergibt:

Innerhalb der aktiven bzw. kreativen Medienarbeit wird die Musik als „Schönste Nebensache“ betrachtet – so der Titel eines Heftes der Zeitschrift „Medien und Erziehung“ (Schorb & Anfang 2010) – und entsprechend geringgeschätzt. „Bei der medienästhetischen Kompetenzvermittlung liegt der Schwerpunkt (...) in der Regel auf dem bildästhetischen Bereich“, woraus sich „die Dominanz des Visuellen über die Musik und das Fehlen eines überlegten und differenzierten Zusammenspiels von Musik und Bild“ ergeben (Niesyto 2003, S. 95). Die – im Zuge solcher Maßnahmen zumeist entstehenden – Videoproduktionen weisen bereits bzgl. der Sprachebene „eine sehr schlechte tontechni-

sche Qualität bis hin zur Unverständlichkeit“ auf (Münch & Bommersheim 2003, S. 337). Bei der musikalischen Untermalung fallen „stereotype Verwendung von Musikgenres und der weitgehende Verzicht auf eine Tonsprache, die sich auch von der Bildebene absetzt“, auf (ebd., S. 341).

Ähnliche Probleme ergeben sich hinsichtlich wissenschaftlicher Untersuchungen auf dem Gebiet. Innerhalb der medienpädagogischen Praxisforschung, die inzwischen in Deutschland auf eine lange Tradition zurückgreifen kann und in deren Rahmen mehrere große – auch internationale – Forschungsprojekte durchgeführt wurden (siehe Niesyto 2014), erfolgte die Entwicklung detaillierter Methoden der Bild- und Videoanalyse (siehe v.a. Niesyto 2017). Entsprechende Ansätze in Bezug auf die Musik sind jedoch rar (Beispiele siehe Münch & Bommersheim 2003 und Imort 2001). Genauso verhält es sich bei der Medienwirkungsforschung, die sich bisher nur vereinzelt mit Klangphänomenen befasst. Im Zuge dessen wird „Musik an sich häufig nicht beachtet, sondern Bilder beleuchtet“ (Bullerjahn 2010, S. 11).

Insofern wird gerade bei der Einführung eines Schulfaches in der Art von *Digitale Grundbildung* besonders darauf zu achten sein, dass die auditive Ebene nicht vernachlässigt wird, wozu es intensiver Entwicklungs- und Forschungsarbeit bedarf. Dabei ist es – v.a. vor dem Hintergrund der Tatsache, dass (heutzutage) „die strikte Trennung zwischen auditiver und visueller Ebene ein abstraktes Konstrukt“ darstellt (ebd., S. 11) – jedoch möglich, auf die zahlreichen Vorarbeiten aus der Bild- und Videoanalyse zurückzugreifen, deren Ansätze in Hinblick auf ihre Relevanz in Bezug auf die Musik hinterfragt und weiterentwickelt werden könnten.

### **4.3. Fächerübergreifende und intermediale Ansätze**

Sowohl zu jenem Modell der *Digitalen Grundbildung*, in dem die Übung in den Musikunterricht integriert ist als auch zu dem Szenario, bei dem sie ein eigenes Fach darstellt, existieren also hinsichtlich der Unterrichtspraxis und der darauf bezogenen Forschung (zwar wenige aber doch) Zugänge, an denen angeknüpft werden könnte. Das ist in Hinblick auf die entsprechende „Mischform“ nur mit größten Einschränkungen zu behaupten. Denn diese hätte für die Entfaltung musikalischer Kompetenzen nur dann einen (Mehr-)Wert, wenn es in ihrem Rahmen zu intensiven Kooperationen des Faches Musik mit den anderen Schulgegenständen käme – und hier v.a. mit jenen im kreativen Bereich. Zwar werden derartige Arbeitsformen international seit langem eingefordert (siehe z.B. UNESCO 2006, S. 10, S. 21) und auch im Lehrplan für den Pflichtgegenstand Musikerziehung in der Sekundarstufe I steht ausdrücklich, dass „fächerübergreifende und fächerverbindende Aspekte besonders zu berücksichtigen“ seien (nach EDUCULT 2007, S. 24). Jedoch sind derartige Initiativen rar und scheitern oft an zahlreichen Begrenzungen der Institution Schule sowie Vorbehalten seitens der Lehrkräfte (vgl. ebd., S. 75).

Vor einem solchen Hintergrund wird verständlich, warum es kaum Praxis- und Forschungsansätze gibt, die sich explizit mit den Querverbindungen zwischen verschiedenen künstlerisch-pädagogischen Feldern im Kontext der Medienthematik auseinandersetzen. Im Sinne eines historischen Vorläufers kann in dem Zusammenhang auf die *Polyästhetische Erziehung* von Wolfgang Roscher (1976) zurückgegriffen werden. Sie zielte bereits in den 1970er Jahren darauf ab, Musik im Verbund mit visuellen sowie performativen Kunstformen zu vermitteln, wobei auch ein intensiver Einsatz (damaliger) Medientechnologien stattfand. Michaela Schwarzbauer (2007, S. 103) weist auf die Parallelen dieses Zugangs zum – vom Antragsteller entwickelten und bei den unten beschriebenen Projekten z.T. umgesetzten sowie erforschten – Konzept der *Intermedialen Künstlerischen Bildung* hin.

## 5. Vorarbeiten des Antragstellers

Der Antragsteller Dr. Iwan Pasuchin hat im hier besprochenen Feld zahlreiche und langjährige sowohl praktische als auch wissenschaftliche Erfahrungen vorzuweisen, von denen hier nur die wichtigsten erwähnt werden sollen:

- Pasuchin hat Komposition und Musiktheorie an der Universität studiert und 1998 mit Auszeichnung abgeschlossen. Er hatte mehrere Aufträge sowie Stipendien und Preise im Bereich der zeitgenössischen Musik. Seit 1992 vertont er Fernsehserien und -filme.
- Seit 1998 unterrichtet Pasuchin an der Universität Mozarteum Salzburg – zuerst am Orff-Institut und später am (von ihm miterrichteten) MediaLab. Der Fokus liegt dabei auf der Förderung der Kompetenzen der (vorrangig Musik-)Studierenden zur medienunterstützten kreativen Gestaltung und zur Durchführung intermedialer pädagogischer Projekte.
- 2004 absolvierte Pasuchin mit Auszeichnung ein Promotionsstudium in Erziehungswissenschaft – mit einem Schwerpunkt auf Medienpädagogik und Mediendidaktik. In seiner Dissertation unter dem Titel *Künstlerische Medienbildung. Ansätze zu einer Didaktik der Künste und ihrer Medien* (Pasuchin 2005a) führte er eine vergleichende Analyse von Ansätzen aus dem Bereich der Medienpädagogik sowie Mediendidaktik auf der einen und künstlerischer pädagogischer Disziplinen auf der anderen Seite vom Anfang des 20. Jahrhunderts bis zur Jetztzeit in Hinblick auf die – von der Nutzung ihrer Synergien ausgehenden – Chancen der (Weiter-)Entwicklung von kreativen und partizipative Medienkompetenzen der Lernenden fördernden Vermittlungsszenarien.
- 2004 bis 2006 leitete Pasuchin das Forschungsprojekt *Intermediale künstlerische Bildung* – eine Kooperation der Universität Mozarteum Salzburg und der Forschungsgesellschaft Salzburg Research. In diesem Rahmen wurde ein Curriculum für einen fächerübergreifenden Masterlehrgang sowie ein darauf abgestimmtes Knowledge Management System mit einem Fokus auf neuartige Zugänge zur kreativen Wissenserschließung, -vernetzung und v.a. -konstruktion an den Schnittstellen zwischen der Medienpädagogik und der Pädagogik der künstlerischen Fachbereiche entwickelt.
- In dem Kontext veröffentlichte Pasuchin zahlreiche Publikationen in künstlerisch-pädagogischen und medienpädagogischen Fachmedien (siehe u.a. Pasuchin 2005a; Pasuchin 2006a; Pasuchin 2006b). Zum Abschluss des Forschungsvorhabens fand das Symposium *Intermediale künstlerische Bildung – Kunst-, Musik und Medienpädagogik im Dialog* an der Universität Mozarteum Salzburg statt, bei dem ein intensiver Austausch herausragender VertreterInnen der drei beteiligten Fachbereiche aus Deutschland und Österreich erfolgte (Tagungsband siehe Pasuchin 2007).
- Seit 2008 führt Pasuchin zahlreiche Projekte Kultureller Medienbildung an Schulen in ganz Österreich durch, in denen der musikalischen Ebene ein besonders hoher Stellenwert zukommt (siehe dazu u.a. Pasuchin 2009, Pasuchin & Wijnen 2008). Davon ausgehend konzipierte er das Fach *Kreative Mediengestaltung* für die Neue Mittelschule Salzburg-Lehen, in dem er seit 2011 als Lehrender tätig ist. Einige der Ergebnisse seiner Unterrichtsprojekte erhielten wichtige medienpädagogische Preise – u.a. *media literacy award* 2008, *ICE Medienpreis* 2010, *talents austria* 2011 und 2012 sowie *Projekt Europa* 2013. Außerdem schafften eines den Finaleinzug beim *Ars Electronica – U19 Wettbewerb* 2009.

- Seit 2015 führt Pasuchin in Kooperation zwischen dem MediaLab der Universität Mozarteum und der NMS Lehen sowie in Zusammenarbeit mit renommierten MedienkünstlerInnen (größtenteils aus Drittmitteln finanzierte) empirische Forschungsprojekte durch, in denen Wechselwirkungen und Synergiepotenziale der medienkulturellen Lebenswelten Jugendlicher, die eine städtische Neue Mittelschule besuchen und dem Feld der zeitgenössischen Medienkunst im Fokus des Interesses stehen (Informationen siehe [medialab.moz.ac.at/forschung/aktuell](http://medialab.moz.ac.at/forschung/aktuell)).
- Dazu verfasst er gerade eine Habilitationsschrift unter dem Titel „Künstlerische Erfahrung im Brennpunkt“. Das habilitationsverfahren findet an der Abteilung Kultur- und Medienbildung an der Pädagogischen Hochschule Ludwigsburg statt und soll Ende 2019 abgeschlossen sein (ein positives Zwischengutachten liegt bereits vor).

## 6. Geplantes Entwicklungs- und Forschungsprojekt

### 6.1. Ziele und Forschungsfragen

Das Ziel in Bezug auf die **Praxisforschung** besteht darin, Unterrichtsmodelle (inklusive Materialien und didaktischer Szenarien) für die Durchführung intermedialer Bildungsprojekte, in denen die Musik eine wichtige Rolle spielt, auszuarbeiten. Diese sollen – der Methodologie des *Design-Based Research* und dem *Citizen-Science-Ansatz* folgend (siehe nächster Abschnitt) – in Kooperation mit SchülerInnen, Studierenden und Lehrenden in der Praxis erprobt, im Zuge dessen wissenschaftlich evaluiert sowie angepasst und weiterentwickelt werden.

*Die zentralen diesbezüglichen Forschungsfragen lauten:*

- Welche Unterrichtsmaterialien und konkrete Werkzeuge (Programme, Apps) eignen sich am besten, um im Rahmen medienpädagogischer Maßnahmen musikalische Fähigkeiten zu fördern?
- Der Einsatz welcher Unterrichtsmethoden ist für die Förderung der Musik-Medien-Kompetenz zielführend – sowohl in Hinblick auf die Gestaltung von Maßnahmen mit Kindern und Jugendlichen als auch in der Aus- und Fortbildung von VermittlerInnen?

Bzgl. der **Grundlagenforschung** ist die Untersuchung von Aspekten der Intermedialität in der aktuellen digitalen Kommunikation mit einem Fokus auf Musikvermittlung geplant. Da dabei eine enge Zusammenarbeit mit KollegInnen am Mozarteum anvisiert ist, die noch einzubinden sind, werden die entsprechenden Forschungsfragen erst in weiterer Folge gemeinsam mit ihnen erarbeitet.

*Mögliche Fragen könnten sein:*

- Worin bestehen musikalische *Basiskompetenzen* in Hinblick auf die Gestaltung audiovisueller Medien – was wäre also das Mindestmaß an musikalischen Kenntnissen, das im Rahmen *Digitaler Grundbildung* zu vermitteln wäre?
- Was bedeutet Qualität bezogen auf Musik hinsichtlich ihrer Verbindung mit visuellen Medien und welche Kompetenzen benötigen Lehrende, um entsprechende Urteile qualifiziert treffen zu können?

### 6.2. Entwicklungs- und Forschungsmethoden bzgl. der Praxisforschung

Bei der Praxisforschung soll – wie bereits in den bisherigen empirischen Forschungsprojekten von Dr. Pasuchin – vorrangig die Methodologie *Design-Based Research* (DBR) zum Einsatz kommen. Diese zielt auf die Lösung von Problemen in der (Bildungs-)Praxis sowie auf die Entwicklung nachhaltiger

Innovationen für den (Unterrichts-)Alltag ab (vgl. Reinmann 2005, S. 52, 60ff). Den Ausgangspunkt stellt nicht (wie es in der Bildungsforschung ansonsten zumeist der Fall ist) die Frage dar, ob eine bestehende Intervention wirksam ist, sondern, „wie ein erstrebenswertes Ziel in einem gegebenen Kontext am besten durch eine im Forschungsprozess noch zu entwickelnde Intervention erreicht werden könnte“ (Euler & Sloane 2014, S. 7). Dabei steht der Begriff „Design“ im Sinne von „Gestaltung“ für „einen aktiven schöpferischen Eingriff in eine vorab nicht festgelegte Situation, bei dem sich theoretisches und praktisches Wissen verbindet“ (Reinmann 2014, 7), weswegen sich eine solche Herangehensweise besonders gut zur Erforschung künstlerisch-pädagogischer Prozesse eignet (in Bezug auf Musik siehe Aigner 2017). Im hier beschriebenen Vorhaben ist angestrebt, mit Hilfe des DBR-Kreislaufs mehrerer Zyklen von Design, (formativer) Evaluation und Re-Design (Reinmann 2005, S. 60) die ständige gegenseitige Annäherung der inhaltlichen, technischen sowie v.a. didaktischen Unterrichtszugänge auf der einen Seite und der Bedürfnisse sowie Interessen der an den Projekten teilnehmenden Kindern und Jugendlichen auf der anderen Seite zu ermöglichen.

DBR korrespondiert mit dem *Citizen-Science*-Konzept, das im Sinne von „Bürgerwissenschaften“ in den letzten Jahren sowohl in verschiedensten Fachdisziplinen als auch in der Öffentlichkeit zunehmende Aufmerksamkeit gewinnt (vgl. Pettibone et al. 2016, S. 3). Der Begriff beschreibt einen Zugang, bei dem wissenschaftliche Erkenntnisse von Personen, die nicht hauptberuflich wissenschaftlich tätig sind, (zumeist) unter Beteiligung von hauptamtlich Forschenden gewonnen werden (vgl. ebd., S. 6). Im hier besprochenen Vorhaben soll der Ansatz durch die intensive Einbindung von Studierenden der Lehrveranstaltungen von Dr. Pasuchin an der Universität Mozarteum, von Schülerinnen seines Faches *Kreative Mediengestaltung* an der NMS Lehen und der Lehrenden-KollegInnen an dieser Schule in die Praxisforschung genutzt werden. In einer weiteren Ausbaustufe ist außerdem die Zusammenarbeit mit Lehrenden an anderen Schulen im Rahmen von Fortbildungsveranstaltungen anvisiert. Dazu ist es geplant, die Pädagogische Hochschule Salzburg zu einer Kooperation einzuladen und die BesucherInnen der Kurse die im Vorhaben entwickelten Materialien in ihrem eigenen Unterricht erproben sowie evaluieren zu lassen. Für ihren Forschungsbeitrag soll eine Finanzierung aus (Dritt-)Mitteln aus der Österreichischen *Innovationsstiftung für Bildung* eingeworben werden.

### **6.3. Zielgruppen und Dissemination der Ergebnisse**

In Bezug auf die **Praxisforschung** soll zunächst eine Konzentration auf Zugänge für die Übung *Digitale Grundbildung* – in Hinblick auf alle im Abschnitt 2.1.1. beschriebenen Modelle – erfolgen, wobei Lehrende an Schulen die zentrale Zielgruppe sind. In der zweiten Ausbaustufe ist eine Ausweitung in Hinblick auf die ‚Digitalisierung im Bildungswesen‘ im Allgemeinen geplant, im Zuge derer auch Lehrende außerschulischer Bildungsinstitutionen (v.a. an Musikschulen) angesprochen werden sollen. Die Ergebnisse würden frei im Internet verfügbar veröffentlicht.

Hinsichtlich der **Grundlagenforschung** ist die Abhaltung von ExpertInnen-Beratungen und -Interviews geplant. Diese sollen v.a. im Rahmen von – von Pasuchin hauptverantwortlich organisierten – Vorträgen sowie Diskussionsrunden stattfinden, die an ein breiteres Fachpublikum adressiert wären. Die Erkenntnisse sollen über Symposien und Fachpublikationen verbreitet werden und ein vorrangig wissenschaftliches Publikum ansprechen.



## Literatur

- Ahlers, M. (2017a). *Jugend, Musik und Medien*. Abgerufen am 28.04.19 von [www.bertelsmann-stiftung.de/fileadmin/files/Projekte/Musikalische\\_Bildung/MuBi\\_Expertise\\_Jugend-Musik-Medien\\_Ahlers\\_01.pdf](http://www.bertelsmann-stiftung.de/fileadmin/files/Projekte/Musikalische_Bildung/MuBi_Expertise_Jugend-Musik-Medien_Ahlers_01.pdf)
- Ahlers, M. (2017b). *Digitale Medien im Musikunterricht*. Abgerufen am 28.04.19 von [www.bertelsmann-stiftung.de/fileadmin/files/Projekte/Musikalische\\_Bildung/MuBi\\_Expertise\\_Digitale\\_Medien\\_im\\_Musikunterricht\\_Ahlers\\_01.pdf](http://www.bertelsmann-stiftung.de/fileadmin/files/Projekte/Musikalische_Bildung/MuBi_Expertise_Digitale_Medien_im_Musikunterricht_Ahlers_01.pdf)
- Aigner, W. (2017). *Komponieren zwischen Klassenzimmer und Social Web. Eine entwicklungsorientierte Studie*. Augsburg: Wißner.
- Beck, K., Glotz, P. & Vogelsang, G. (2000), *Die Zukunft des Internet: Internationale Delphi-Befragung zur Entwicklung der Online-Kommunikation*. Konstanz: UVK Medien.
- BMBWF – Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung (2018). Bundesgesetzblatt II Nr. 71/2018. Abgerufen am 26.04.2019 von [www.ris.bka.gv.at/eli/bgbl/II/2018/71/20180419](http://www.ris.bka.gv.at/eli/bgbl/II/2018/71/20180419)
- BMBWF – Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung (2019a). *Digitale Bildung*. Abgerufen am 26.04.2019 von <https://bildung.bmbwf.gv.at/schulen/schule40/index.html>
- BMBWF – Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung (2019b). Bedarfsgerechter Ausbau der Ganztagschule. Abgerufen am 26.04.2019 von <https://bildung.bmbwf.gv.at/schulen/gts/index.html>
- Bullerjahn, C. (2010). Nicht Subtext, sondern Hauptdarsteller. Musik im audiovisuellen Medienkontext und die Auswirkungen auf Jugendliche. *merz: medien + erziehung*, 54/1, 10-15.
- Daniels, D. (2002). *Kunst als Sendung – von der Telegrafie zum Internet*. München: Beck.
- Dreher, T. (2001). *Performance Art nach 1945 – Aktionstheater und Intermedia*. München: Wilhelm Fink Verlag.
- Education Group (2018). *Digitale Grundbildung ab Herbst in AHS und NMS*. Abgerufen am 26.04.2019 von [www.edugroup.at/bildung/news/detail/digitale-grundbildung-ab-herbst-in-ahs-und-nms.html](http://www.edugroup.at/bildung/news/detail/digitale-grundbildung-ab-herbst-in-ahs-und-nms.html)
- EDUCULT (Hrsg.). (2007). Vielfalt und Kooperation. Kulturelle Bildung in Österreich – Strategien für die Zukunft. Abgerufen am 28.04.2019 [www.forschungsnetzwerk.at/downloadpub/educult2007\\_bmukk\\_vielfalt\\_kooperation\\_kultur.pdf](http://www.forschungsnetzwerk.at/downloadpub/educult2007_bmukk_vielfalt_kooperation_kultur.pdf)
- Euler, D. & Sloane, P. F. E. (Hrsg.) (2014). *Design-Based Research*. Stuttgart: Franz Steiner.
- Faulstrich, W. (2004). *Medienwissenschaft*. Paderborn: Fink.
- Forschungsstelle Appmusik (Hrsg.). (o.J.). *TOUCH:MUSIC*. Abgerufen am 28.04.19 von <http://forschungsstelle.appmusik.de/category/touchmusic>
- Hickethier, K. (2005). *Fernsehen*. In J. Hüther & B. Schorb, (Hrsg.), *Grundbegriffe Medienpädagogik* (S. 88-96). München: kopaed.
- Höfer, Fritz (2017). *Digitale Medien im Musikunterricht der Sekundarstufe: Eine empirische Studie an österreichischen Schulen*. Augsburg: Wißner.
- Imort, P. (2009): Audiovisuelle Eigenproduktionen von Schülerinnen und Schülern. Einige Ergebnisse und Perspektiven einer musikpädagogischen Projektreihe. In H. Niesyto (Hrsg.), *Selbsta Ausdruck mit Medien. Eigenproduktionen mit Medien als Gegenstand der Kindheits- und Jugendforschung* (S. 141-156). München: kopaed.
- Jenkins, H. (2009). *Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st century*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.

- Keuchel, S. (2017). Wertewandel und kulturelle Bildung. Zur Notwendigkeit einer kulturellen Bildung 3.0. in Zeiten gesellschaftlicher Transformation. In S. Keuchel, V. Kelb (Hrsg.), *Wertewandel in der Kulturellen Bildung* (S. 17-64). Bielefeld: transcript.
- Knolle, N. (1990). Neue Technologien im Musikunterricht – Annäherung an musikkulturelle Wirklichkeit. In: R. Schmitt,; R. Wilke (Hrsg.), *Musikunterricht in der Schule zwischen Anspruch und Wirklichkeit* (S. 99-127). Regensburg: Bosse.
- Krebs, M. (o.J.b). Medienbildung im Musikunterricht. Der digitale Medienalltag als Herausforderung für die Musikpädagogik. Abgerufen am 28.04.19 von [www.mebis.bayern.de/infportal/faecher/musische\\_faecher/musik/medienbildung-im-musikunterricht](http://www.mebis.bayern.de/infportal/faecher/musische_faecher/musik/medienbildung-im-musikunterricht)
- Meyen, M. (2005): Massenmedien. In J. Hüther & B. Schorb, (Hrsg.), *Grundbegriffe Medienpädagogik* (S. 228-233). München: kopaed.
- Müller, J. E. (1996). *Intermedialität – Formen moderner kultureller Kommunikation*. Münster: Nodus Publikationen.
- Münch, T. & Bommersheim, U. (2003). Jugendliche Produktionen aus musikkultureller Perspektive. In H. Niesyto (Hrsg.), *VideoCulture. Video und interkulturelle Produktion* (S. 317-344). München: kopead.
- Münch, T. (1999). Musik – Medien. Zur Entwicklung einer Medienkompetenz bei SchülerInnen der Sekundarstufe. *Musik & Bildung 1/1999*, S. 2-5.
- Niesyto, H. (2003). VideoCulture. Projektentwicklung und Projektergebnisse. In H. Niesyto (Hrsg.), *VideoCulture. Video und interkulturelle Produktion* (S. 15-110). München: kopead.
- Niesyto, H. (2014). *Medienpädagogische Praxisforschung*. In A. Hartung, B. Schorb, H. Niesyto, H. Moser & P. Grell (Hrsg.), *Methodologie und Methoden medienpädagogischer Forschung* (S. 173-192). Wiesbaden: VS.
- Niesyto, H. (2017). Visuelle Methoden in der medienpädagogischen Forschung. Ansätze, Potenziale und Herausforderungen. In T. Knaus (Hrsg.), *Projekt – Theorie – Methode. Spektrum medienpädagogischer Forschung* (Bd.1) (S. 59-95). München: kopaed.
- Pasuchin, I. (2005a). *Künstlerische Medienbildung. Ansätze zu einer Didaktik der Künste und ihrer Medien*. Frankfurt am Main: Peter Lang.
- Pasuchin, I. (2005b). Media Pedagogy and Interdisciplinary Artistic Education – Analogies and Synergy Effects. In S. Sonvilla-Weiss (Hrsg), *(e)Pedagogy – Visual Knowledge Building. Rethinking Art and New Media in Education* (S. 127-155). Frankfurt am Main: Peter Lang.
- Pasuchin, I. (2006a). Intermediale künstlerische Bildung. In J. Kirschenman, F. Schulz & H. Sowa (Hrsg.), *Kunstpädagogik im Projekt der allgemeinen Bildung* (S. 122-135). München: kopaed-Verlag.
- Pasuchin, I. (2006b). Musik-Medien-Pädagogik. Theoretische Fundierung und Zukunftsperspektiven im Zeitalter von Multimedia. *Diskussion Musikpädagogik 2/2006*, 4-11
- Pasuchin, I. (2009). Musik. In B. Schorb, G. Anfang & K. Demmler (Hrsg.), *Grundbegriffe Medienpädagogik – Praxis* (S. 234-1236). München: kopaed-Verlag
- Pasuchin, I. (Hrsg.). (2007). *Intermediale künstlerische Bildung. Kunst-, Musik und Medienpädagogik im Dialog*. München: kopaed-Verlag.
- Pasuchin, I. & Wijnen, S. W. (2008). ‚WeTube. Denen zeigen wir’s!‘ Kreative Web 2.0-Arbeit in der Hauptschule. *merz | medien + erziehung, 08-5*, 27-34.
- Peppler, K. (2014). *New Creativity Paradigms: Arts Learning in the Digital Age*. New York: Peter Lang.
- Pettibone et al. (2016). Citizen Science für alle. Eine Handreichung für Citizen Science-Beteiligte. Abgerufen am 28.04.2019 von [www.buergerschaffenwissen.de/sites/default/files/assets/dokumente/gewiss\\_citscifueralle\\_handreichung\\_web\\_0.pdf](http://www.buergerschaffenwissen.de/sites/default/files/assets/dokumente/gewiss_citscifueralle_handreichung_web_0.pdf)

- Reinmann, G. (2005). Innovation ohne Forschung? Ein Plädoyer für den Design-Based Research-Ansatz in der Lehr-Lernforschung. *Unterrichtswissenschaft*, 33, H.1, 52-69.
- Reinmann, Gabi (2014). Reader zum Thema entwicklungsorientierte Bildungsforschung. Abgerufen am 1. 07. 2014 von [http://gabi-reinmann.de/wp-content/uploads/2013/05/Reader\\_Entwicklungsforschung\\_Jan2014.pdf](http://gabi-reinmann.de/wp-content/uploads/2013/05/Reader_Entwicklungsforschung_Jan2014.pdf)
- Roscher, Wolfgang (Hrsg.). (1976). Polyästhetische Erziehung. *Klänge – Texte – Bilder – Szenen. Theorien und Modelle zur pädagogischen Praxis*. Köln: DuMont.
- Schell, F. (2003). *Aktive Medienarbeit mit Jugendlichen. Theorie und Praxis*. München: kopaed.
- Schorb, B. & Anfang, G. (2010). Editorial. Musik – die schönste Nebensache. *merz: medien + erziehung*, 54/1, 8-9.
- Schwarzbauer, M. (2007). Wechselspiele / Polyästhetische Erziehung. In I. Pasuchin (Hrsg.). *Intermediale künstlerische Bildung. Kunst-, Musik und Medienpädagogik im Dialog* (S. 97-103). München: kopaed-Verlag.
- Unterberg, L. (2018). *Überblick: Forschungsvorhaben zur Digitalisierung in der Kulturellen Bildung*. Abgerufen am 27.12.18 von [www.kubi-online.de/artikel/ueberblick-forschungsvorhaben-zur-digitalisierung-kulturellen-bildung](http://www.kubi-online.de/artikel/ueberblick-forschungsvorhaben-zur-digitalisierung-kulturellen-bildung)
- Weiss, A. (2010). Ganztagschule: Sterben die Musikschulen aus? Abgerufen am 26.04.2019 von [https://diepresse.com/home/bildung/schule/539644/Ganztagschule\\_Sterben-die-Musikschulen-aus](https://diepresse.com/home/bildung/schule/539644/Ganztagschule_Sterben-die-Musikschulen-aus)
- Zimmermann, O. & Schulz, G. (2009). *Einleitung*. In Bäßler, K., Fuchs, M. Schulz, G. & Zimmermann, O. (Hrsg.), *Kulturelle Bildung: Aufgaben im Wandel* (S. 1-6). Berlin: Deutscher Kulturrat.