

Kloppenburg, Josef

Filmmusik und Edutainment. Konzeption, Entwicklung und Erörterung einer interaktiven CD-ROM zur Vermittlung von Filmmusik

Kraemer, Rudolf-Dieter [Hrsg.]: Multimedia als Gegenstand musikpädagogischer Forschung. Essen : Die Blaue Eule 2002, S. 127-141. - (Musikpädagogische Forschung; 23)



Quellenangabe/ Reference:

Kloppenburg, Josef: Filmmusik und Edutainment. Konzeption, Entwicklung und Erörterung einer interaktiven CD-ROM zur Vermittlung von Filmmusik - In: Kraemer, Rudolf-Dieter [Hrsg.]: Multimedia als Gegenstand musikpädagogischer Forschung. Essen : Die Blaue Eule 2002, S. 127-141 - URN: urn:nbn:de:0111-opus-90750 - DOI: 10.25656/01:9075

<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0111-opus-90750>

<https://doi.org/10.25656/01:9075>

in Kooperation mit / in cooperation with:



<http://www.ampf.info>

Nutzungsbedingungen

Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Die Nutzung stellt keine Übertragung des Eigentumsrechts an diesem Dokument dar und gilt vorbehaltlich der folgenden Einschränkungen: Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen. Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use

We grant a non-exclusive, non-transferable, individual and limited right to using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. Use of this document does not include any transfer of property rights and it is conditional to the following limitations: All of the copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the above-stated conditions of use.

Kontakt / Contact:

peDOCS
DIPF | Leibniz-Institut für Bildungsforschung und Bildungsinformation
Informationszentrum (IZ) Bildung
E-Mail: pedocs@dipf.de
Internet: www.pedocs.de

Digitalisiert

Mitglied der



Themenstellung: Vom 5.-7. Oktober 2001 fand in Regensburg die Tagung des Arbeitskreises Musikpädagogische Forschung (AMPF) im Rahmen des Medienkongresses des Deutschen Musikrates statt. Ziel dieser Großveranstaltung mit dem Thema „Musik - Neue Medien - Bildung. Musikalische Treffpunkte zwischen Konzertsaal und Internet“ war es, die neuen Technologien mit ihren musikspezifischen Anwendungsmöglichkeiten durch Vorträge, Ausstellungen, Podiumsdiskussionen und Workshops vorzustellen. Mit dem Einsatz neuer Computertechnologien im Unterricht befassten sich die AMPF-Beiträge. Die Aktualität des Tagungsthemas liegt auf der Hand: Neue Computertechnologien haben die Anwendungsmöglichkeiten von Musik gegenüber den herkömmlichen auditiven und audio-visuellen Medien beträchtlich erweitert. Als multimediale Werkzeuge fügen sie Bilder, Videos, Klänge, Noten und Texte zu einem interaktiven Verbund zusammen. Technische Veränderungen dieses Ausmaßes, die neue Formen des individuellen Umgangs mit Musik ermöglichen und das Musikleben maßgeblich verändern, fordern pädagogische Überlegungen geradezu heraus. Der vorliegende Tagungsband kann einen Einblick in die derzeitige musikpädagogische Forschungslage gewähren. Wie üblich sind auch freie Forschungsbeiträge abgedruckt.

Der Herausgeber: Rudolf-Dieter Kraemer, geb. 1945. Studium an der Pädagogischen Hochschule (Lehramt), der Musikhochschule (Viola, Kammermusik) und der Universität des Saarlandes (Musikwissenschaft, Erziehungswissenschaft, Philosophie); Schuldienst; 1970 Wiss. Assistent an der Pädagogischen Hochschule des Saarlandes; Promotion 1975; 1978 Professor für Musikpädagogik an der Musikhochschule Detmold, seit 1985 an der Universität Augsburg. Herausgeber der Reihe „Forum Musikpädagogik“, Initiator und Mitherausgeber der Reihe „Musikpädagogische Forschungsberichte“ beim Wißner-Verlag Augsburg. Vorstandsmitglied des Arbeitskreises Musikpädagogische Forschung (AMPF) von 1986-1992 und 1995-2001.

Rudolf-Dieter Kraemer
(Hrsg.)

Multimedia als Gegenstand musikpädagogischer Forschung

Inhalt

Vorwort	7
Beiträge zum Tagungsthema	
<i>Klaus Mainzer</i> Leben in der Wissensgesellschaft	13
<i>Norbert Schläbitz</i> The „winAmp“ takes it all - Zeit nehmen für einen zeitgemäßen Musikunterricht	27
<i>Matthias Flämig</i> Warum lächelt Britney Spears? - Multimedia als Chance zur Vermittlung ästhetischer Erfahrung im Musikunterricht	73
<i>Christian Harnischmacher</i> Verbessert Sehen das Hören? - Eine experimentelle Studie zum Einfluss der Nutzung von computergestützter Visualisierung auf die Melodiewahrnehmung und das Benennen von Tonhöhenrichtungen	97
<i>Michael Pabst-Krueger</i> Musikunterricht über das Internet - Synchrones Lernen über www.musikstunde-online.de	115
<i>Josef Kloppenburg</i> Filmmusik und Edutainment - Konzeption, Entwicklung und Erörterung einer interaktiven CD-ROM zur Vermittlung von Filmmusik	127

Freie Forschungsbeiträge

- Günter Kleinen & Anja Rosenbrock*
Musikpädagogik „von unten“ - Pilotstudie zu einer komparativen
empirischen Forschung über den guten Musiklehrer/die gute
Musiklehrerin 145
- Bettina Zimmer*
Das Konzept der Lebenswelt - Fluchtpunkt oder Verheißung für
die Musikpädagogik? 169
- Jörg Langner & Werner Goebel*
Was kennzeichnet die Interpretation eines guten Musikers?
Die integrierte Analyse von Tempo- und Lautstärkegestaltung und
ihre musikpädagogischen Anwendungsperspektiven 193
- Gabriele Hofmann*
Lampenfieber - Selbstbild und Selbsterleben 209

Forschungsmethodische Beiträge

- Renate Müller*
Präsentative Forschungsinstrumente in der Musikforschung:
Vom experimentellen Konzert zu MultiMedia 225
- Clemens M. Schlegel*
Methoden der vergleichenden Analyse von Musiklehrplänen 245

JOSEF KLOPPENBURG

Filmmusik und Edutainment

Konzeption, Entwicklung und Erörterung einer interaktiven CD-ROM zur Vermittlung von Filmmusik

Das Lernen mit neuen Medien ermöglicht das Beschreiten eigener Lernwege, die Selbstbestimmung des Lerntempos und die Selbstorganisation des Lernens. So lauten, überspitzt ausgedrückt, einige Argumente der Apologeten des Einsatzes neuer Medien in der Schule. Diese Bedeutung komme den neuen Medien zu, da der Benutzer klassischer Medien weitgehend auf die Rolle des Hörers, Sehers oder Lesers festgelegt war, also in der passiven Rolle des Rezipienten von Sinneseindrücken, und dass dem entgegen die neuen Medien durch Interaktivität die Möglichkeit eröffnen, in den Lernprozess einzugreifen: Der Lernende kann eine aktive, selbstbestimmte Rolle einnehmen. Das Medium wird aktiv als Instrument nach den eigenen Vorstellungen genutzt. Der Lernende kann sein Lerntempo selbst bestimmen; insbesondere ist er nicht darauf angewiesen zu warten, bis die ganze Lerngruppe seinen Lernstand erreicht hat, um erst dann den nächsten Lernschritt zu unternehmen. Das Lernen mit neuen Medien ermögliche sowohl das Explorieren (Neugier, Abenteuer) als auch Wiederholen (Vertrautheit, Gewohnheit) und befriedige so zwei Grundbedürfnisse des Menschen; und es wird aufgrund empirischer Befunde festgestellt: „Weitgehend durchgängig ist (...) festzustellen, daß Lernen und Arbeiten mit Multimedia als angenehm und motivierend empfunden wird und von daher hohe Akzeptanz findet.“ (Wedekind 1997, S. 439, zit. nach Wolf 2000, S. 51). Es ist jedoch einschränkend hinzuzufügen, dass die Attraktivität eines Mediums und die Vorliebe für ein Medium einerseits und die Anstrengung beim Einsatz dieses Mediums voneinander unabhängige Variablen sind. Gründliches Lernen heißt, Wissen zu erwerben, welches sicher, dauerhaft verfügbar und flexibel einsetzbar ist. Gründliches Wissen heißt Verstehen, Überprüfen, Anwenden, Verankern und Vernetzen (s. Weidenmann 1994, S. 63); dieses sieht der Medienkritiker Clifford Stoll gefährdet. Die Kritik an neuen Medien in der Schule, speziell an der Internetnutzung und dem Edutainment, lässt sich in der Polemik von Clifford Stoll zentrieren, Edutainment vernebele

den Blick dafür, dass echtes Lernen ohne Anstrengung nicht zu haben ist, dass sein Lohn nicht in kurzfristigen Reizen, sondern in dauerhaftem Verstehen liegt (vgl. Frankfurter Allgemeine Zeitung vom 31.3.2001), und dass, wie Stoll in zwei neueren Publikationen zum Ausdruck bringt, „schools, libraries, and even businesses are being sold down the river, wasting money on ineffective and counterproductive computing systems. ... Face to face meetings are far more meaningful - and valuable - than disembodied network interactions.“ (www.ocf.berkeley.edu/~stoll/silicon_space_oil.htm).

Fragestellung

Da die im Folgenden dargestellte Untersuchung zur Gestaltung und Effektivität einer multimedialen Lernsoftware zum Thema Filmmusik („Musik und Hollywood“) zwischen diesen Polen angesiedelt ist, lautet die Fragestellung, wie der Lerngegenstand Filmmusik für ein Edutainment angemessen aufzuarbeiten ist. Die Angemessenheit der Aufbereitung ist zu orientieren an den neuesten Erkenntnissen der Forschung zur Qualität von Lernsoftware. So ist zu fragen, wie die Lernfortschritte in einer klassischen CBT kontrolliert werden, wie die Altersgemäßheit des Inhalts und der Sprache gegeben ist, ob ein konstruktives Feedback erfolgt, ob die Installation und Bedienung einfach ist, wie die Interaktivität funktioniert, ob eine sachadäquate Darstellung vorliegt, ob verschiedene Zugänge zum Inhalt ermöglicht werden, welche Motivationsmomente vorliegen, sich interaktiv mit dem Lerngegenstand auseinander zu setzen. Ein Schwerpunkt der Fragestellung liegt auf der Lernkontrolle; hier ist zu fragen nach der Aussagekraft der Lernstandsinformationen sowie nach der Möglichkeit der Wiederholung nach Fehlern. Als Ziel wurde die Erkenntnisgewinnung über sinnstiftende Kriterien für eine angemessene Gestaltung dieses Lernmittels sowie seines Einsatzes im Musikunterrichts festgelegt, um Hinweise für eine Umkonzeptionierung im Hinblick auf die Zielgruppe Schülerinnen und Schüler der Grundschule, sowie der Haupt- und Realschule zu erhalten.

Methode

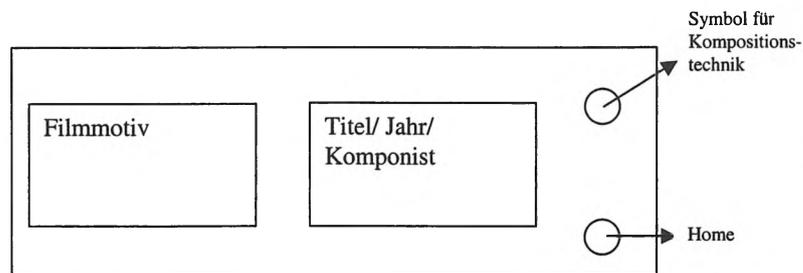
Um zu Beantwortungen der Frage nach angemessener Aufbereitung des Lerngegenstandes Filmmusik für eine CBT zu gelangen, wurde eine interaktive und multimediale Lernsoftware auf CD-ROM konzipiert, entwickelt und pro-

grammiert. Die Messung der Qualität dieser Filmmusik-CBT und des Lernerfolgs erfolgte über die Protokollierung des Benutzerverhaltens am Rechner (Verweildauer auf den einzelnen Screens, Quantität und Qualität der Antworteingaben) und der Auswertung eines Fragebogens zur Einschätzung der gerade benutzten Lernsoftware.

Die Lernsoftware wurde zunächst als Beilage und Ergänzung des Handbuchs von Josef Kloppenburg (Hg.) „Musik multimedial“, Laaber 2000, unter der Anleitung des Herausgebers und Autors des Kapitels „Die Hollywoodpraxis. Musik im Spielfilm“, konzipiert. Sie lässt das Thema „Musik im Hollywoodfilm“ für die Zielgruppe Lehrende und Studierende der Musik und der Musikwissenschaft und Musikpädagogik, sowie interessierte und anspruchsvolle Musik- und Filmliebhaber die Inhalte dieses Kapitels sinnlich erlebbar werden. Sie soll Vertiefungen des lesend erworbenen Wissens bezüglich der Formen, Strukturen und Funktionen der Filmmusik ermöglichen sowie zusätzliche und erweiternde Lerninhalte und Lernwege zur Verfügung stellen. Die Lernsoftware ist folgendermaßen konzipiert: Da es um das Erleben der Formen und Funktionen der Musik im Spielfilm geht und um das Erkennen und Verstehen ihres Einsatzes und ihrer Bedeutungen, beinhaltet die CD-ROM zwar Interaktivität und Lernaufgaben, jedoch sind keine Lernerfolgskontrollen vorgesehen. Deshalb wurde im didaktischen Konzept zu dieser CD-ROM Folgendes festgelegt: „Im Vordergrund steht ein spielerischer Umgang mit Informationen zur Filmmusik und mit dem sinnlich wahrnehmbaren Lerngegenstand Filmmusik selbst. Deshalb werden Fragen gestellt in Bezug auf ein Musik- oder Filmbeispiel. Der Benutzer geht aufgrund dieser Fragen mit den Gegenständen in der Form um, dass er unserer Struktur zufolge eine dreischrittige Aufschlüsselung in Fragestellung - Auflösung - Kommentar erhält und benutzt. Die Konzeption ermöglicht die Zielerreichung schwerpunktmäßig durch das Erleben der Gegenstände, jedoch kann das Ziel jeweils auf Wunsch auch kognitiv gefestigt werden in Form der Kenntnisnahme des Kommentars.“ (C. Embert/K. Kloppenburg/G. Lutz/I. Mathes 2001, S. 2) Es herrscht eine lineare Navigation vor. Zusätzlich ist es möglich, über eine hierarchische Navigation zwischen zwei Ebenen („Filmübersicht“ und „Informationsebene“) zu wechseln. Es sind auf der jeweiligen Kommentarseite Transfers vorgesehen in Form von Links zu weiteren für den gerade behandelten Gegenstand relevanten Film- und/oder Musikbeispielen. Der Fragestellung auf dem ersten Screen jedes Films an den Anwender kommt als Motivationsmoment zentrale Bedeutung zu, da der Anwender seine Konzentration auf etwas richten soll, das er beiläufig zu rezipieren gewohnt ist. In Orientierung an gängigen Qualitäts-

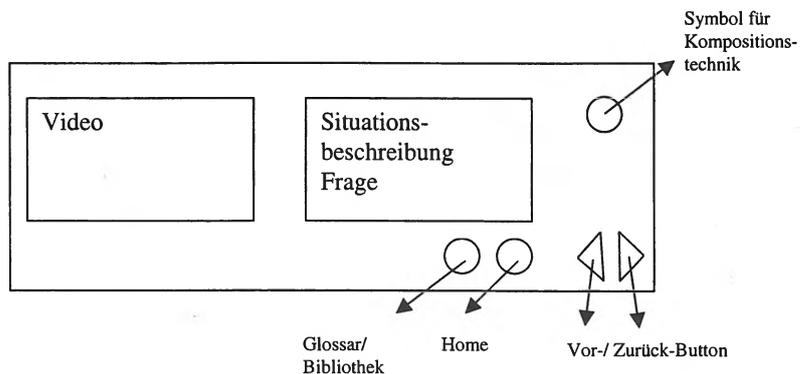
merkmalen von Edutainments, nämlich Motivation, Multimedia, Praxisnähe, Interaktion, Lernspaß, Lerninhalte, Navigation und Lernkontrolle, wurde das Edutainment „Musik und Hollywood“ so aufgebaut, dass grundsätzlich zwischen zwei Ebenen gewechselt werden kann.

1. Ebene: Die chronologisch ablaufende „Filmübersicht“ mit den wesentlichen, stilgebenden Filmen aus unterschiedlichen Genres. Der Anwender hat die Möglichkeit, diese Übersicht bei Bedarf zu stoppen, um sich über einen ausgewählten Filmausschnitt und die dazugehörige Musik zu informieren sowie die Musik und den Filmausschnitt aktiv zu erleben.

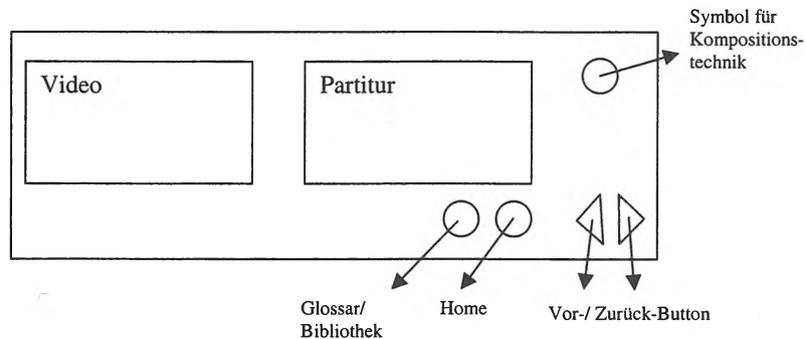


2. Ebene: Fragescreen, Auflösungscreens und Kommentarscreens

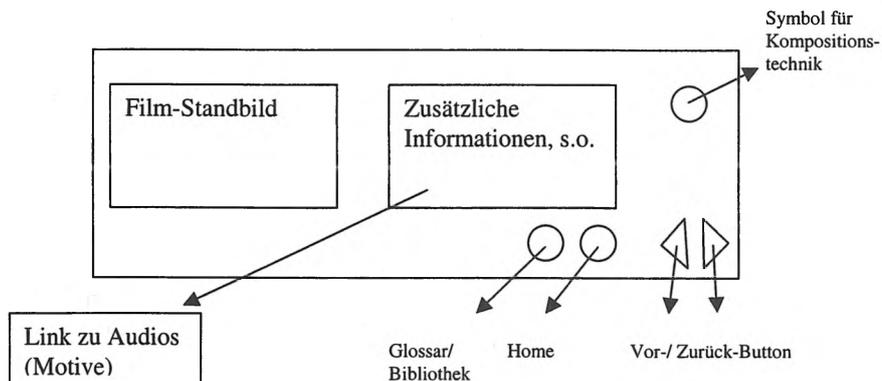
a) Fragescreen: Dem Anwender wird eine Frage gestellt, die auf Funktion und die Mittel der Filmmusik abzielt.



b) Auflösungscreens: Er beinhaltet die Antwort, die der Anwender selbst erkennen muss.



c) Kommentarscreen: Der Anwender erhält zusätzliche Informationen, eine kurze, zusammenfassende Antwort auf die Frage aus dem 2. Screen, die auch Informationen zum (gesellschaftlichen) Kontext enthält, sowie Hinweise darüber, für welche weiteren Filme diese Kompositionstechnik stilgebend war.



Am Beispiel des Films „East of Eden“ (R.: Elia Kazan, M.: Leonard Rosenman) soll die Konzeption des Erlebens und Lernens von Filmmusik exemplarisch dargelegt werden. Als Lernziel wurde festgelegt, dass der Anwender die erweiterten Möglichkeiten und Charakteristika der atonalen, dissonanten Filmmusik unter Einbezug eines tonalen Walzermotivs erkennt, und es wurde als Lernziel angegeben, dass die „Intellektualisierung“ Hollywoods deutlich wird.

Technische Umsetzung:

Inhalt	Medieneinsatz
Filmübersicht Filmplakat <i>East of Eden</i> /1955/Leonard Rosenman	Pixelgrafik Textfeld
Einführungsscreen Film/Bild: Rosenman spielt ein Walzermotiv Text: Der Komponist Leonard Rosenman spielt hier den Walzer, der als Liebesmotiv in der Score von <i>East of Eden</i> fungiert. Das Walzermotiv steht als Leitmotiv für die Liebe zwischen den beiden Hauptdarstellern.	Video/Pixelgrafik Textfeld
Fragescreen Standbild: Cal auf Leiter. Situationsbeschreibung mit Link zur Frage Frage: Sie hören das bereits bekannte Walzermotiv in der folgenden Szene mehrmals in unterschiedlichen Versionen. In welchen Formen wird es in die Begleitmusik eingewoben und welche Bedeutungen können ihm zugeschrieben werden?	Video Textfeld Audio
Auflösungsscreen Film: Cal steigt zum Fenster hinauf, Dauer: 60 sec. Im Video Schildchen mit Text: Motivvariante 1, 2 oder 3 Keyword: Atonalität mit Integration eines tonalen Walzerthemas, welches atonal verfremdet wird zur Verdeutlichung von Indifferenz..	Video Textfeld Notenbeispiel: Walzer original: tonal Notenbeispiele: Motivvarianten 1, 2 und 3 untereinander (Original und die drei Varianten bauen sich untereinander auf)
Kommentierungsscreen: Filmstill Text: Neue Musik dringt in den Film ein. Gleichzeitig bleibt die alte Motivtechnik erhalten. Auf diese Weise spannt sich der Bogen vom Walzer bis zur atonalen Musik. Die innere Zerrissenheit des Hauptdarstellers wird durch die Darbietungsweise des tonal und atonal gebrachten Motivs innerhalb des atonalen musikalischen Kontexts angesprochen und sehr differenziert zum Ausdruck gebracht. Diese Satzweise spiegelt die Problemthemen wie Vater/Sohn-Konflikt, Inzest-Tabu und Liebesbeziehungen außerhalb der Ehe und damit indirekt die restaurative puritanische Familienideologie in den USA wieder. Die Musik verhalf James Dean als Cal darüber hinaus zu einer Persönlichkeits- und Rollenidentifikation, die seinen Starkult und Mythos erst ermöglichte. Stilbildend war die Filmmusik für weitere Filme wie „Fantastic Voyage“. (Link) Link zu Musikbeispiel aus <i>Fantastic Voyage</i>	Filmstill Textfeld Sound

Von 56 Studierenden des Faches Musik der PH Karlsruhe wurde diese CD-ROM, welche die Aufbereitung der Filme Robin Hood (1938), Casablanca (1943), East of Eden (1955), Bullitt (1968), Easy Rider (1969), Kluge (1971), Pulp Fiction (1969) und Matrix (1999) enthält, also chronologisch aufgebaut ist und die wichtigsten Bereiche der Filmmusik nach der Symphonik, nämlich Jazz, Rock, Pop, Neue Musik und Sounddesign dem Lernen zur Verfügung stellt, in einer Pilotstudie erprobt. Die CBT wurde auf die Festplatte jedes Rechners überspielt, und es wurde ein Programm installiert, welches die Benutzerschnitte und die Antworteingaben protokolliert und festhält. Die Benutzerhandlungen, beispielsweise die Verweildauer auf einem Screen oder die Häufigkeit des Abspielens des Filmbeispiels, wurde in Beziehung gesetzt zum Antwortverhalten und der Qualität der Antworten.¹



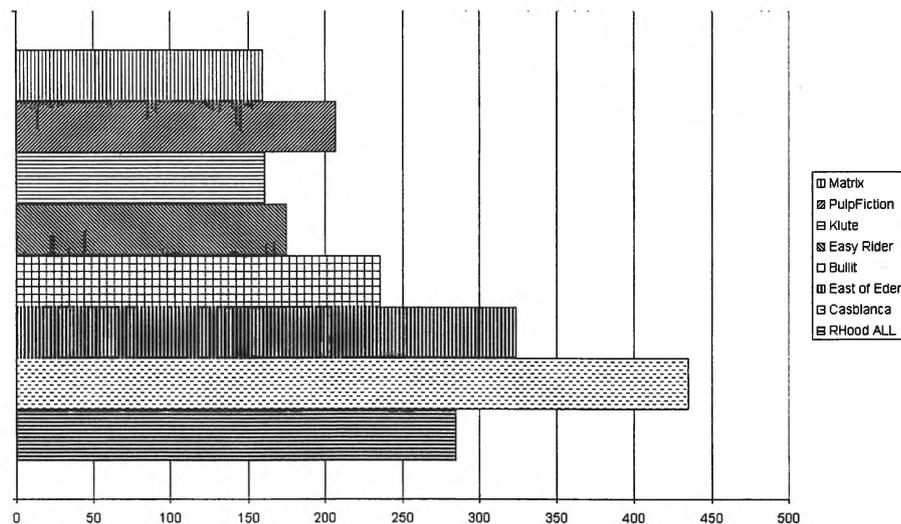
Abb. 1: Screenshot „Robin Hood“ mit Filmstill

Ergebnisse

Diese Auswertung erfolgte in dem Bewusstsein der Problematik, dass die Konzeption der Messung und der Beurteilung des Lernerfolgs mit einer

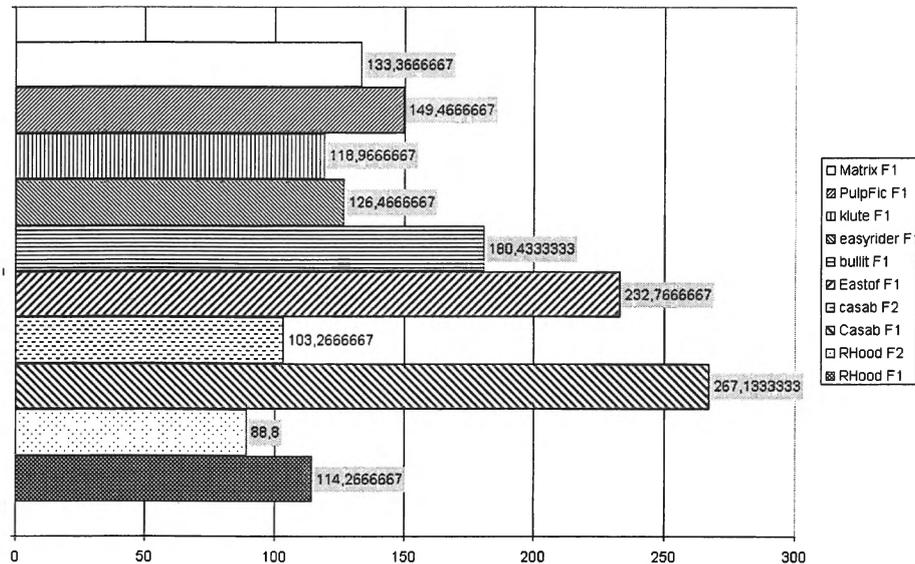
¹ Ich danke Herrn Daniel Nübling (www.mediant.net) sehr herzlich für die Konzeption, Entwicklung und Programmierung dieses Antworteingabefeldes und der Protokollierungen

CD-ROM ausschließlich die sprachliche Reproduktion verlangt. Die häufig in den Kognitions- und Sozialwissenschaften vertretene These, dass die Qualität einer Handlung durch eine geeignete sprachliche Transformation überprüft werden kann (siehe Baumgartner und Quast 1998), muss bezweifelt werden. Die Methoden und Ziele des Lernens mit neuen Medien sind jeweils andere als im traditionellen Unterricht. Es wird überzeugend begründet, dass es einen „kognitiven Reduktionismus“ bedeutet (Baumgartner 1997), den Lernerfolg in der Reproduktion richtiger Antworten zu sehen, wie im Behaviorismus, oder Lernerfolg allein auf die Verwendung adäquater Methoden und mentaler Modelle, wie im Kognitivismus, zu reduzieren. Das mit neuen Medien unterstützte Lernen ist Baumgartner zufolge dann als erfolgreich anzusehen, wenn das Wissen in Anwendersituationen flexibel angewandt werden kann. Die Lernerfolgskontrolle muss darin bestehen, das erworbene Wissen in Anwendungssituationen einzusetzen, um sie auf diese Weise zu bewältigen. Wir wissen, dass wir bei unserer Antwort-Lernerfolgskontrolle die Vorteile der neuen Medien, vor allem die Interaktivitätsmöglichkeiten, nicht ausnutzen und begründen dies mit dem Charakter der Pilotstudie dieser CD-ROM-Konzeption und der Untersuchung der Lernerfolge. Folgende Beurteilungsskala wurde der Antwortauswertung zugrunde gelegt: 1) ok+, 2) ok, 3) ok-, 4) falsch, 5) keine Beantwortung der Frage, 6) ohne Antwort, 7) Antwortscreen nicht betreten



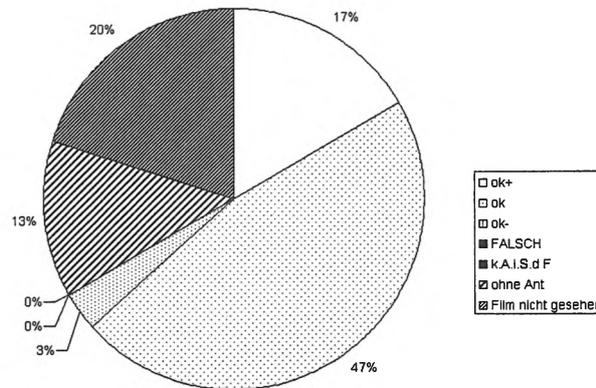
Tab. 1: Verweildauern auf den Filmscreens in Sek. Auf dem Screen von Casablanca wurde mit Abstand am längsten verweilt (435 Sek.), gefolgt von Robin Hood (320 Sek.), East

of Eden und Bullitt (284 und 232 Sek.). Weniger lange wurden die Screens der Filme Matrix, Pulp Fiction, Klute und Easy Rider betreten.



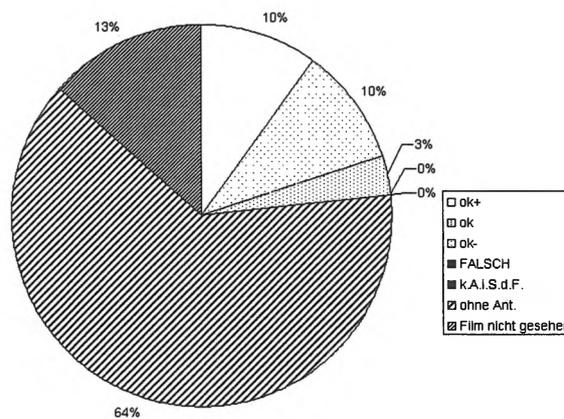
Tab. 2: Verweildauern auf den Fragescreens in Sek. Die einzelnen Fragescreens erforderten bei Casablanca und East of Eden die längste Verweildauer (267,2 bzw. 232,7 Sek.) gefolgt von Bullitt (180,4 Sek.). Auf den Fragescreens der weiteren Filme wurde zwischen 88,8 und 149,4 Sek. verweilt.

Die abnehmende Verweildauer ist durch die „Testsituation“ und den abnehmenden Schwierigkeitsgrad einiger Fragen zu erklären; auch ist die chronologische Darbietung einer Beschäftigung aufgrund individueller Motivation nicht förderlich. Folgende Positiv- und Negativbeispiele stellten sich heraus: Robin Hood, Frage 2: 67% im OK-Bereich und Casablanca: 74% im OK-Bereich, hingegen bei Klute: 71% keine Antwort im Sinne der Frage, 3% im OK-Bereich und Pulp Fiction: 64% ohne Antwort (nicht einmal der Versuch wurde unternommen) und 23% im OK-Bereich.



Tab. 3: Antworten Robin Hood

Hier wurden zu insg. 67% Antworten im OK-Bereich gegeben; 20% der Benutzer gaben keine Antwort; es erfolgten keine falschen Antworten.



Tab. 4: Antworten Pulp Fiction

Von 64% der Benutzer wurde der Antwortscreen nicht betreten; das Antwortverhalten zeigte zu 13% ein leeres Eingabefeld und zu insg. 23% Antworten im OK-Bereich.

Diese Ergebnisse haben zu folgenden Veränderungen der Fragscreens zu führen: die Unterlegung der Szene aus „Klute“ mit einem falschen akustischen

Hintergrund erwies sich als kontraproduktiv und ist mit der richtigen Hintergrundmusik zu versehen. Die Frage hat darauf abzielen, wie hier die deutlich sichtbare Emotion der Hauptperson durch die Begleitmusik verstärkt zum Ausdruck gebracht wird, und welche musikalischen Mittel der Komponist Michael Small hierzu benutzt. Die Umarbeitung des Fragescreens zu „Pulp Fiction“ hat die Frage nach den weiteren visuellen Zitaten in dieser Szene zunächst durch eine Frage nach dem kulturellen Code, den dieser Popsong „Son of a preacher man“ vermittelt, und wie die Verbindung dieses Codes mit dieser Szene, in der die Hauptperson John Travolta Whiskey trinkt und Kokain konsumiert, wirkt, und wie zu beurteilen ist, welche Bedeutung den Zitaten in diesem Film überhaupt zukommt und welche visuellen Zitate sich in dieser Szene finden. Die weiteren Konsequenzen bezüglich der Gestaltung und des pädagogischen Einsatzes dieser CD-ROM betreffen erstens die Tatsache, dass die zentrale Bedeutung der Interaktivität solcher Lernsoftware entscheidend durch Fertigkeiten und Erfahrungen, die der Lernende mit solchen Systemen hat, beeinflusst wird, und dass demzufolge interaktive, multimediale Lernszenarien nur von dem Lernenden als solche erfahrbar sind, wenn er sie wahrnehmen und interpretieren kann. Es wird für einen Einsatz in Unterrichtsreihen in der Grund- Haupt- und Realschule eine Untersuchung der Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler vorausgehen und mit dem Stand nach dem Einsatz dieser CD-ROM verglichen. Die Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler neben der medienpädagogischen Kompetenz der Lehrperson wird zum Untersuchungsgegenstand in dem Verständnis, dass neben der Fähigkeit zur Mediennutzung, sich der Medien als Werkzeuge zu bedienen, auch die Erkenntnisgewinnung bezüglich der Frage zu erwerben, wie sich Lernen mit neuen Medien vollzieht. In diesem Punkt ist die oben angeführte Kritik Clifford Stolls zu berücksichtigen, Edutainment vernebele den Blick dafür, dass echtes Lernen ohne Anstrengung nicht zu haben sei, dass sein Lohn nicht in kurzfristigen Reizen, sondern in dauerhaftem Verstehen liege. Es ist auch der sinnvolle Umgang mit Informationen einzubeziehen und ebenso die kritische Auseinandersetzung mit Medienwirkungen unter Berücksichtigung der Mahnung von Hartmut von Hentig, dass Medienkompetenz einschließe, dem Computer gewachsen zu sein und zu wissen, in welchen Grenzen er nützlich sei und wo er beginne, uns zu dominieren (siehe auch Schorb 2000, S. 129 ff.).

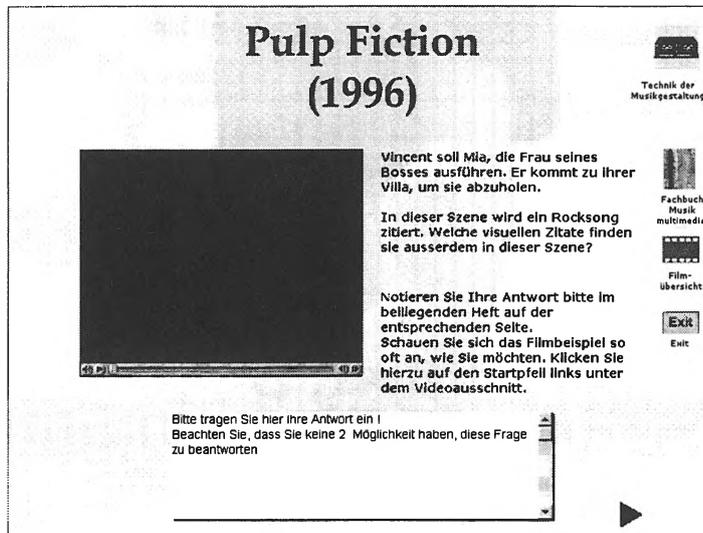


Abb. 2: Screenshot „Pulp Fiction“ vor Abspielen des Filmausschnitts

Diskussion

Die Ergebnisse zeigten, dass es bezüglich der Konzeption der CD-ROM „Musik und Hollywood“ für die allgemein bildende Schule - ihre Funktion im didaktischen Konzept wechselt somit von einer additiven Verwendung als Ergänzung eines Fachbuchs zu einer integrativen Verwendung in der Schule - erforderlich ist, die oben genannten Korrekturen der Fragescreens im Einzelnen genauestens vorzunehmen und folgende Elemente hinzuzufügen, die insgesamt vermehrte Schüleraktivität zum Ziel haben und sich in vermehrten Interaktionsmöglichkeiten äußern:

1. Lernaufgaben: a) Freie Eingaben, die auf Erinnern abzielen, b) Geschlossene Aufgaben, die das Wiedererkennen verlangen, c) Manipulationen in Form von Drag and Drop (Angebote für verschiedene Musikbegleitungen einer vorgegebenen Filmszene durch Buttons oder Drag and Drop), d) Spezielle Aufgaben, wie das Formulieren von eigenen Fragen etc.
2. Lernerfolgskontrollen und Textfelder für Antworteingaben,
3. Belohnungssysteme,
4. Lexika und Spiele (Quiz),
5. Multimediale Gestaltung des Kommentarscreens,

6. Nicht nur eine chronologische, sondern auch simultan präsentierte Filmübersicht,
7. Vorschaltung eines erläuternden Einleitungsscreens zum Thema Filmmusik,
8. Virtuelles Klassenzimmer,
9. Identifikationsfigur,
10. Testdesign zur Untersuchung der Wirkung von Filmmusik als Screen.
11. Einfügung der Möglichkeit, das Erlernete durch Implantationen neuer, aktueller Filmbeispiele zu transferieren und die vorgegebenen Filmbeispiele mit anderer Musik zu versehen, die auch selbst herzustellen sein sollte.

Im Musikunterricht der allgemein bildenden Schule wird diese CD-ROM in Unterrichtsreihen zu evaluieren sein, die als Untersuchungskriterien den Einfluss des Umgangs mit dieser CD-ROM auf folgende Elemente enthält: a) Individualisierung des Unterrichts und selbstverantwortliches Lernen, b) differenzierte Förderung, c) entdeckendes Lernen, Experimentierfreudigkeit und „Learning by doing“, d) interaktives Lernen, e) kooperatives Lernen unter Berücksichtigung von Fachkompetenz, Medienkompetenz und Selbstlernkompetenz der Lernenden, Medienkompetenz und medienpädagogische Kompetenz der Lehrenden, sowie der angestrebten Lernziele. Zu erhoffen ist, dass die mittels solcher verbesserter Lernsoftware bewirkte Auseinandersetzung mit der Musik im Film - auf eine Musik im Hintergrund, der gewöhnlich keine eigene Aufmerksamkeit geschenkt wird - ein zunehmendes Verständnis der Musik als einer der wertvollsten Errungenschaften der menschlichen Kultur (vgl. Rötter/Plößner 1994, S. 164) zur Folge hat in Verbindung mit Verbesserungen des sozialen Lernens und der Medienkompetenz. Die somit über die Nutzung von Lernsoftware sich vollziehende Auseinandersetzung mit und Aneignung von Filmmusik sollte auch mit dem Ziel erfolgen, Bewusstheit über einen Gegenstand der Alltagskultur zu erlangen, ohne die sinnliche Komponente und die Ganzheitlichkeit des Erlebens zu trüben. Die spielerisch erfolgende kognitive Durchdringung des Gegenstandes Filmmusik bewirkt, vertraute Sachverhalte in anderem Licht zu sehen, sie mit anderen Augen zu betrachten und mit anderen Ohren bewusster zu hören; wahrscheinlich bewirkt sie auch eine vorübergehende Befremdlichkeit und Distanz. Diese führt zu Bewusstheit, und so ist es denkbar, dass zunehmende Bewusstheit auf Kosten alter Vertrautheiten zustande kommt, diese jedoch in ein neues Verständnis integriert werden. Es gibt ja die These von Helmuth Plessner, dass erst auf dem Weg über die Distanzgewinnung, die durchaus auch durch Handeln erfolgt, neue Stufen des Verständnisses des bisher Vertrauten erklommen werden. Er

schreibt in seinem Essay „Mit anderen Augen“ von 1948: „Das Vertraute versteht sich, aber an solchem Verständnis hat der Mensch nur dann etwas für seine Erfahrung, wenn es erworben ist. Erwirb es, um es zu besitzen. Um es erwerben zu können, muß man es verloren haben, und nicht immer tut das Leben uns den schmerzlichen Gefallen, dem vertrauten Kreise uns zu entrücken. Die Kunst des entfremdenden Blicks erfüllt darum eine unerläßliche Voraussetzung allen echten Verstehens. Sie hebt das Vertraute menschlicher Verhältnisse aus der Unsichtbarkeit, um in der Wiederbegegnung mit dem befremdend Auffälligen des eigentlich Vertrauten das Verständnis ins Spiel zu setzen. Ohne Befremdung kein Verständnis, es ist der Umweg zur Vertrautheit, das Repoussoir, gegen das diese sich als Szene und Hintergrund abhebt und begreiflich wird.“ (H. Plessner 1982, S. 170)

Literatur:

- Baumgartner, P. (1997): Evaluation vernetzten Lernens: 4 Thesen. <http://www.uni-klu.ac.at/~pbaumgar/deutsch/forschung/frforschung1.htm>.
- Baumgartner, P./Quast, K.-J. (1998): Handelndes Lernen: Evaluation eines medizinischen Trainingssystems für Echokardiographie. In: U. Beck/W. Sommer (Hg.): *Learntec 97*, Tagungsband, Berlin: Springer, S. 375-391.
- Baumgartner, P./Payr, S. (1999): *Lernen mit Software*; Innsbruck: StudienVerlag.
- Blömeke, S. (2000): *Medienpädagogische Kompetenz: theoretische und empirische Fundierung eines zentralen Elementes der Lehrerbildung*, München: KoPäd-Verlag.
- Embert, C./Kloppenburger, K./Lutz, G./Mathes, I. (2001): *Musik und Hollywood*. Eine begleitende CD-ROM zum Buch „Musik multimedial“, Feinkonzept. Karlsruhe: unveröff. Manuskript.
- <http://www.uni-bamberg.de/~ba2ap1/GENERAL/education/lernsoftware/computer/lernen.beweret.html>.
- <http://users.computerweekly.net/jgoldsmith.on-line.spotlight.html>.
- Ihringer, S. (1998): *Multimediales Lernen und Evaluierung von Lernsoftware. Lern- und bildungstheoretische Konzeptionen, empirische Befunde und Probleme beim Einsatz von Lernprogrammen im Unterricht*. Universität Karlsruhe: Magisterarbeit.
- Kerres, M. (1998): *Multimediale und telemediale Lernumgebungen. Konzeption und Entwicklung*. München: Oldenbourg.
- Kloppenburger, J. (2000): *Die Hollywoodpraxis. Musik im Spielfilm*. In: J. Kloppenburger (Hg.): *Musik multimedial (=Handbuch der Musik im 20. Jahrhundert, Bd. 11)*. Laaber: Laaber.

- Landesinstitut für Schule und Weiterbildung Soest (1998): Lernen mit neuen Medien. Soest, S. 17-18.
- Meschenmoser, H. (1998): Lernen mit Medien: zur Theorie, Didaktik und Gestaltung von interaktiven Medien im fächerübergreifenden Unterricht. Hohengehren: Schneider.
- Pazzini, K.-J. (2000): Suche nach Zusammenhalt. In: I. Lohmann / I. Gogolin (Hg.), Die Kultivierung der Medien. Erziehungs- und sozialwissenschaftliche Beiträge. Opladen: Leske und Budrich, S. 155-172.
- Plessner, Helmuth (1982): Mit anderen Augen. Stuttgart. Reclam.
- Rötter, G./Plößner, K. (1994): Über die Wirkung von Kaufhausmusik. In: Jahrbuch der deutschen Gesellschaft für Musikpsychologie, Bd. 11, S. 154-164.
- Schorb, B. (2000): Medienkompetenz als kommunikative Handlungskompetenz. In: H. Kleber (Hg.): Spannungsfeld Medien und Erziehung. München: KoPäd-Verlag, S. 123-134.
- Wedekind, J. (1997): Gestaltung multimedialer Lernumgebungen: In: U. Beck/W. Sommer (Hg.): Learntec 1997, Tagungsband. Berlin: Springer, S. 433-445.
- Weidenmann, B. (1994): Lernen mit Multimedia: Der Traum des Comenius? In: U. Beck / W.Sommer (Hg.): Learntec 93, Tagungsband. Berlin: Springer, S. 57-71.
- Wolf, J. (2000): Lernszenarien in Netzen. Sammlung, Analyse und konzeptionelle Weiterentwicklung paradigmatischer Beispiele. Pädagogische Hochschule Karlsruhe: Diplomarbeit.

Prof. Dr. Josef Kloppenburg
Bismarckstr. 10
76133 Karlsruhe