

# Mitschrift-Notizen als Erinnerungshilfe für Workshopteilnehmer

LAG 2021

Workshop: ZOOM IN

**Referentin: Sabine Köstler-Kilian**

Ansage:

Vielfalt an Möglichkeiten in und mit ZOOM kennenlernen

Warm up

mit eingespieltem Video: Dick und Doof – Sportclip: Workout

Vorbereitung:

Feste Gruppeneinteilung vorgegeben

Technik:

Video verbergen: Teilnehmer ohne Videofunktion verbergen

Gruppe A

Kleine Choreo mit Namen und starken Gesten in bestimmter Reihenfolge

Dreimal wiederholt mit zunehmender Steigerung

Gruppe B:

Alle die ... Spiel-Variante

Aufstehen

Alle, die Homeschooling über alles lieben, gehen auf Distanz

Alle, die sich gerne impfen lassen wollen, küssen die Kamera

Alle, die schon auf Zoom unterrichtet haben, Füllen die Kachel aus mit ihrem Gesicht

Alle, die sich wieder auf leibliche Kopräsenz freuen, gehen mit einem Auge nahe an die Kamera

(Ein Auge!)

Alle, die sich mit Wechselunterricht nicht anfreunden können, verlassen nach unten das Bild

Alle, die Urlaubspläne haben, stellen sich bildfüllend auf

Alle, die heute schon mindestens ein Problem mit Zoom hatten, machen einen Schrei in die Kamera als wollten sie das Gerät fressen

Alle, die gut gefrühstückt haben, zeigen ihre unter Zahnreihe

Gruppe A

Ich sehe was, was du auch siehst

Wenn man etwas sieht, dann aus dem Bild verschwinden

Gruppe B

Mit Ideen aus Gruppe B wiederholen

Gruppe B

Chinesisches Knobeln

- Monster mit Hörnern
- Tigerface
- Forscher mit Handbrille

Rücken zur Kamera

Eins zwei drei um: Eine der Figuren machen

Welche Figur ist am meisten da, die kommt in die zweiten Runde

So oft wiederholen, bis alle in der Kachel die gleiche Figur haben.

Theoretischer Input:

Annäherung an ZOOM: Spiel mit der Kamera

Arbeit mit den Unzulänglichkeiten

ZOOM hat seine Tücken

Unzulänglichkeiten der Technik ausstellen: Performance mit diesen Fehlern gestalten und diese Fehler zulassen

Vorschlag:

T-Shirt mit Sprüchen ins Spiel bringen

Wörter auf den Rücken drucken, die einen Satz ergeben ...

Spiel mit dem Minimalismus

Spiel mit der Kamera

Beachte:

Aus dem Theater kommt die Präsenz, ebenso wie die Übungen, die an das andere Medium angepasst werden

ZOOM-Fehler: Jemand Falsches antwortet als Aufgerufener

Die normale Situation ist mit anderen Assoziationen aufgeladen, gegenüber der Konferenzästhetik von ZOOM, die zunächst Arbeitssituationen assoziieren lässt.

Interessante Beobachtung: Mit dem Laptop durch die Gänge zu gehen.

Zu beachten sind die Hallräume bei Raummikrofonen bzw. Feedback-Schleifen im Ton, bzw. die Reduktion des Tons in eine Enge bei einer Ansage

Teil II

Hintergründe austauschen – jeweils in Gruppen

Die Themen werden vorgegeben: Urwald – Workspace – Unendliche Welten – Mitbewohnende

3 Minuten Zeit den Hintergrund herzustellen

Beobachtergruppe reflektiert das Gesehene

Tipp:

- Chat als Performance-Text festhalten, vor allem bezüglich der technischen Unzulänglichkeiten oder der existenziellen Befindlichkeiten
- Verschwinden in den Hintergründen nutzen, weil das nie perfekt läuft

Unterschiedliche Bildausschnitte wahrnehmen

Kachelanordnung nutzen, um Puzzle zu spielen bei den Zuschauer\*innen

Hintergrund könnte sich aus allen Kacheln zusammensetzen

Beachte: Noch muss die Kachelordnung angesagt werden, damit sie bei allen Teilnehmern gleich ist.

Bei den Kacheln unterschiedliche Anordnungen wählen, um z.B. Statusunterschiede anzudeuten.

ZOOM-Wissen: Es gibt über die Funktion Bildschirm teilen die Möglichkeit, nur Ton abzuspielen.

Teil III:

Szene bauen, die aus fünf Kacheln besteht

Zufallsgruppen in Breakoutrooms

Aufgabe: Spielen mit den erarbeiteten Möglichkeiten

Thema ergibt sich aus einem Voting in der Umfrage

Klimawandel – Zauberstab bzw. Magische Hände

Thema: Mit Hilfe einer Superkraft ein Weltproblem lösen

20 Minuten Zeit – gegenseitige Präsentation

Beobachtergruppe Auftrag: Was hat funktioniert?

Gruppe 1: Händenspiel vor Farbhintergründen

- Farbnuancen

Gruppe 2: Tarnkappe scheitert – Simultanbühnen – Erzähler aus dem Off

- Der gescheiterte Anfang sollte ausgestellt werden

Gruppe 3: Alle verschwinden im Müll – Puzzlebilder neigen dazu, den Verschwimmeffekt mit dem Hintergrund zu steigern – Mülltüten durchs Bild gereicht – Rascheln mit den Tüten als Soundeffekt

Gruppe 4: Verwandlung des Hintergrundbildes während Nachrichten verlesen werden – Nachrichten werden wiederholt – TV Ästhetik für die Nachrichten übernommen -

Gruppe 5: Thema: Glyphosat – verschiedene Perspektiven auf das Pestizid: Arbeit mit simultanem Sprechen – Person knockt die anderen aus – Person beeinflusst die anderen Kacheln – Zauberkraft durch den grünen Hintergrund – Zauberkraft dominiert am Ende. Glyphosat als Thema

Input:

Was bedeutet es digital zu arbeiten?

Abschied vom Begriff des Analoges Theaters, alternativ: Physisches Theater: Leibliche Kopräsenz

Beispiel auf AEG: Öffentliche Präsenz – Theater als primäres Medium

Beispiel: Digitales Theater, weil mit digitalen Techniken gearbeitet wird. Der Sender bedient sich einer Technik, die etwas sichtbar macht, was sonst nicht sichtbar wäre.

Tertiäres Theater: Sender und Empfänger braucht digitales Gerät

Beispiel: Live ZOOM-Performance – Theater als quartäres Medium

Im Internet sucht der Zuschauer die Möglichkeit, sich einzubringen und auszutauschen. In die Kamera spielen, sonst ist der Zuschauer weg. Das Spiel ist in und durch die Kamera – Außenbilder – Bildausschnitte – Details –

Post-Digitalität: Es ist nicht nur eine technische Entwicklung, sondern Teil eines Kulturwandels: Identität, Gesellschaft, Sozialität ... verändert sich.

Veränderung von Wahrnehmung, Wissen, Identität und Gemeinschaft

Folgerung: Gemeinschaftserlebnis mit ZOOM gestalten als Aufgabe

z.B. in den Modi ästhetischer Praktiken, wie z.B. Barcamps

#On Stage heißt: Jugendliche haben das Bewusstsein, dass etwas gestaltet wird und man ihnen dabei zusieht. Keine Unterscheidung, ob online oder präsentisch.

Reflektion:

ZOOM – Möglichkeiten der Teilnahme?

Like – Dislike / Chat / Datafizierung / Comment / Identitäten durch Fakenamen und SnapCamera / Interaktive Partizipation / Datafizierung / Algorithmizität /

The MEDIUM is the MESSAGE

Let's play together! ZOOM als Playstation – Wie kann interaktive Partizipation gelingen?

Theatertexte funktionieren nicht mehr in der traditionellen Weise, weil ZOOM ein Alltagssprechen verlangt.

**Das Medium muss der Ausgangspunkt sein.**

**ZOOM ist der Ausgangspunkt, in den der Theatertext eingepasst werden muss.**

Tipp:

[www.strange.garden](http://www.strange.garden) zum Bauen dynamischer Hintergründe. Dynamisierung des Hintergrunds durch Strange.Garden möglich.

Nachmittag:

Teil IV:

That's Me – Spiel mit Identität: Was ist real und was ist fake?

**Warmup: Nichtlineares erzählen**

Performatives Erzählen

Nicht lineares Erzählen: Stop, Es war einmal ... „Hänsel und Gretel“ nicht linear erzählen

Beobachtungen

Battle durch den Blickkontakt und durch den Ton und die Geschwindigkeit

Durch diese Übung wird ein Gemeinschaftsgefühl gestärkt

Zweites Beispiel: Adam und Eva als Geschichte

Nicht lineares Erzählen: Stop: Es war einmal ...

Wechsel des Adressatenbezugs, Springen des Rahmens als Marker, wer gerade spricht,

Gruppenarbeit: Wer bin ich?

Als Digitalität-Reflektion

Jugendliche denken, sie machen sich eine Identität, aber das macht in vielerlei Hinsicht das Programm, hinter dem ein Algorithmus

Tipp: Homepage Uni Köln Erklärvideo, wie ein Algorithmus funktioniert

Aufgaben für die Breakouts: Szene bauen aus multipler Persönlichkeit

Alle denselben Namen

Hybrididentität aus Versatzstücken – eventuell googlen

Handlungsebene von Textebene trennen

Handlungen ausführen – Sprache/Text für die Person suchen

Alles komponiert wie bei der Vorübung in einer Nichtlinearen Performance

Große Ernsthaftigkeit in der Performance

Textmarker zum Sprecherwechsel ausmachen, Endpunkt festlegen: Kacheln aus!

Gruppe 1:

Donald Trump

- Doktorhut
- Protest
- Do Donald Duck
- Do not enter
- We make America great

Stop als Marker

Dokutexte aus dem Internet zu Donald Duck, dem Namen, zum Präsidenten, Protest u. Ähnlichem

Namenstag und Rufnamen

Ein Name mehrere Identitäten – kein klares Ende – Verwendung der Außenfigur – Verwandeln in die Perspektive der Figur – als Ich- oder Rollentext

Mehr Kameraeinstellungen verwenden

Handlungsebene von Textebene trennen, besser: Handlungsvollzüge entwerfen

## Gruppe 2

### Andrea

- Vorbereitung eines Auftritts im Stadion
- Badezimmer
- Fußballstadion
- Alltagsnatürlichkeit und Bewusstsein von der Präsentation

Optimierungstipp: Mehr Handlung

## Gruppe 3: Clara hat Geburtstag

Clara plant ihren Geburtstag und offenbart dabei ihre Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft

- Zahnarztpraxis auf dem Land
- Kommune 5 einladen – Rainer Langhans kommt noch ganz witzig
- Spießer
- Die ganzen Männer einladen
- Die Katzen kann man nicht umziehen
- Die Nachbarn wollen Häppchen
- Wünsche und Träume
- Parallel: Child in Time
- Kramen in alten Bildern

Kritik: Alle verfolgten das gleiche Ziel, hatten aber wohl unterschiedliche Lebensphasen der einen Person im Blick – Szene hatte guten Zusammenhalt

## Gruppe 4:

### Mr. Alexa

- Ich lege Wert darauf, mich in Form zu halten
- Als ich die Eismaske entfernt habe
- Beim Duschen nutze ich ein Wasseraktivgel
- Verquollenes Gesicht, dann setze ich meine Eismaske auf

Kritik:

Gut: Gleiche Farbgebung in den Kacheln

Wiederholung der „Eismaske“

Hintergrund: Klaviergedudel

Sinnlosigkeit des Daseins

Optimierungstipp; Wenn der Hintergrund nicht passt, dann verdrängen durch den Vordergrund

Teil V:

Input: Leitfrage

Wie kann interaktive Partizipation gelingen – Zoom als Playstation

Vorschläge:

Chat macht den Text für die Spieler

Entscheidungen treffen

Welche Geschichte möchtest du weiter hören?

Impuls für die Handlung geben

Der Zuschauer klickt sich ein

Entscheidungen treffen

Die Zuschauer werden zu den Figuren zugewiesen und imitieren die Figuren

Kommandos an die Zuschauer

Auswahl aus Ideenpool:

Avatare/Figuren reagieren auf den Chat

Zuschauer sind unsichtbar im abgedunkelten Zuschauerraum

Alle führen dieselbe Handlung aus, die im Chat gepostet wird

Ziel:

Medienreflexion auf experimenteller Ebene: Der Zuschauer bleibt anonym:

Wie weit geht er? Wo sind die Grenzen?

Vergleiche:

Abramovic-Setting: Cut Piece

Abmachungen:

Dem Publikum sein Verhalten zurückspiegeln.

Spieler kann immer verweigern – und schaltet dann ab

Aus dem Spiel aussteigen: Durch Finger drauf beenden

Wie kommt man an den Chat? - Vorleserfigur

Beginn?

- Stillstand wie Gamerfigur
- Große Augen suchen !!

Dramaturgische Setzungen



Off-Sprecherin

Chat wird neutralisiert in den Namen

Es beginnt mit der ersten Anweisung und endet, wenn alle Kameras abgedeckt sind.

Technische Anweisungen vorweg

Start auf Stichwort durch Kamera einschalten: Aufzeichnung startet

Michael Aust

[Michael.Aust@tag-bayern.de](mailto:Michael.Aust@tag-bayern.de)