

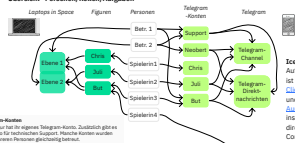
DER PROTOTYP

KURZBESCHREIBUNG

Im Laufe des Prozesses wurde ein Prototyp entwickelt, der den virtuellen Raum Laptop in Space und der Messenger-Plattform Telegram kombiniert und damit das Eintauchen in eine andere Welt mit einer App aus unserem Alltag verknüpft. Durch diese Hybridform ist sowohl eine direkte Adressierung der Teilnehmenden möglich, als auch eine unmittelbare Interaktion zwischen ihnen und den Darsteller*innen. Durch die Zuweisung individueller Rollen werden die Teilnehmenden dazu eingeladen, selbstständig den Raum zu entdecken, sich mit Mitspieler*innen auszutauschen und die Geschichte mit zu gestalten.

SETUP

"Übersicht" Personen/Rollen/Aufgaben



Technische Anforderungen

Zur Teilnahme an Playst werden ein Computer (mit Webcam), ein Smartphone oder Tablet, eine stabile Internetverbindung, Kopfhörer und ein Zugang zum Telegram-Messenger benötigt.

Prototyp

- Schauspieler*innen (4) sowie betreuende Personen (2) benötigen einen möglichst leistungsstarken Computer, Kopfhörer, Maus, eine stabile Internetverbindung und ggf. ein Lan-Kabel.
- ggf. zusätzl. Smartphone/Tablet mit Telegram-App für alle
- zusätzl. Computer für den Audio-Stream
- Telegram-Konten für Figuren und Support
- einen Space auf der Plattform "Laptops in Space"

Da geht was!

Forschungslabor zu digitalem Klassenzimmerstück

Vorbereitungen Playst

- Einrichten der Telegram-Gruppen und Channel
- Email: Kommunikation wichtiger Informationen (Ablauf, technische Hinweise etc.) an Teilnehmende
- Zuordnung der Teilnehmenden zu Charakteren
- Präsentation auf SpaceProjector
- Countdown für Projektion vorbereiten

ABLAUF

ZEITLINIE	AKTIVITÄT/PLATTFORM
min. 1 Tag vor dem Playst	Info-Mail an Teilnehmende/Leser*in
60 Min. vor Beginn	On-Boarding in Telegram (Teilnehmende betreten den Channel bzw.), Versicken von Privatleistungen an Teilnehmende
30 Min. vor Beginn	Nachricht von But/Wichtige Infos vom Technical Support im Channel
10 Min. vor Beginn	EINLASS im Space
Beginn	Juli und Neobert verschieben Direktnachrichten
	ONBOARDING im Raum Begleitung durch But/Chris
nach 10 Min.	Die-Show Juli kommentiert/ Neobert stellt Literatur
Nach ca. 25 Min.	Streit
	Juli/Neobert verschieben Direktnachrichten
Nach ca. 35 Min.	10 min Interaktion: Hinweise über Konflikte/ Austausch untereinander
	Abstimmung
	Verkündung Ergebnis
	Endmonolog
	Party
	ggf. Gespräch
	Feedback-Fragen
Ende/ ggf. Nachgespräch	

LAPTOPS IN SPACE

CMS (Content-Management-System)

Ein eigener Zugang zum CMS ermöglicht das Hinzufügen und Anpassen von den verschiedenen Elementen im Space.

Intro

Im TgU, wo die Laptops der Teilnehmenden instanziiert werden, ist eine Sound-Datei hinterlegt, die eine kurze Einführung gibt.

Ebenen

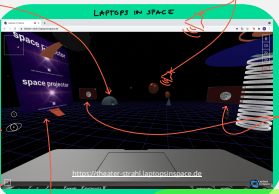
Je nach Anzahl der Teilnehmenden können mehrere Ebenen freigeschaltet werden. Pro Ebene können sich max. 16 Endgeräte einloggen. Der Prototyp arbeitet mit 2 Ebenen. Die Ebenen sind im Prinzip gespiegelt, beinhalten also die gleichen Elemente (Igu, Screen usw.). Allerdings werden sowohl die interaktiven Elemente, als auch das Screen-Sharing pro Ebene individuell bespielt.

Virtueller Raum/ 3D-Objekte

Der Prototyp arbeitet mit dem Raum so wie er von den Entwicklern zur Verfügung gestellt wird. Es ist aber auch möglich den Raum bzgl. des Hintergrunds und der 3D-Objekte an Ansprüche von Projekten anzupassen.

Audio-Stream

Es gibt zwei Audio-Streams. Einmal um Sound in den gesamten Raum zu streamen und einmal nur im Bereich der "Tanzfläche".



Hör-Bubbles

Um sich zu unterhalten, ist es notwendig, nah an andere heran zu fliegen. Die Größe der Hör-Bubbles lässt sich anpassen, sodass sie immer für alle gleich sind. Darüberhinaus gibt es eine Funktion, die es jedem einzelnen ermöglicht, die eigene Bubble anzupassen.

Interaktive Elemente

Elemente, die die Teilnehmenden anklicken können, um zu interagieren. Wir haben in verschiedenen Elementen Textfiles hinterlegt, auf denen Hinweise zum Familienkonflikt zu finden sind.

TELEGRAM

Channel

Der Channel dient den Figuren zur Kommunikation mit den Teilnehmenden, die wiederum die Möglichkeit haben, Nachrichten der Figuren zu kommentieren.

Direktnachrichten

Alle Teilnehmenden bekommen vor Beginn eine Direktnachricht mit einer individuellen Einladung zum Fest und Informationen über ihren jeweiligen Charakter. Darüberhinaus werden sie von den Figuren Juli und Neobert genutzt, um 1 zu 1 Gespräche aufzubauen.



SpaceProjector

Auf zwei großen, übereinander positionierten Bildschirmen gibt es die Möglichkeit, zum einen seinen Bildschirm zu teilen (ohne Ton) und zum anderen die eigene Webcam (mit Ton) - der dann auch im gesamten Space zu hören ist. Mit einer virtuellen Kamera (z.B. mit der Software OBS) ist es auch möglich, Videos mit Ton zu übertragen, allerdings wird hierfür ein sehr leistungsstarker Computer benötigt.

Grundrealität

Neobert Strahl will seinen 50. Geburtstag im Kreis von Familie und Freunden auf der "Spacestation" feiern.

Storyline

Die geladenen Gäste kommen auf die Spacestation. Auch Juli - Neoberts Tochter, die nicht eingeladen ist - verschafft sich zunächst unbemerkter Zutritt.

Neoberts Frau Chris begrüßt die Gäste und zeigt eine

Die-Show mit Bildern von Neobert und der Familie. Juli kommentiert Bilder im Telegram-Channel, woraufhin Neobert, der bisher noch nicht aufgetaucht ist, verkündet, dass er nicht kommt, solange Juli da ist.

Es entstehen Streits zwischen Chris/But

(Ebene 1) bzw. Juli/But (Ebene 2), die in der Auf-forderung münden, sich bzgl. des Familienkonflikts zu positionieren und in 10 Minuten darüber abzustimmen, ob Juli bleiben darf oder nicht.

Feedback einer teilnehmenden Schülerin:

"Als ich in der space Welt angekommen bin, war ich zuerst ein bisschen überfordert wie man alles da so aufbereitet wurde, um zu begreifen, wie ich mich steuern. Dann hab ich aber viel Spaß dabei bekommen, die verschiedenen Ebenen zu erkunden. Auch fand ich gut, dass man miteinander reden musste, um die Personen die wichtig für die persönliche Story waren zu finden. So hatte ich auch ein bisschen Zeit, um mich in meine Rolle einzufinden. (...) Insgesamt finde ich die Idee mega gut, weil das einfach etwas ganz Neues ist und vor allem jetzt die Gelegenheit gibt, aus dem eigenen Alltag auszubrechen und sich in eine andere Realität zu begeben. Ich mache gerne wieder mit."

Onboarding

Die Art und der Start-Zeitpunkt der des Publikums ist sehr entscheidend für die Erfahrung der Teilnehmenden.

Barrieren

Es war ein Anliegen, mit dem Prototyp auch Zugänge für Menschen mit körperlichen Beeinträchtigungen zu schaffen. In der Realität waren wir jedoch damit konfrontiert, dass der Zugang zu Endgeräten und Internet bereits eine große Barriere darstellt und haben uns zunächst hier um Niedrigschwelligkeit bemüht. Die Auseinandersetzung mit barrierefreien Zugängen ist sehr komplex und muss stetig verfolgt werden.

Technische Anforderungen

Je mehr Menschen/Endgeräte sich auf einer virtuellen Plattform treffen, um so leistungsstärkere Endgeräte sind notwendig. Daher ist die Kapazität pro Ebene auf 16 Laptops begrenzt. Technische Schwierigkeiten stellen bei vielen Playtests im Vordergrund.

Skalierbarkeit

Ursprünglich war es geplant im Rahmen des Prozepts zwei Schulklassen mit dem Theater in einem Setup zu vernetzen, das später noch erweiterbar ist. Aufgrund der sich stetig verändernden Situation haben wir uns für eine Variante entschieden, an der alle von zuhause aus teilnehmen können. Zur Zeit ist die Teilnahme für eine Klasse möglich, es können aber weitere Ebenen hinzugeschaltet werden, sodass die Kapazitäten mit Berücksichtigung des Personalaufwands auf zwei oder mehr Klassen erhöht werden können.

Personalaufwand

Durch die notwendige technische Betreuung, die betreuungssintensive Interaktionsräume, sowie begrenzten Kapazitäten pro Ebene entsteht ein hoher Personalaufwand.

Spiel mit zwei Plattformen

Die Kombination der beiden Medien bietet viele Interaktionsmöglichkeiten für die Darsteller*innen mit den Teilnehmenden. Das mehrdimensionale Schauspiel und ein sicherer Umgang mit der Technik ist eine Herausforderung und erfordert eine intensive Auseinandersetzung.

LEARNINGS