

# Dageht was!

Forschungslabor zu digitalem  
Klassenzimmerstück

## DER PROZESS

### KURZBESCHREIBUNG DES PROJEKTES

Die Idee des Projektes ist es einerseits, an Theater Strahls Erfahrungen mit interaktiven Stücken anzuknüpfen und andererseits neue Möglichkeiten der Teilhabe durch die Vernetzung von verschiedenen Orten/Gruppen im Rahmen eines digitalen Klassenzimmerstückes zu erproben. Ziel ist die Gestaltung eines digitalen Klassenzimmerstück-Prototyps, der die Teilnehmer\*innen von Theater Strahl mit zwei Klassen für eine 20-30 minütige teatrale Interaktion und Interaktion verbindet. Der Prototyp soll sowohl Theater Strahl, als auch anderen Theatern als mögliche Grundlage für zukünftige Projekte dienen. Im Vordergrund des gesamten Projektes steht insbesondere das Ausprobieren und Aneignen neuer Tools.



### PROTOTYPING - WORKSHOP

2 Tage/online via Zoom + Miró mit  
Ricardo Gehn (Medienkünstler + Softwareentwickler) und  
15 teilnehmenden Theaterschaffenden

**Bedürfnisanalyse:** Was ist uns an Klassenzimmerstücken wichtig? Was würden wir auf jedem Fall nie missen wollen? Was macht Digitalität und Theater aus? Was kann Digitalität besser, was schlechter? Wie sind unsere persönlichen Erfahrungen im Netz? Was wünschen wir uns von einem digitalen Klassenzimmerstück?

**Beispielsche, Beispiele für Remote-Theater, Beispiele für rein digitale Erlebnisse** (Augmented Reality, Virtual Reality, Webinars, Chats u.ä.), mögliche Interaktionsformen mit dem Publikum, mögliches Storytelling

**Prototyping:** In drei Gruppen werden erste Inszenierungs-Skizzen zu vorgegeben Szenen entwickelt, die einen Storytellingmechanismus und einen Wunsch aus dem ersten Teil enthalten, sowie eine Form der Kommunikation, die nicht nur Sender und Empfänger denkt, sondern mehrdimensional ist.

### OFFENE WERKSTATT

Wie geht es weiter mit den entworfenen Skizzen?

- Alle Teilnehmenden des Workshop-Wochenendes sind eingeladen mitzudenken!

#### Fokussierung

Zwei Richtungen, die weiter verfolgt werden sollen, werden herausgearbeitet

"Eintauchen in eine Welt mittels virtueller Räume"

Wie kann das Publikum eine eigene Perspektive einnehmen und so eine immersive Erfahrung machen? Wie lässt sich eine virtuelle Welt mit der physischen verbinden? Was wünschen wir uns, welche Erfahrung das Publikum macht?

"Social Media als Theaterbühne"

#### Recherche technischer Möglichkeiten

Welche Rolle spielt das Publikum? Wer ist die "Community" und wie kann das kommuniziert werden?

#### Formulierung der Anforderungen an den Prototypen

- Baukasten für Online-/Hybrid-Formate
- technisch niedrigschwelliger Zugang
- Flexibilität in der Anwenndbarkeit
- Möglichkeit der indiv. Teilnaha, sowie als Gruppe
- gemeinschaftliche Erfahrung
- Live-Interaktion mit Darsteller\*innen

#### Arbeitsweise

In einem kollektiven Arbeitsprozess wurden gemeinsam Ideen gesammelt, evaluiert und Entscheidungen getroffen. Phasen kommunikativen (Meinungs-)Austauschs wechselten sich ab mit individuellem Arbeiten und Arbeit in Kleingruppen, die sich jeweils mit der Ausarbeitung der Inhalte, des Formats bzw. mit der Technik auseinandergesetzt haben.

#### Telegram

Telegram bietet ein breites Spektrum an Funktionen, ermöglicht es Teilnehmenden ihre Telefonnummer zu verbergen und ist open-source, das heißt es ist möglich auch eigene Funktionen zu programmieren und zu integrieren. Daher ist für Theaterschaffenden attraktiv als Grundlage für Theater-Performances zu benutzen.

### PROTOTYPING - PHASEN

In drei 2 wöchigen Prototyping-Phasen im Januar und Februar 2021 wurden die ersten Skizzen in einem iterativen Prozess weiterentwickelt. Dafür hat sich das Team 2-3 Tage die Woche online - über Zoom und Miró - getroffen. Jede Phase endete mit einem oder mehreren Playtests.

#### Laptops in Space

Die Plattform hat bereits einige Funktionen vereint, die für uns interessant erschienen. Sie bietet ein theatrales Setting, ermöglicht Interaktion miteinander abhängig von der Nähe zueinander, Screensharing, Soundinspielungen etc. Darüberhinaus haben wir weitere Funktionen entwickelt und anpassen lassen, die nun auch anderen zur Verfügung stehen. Das Arbeiten mit einer bereits existierenden Plattform erschien uns für den Arbeitsprozess, in dem technische Anforderungen erst durch probieren offenbar werden, am sinnvollsten.

PHASE I

- Recherche zu möglichen Themen/Konflikten, die verhandelt werden sollen
- Überlegungen zu möglichen Rollen des Publikums
- anschl. Arbeit in 2 Gruppen:
  1. Erproben der Messenger-Plattform "Telegram" für eine interaktive Szene
  2. Erproben bestehender virtueller Plattformen - Wie können wir sie uns für den Prototyp zu nutzen machen?

#### Beispiel Plattformen/ Multiplayer-Räume



### PLAYTEST I

#### Interner Playtest

1. Etablieren eines Konflikts/Dilemmas über die Messenger-App Telegram - Wie können wir den Teilnehmenden ein Gefühl von "Involvement" vermitteln? Wie kommt eine Diskussion/ Interaktion zustande?
2. Etablieren einer theatralen Situation auf Laptops in Space - Wie gelingt ein Onboarding?

#### Flexibilität

Die sich stetig verändernde Situation mit Blick auf z.B. Öffnung und Schließung der Theater und Schulen hat zu Veränderungen des Projektes geführt. Es war uns jedoch wichtig ein Format zu entwickeln, das unabhängig von tagesaktuellen Entwicklungen stattfinden kann, sodass wir handlungsfähig bleiben.

"Im Laufe des Prozesses wird man mit der Technik vertraut und verliert die Angst davor."  
Lisa Brinckmann

Zeit  
Sowohl die Entwicklung einer gemeinsamen Arbeitsweise über Distanz, als auch dieses Prototypen braucht viel Zeit.

### LEARNINGS

### PHASE II

Fusionierung der beiden Ansätze zu einer ineinander greifende Form (Verknüpfung von Telegram und Laptops in Space) im Rahmen unseres Setups. Fokussierung auf die Aspekte Onboarding, inhaltliche Elemente (z.B. Dia-Show) und Schaffen eines dramaturgischen Bogens.

### PLAYTEST II

Test eines groben Ablaufs mit Kolleg\*innen

### PHASE III

Weiterentwicklung des Prototypen hinsichtlich der Dramaturgie und des Ineinandergreifens von Telegram und Laptops in Space, sowie techn. Weiterentwicklung der Plattform (Laptops in Space) und Einbindung von interaktiven Elementen

### PLAYTESTS III

Zum Schluss wurden insgesamt drei Tests mit Jugendlichen gemacht. Zunächst mit Jugendlichen aus verschiedenen Theaterjüngendubs und nach erneuten Anpassungen und Weiterentwicklungen mit jeweils einer Schülgruppe.

**Gemeinsames Arbeiten remote**  
Remotes Arbeiten erfordert viel Struktur, genau vorbereitete Treffen und eine hohe Konzentration, da der Austausch hauptsächlich auf auditive Kommunikation beschränkt ist. Dies ist insbesondere eine Herausforderung bei sprachlichen Barrieren und kann zu Frustration führen bzw. dass man sich nicht verstanden fühlt, was remote nur schwer aufzubringen ist. Es empfiehlt sich regelmäßige Feedbackrunden zur Zusammenarbeit in den Arbeitsprozess mit einzuplanen.

#### Projektteam

Lisa Brinckmann, Berta Del Ben, Beate Fischer, Anna Vera Kelle, Kathrin Reindl, Melanie Schmidt