

Lost in Translation

Wie lassen sich partizipative Methoden ins Digitale übersetzen?

Wenn es an die eigentliche inhaltliche Arbeit geht, stolpern wir schnell bei der Übersetzung vertrauter Methoden ins Digitale. Auf den ersten Blick mag es scheinen, als könne man die Videokonferenz eben nur sehr direktiv nutzen: Einen Vortrag halten für stummgeschaltete Teilnehmende, um hie und da eine Person namentlich aufzurufen, die somit die Erlaubnis erhält, ihr Mikrofon anzuschalten und das Wort zu ergreifen. Für reine Wissensvermittler*innen der formalen Bildung ein Traum. Endlich störungsfrei sprechen. Geräuschvolle Äußerungen von Unverständnis, körperlichen Grundbedürfnissen, Gruppenkonflikten und von diversen Emotionen sind stummgeschaltet, vielleicht sogar unsichtbar. Kein Füße-Scharren, kein Gekicher, kein Geflüster, kein nervöser Tick, der sich am Kugelschreiber entlädt, kein Gehuste oder anderes, das von Ablenkung zeugt. Fragen werden über den Chat relativ anonym abgehandelt. Kein*e Referent*in ist mehr den unbeholfen stotternden, missmutig aggressiven oder schüchternen und zu leisen Stimmen der Teilnehmenden ausgeliefert, die neben der Frage immer auch von ihrer persönlichen Stimmung und der Gruppendynamik erzählen.

Für die außerschulische Bildung ist dieses zugespitzte Szenario eher ein Alptraum. Die Gruppendynamik und die Befindlichkeit der einzelnen sind ein wichtiges Werkzeug unserer Arbeit. Lernen in der außerschulischen Bildung ist stark mit dem Begriff Entwicklung verknüpft. Denn wer lernt, verändert sich (Vgl. Spitzer 2020: S.11). Ein solches Lernen ist jedoch nur möglich, wenn wir mit den Teilnehmenden Erfahrungen kreieren, durch die wir gemeinsam hindurchgehen. Dafür müssen wir die Teilnehmenden holistischer beteiligen. Wir arbeiten nicht nur mit ihrem Verstand, sondern ebenso mit ihren Unsicherheiten und Widerständen, mit ihrer Neugier und Lust und mit ihrer Gruppendynamik, die meist auch mit dem Thema resoniert. Wir wissen, dass sich Störungen ohnehin Vorrang nehmen, dass wir kaum arbeiten können, wenn eine Person emotional von etwas anderem belegt ist, dass jedoch diese Neben-Themen manchmal sehr fruchtbar mit dem eigentlichen Haupt-Thema verknüpfbar sind und sich so nutzen lassen, um das eigentliche Thema tiefer zu verankern.

Wenn beispielsweise in einem Workshop zu Privilegien sich eine Person unfassbar langweilt, kann das ein wertvoller Hinweis auf eine privilegierte Position sein. Als Cis-Person ist es mir wahrscheinlich leidlich egal, ob es neben meiner Toilette noch eine dritte Kabine gibt. Für Trans-Personen ist die Nicht-Existenz von Unisex-Toiletten ein schwerwiegenderer Umstand, der zum Beispiel dazu führt, Ausgehzeiten und die Getränkemenge so zu begrenzen, dass ein

Autor*in/ Organisation

Cornelia Fleck

Toilettengang zuhause immer möglich bleibt. Für eine Person, die ohne Rollstuhl vor dem EC-Automaten steht, ist es völlig unerheblich, ob die Tastatur etwas tiefer oder höher angebracht wäre. Sie würde es wahrscheinlich kaum bemerken. Hingegen für einen Menschen, der in seinem Rollstuhl vor dem Bankomaten sitzt und die Tastatur gar nicht erst erreichen kann, bedeutet das eine erhebliche Behinderung seiner Alltags-Autonomie. Genervte Langeweile lässt sich also hervorragend genauer betrachten, und hilft nicht nur dabei, den Begriff Privileg besser zu verstehen, sondern ihn auch in aller Tiefe emotional anzubinden und im Gedächtnis zu verwurzeln.

Folglich scheint die Videokonferenz für unsere Arbeit auf den ersten Blick denkbar ungeeignet. Wie wir dennoch partizipativer arbeiten können, soll im Folgenden erörtert werden.

Digitale Stuhlkreise

Eine allererste Herausforderung stellen meist einfache Reihenfolgen, bzw. Redner*innenlisten dar. **Der Stuhlkreis**, als die demokratischste aller Sitzordnungen, ist hier durch ein Kachelmuster an Bildern ersetzt, die leider nicht auf allen Bildschirmen dieselbe Anordnung haben. Ein analoger Redekreis reguliert sich autonom, so dass kaum Intervention von Seiten der Leitung nötig ist und er hat noch weitere Vorteile. Zum Beispiel lässt sich damit einüben, dass alle - die leiseren wie die lautereren - eine Stimme haben; dass jeder Person einmal zugehört wird, was sie zu sagen hat, und alle einmal zuhören. Um nicht in Versuchung zu kommen, dass man in der Videokonferenz nun einfach wieder die aufruft, die sich melden - denn so schleicht sich leicht ein Dominanzmuster ein, bei dem immer dieselben sehr viel Raum einnehmen und die anderen erst gebeten werden müssen - kann man beispielsweise in der **Reihenfolge der Bilder**, wie sie auf dem eigenen Bildschirm zu sehen sind, die Teilnehmenden aufrufen.

Der Stuhlkreis hat allerdings auch den Vorteil, dass Menschen, denen das Reden vor einer Gruppe nicht leichtfällt, abschätzen können, wann sie dran sind und sich innerlich wappnen. Für diesen Zweck könnte man die **Reihenfolge der Teilnehmendenliste** nutzen, wie sie in den meisten Tools für alle sichtbar erscheint. Diese ist je nach Tool entweder alphabetisch geordnet oder sie sortiert die Namen in der zeitlichen Abfolge, wie sie den Raum betreten haben. In letzterem Fall lässt sich dieses System auch mehrfach anwenden, ohne langweilig zu werden. Denn in einer für alle ersichtlichen Ordnung kann, wie im analogen Stuhlkreis auch, selbstständig das Wort ergriffen werden, ohne dass man warten muss, ob man aufgerufen wird. Wer ganz vermeiden möchte, Teilnehmende namentlich aufzurufen, um nicht zu sehr an die Schule zu erinnern, kann auch die **Reihenfolge an die Gruppe delegieren**. Jede Person, die gesprochen hat, benennt selbst die nächste Person, die weitermachen soll.

Gerade in Gruppen, die sich noch gar nicht kennen, ist das eine niedrigschwellige Annäherung an einander, einmal einen Namen vorzulesen und zu fragen, ob er oder sie als nächstes sprechen möchte.

Diskussionen am Bildschirm moderieren

In Diskussionen vor dem Computer gibt es verschiedene Möglichkeiten, **sich zu Wort zu melden**. Man kann klassisch die Hand vor der Kamera heben, vorausgesetzt alle Bilder sind zu sehen. Ebenso lässt sich meistens eine **Hand als Zeichen einer Wortmeldung** ins eigene Bild applizieren. Diese haben nur den Nachteil, dass sie schnell wieder verschwinden. Es hilft also, sich die Namen zu notieren. Eine weitere, für die Demokratiebildung sehr geeignete, weil transparente Methode ist es, ein **Sternchen in den Chat** zu schicken. Dieses ist schnell geschrieben und lenkt somit nicht lange vom Zuhören ab und der Chat ist mit der Reihenfolge der Meldungen für alle einsichtig.

Im Sinne der Machtdelegierung an die Gruppe schätze ich auch ein **weiteres Handzeichen aus dem Kommunikations-System** von Extinction Rebellion u.a.. Hier hebt die erste Person, die sprechen will, deutlich sichtbar einen Finger. Wer auch etwas sagen will und sieht, dass sich bereits jemand meldet, hebt zwei Finger und signalisiert somit, dass er oder sie als zweites dran ist. Eine dritte Person zeigt drei Finger, die vierte vier und so weiter. Wenn nun die/der erste Sprecher*in den Redebeitrag beginnt und die Hand senkt, nehmen alle weiteren einen Finger weg und bedeuten so ihre aktualisierte Position. Aus Zwei ist nun Eins geworden, aus der dritten, die zweite Position und so weiter. Dieses System gibt alle Verantwortung in die Gruppe und befördert eine wache Aufmerksamkeit füreinander. In kleineren Gruppen funktioniert diese Methode allerdings deutlich besser, als in größeren, in denen die Handzeichen kaum zu sehen sind.

Den virtuellen Space räumlich nutzen

Unzählige Übungen der außerschulischen Bildung basieren auf Bewegung im Raum. In sogenannten Soziometrien sollen sich Teilnehmende auf der Grundlage von Fragestellungen an einer vorgegebenen Skala anordnen. Solche Fragen können dem Kennenlernen dienen oder der Annäherung an ein Thema. Beispielsweise werden die Teilnehmenden gebeten, sich zu überlegen, welches die letzte Serie war, von der sie nicht lassen konnten und sich anschließend in einer alphabetischen Ordnung der Serientitel aufzustellen. Oder die Seminarleitung legt einen Gegenstand in die Mitte des Raumes, der den Seminarort symbolisieren soll und im Verhältnis dazu stellen sich nun die Teilnehmenden mit Hilfe der Himmelsrichtungen wie auf einer fiktiven Landkarte auf, um ihren Wohnort zu präsentieren.

Auch im *Betzavta*¹, einer Demokratiemethode aus Israel, wird gerne mit Aufstellungen im Raum gearbeitet. So wird zum Beispiel eine Linie auf dem Boden gezogen und die Teilnehmenden sollen sich der einen oder anderen Seite zuordnen. Beiden Seiten wurde eine Überschrift gegeben (wie z. B. ostdeutsch und westdeutsch), um nach der Anordnung erst in den entstandenen Kleingruppen und anschließend im Plenum Fragen zu diskutieren. Wie zugehörig fühle ich mich hier? Ist es mir wichtig, auch von außen in dieser Kategorie wahrgenommen zu werden?

Aus solchen raumbezogenen Übungen lässt sich viel Gewinn ziehen. Zum einen bringen sie die Körper in Bewegung und somit frische Energie in die Arbeit. Aber auch der Geist gerät in Bewegung, wenn man sich aus starren Sitzordnungen und Konstellationen löst, wenn man nicht nur verbal, sondern auch körperlich Stellung bezieht. Aufstellungen regen zudem die Kommunikation an. Allein die Frage, ob ich hier richtig stehe, lässt sich nur im Austausch mit anderen Teilnehmenden klären. Auch dadurch, dass thematische und körperliche Nähe zusammenfallen – wir kommen aus demselben Ort, sehen dieselbe Serie oder stehen ähnlich zu einer Diskussionsfrage – entsteht schnell ein spontaner Austausch. Und schließlich werden durch raumbezogene Übungen die Positionen in der Gruppe sichtbar, ohne dass alle diese verbalisieren müssen.

Wie aber lassen sich ähnlich positive Effekte online generieren? Ein hilfreiches Tool hierfür ist [Flinga](#). Es ist kostenfrei, open source und ziemlich niedrigschwellig, da sich nur eine Person anmelden muss. Alle anderen haben mit einem Klick auf einen Link sofort Zugang zu einer von der Seminarleitung vorbereiteten Flinga-Seite. Diese funktioniert in etwa wie die Whiteboards, die in einigen Videokonferenzen inklusiv angeboten werden. Eine für alle sichtbare, leere Fläche kann von allen gleichzeitig bearbeitet werden. Es gibt sowohl eine Stift-Funktion, um beispielsweise eine Linie im virtuellen Raum zu ziehen, als auch bunte Kreise und Rechtecke, die sich wie die Kärtchen in einem Moderationskoffer beschriften und hin und her schieben lassen. Für Aufstellungsspiele nutze ich allerdings gerne die kleinen Spielfiguren, die man auf Flinga ebenfalls erstellen und benennen kann. So ließe sich zum Beispiel eine Linie ziehen, die entstandenen Raumhälften könnte man mit Kärtchen benennen und die Teilnehmenden könnten ihre eigene, mit Namen versehene Spielfigur durch den Raum schieben und sich je nach Fragestellung zuordnen. Ebenso könnte man die Teilnehmenden bitten, anstelle der Figuren Fotos von sich selbst hochzuladen und diese über das Whiteboard zu bewegen. Wer schon einmal einen Charakter in einem Game gesteuert hat, kennt vielleicht das Phänomen, wie der Körper unwillkürlich reagiert und den visuellen Eindruck physisch mitausagieren möchte.

¹ Betzavta ist hebräisch und heißt: Miteinander

Wenn ich meine Game-Heldin auf dem Bildschirm über eine tiefe Schlucht springen lasse, spannt sich mein Muskeltonus, als müsste ich selbst zum Sprung ansetzen. Dieses Phänomen verstärkt sich, je mehr wir uns in den Figuren erkennen, je stärker wir diese gestalterisch personalisieren. Die Flinga-Personen sind sehr rudimentär wie die Spielfiguren eines Brettspiels gestaltet, und dennoch habe ich festgestellt, dass sie sofort eine stärkere Identifikation auslösen, als beispielsweise ein Quadrat. Um aber zusätzlich noch körperliche Nähe zu simulieren, würde ich die Teilnehmenden, wo eine Übung Kommunikation erfordert, immer noch anschließend kurz in **Breakoutsessions**, also Kleingruppenräume, schicken. Diese Räume fühlen sich sofort anders und intimer an, obwohl man immer noch vor demselben Bildschirm sitzt und sich die Optik der anderen Bildausschnitte auch nicht verändert hat.

Eine schöne Idee kann es sein, solchen **Räumen** statt Nummern auch attraktive oder thematisch **passende Namen zu geben**. In einer Gruppe zum Beispiel wurden das Kaminzimmer und die Dachterrasse zu sehr gefragten Räumen. Auch wenn es sich lediglich um eine Neuverteilung der Teilnehmenden handelte – weder knisterte plötzlich irgendwo ein Feuer, noch verbesserte sich die Aussicht – so wissen wir doch inzwischen genug über das Phänomen Framing (Wehling 2016), um nachzuvollziehen, was bereits Worte an Assoziationen und damit Stimmungen auslösen können. In der politischen Bildung könnten das Namen von Räumen sein, die als politische Aktionsorte gelten, wie zum Beispiel Infoladen, Kneipe, Straße, Hausprojekt, Konferenzraum, Parlament, Hinterzimmer, Oval Office und viele andere, die für das Thema Sinn oder einfach nur Freude machen.

Für die, die sich mit Zusatztools noch unwohl fühlen, gibt es eine sehr einfache Möglichkeit der Übersetzung, wenn es darum geht, Unterschiede sichtbar und spürbar zu machen. Ein solches Spiel im analogen Raum wäre zum Beispiel das Privilegien-Spiel „Ein Schritt vor“. Auch wenn diese Übung kontrovers diskutiert wird, soll sie hier exemplarisch verdeutlichen, wie etwas, bei dem die Nutzung des Raums eine große Rolle spielt, adaptiert werden könnte. In der Übung **„einen Schritt vor“** dürfen diejenigen, die eine Frage – meist nach dem Zugang zu einer Ressource – bejahen können, einen Schritt weitergehen, während die anderen stehen bleiben müssen. So wird schnell deutlich, wer leichter und schneller vorankommt und auch das Gefühl zurückzubleiben, kann so intensiv erfahrbar werden. In einer anderen Variante werden solche Fragen per Häkchen für ein „Ja“ auf dem Papier beantwortet. Anschließend bittet die Spielleitung alle aufzustehen und fragt die Anzahl der Häkchen ab. Die mit den meisten, dürfen sich als erstes wieder setzen. Dann eine geringere Anzahl und so weiter. Am Schluss stehen exponiert nur noch diejenigen, mit den wenigsten Häkchen, und befinden sich so auch in der spürbar unbequemsten Position. Online könnte man diejenigen, mit den meisten Häkchen bitten, nach und nach ihre Kameras auszuschalten. So sind am Ende nur noch wenige den Blicken der

Mehrheit ausgeliefert und ein vergleichbarer Effekt wurde kreiert. Die eben genannten Ideen schöpfen noch lange nicht das Potential von Online-Tools aus. Sie sollen aber einen Eindruck geben, wie vertraute Methoden aus dem Analogen ins Digitale übersetzt werden können, wenn man sich ins Gedächtnis ruft, welche Wirkung man erzielen möchte. Inzwischen gibt es **verschiedenste Plattformen, die Open Source Tools für die Bildungsarbeit sammeln** und deren Funktionsweise erklären. Wie zum Beispiel das [digital.learning.lab](#), eine Hamburger Initiative oder das [eBildungslabor](#), das von einer Privatperson zur Verfügung gestellt wird.

Reclaim the Body

In Zeiten, in denen wir nicht mehr Tanzen gehen, die Sportvereine geschlossen sind und wir Umarmungen auf wenige, ausgewählte Menschen beschränken, leiden viele unter dem Entzug körperlicher Nähe und Betätigung. Online-Seminare verschärfen diese Vernachlässigung. Mit deswegen sind sie vielen auf den ersten Blick suspekt. Das lange Stillsitzen vor dem Rechner und der visuelle Fokus können schnell ermüden und haben nicht selten Rücken- bzw. Kopfschmerzen zur Folge. Es lohnt sich also, sich Gedanken zu machen, wie man für Bewegung vor dem Rechner sorgen kann, wie man mehr Sinne einbindet und den Augen auch einmal eine Auszeit gönnt.

Inzwischen kursieren auch unzählige **Energizer-Sammlungen** für Online-Seminare im Internet. Unter den Stichworten „Online-Seminar“, „Videokonferenz“ oder „Remote Meeting“ und „Warm Up“, „Energizer“ oder „Aktivierungsspiele“ wird man schnell fündig.

Um einen Eindruck davon zu geben, wie so etwas aussehen könnte, stelle ich hier ein Spiel exemplarisch vor, dass ich sehr gerne selbst anwende. Eine Person beginnt und hält einen Gegenstand in die Kamera, zum Beispiel eine Tasse. Nun müssen alle loslaufen, schnell den gleichen **Gegenstand in ihrer Umgebung** suchen und ebenfalls in die Kamera halten. Wer keine Tasse gefunden hat, beziehungsweise als letzte Person vor die Kamera zurückkehrt, ist als nächstes an der Reihe mit einem Gegenstand der Wahl. Je absurder die Gegenstände von Zahnbürsten über komplette Tische, desto lustiger wird das Spiel. Falls jemand nicht zuhause ist und daher wenig Zugriff auf die Objekte an seinem Arbeitsplatz hat, kann man noch die Zusatzregel einführen, dass der Gegenstand auch gezeichnet werden darf. Meist wird viel gelacht bei diesem Spiel und für Bewegung ist auch gesorgt.

Grundsätzlich sind alle Methoden, die zu **Bewegung** einladen, noch wichtiger als offline. Um im sehr begrenzten Frame des Kameraausschnitts sichtbar zu bleiben und um sich auf das Bildschirmgeschehen zu fokussieren, fixieren wir unsere Körper in einer starren Haltung, die am Ende des Seminartages für Schmerzen sorgt. Selbst sich einen Zettel zu holen und etwas handschriftlich

aufzuschreiben, selbst ein Winken zum Abschied sind wichtige Unterbrechungen der Desktopfixierung. Wenn wir alle ein Herbstblatt von draußen hereinholen, unser Haus von außen fotografieren, um uns zum Beispiel vorzustellen, oder ähnliches, dann gestalten wir nicht nur das Seminar methodisch lebendiger, wir holen uns alle eine kleine Portion wichtigem **Sauerstoff**.

Da die Bildschirmarbeit unseren Sehsinn von allen Sinnen am stärksten beansprucht, ist es sinnvoll, zur Abwechslung sowohl den Augen zwischendurch eine Auszeit zu gönnen, als auch die anderen Sinnesorgane etwas mehr miteinzubeziehen. So könnte man zum Beispiel Übungen anleiten, bei denen die Teilnehmenden einmal **vom Computer wegtreten** und lediglich der Stimme lauschen. Wenn es sich um eine kurze Übung handelt, wie Strecken, Räkeln, eine Augenmassage und niemand muss – wie etwa beim Yoga – korrigiert werden, dann reicht das Audio aus der Konferenz zur Anleitung völlig aus. Für Traumreisen oder ähnliches nutze ich gerne die Audioaufnahmenmöglichkeit der Messengergruppe. So können alle für eine halbe Stunde oder länger die Konferenz verlassen, sich eine schöne Liegefläche im Zimmer bauen und dann selbstständig die Anweisungen mit Musik über Kopfhörer von ihrem Smartphone genießen. Die **Audios** bei *Whatsapp*, *Telegramm* u.a. lassen es zu, dass man an wichtigen Stellen eine Zäsur setzt, wenn zum Beispiel die Liegeposition nochmal korrigiert werden soll, bevor es losgeht. Die Teilnehmenden können sich dann ganz autonom noch ein Kissen besorgen oder was immer zum Entspannungsglück gefehlt hat und dann auf das nächste Sound-File klicken.

Mit Hilfe von Messengern lassen sich auch spannende, **thematische Audiospaziergänge** gestalten. Die Teilnehmenden gehen in ihre nächstgelegene Einkaufsstraße, Ortsmitte o.ä. und erhalten per Audio Aufgaben, die sie eine nach der anderen erledigen. Je nach Thema zählen sie vielleicht Männer und Frauen, die mit Kindern unterwegs sind, sie nehmen sich in einem Buchladen ein Regal vor, um herauszufinden, wie viele Bücher von Frauen und wie viele von Männern veröffentlicht wurden. Sie vergleichen Preise von Kosmetikprodukten, untersuchen Kleider-Labels nach Produktionsländern oder durchsuchen Produkte für Frauen (Zeitschriften, Schminke, Strumpfhosen, Haarpflege etc.) nach Angeboten für Women of Color. Eine Recherche im Feld ist immer eindrücklicher als im Internet und eine höchst willkommene Abwechslung nach den Stunden vor dem Bildschirm. Hier ist vielleicht sogar ein bisschen Mut gefragt und auch der Körper ist mit allen Sinnen wieder gefordert. So wird Lernen eindrücklicher und schließlich nachhaltiger.

Unser **Hörsinn** ist ein Nähe-Sinn. Wir können in der Ferne vieles sehen, was noch lange nicht hörbar ist. Erst in der Nähe werden Töne, Klänge und Geräusche wahrnehmbar. Zusätzlich überschneidet sich das Hören bisweilen mit dem Spüren. Interessanterweise gibt es im

Italienischen für Hören und Fühlen nur ein Wort, nämlich Sentire. Hören rückt das Wahrgenommene näher in den Bereich des Fühlbaren und somit Greifbaren. Stimmen können uns selbst über Kopfhörer im Nacken kitzeln, Klänge Gänsehaut auslösen und wummernde Beats im ganzen Körper vibrieren. Wenn man ganz ohne Kameras eine Playlist teilt, die alle gleichzeitig hören, entsteht gerade für Musikjunkies große Nähe. Nicht nur deswegen ist unter vielen Jugendlichen die Plattform [Discord](#) so beliebt. Hier lässt sich, während man in eine schwarze Fläche mit unzähligen Features im Comic-Design starrt, miteinander sprechen und gemeinsam Musik hören oder etwas spielen, ohne sich zu sehen. Das Gefühl entspricht in etwa einem schummrigen Partykeller und kann als erstaunlich sinnlich erfahren werden.

Weitere Sinne lassen sich auf unzählige Arten miteinbeziehen:

- Im Vorfeld ein Päckchen an die Teilnehmenden schicken, so dass alle dieselben Dinge erhalten, wie etwa Teebeutel, um gemeinsam ein tägliches Teeritual mit einer Sorte für jeden Tag durchzuführen.
- Einen haptisch ansprechenden Gegenstand mitschicken, ein rundgeschliffenes Holzstück, eine Feder, die im Seminar eingesetzt werden sollen.
- Knabber-Nüsse für eine Party verschicken.
- Bei Sonnenuntergang oder Vollmond alle Teilnehmenden nach draußen treten lassen, mit dem Wissen, dass wir alle dieselbe Sonne, denselben Mond betrachten, und uns darüber verbunden fühlen.
- Die Gruppe einladen, das Licht zu löschen, und vor dem Bildschirm eine Kerze zu entzünden. Die dunkel flackernden Bilder, auf denen kaum mehr Gestalten erkennbar sind, machen die Zimmerauschnitte einander ähnlicher und täuschen vor, dass man sich vielleicht sogar miteinander im selben Raum befindet. Und das reale, warme Licht vor mir, das das ewige blaue Flackern des Bildschirms ablöst, erzeugt eine einzigartige Atmosphäre, die die Augen beruhigt und Intimität einlädt.

All diese Ideen sind nur Anregungen und sollen vor allem inspirieren, die als belastend empfundene Begrenzung des Bildschirms zu verlassen und ganz neue Möglichkeiten zu erdenken.

Selbstreferentielle Online Experimente

Ein Ansatz, der mich persönlich begeistert, ist das Spezielle, vielleicht auch Absurde und Unbeholfene der Videokonferenz zur Auflockerung selbstreferentiell aufzugreifen und damit zu spielen:

- So kann man zum Beispiel die Gruppe einladen, einmal die **Zimmerecke** zu zeigen, vor die sie den Computer eben extra nicht platziert haben.
- Man kann gemeinsam **die absurdesten Bildschirmpositionen nachspielen**: kleine Figur weit weg im Raum, abgeschnittener Kopf ohne Mund am unteren Bildrand, irritierender Gegenstand im Bild und so weiter.

- Man kann versuchen, den ganzen **Körper in den Frame** zu klemmen wie in eine Kiste.
- Man kann sogar **einfache Choreografien** gemeinsam ausprobieren.
- Man kann das Kachelmosaik zum bewegten Kunstwerk werden lassen, indem man die Teilnehmenden auffordert, Gegenstände, Stoffe und Symbole zu holen, die im Kameraauge interessant aussehen. Nun lässt man einen tanzbaren Song gut hörbar laufen und die Teilnehmenden kreieren im Moment, wie eine Mischung aus Puppenspieler*innen und VJs, zu Musik **ein sich ständig veränderndes Mosaik**, bei dem sich seltsame Silberflächen, mit Glitzerperlen, Dinosaurierköpfen oder Regenbogensocken nebeneinander bewegen und verändern wie im Kaleidoskop.

Ein sehr simples Spiel, das sich ein Kollege von mir erdacht hat, heißt „**Wo ist...?**“ Hier wird immer ein Name genannt und alle versuchen, gleichzeitig auf die genannte Person zu zeigen. Zum einen kann es je nach Tool sein, dass ich mich selbst spiegelverkehrt sehe und das erst jetzt bemerke, zum anderen verrutschen manchmal die Bildreihenfolgen und schließlich ist die Person keineswegs für alle an derselben Position sichtbar. Die Person auf die gezeigt wurde, nennt den nächsten Namen. Mit ein bisschen Tempo wird daraus ein wunderschön kryptisches **Armballett**.

Ebenso inspirierend ist es, das visuelle Medium Videokonferenz wie einen Film zu nutzen und mit dem jeweiligen **Set-Design und Kostümen** zu spielen. Das lässt sich auch gut in thematische Arbeitseinheiten integrieren. Zum Beispiel habe ich einmal die Frage gestellt, welchen Beruf würdet ihr niemals ausüben wollen und die Teilnehmenden gebeten, das per Kostüm darzustellen. Die Ergebnisse von Krawatte mit Anzug für den Bürohengst zu einer Pelzmütze, die uns erstmal rätseln ließ, haben die Gruppe amüsiert, aber auch aktiviert und schön lebendig auf das Thema eingestimmt. Ein andermal habe ich vorgegeben, dass in der folgenden 10-Minuten-Pause **zehn Jahre vergangen** sind und wir uns dann in einer Videokonferenz wiedersehen. Von politischen Inszenierungen bis zu privaten Visionen gab es einiges zu sehen. Einer zeigte sich im März schwitzend im Unterhemd, da der Klimawandel so spürbar geworden war, eine andere war umringt von Büchern und Kaffeetassen, da sich mitten im Abschluss ihrer Doktorarbeit befand. Mit diesen visuellen Inszenierungsmöglichkeiten ist thematisch noch viel mehr denkbar.

Die eben genannten Beispiele dienen lediglich als Anregung. Und schließlich können aus **online No-Gos** auch schöne Rituale werden, etwa wenn am Ende des Arbeitstages alle ihre Mikrofone wieder anschalten und ihre Abschiedsgrüße wild durcheinanderrufen, bis die Systeme übersteuern.

Bildgrenzen überschreiten

Die kleinen Bildchen der Videokonferenz sind zum Symbol für den Mangel an Nähe geworden. Unser Getrennt-Sein voneinander ist deutlich sichtbar an den Grenzen der Kamera-Frames, an denen ein Raum endet und ein anderer, weit entfernter beginnt. Dieser Effekt ist ein weiterer Grund, warum viele so unwillig auf Videokonferenzen reagieren. Kleine Versuche diese Grenzen zu durchbrechen, können umso mehr Freude bereiten. Anstelle eines Redestabes oder eines anderen Gegenstands, der in analogen Stuhlkreisen herumgegeben wird, um anzuzeigen, wer gerade das Wort hat, kann man sich eines Kugelschreibers o.ä. bedienen. Als **digitaler Redegegenstand** eignet sich alles, das mit hoher Wahrscheinlichkeit alle in ihrer Umgebung greifbar haben und meistens relativ gleich aussieht. Dieser Gegenstand wird nun in Richtung des Kamera-Auges geschoben und dann geschickt über den Computer hinweg. Die Person, die als nächste aufgerufen wurde, fingiert nun, dass sie eben diesen Stift aus der Kamera herauszieht. Mit ein bisschen Herumprobieren kann durchaus die optische Täuschung entstehen, dass wir uns trotz der Trennung etwas weiterreichen können.

Ebenso kann man die Gruppe bitten aufzustehen und sich so zu platzieren, dass sie die Hände alle etwa in derselben Höhe aus dem Bild strecken, so dass es aussieht, als wären wir eine **Menschenkette**, die sich gemeinsam an den Händen hält. Wenn man nun versucht, diese gemeinsam auf und ab zu schütteln oder eine **La-Ola-Welle** herzustellen, verstärkt sich der Eindruck von Gemeinsamkeit im Raum noch.

Und wo sich **Hintergründe** im Tool erstellen lassen, kann man sich für einzelne Arbeitseinheiten für einen gemeinsamen Hintergrund entscheiden. So philosophieren wir beispielsweise gemeinsam über Utopien, während wir alle durch den Weltraum zu schweben scheinen, oder teilen dieselbe Bibliothek, während wir recherchieren, und bei der Party hängt in allen Bildern dieselbe grafische Lichterkette. Sehr lustig kann es auch sein, wenn eine Person kurz nicht vor ihrem Rechner sitzt, von diesem Raum ein Bildschirmfoto zu machen (natürlich nur mit deren Einwilligung) und dieses als Hintergrundbild zu nutzen. So entsteht das Gefühl, man hätte einander tatsächlich besucht.

Doch als größte Herausforderung erschien mir lange, eine so genannte **Problemlöseaufgabe** (Vgl. Paffrath, S. 144ff) für das digitale Seminar zu entwickeln. Diese Art der Team-Building-Übungen (PLA)² sind so gebaut, dass sie nur funktionieren, wenn die ganze Gruppe an einem gemeinsamen Projekt zusammenarbeitet. Ein mit Seilen

2 PLAs entstammen der Erlebnispädagogik, um Erlebnisse zu kreieren, wenn das echte Erlebnis draußen am Berg, auf dem Schiff o.ä. nicht oder noch nicht möglich ist. PLAs sind deshalb zu einem beliebten Tool in der außerschulischen Bildung geworden, weil sie sich auch ohne Ausrüstung und Kletterschein von jeder Person durchführen lassen, wenn auch die Herausforderung nur eine künstlich kreierte ist. (Vgl. Paffrath, F. Hartmut (2017): Einführung in die Erlebnispädagogik. Augsburg: Zielverlag. S. 144ff)

gespanntes Spinnennetz muss beispielsweise von allen überwunden werden, indem sie gut geplant durch die verschiedenen Löcher klettern und einander hinüberheben, ohne das Seil zu berühren. Ein Glas voll Wasser wird von allen gemeinsam auf einem gespannten Betttuch von A nach B transportiert. Die Gruppe muss sich, auf einem Balken stehend, alphabetisch sortieren ohne herunterzufallen.

Was diese Spiele gemeinsam haben, ist, dass sie durchaus herausfordernd sind und frustrieren können, dass aber immer irgendwann der Punkt beginnt, an dem sich alle einbringen und auch besser kommuniziert wird. Ab diesem Moment steigen die Chancen, das Ziel zu erreichen, mit einem Mal erheblich. In den Medien gingen im ersten Lockdown sehr schnell Kunstprojekte viral, die genau diesen Effekt der gemeinsam bewältigten Herausforderung versuchten herzustellen. So kursierten beispielsweise Konzertvideos, in denen die Mitglieder eines Profiorchesters auf einer Splitscreen in ihren jeweiligen Privaträumen getrennt sichtbar, dennoch miteinander musizierten, als würden sie auf einer Videokonferenz zeitgleich zusammenspielen. Ein solches Video zu erstellen, erfordert ein hohes Maß an Professionalität, was Audioaufnahmetechnik und die Postproduktion anbelangen. Dennoch war dieses Format für mich ein Anstoß, mir eine **digitale PLA** auszudenken, die von Menschen, die nicht aus der Kunst- oder Medienbranche kommen, zu bewältigen ist.

Das etwas rabiate Youtube-Video [Boss Bitch Fight Challenge](#), zeigt ganz gut, wie ein gemeinsamer Film technisch funktionieren kann. Selbstverständlich wähle ich dafür eine andere Tätigkeit, denn in diesem Video kämpfen professionelle Hollywood- Schauspielerinnen und Stuntwomen – recht beeindruckend – miteinander. Lehrreich an diesem Beispiel ist, dass für das Auge ein gemeinsamer Kampf trotz unterschiedlichster Settings entsteht. Die eine boxt vor ihrem suburbanen Haus in die Kamera und in einer Wüstenlandschaft empfängt eine andere den Schlag und geht im Sand zu Boden. Wichtig ist vor allem, dass der Schnitt an der richtigen Stelle gesetzt wird und dass, was immer statt Schlägen weitergegeben werden soll, aus der richtigen Richtung kommt und entgegengenommen wird. Eine gemeinsame Musik unter allen Bildschnipseln verstärkt den Eindruck einer gemeinsamen Szenerie noch. Ich habe diese Übung einmal für einen Gruppenabschied mit einem Gänseblümchen, das mit Abschiedsworten durch die Kamera gereicht und von der jeweils nächsten Person entgegengenommen wurde, durchführen lassen. So entstand ein rührender Film, der auch als schöne Erinnerung an ein Jahr mit mehreren Seminaren dient. Bereits mehrmals habe ich daraus in den Sommermonaten ein einfaches Ballspiel gemacht, bei dem nichts weiter passierte, als dass wir einander – immer direkt auf die Kamera zu – Bälle zuwarfen. Das war leicht zu bewältigen, ohne Sprache und schauspielerische Leistung, aber es animierte die Teilnehmenden, auch einmal rauszugehen und sich zu bewegen, und im Gehirn entstand beim Betrachten des Films die schöne Illusion, wir hätten miteinander gespielt.

Eine andere Gruppe erstellte einen Stummfilm mit Musik und sollte ihren Gegenstand selbst wählen, mit der Option, dass dieser sich auch wandeln dürfe, vorausgesetzt, sie spielen das logisch mit. Es entstand ein beindruckendes Werk, bei dem ein Blatt Papier weitergegeben wurde. Mal wurde es über den Tisch geschoben, mal fallengelassen und die nächste Person fing das von oben ins Bild flatternde Papier auf. Einer faltete einen Papierflieger und warf diesen rechts aus dem Bild, der dementsprechend von der nächsten Person von links kommend aufgefangen wurde, und so weiter. Für eine solche komplexere PLA empfiehlt es sich, mehrere Tage Zeit zu geben und an diesen Tagen mehrere Besprechungssitzungen einzuräumen. Auch sollte die Person, die alle Schnipsel zusammenschneidet – diese findet sich bei jüngeren Generationen eigentlich immer – eine Abgabe-Deadline bestimmen dürfen. Und falls es Menschen gibt, die große Widerstände haben, sich zu filmen, kann auch das ein Problem sein, das die Gruppe gemeinsam lösen muss. Vielleicht ist von einer Person nur die Hand zu sehen? Oder eine Person schiebt etwas mit dem Fuß weiter? Denn meist ist es das Gesicht, das die größte Kamera-Hemmung auslöst. Um als PLA zu funktionieren, wäre es natürlich unabdingbar, dass wirklich alle beteiligt sind. Das Ergebnis war bisher allerdings jedes Mal umwerfend und beim gemeinsamen Ansehen ist die Gruppe stolz, aufgeregt und tatsächlich stärker verbunden durch die optisch-cineastische Täuschung, die sie selbst produziert hat.

Literatur- und Quellenangaben

Spitzer, Manfred (2002): Lernen. Gehirnforschung und die Schule des Lebens. Heidelberg: Spektrum Akademischer Verlag GmbH.

Lektüre zur Vertiefung: Wehling, Elizabeth (2016): Politisches Framing. Wie eine Nation sich ihr Denken einredet und daraus Politik macht. Berlin: Ullstein Verlag

Paffrath, F. Hartmut (2017): Einführung in die Erlebnispädagogik. Augsburg: Zielverlag.