

Abstract

don't beat – TALK! gestaltet präventive Prozesse durch den Einsatz interaktiver Medien. Vier Personen interagieren in einer Videoinstallation mit den Charakteren im Film und nähern sich gemeinsam dem Thema Konfliktmanagement. Es gilt, gemeinsam einen Konflikt zu lösen, aber auch mit den Möglichkeiten der Installation zu spielen und zu experimentieren. Der Besucher wird zum bewussten Handeln aufgefordert und erhält einen Einblick in unterschiedlichste Perspektiven und Einstellungen. Daraus soll ein gesteigertes Bewusstsein für das eigene Konfliktverhalten und eine grössere Konfliktkompetenz resultieren. Trotzdem soll sich der Besucher unterhalten und Spass haben.

Background

In unserer Gesellschaft wird Gewalt zunehmend ein Problem. Dies belegt eine steigende Anzahl von Medien-Berichten, Büchern, Institutionen, Forschungen und Präventionskampagnen. Von Medien verherrlicht, treffen wir täglich auf Formen der Gewalt, ob zu Hause oder in der Öffentlichkeit. Immer wieder wird die Effizienz der Gewaltanwendung plausibel erklärt und dargestellt.

Bei Jugendlichen, besonders im Alter zwischen 15 – 20 Jahren, ist die persönliche Verunsicherung im Bezug auf die Selbstfindung noch sehr gross. Das hängt damit zusammen, dass in diesem Lebensabschnitt grösste Umwälzungen im persönlichen Bereich und im Beziehungsnetz stattfinden. Die Jugendlichen entdecken ihren Erwachsenen-Freiraum und erproben dessen Grenzen. Der Einfluss von Eltern und Schule nimmt deutlich ab. Die Medien und Gruppen Gleichaltriger gewinnen an Bedeutung. Sie sind daher mit einer Konfliktsituation sehr schnell überfordert, nutzen diese zum Erproben vermeintlicher Stärke oder lehnen sich dadurch gegen subjektiv empfundene Einschränkungen ihrer persönlichen Freiheit auf. Daher ist es verständlich, dass sie in einer solchen Situation zu einem vermeintlich sicheren und effizienten «Mittel» greifen: Gewalt! Es fehlt der Weitblick und das Einfühlungsvermögen in die andere Person und die Situation.

Aus meiner Recherche geht hervor, dass in der Schweizer Präventionsarbeit noch fast gar nicht mit interaktiven Medien gearbeitet wird. Es gibt einige Beispiele, die erste Versuche zum Einsatz neuer Medien in der Jugendarbeit dokumentieren, wie die Online-Shooter-Games: «catch the sperm», oder «smoke - attack». Sie machen sich die Spielfreudigkeit der Jugendlichen zunutze um präventive Inhalte zu transportieren. Meine Installation sollte diesen Spieltrieb ebenfalls nutzen, ich wollte aber eine viel grössere Identifikation mit dem Thema erreichen.

Das Thema Konfliktmanagement wählte ich daher, da ich damit eine grössere Zielgruppe ansprechen kann und «negatives» Konfliktverhalten schnell zur Gewaltanwendung führen kann.

Warum Film als Medium

Für die heranwachsende Generation sind die Neuen Medien gebräuchliche Kommunikationswerkzeuge und gehören zu ihrem Alltag dazu. Vor allem auch in der Freizeit, zur Unterhaltung und Zeitvertreib haben die Medien schon lange ihren Platz. Der Film ist wohl das bedeutendste und meist genutzte Medium von allen. Bequem taucht man in eine Welt voller Illusionen, Träume und Fantasien ein. Die reale Welt mit ihren ganzen Problemen scheint zumindest für zwei Stunden ganz weit weg. Und doch ist der Film ein Abbild der realen Welt. Dieses Medium hat daher das Potenzial, Jugendliche dazu anzuregen, sich mit präventiven Inhalten auseinander zu setzen und sich dabei dennoch zu unterhalten. Gestaltet man Film (in diesem Fall digitales Video) interaktiv, ist es ein geeignetes Medium, um Situationen aufzuzeigen, sie zu erfahren, mit ihnen zu spielen und mögliche Verhaltensalternativen einzuüben. Trotzdem sich Handlungen nicht physisch auswirken, können Parallelen zum realen Leben ersichtlich gemacht und bewusstseinsbildende Prozesse in Gang gesetzt werden.

Themenstellung

Aufgrund der vorhergehenden Überlegungen entwickelte ich folgende These: Durch die Gestaltung von präventiven Prozessen mit neuen Medien lässt sich das Bewusstsein für das eigene Konfliktverhalten und die Konfliktkompetenz steigern.



Aussenansicht der Installation

Umsetzung / Die Installation

Die Installation besteht aus einem Rohrkreis, welcher mit vier Metern Durchmesser in einer Höhe von drei Metern auf Stativen befestigt ist. Daran hängen schwarze Vorhänge, die den Einblick in die Installation verwehren. Die Besucher werden durch einen Spalt im Vorhang in das Innere der Installation hineingelassen. Kreisförmig angeordnet, stehen vier Tischchen mit jeweils einem Barhocker um eine Leinwand am Boden, sodass sich die Besucher gegenseitig ansehen können. Auf jedem Tischchen ist ein Drehknopf angebracht. Darüber hängen vom Rohrkreis jeweils zwei Becher herunter. Sie sind mit einem Mund bzw. mit einem Ohr gekennzeichnet. Hinter jedem Hocker hängt eines der Namensschilder: «Anna», «Andy», «Bea» oder «Bela». Darunter befindet sich jeweils ein Foto eines Charakters.

Sind die Teilnehmer vollständig, startet der Film:

Der Film «the contest»

Anna sitzt an der Bar vor ihrem Drink. Sie wartet aufgeregt auf Andy. Neben ihr plaudern Bea und Bela miteinander, ebenfalls mit einem Drink versorgt. Plötzlich erscheint Andy aus der WC-Türe. Er trägt ein sehr aufwendig geschneidertes Kleid aus weisser Seide. Auch er ist sehr nervös. Denn in nur wenigen Minuten wird er auf dem Laufsteg Annas Kleid präsentieren. Er weiss genau, wie wichtig dieser Fashion-Wettbewerb für Anna ist. Sie kann nämlich ein zweiwöchiges Praktikum bei einem haute couture Fashion-Designer in Paris gewinnen. Um sich ein wenig zu beruhigen steckt sich Anna eine Zigarette in den Mund und fragt nach Feuer. Bela, der die ganze Konversation aufmerksam verfolgt hat und immer wieder versuchte, mit Anna zu flirten, zückt blitzschnell sein Feuerzeug und streckt es ihr hastig entgegen. Dabei stösst er an Andys Drink. Das Glas fällt direkt in Andys Schoss und hinterlässt einen riesigen dunklen Fleck.

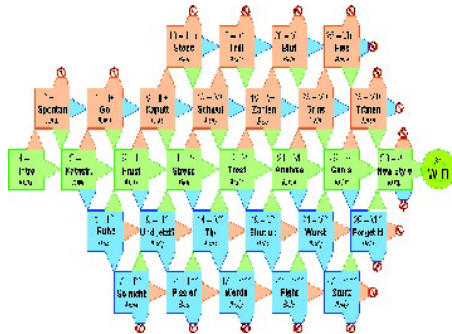


Szene aus dem Film: Bela versucht Annas Zigarette zu entzünden und stösst dabei ans Glas...

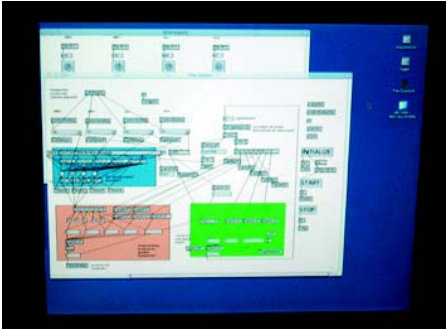
Der Film stoppt und die Stimme eines Sprechers ertönt: «Das gibt Stress! Nur noch 20 Minuten und dann muss Andy Annas Kleid auf dem Laufsteg der Jury präsentieren...» Er erklärt auch, wie sich die Besucher jetzt in den Film einbringen können: Jeder Besucher vertritt einen der vier Charaktere im Film. Nach jeder Szene denkt einer der Filmcharaktere über das gerade eben Geschehene nach. Der Besucher kann die Überlegungen «seines» Charakters hören, indem er den mit dem Ohr gekennzeichneten Becher ans Ohr hält. Mit dem Drehknopf auf dem Tischchen kann er durch drei bis fünf Gedanken browsen und denjenigen selektieren, der seiner Situationseinschätzung am ehesten entspricht. Den ausgewählten Gedanken kann der Besucher dann bestätigen, indem er in den mit dem Mund gekennzeichneten Becher spricht und seinem Charakter zuflüstert: «Das ist richtig, ANNA!» Der Film setzt sich nun dementsprechend fort.

Der Storyaufbau

Der Besucher hat immer drei Richtungen zur Auswahl, für die er sich entscheiden kann. Entweder versucht er, im Konflikt zu bleiben und ihn konstruktiv zu lösen, oder er entscheidet sich zur Aggressivität, die in Gewaltanwendung enden kann. Alternativ kann er dem Konflikt ausweichen und sich so der Verantwortung für die Situation entziehen. Auf der Storyachse bewegt man sich immer einen Schritt vorwärts, man kann sich aber frei zwischen den fünf Ebenen hin und her bewegen. So erreicht man ein Maximum von 14 Szenen, welche man in einem Durchgang sehen kann. Schafft man es bis zum Schluss, endet die Geschichte mit einem Happy-End. Verhält man sich zu gewalttätig oder zu passiv endet der Film in einem Rauswurf aus der Bar.



Die Struktur der Story. Aufgeteilt in fünf Ebenen schreitet man immer eine Szene vorwärts.



Patch in MAX/MSP

Technische Umsetzung

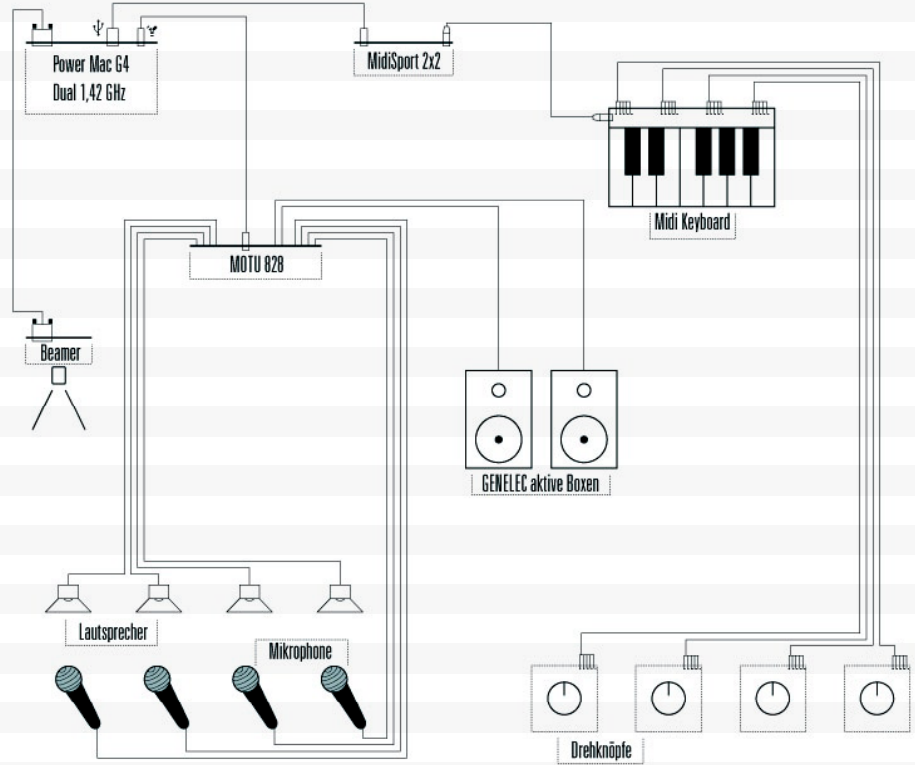
Die Programmierung setzte das «don ´t beat – TALK» -Projektteam mit MAX/MSP und JITTER um. Das Programm steuert die verschiedenen Video-Outputs, Audio In- und Outputs sowie Midi-Inputs. Das Audiointerface [Motu 828] spielt auf vier Kanälen die Gedanken der Charaktere und auf weiteren Kanälen den Sound des Filmes sowie die Hintergrundmusik und die Baratmosphäre (Geräusch von vielen Leuten in einem Raum). An vier Inputkanälen des Motu 828 sind die vier Mikrophone angeschlossen, mit welchen die Besucher ihren Charakteren zuflüstern können. Das Browsen durch die unterschiedlichen Gedanken erfolgt mittels eines individuell bedienbaren Drehknopfs, der von einem Midikeyboard [Evolution Pro Control 49] stammt. Die Kontakte zum Keyboard wurden verlängert und an den Tischchen befestigt. Als Vorverstärker für die vier kleinen Lautsprecher in den Bechern dienen zwei aktive PC-Boxen. Der Sound des Filmes, die Hintergrundmusik und die Baratmosphäre werden über zwei Genelec aktiv Boxen ausgespielt.



Besucher in Installation



Besucherin mit Becher in der Hand. Überprüft ihre Auswahl auf der Leinwand.



Funktionsschema der Installation.

Interaktion

Viele Besucher wunderten sich über die Art und Weise, wie sie mit ihrem Charakter interagieren mussten. Sie sollten mit ihm sprechen! Viele kamen in diesem Moment in einen Konflikt mit sich selbst: sie genierten sich, in das Mikrofon zu sprechen. Genau diese Irritation wurde bei der Konzeption der Installation bewusst mit einkalkuliert. Mit diesem absichtlich herbeigeführten Konflikt konnte ich erreichen, dass sich die Besucher über ihr Verhalten und ihre Entscheidungsprozesse viel bewusster waren, als das mit Knöpfen zu erreichen gewesen wäre. Jede Antwort ist damit eine bewusste, zumindest in Teilen reflektierte Handlung und kein Spielreflex.

don't beat – TALK im Test

Vom 20. August bis am 29. August 2003 war die Installation Teil eines Workshops der Medienfalle in Basel. Wir arbeiteten in dieser Zeit mit 10 Klassen, jeweils einen halben Tag pro Klasse. Sie waren jeweils unvorbereitet und wurden vor Ort in den Ablauf des Workshops eingewiesen. Jeweils in Vierer-Gruppen rotierten sie von Posten zu Posten, wobei einer davon meine Installation war. Der Ablauf in der Installation verlief wie folgt: Die Besucher nahmen Platz und nach einer kurzen Begrüssung startete der Vorspann. Der Vorspann stoppte und eine Erzählerstimme erklärte, was soeben geschehen ist und wie es nun weitergehen wird. Auf die Funktionsweise der Installation ging ich jeweils ein und erklärte alles detaillierter. Während des Spiels beobachtete ich die Besucher auf ihre Reaktionen. Anschliessend an das Spiel bat ich die Besucher/Schüler darum, den Fragebogen auszufüllen, wobei sie die Fragen gemeinsam als Gruppe oder einzeln beantworten konnten.



Das Set in der Theaterfalle in Basel

Auswertung

Zur Auswertung diente ein vorbereiteter Fragebogen, welcher von den Benutzern direkt nach dem Besuch der Installation ausgefüllt wurde. Aufgeteilt in zwei Kategorien, Fragen zur Installation, Interaktion und Film und Fragen zur Empfindung und Verhalten, eruierte ich fünf Hauptfragen:

- Vermittelten die Interaktion und die Gedanken ein realistisches Gefühl?
- Ist die Installation ein geeignetes Medium für die Präventionsarbeit?
- Ist das Erlebnis mit einem interaktiven Medium besonders intensiv?
- Hat die Installation etwas in dir ausgelöst / Hast du etwas gelernt?
- Fühlst du dich für einen nächsten Konflikt besser vorbereitet?
- Wirst du dich weiter mit dem Thema befassen?

Meine Beobachtungen konzentrierten sich auf die Körpersprache und das Gruppenverhalten der Benutzer und sollten mir Aufschluss über Spassfaktor, Identifikation und Verständnis der Situation geben. Der Versuch, die Reaktionen zu filmen, scheiterte bei fast allen Personen, da sich die Benutzer sofort anders verhielten, sobald eine Kamera auf sie gerichtet war und die Resultate daher nicht der Realität entsprachen.

Ein zusätzliches Hilfsmittel zur Interpretation des Verhaltens war die Storystruktur. Da sie in fünf Ebenen mit unterschiedlichen Eskalationsstufen aufgeteilt ist, konnte ich mir anhand des gewählten Weges ein Bild des Gruppenverhaltens machen.

Aus den Fragebogen erhalte ich folgende Erkenntnisse:

Die 70 Fragebogen wurden getrennt nach Geschlecht ausgewertet - mit dem erstaunlichen Resultat, dass die Ergebnisse kaum voneinander abweichen. Sowohl Männer als auch Frauen fühlten sich als Teil der Situation, in der sie realistisch bis sehr realistisch auf den Film Einfluss nehmen konnten. Trotzdem einige Teilnehmer manchmal nicht den gewünschten Gedanken fanden, empfand die Mehrheit die Gedanken zu den Szenen als realistisch. Ebenso die Geschichte. Manchmal wurde sie als zu überspitzt, aber übers

Ganze aber gesehen als wirklichkeitsgetreu empfunden. Alle Besucher bezeichneten die Installation als ein gut bis sehr gut geeignetes Medium für die Präventionsarbeit. Woraus sich schliessen lässt, dass der präventive Inhalt die Besucher erreicht hat. Die Benutzer erlebten die Geschichte durch die Interaktivität als besonders intensiv. Einen Lerneffekt konnte nur bei der Hälfte der Besucher erzielt werden. Dementsprechend fühlte sich auch die Hälfte für einen weiteren Konflikt besser vorbereitet.

Da sich fast 35% schon zuvor mit dem Thema Konflikt auseinandergesetzt hatten, überzeugte die Installation von den restlichen 65% noch die Hälfte, also 32.5%, sich weiterhin mit dem Thema zu beschäftigen. Eine interessante Beobachtung für mich war, dass diese 35% die unterschiedlichen Möglichkeiten der Installation breiter und spielerischer nutzten als die anderen.

Aus den Beobachtungen erhalte ich folgende Erkenntnisse:

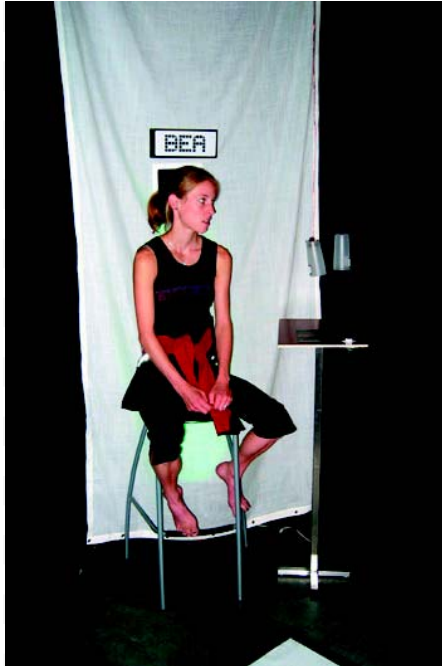
Als die Benutzer das erste Mal die Installation betraten, gab es unterschiedliche Reaktionen. Hauptsächlich drückten sie entweder ihr Staunen über das Setting aus und pöblichten es voll Neugier aus, oder sie waren mit der Ungewöhnlichkeit der Installation überfordert und benötigten Unterstützung. Das unbekannte Interface machte den Nervösen insofern zu schaffen, als dass sie sich bis zum zweiten, dritten Gebrauch ständig, entweder bei mir oder den anderen Mitspielern, die Funktionsweise nachfragten.

Für die anderen war weniger die Unbekanntheit des Interfaces das Handicap, sondern die Sensibilität des Prototyps. So konnte manchmal ein Gedanke nicht auf Anhieb gefunden werden oder das Mikrofon war zu sensibel und der Film reagierte nicht. Dies verunsicherte zwar ein wenig, aber die Neugier war doch zu gross. Die Besucher griffen nach einer Szene meist hastig zu den Bechern mit der Hoffnung, dass sich «ihr» Charakter jetzt Gedanken machen würde und damit sie den Fortgang der Geschichte entscheiden konnten.

Die Identifikation mit den Charakteren lässt sich am besten anhand der Gruppendynamik darstellen: Immer wieder kam es bei den Jugendlichen in den Entscheidungsphasen zu Diskussionen darüber, wer sich wie verhalten soll. Dies zeigt zwar nicht unbedingt die

Identifikation mit dem Charakter selber, aber die Identifikation mit der Situation und dem Treffen der Entscheidung für den stellvertretenden Charakter. Ebenfalls versuchte niemand, das Sprachsystem mit anderen Sätzen als den vorgegebenen auszutricksen. Alle blieben über den Namen des Charakters mit ihrem Charakter in Verbindung.

Bei den Szenenabfolgen, die gespielt wurden, bewegten sich die Besucher sehr selten in die Extremzonen und suchten – für Jugendliche erstaunlich - immer wieder den konstruktiven Weg.



Besucherin in Installation

Fazit

Das Projekt «don't beat – TALK!» ist im Bezug auf die gestellte These insofern erfolgreich, als dass sich das Bewusstsein kurzfristig steigern lässt. Die Sensibilität für Gewaltanwendung und alternative Verhaltensweisen in einem Konflikt ist spürbar gestiegen. Die Besucher erleben den in der interaktiven Installation gebotenen Inhalt als besonders intensiv und unterhaltend. Die pädagogische Absicht wird erkannt, aber nicht als aufdringlich oder belehrend empfunden. Über längerfristige Präventions- und Bewusstseinswirkungen kann derzeit nur gemutmaßt werden. Zu vermuten ist jedoch, dass zumindest bei einigen der Teilnehmer ein Sensibilisierungsprozess stattgefunden hat, der sie zur weiteren Auseinandersetzung mit dem Thema motiviert. Immerhin fühlt sich die Hälfte aller Befragten für einen kommenden Konflikt besser vorbereitet. Das Medium interaktiver Film hat sich prinzipiell gut bewährt. Besser als Printmaterialien kann die Lebenswelt der Jugendlichen dargestellt und eine Umgebung geschaffen werden, in die die Jugendlichen eintauchen und somit auch ihre unbewussten Verhaltensmuster wachrufen. Die eingangs vermutete Affinität der Jugendlichen zu diesem Medium und die Bereitschaft, sich vermittelt über dieses Medium mit dem gebotenen Inhalt zu beschäftigen, hat sich bestätigt.

Das Projekt hat das Potenzial, in kurzer Zeit ein kritisches Thema einem jungen Publikum zu vermitteln und das Bewusstsein kurzfristig zu steigern. Um eine längerfristige Auswirkung zu testen, könnte Folgendes optimiert werden:

- Die Geschichte müsste um einige Ebenen erweitert werden, sodass eine Vielzahl an Möglichkeiten entstünde und eine differenziertere Auseinandersetzung mit dem Thema ermöglichte.
- Die Installation müsste den Prototypenstatus verlassen und in eine robuste Vollversion überführt werden. Dies beträfe sowohl die Programmierung als auch die Konstruktion.
- Eine Zusammenarbeit mit einer oder mehreren Institutionen müsste gefunden und eine Roadshow organisiert und durchgeführt werden.

Interessant wäre bestimmt auch, diese vorhandene Struktur mit einem anderen Thema zu füllen und die Wirkung erneut zu überprüfen. Besonders in der Präventionsarbeit hat sich der interaktive Filmeinsatz bewährt. Gut vorstellbar wäre deshalb, dass interaktive Filme in unterschiedlichen Formen und Strukturen auch für andere Gebiete der Prävention, zum Beispiel der Suchtprävention, produziert werden könnten.

Team

Projektmanagement: Matthias Inauen

Programmierung: Mike Egle

Design: Christof Seiler

Coaches

Bettina Lehmann, Tanja Müller, Markus Würgler

Crew

eine geschichte von: AERNSCHD BORN, regie: MATT INAUEN, schauspieler: KATHRIN GEISSMANN, MARTIN KAUFMANN, REGULA INAUEN, JONAS SCHMID, kamera: GIACUN CADUFF, ton: CHRISTOF SEILER, MIKE EGLE, boom: DIONYS BORTER, coaching: MARKUS WÜRGLER & ATTILA GASPAR, maske: AURELIA HEITZ, catering: ROMY & BEAT INAUEN, storyboard: FRANCO SCHWOERER, script supervision: GÜLER BOZKIRAC, REBECCA VON RICKENBACH, kostüme: JUDITH GISLER, produziert von: M.I.LAB ENTERTAINMENT, in zusammenarbeit mit: JACQUES À BÂLE PICTURES, CREALIZE AG, THEATERFALLE BASEL, HYPERWERK

Partner

Theaterfalle Basel

Abteilung Jugend, Familie, Prävention Basel [AJFP]

Bundesamt für Gesundheit [BAG]

Schweizerische gemeinnützige Gesellschaft

Ingenodata Basel

Sylon Webhosting

fh
inauen
Interaktionsleiter
m.inauen@hyberwerk.ch
www.dontbeat-talk.com
e-mail
url
matthias
diplo.