

# **Kollektive Selbst-Versuche, Beobachtungen und Reflexionen im ›Digitalatelier‹**

---

*Toni Möri*

**Abstract:** Der Tagungsbeitrag aus der Dimensionsgruppe *Distanz* – von Raumerfahrungen und Wahrnehmungsverschiebungen zielte auf die hybride Verschmelzung eines künstlerischen Gestaltungsprozesses mit der Videokonferenzsoftware Zoom. Das als ›Digitalatelier‹ bezeichnete Workshopformat lud im ersten Teil zum Experimentieren mit den Möglichkeiten und Grenzen von Zoom ein: Mit, hinter und vor der Kamera – in, um, neben, zwischen und hinter den Kacheln – interaktiv oder allein wurde dabei analoges und digitales Gestalten kombiniert. Die Versuche mündeten in eine Diskussion mit den Teilnehmenden über die individuellen und geteilten Wahrnehmungen des Erlebten. Der folgende Bericht verarbeitet Überlegungen, Erfahrungen und Beobachtungen des Workshopsleiters Toni Möri und der Teilnehmenden zu einer persönlichen Reflexion des Tagungsbeitrags.

## **Vorüberlegungen und Beobachtungen**

Der künstlerisch-explorative Beitrag zur Arbeitstagung *Auf der Suche nach der fünften Dimension* sollte in Form einer laborartigen Versuchsanordnung ermöglichen, den Blick für die Spezifität ästhetischer Wahrnehmungsprozesse im Mix der Medien zu schärfen und kritisch zu befragen. Die Mitglieder der Dimensionsgruppe *Distanz* (Oliver Brunko, Barbara Fässler und Toni Möri) und Teilnehmende an dem als ›Digitalatelier‹ bezeichneten Workshop haben sich gemeinsam in eine Suchbewegung begeben, um die Selbstwahrnehmung in digital vermittelten Gestaltungsprozessen erfahrbar zu machen. Im Spiel, im Experiment und im material- und prozessorientierten Dialog in einer Zoom-Videokonferenz haben wir versucht, den Strukturen und Anordnungen im medialen Dazwischen vor und hinter der Kamera auf die Spur zu kommen.

Wie jede Versuchsanordnung basiert auch das Setting des Digitalateliers auf individuellen Vorannahmen und initialen Beobachtungen. Im Folgenden möchte ich daher meine persönlichen Wahrnehmungen eines »analog-digitalen Kontinuums«, die die Workshopkonzeption beeinflusst haben, zunächst in Wort und Bild (siehe Abb. 1) skizzieren. Daran anschließend werde ich einen Einblick in den Ablauf des Workshops vermitteln, um daraufhin die Wahrnehmungen der Beteiligten darzustellen und meine persönlichen Schlussfolgerungen aus dem Workshop zu einem vorläufigen Fazit zusammenfassen.

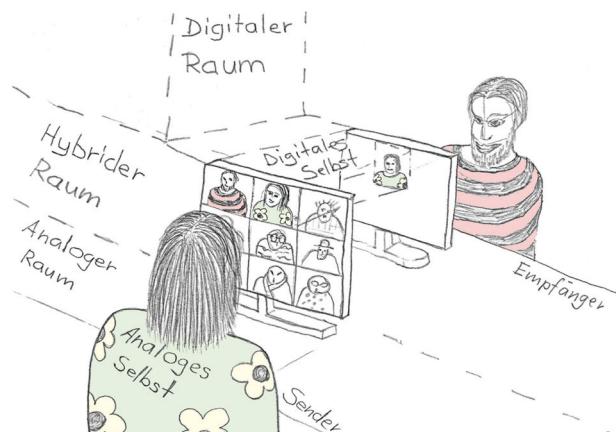


Abb. 1: Analog-digitales Kontinuum. Skizze: Toni Möri.

Auf der einen Seite des analog-digitalen Kontinuums steht das analoge Selbst in einem physischen Raum mit seinen analogen Materialien. Wenn von der analogen Ausgangsebene, sozusagen aus der Perspektive beziehungsweise Rolle des:der *Sender:in*, auf die Kachel geblickt wird, begegnet das Auge dem digitalen Selbst. Die Kamera im analogen Raum dieser sendenden Person bildet den Übergang in den digitalen Raum. Der:die *Empfänger:in* an einem anderen physischen Standort blickt gleichzeitig auf eine digitale Kachel innerhalb eines Bildschirmes, welcher wiederum als Gesamtes mit dem Bildschirm der sendenden Person einen digitalen Raum bildet. Anders als bei der Kommunikation via Telefon oder Mail entsteht im Format der Videokonferenz eine Art virtuell geteilter Raum, in dem die teilnehmenden Personen, repräsentiert

durch das Bild in ihrer ›Zoom-Kachelk, mit ihrem jeweiligen *digitalen Selbst* in Erscheinung treten und sich begegnen können. Vor den Bildschirmen können zusätzlich analoge beziehungsweise physische Artefakte, auf den Bildschirmen digitale beziehungsweise virtuelle Artefakte entstehen, welche den digitalen beziehungsweise hybriden Raum anreichern.

## Einblicke

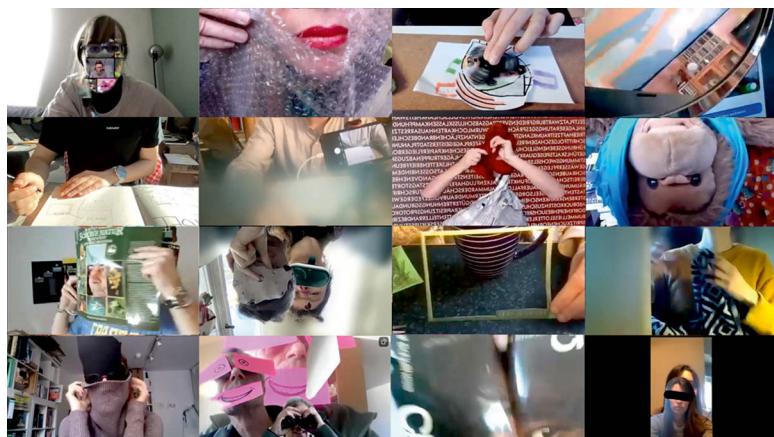
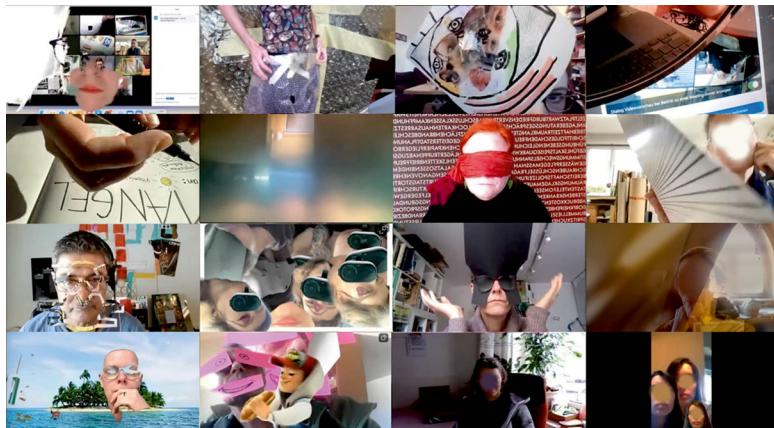


Abb. 2: Experimentieren mit den Gestaltungsmöglichkeiten in Zoom. Screenshot: Toni Möri.

Ausgehend von den oben genannten Beobachtungen wurde das im Folgenden dargestellte Workshopsetting entwickelt. Das Ziel war es, gemeinsam mit den Workshopteilnehmenden innerhalb und über dieses im Zuge der COVID-19-Pandemie alltäglich gewordene Kontinuum in einen spielerischen Dialog zu treten, es auszureißen und die Komfortzone der rahmenden Kacheln plastisch, performativ und kollektiv zu verlassen.

Nach einer ausführlichen Vorstellungsrunde wird die Aufmerksamkeit zunächst auf die Horizontale und ihre Verrückbarkeit gelenkt. Kleine gestalterische Impulse manipulieren die Weitwinkelkamera im Computer. Die Kamera ist in den meisten Fällen fixiert, verbunden mit dem Gerät, einer (Bild-)Fläche, in der sich die Teilnehmenden selbst erkennen. Der Bezug zwischen Bild-

schirm und Kamera lässt sich verändern, zum Beispiel indem der Bildschirm gedreht, ein zweites Gerät dazugeschaltet oder bestimmte von Zoom oder der Kamera bereitgestellte Filterfunktionen aktiviert werden.



*Abb. 3: Experimentieren mit den Gestaltungsmöglichkeiten in Zoom. Screenshot: Toni Möri.*

In der Videokonferenz werden die individuellen gestalterischen Prozesse live gestreamt. Ein offen formulierter Auftrag fordert die Teilnehmenden zu immer mutigeren persönlichen Gestaltungshandlungen heraus (siehe Abb. 2 und 3). Er bietet die Gelegenheit, Erfahrungen im Experimentieren mit dem Videokonferenztool und dessen Ausdrucksweisen spielerisch zu erweitern:

Installiere deine Kamera so, dass deine Arbeitsfläche sichtbar ist, zum Beispiel eine Wand, an der du Blätter aufhängst und vor der du agierst, oder die Arbeitsfläche auf deinem Tisch. Experimentiere mit den Kacheln und deinen Kachelnachbar:innen. Benutze Tablet, Smartphone oder Notebook. Arbeitet nun 45 Minuten gestalterisch mit Material, Licht, Raum und der Kamera. Lasse während des gestalterischen Prozesses deine Gedanken zum aktuellen digitalen Übertragungsformat kreisen. Was müsste mit diesem Tool zukünftig kunstpädagogisch möglich sein? Hänge deine Arbeiten an die Wand oder leg sie auf den Arbeitstisch vor der Kamera.

Die Hälfte der Teilnehmenden arbeitet daraufhin analog direkt vor der Kamera. Diese ist dabei auf den Körper, den Tisch, den Boden oder auf die Rückwand gerichtet. Die andere Hälfte der Gruppe arbeitet vorwiegend digital. Zu Beginn erproben viele die verschiedenen Funktionen und Filter, die in Zoom bereitstehen. Ein spielerischer Akzent entsteht durch die unterschiedliche Fokussierung zwischen der Figur und dem virtuellen Hintergrund und deren Abgrenzung von der Kamera. Einige experimentieren mit analogen Gesichtsergänzungen in Papierform, andere mit digitalen Samplings ihres Selbstporträts. Zum Einsatz kommen unter anderem Textilien und weitere Materialien, mit denen zum Beispiel das Gesicht verhüllt beziehungsweise verdeckt wird, Mal- und Zeichenstifte sowie großformatig bemalte oder collagierte Leinwände. Eingespielte Musik und selbst der Glockenschlag der alten Wanduhr werden rhythmisierend wahrgenommen. Die individuellen Handlungen der Teilnehmenden werden erkennbar durch die Aktivitäten in den benachbarten Zoom-Fenstern beeinflusst, teils abgelenkt, teils inspiriert.

## Reflexionen

Nach der langen Phase individueller praktischer Erprobungen tauschten wir uns im Plenum ausführlich über unsere Erfahrungen und Wahrnehmungen aus. Eine kontroverse Diskussion entfachte sich im Anschluss an die experimentellen Versuche entlang der unterschiedlichen Wahrnehmungen der Präsenz, die in der Videokonferenz erlebt wurde. Nachfolgend werde ich die in dieser zweiten Phase des Workshops geäußerten Beobachtungen und analytischen Annäherungen blitzlichtartig aufführen. Anhand der teils im Wortlaut, teils paraphrasierend zusammengestellten Äußerungen soll die Folge ständig wechselnder, sowohl geteilter als auch widersprüchlicher Eindrücke und Bilder, die unsere kollaborative Erfahrung und Diskussion genährt haben, anschaulich gemacht werden.

Einige Teilnehmende erlebten das gestalterische Setting als eine Interaktion ohne gegenseitigen sozialen oder künstlerischen Kontakt beziehungsweise visuelle Einflussnahme. Ein Teilnehmender nahm die Kacheln ganz konkret als eine Art Spiegel ohne emotionalen Blickkontakt wahr. Er beschrieb diesen Zustand als ein »ineinander geschobenes Verhältnis«, ein »System unterschiedlicher Frequenzen, die durcheinanderstrahlen«. Mehrere Teilnehmende teilten dagegen die Wahrnehmung, dass zwar unbestritten jede Person »in ihrer Kachel sitze«, sich aber trotzdem vereinzelt ephemer Zustände von Berührun-

gen einstellten: Obwohl die Konzentration auf dem eigenen Experiment lag, wurde in diesen Momenten ein geteiltes Gefühl spürbar, aus dem ein parallelisiertes Tun resultierte.

Das Einspielen von Musik während der praktischen Versuche empfanden viele als eine Bereicherung. Die Geräusche und Klänge lockten eine Zuhörerin aus ihrer versunkenen Welt. Eine Teilnehmerin erzählte, dass sie erst durch die Musik plötzlich darauf aufmerksam gemacht wurde, dass da eigentlich sehr viel mehr noch geschehe »in diesem digitalen Raum« als bei ihr zuhause in ihrem kleinen Zimmer. Eine andere Teilnehmerin berichtete, dass sie mit zusätzlich eingespielter Musik versucht habe, gezielt eine Interaktion unter den Teilnehmenden zu provozieren. Auch das Gefühl einer gewissen Konditionierung durch die Musik kam in der Reflexionsrunde zum Ausdruck: Sobald die Musik aufgehört hatte zu spielen, blickten einige erwartungsvoll in die Runde, so als sei das Verstummen der Musik automatisch das Signal zum Phasenwechsel.

Die gestalterischen Versuche wurden in der Gruppe insgesamt als eine Art gemeinsame performative Untersuchung wahrgenommen. Die Konzentration galt dabei zunächst dem eigenen Experiment mit einem intensiven Fokus auf sich selbst, das eigene Empfinden und Erleben. Mit der Zeit verlagerte sich das Interesse auf die Erfahrungen und Entwicklungen der anderen Teilnehmenden. Einige Teilnehmende nutzten aber auch bewusst das Abschottungspotential der Videokonferenz. Sie verblieben ganz in der individuellen Auseinandersetzung und widmeten sich der praktischen (Selbst-)Reflexion im Medium. Dabei kamen Materialien wie zum Beispiel eine Lupe oder ein Spiegel zum Einsatz, wodurch Eindrücke von Licht, Bewegung und Reflexion die Zoom-Kacheln belebten und durch zoomimmanente Möglichkeiten der Überlagerung und Montage gezielt kompositorisch genutzt wurden.

An Überblendungseffekten, die durch die Kombination mit verschiedenen mobilen Endgeräten hergestellt wurden, machte eine Teilnehmende eine sowohl materielle als auch virtuelle »Hyperpräsenz von Digitalität« fest, die in einem deutlichen Kontrast zu Körper und Performance erlebt wurde.

Die Tatsache, dass alle parallel arbeiteten, wurde von zahlreichen Teilnehmenden als entlastend und beruhigend empfunden. Die Möglichkeit, sich in der Videokonferenz in Echtzeit gegenseitig beim Experimentieren zu beobachten, wurde dagegen ambivalent wahrgenommen: Einerseits beförderte sie den experimentellen und spielerischen Umgang mit der Bildschirmkamera und zum Teil weiteren Kameras. Andererseits war damit teilweise auch der Eindruck eines permanenten ›Observiertwerdens‹ verbunden. Mehrere Teil-

nehmende zeigten sich aber auch positiv überrascht über den gegenseitigen Vertrauensvorschuss im Workshop. Ohne sich persönlich zu kennen, wurde frei experimentiert und mit wenig Hemmungen gespielt. Deutlich wurde, dass der Faktor Zeit hierbei eine bedeutende Rolle zukam: Nur durch die großzügig bemessene Zeit von 45 Minuten für die gestalterischen Versuche konnte sich ein interaktives experimentelles Vorgehen überhaupt erst in Gang setzen.

Die räumliche Verortung der Teilnehmenden durch die Anordnung der Kacheln in der Zoom-Galerieansicht wurde als zufällig beziehungsweise durch das Programm vorgegeben wahrgenommen. Aus diesem Grund empfanden es einige Teilnehmende als schwierig, spontan beziehungsweise gezielt mit dem:der ›Nachbar:in‹ zu interagieren.

Ein wichtiges übergeordnetes Diskussionsthema war, welche kunstpädagogischen Formate sich aufbauend auf den Experimenten im Workshop entwickeln ließen. Dabei stellte sich insbesondere die Frage, inwiefern gezielt etwas Gemeinsames entstehen könnte beziehungsweise sollte oder ob dies – wie im Workshop – zugunsten eines freien Experimentierens bewusst offengehalten werden sollte. Ein großer Teil der Teilnehmenden betonte in diesem Zusammenhang die Bedeutung und die Potentiale für ein kollaboratives kunstpädagogisches Handeln: Videokonferenzgestützte Formate wie das Digitalatelier befördern demnach einen – wie auch immer gearteten – Austausch mit einem – wie auch immer gearteten – Gegenüber (einem Werk, einem Menschen, einer Handlung oder einer Spur) auf besonders eindrucksvolle Weise.

Während das Agieren im Rahmen einer Videokonferenz die gegenseitigen Beobachtungsmöglichkeiten offenbar begünstigte, wurden die gestalterischen Handlungsvarianten insgesamt doch als durch das mediale Setting begrenzt wahrgenommen. Die Frage, wie der Workshop in Präsenz abgelaufen und erlebt worden wäre, blieb trotz intensiver Diskussionen in der Abschlussrunde unbeantwortet.

## Raumerfahrungen und Wahrnehmungsverschiebungen im Digitalatelier – ein vorläufiges Fazit

Im Digitalatelier waren Menschen beteiligt, die zwar physisch nicht im gleichen Raum waren, sich aber trotzdem gegenseitig wahrgenommen haben. Kurze Blicke, ein Spähen in einen fremden Schaffensbereich wurden als

äußerst anregend, ja befreiend, empfunden. Bildnerische Prozesse im Videokonferenzformat sind aus kunstpädagogischer Perspektive von großem Interesse. Durch die gegenseitige Sichtbarkeit entstehen nicht nur wechselseitige Einflüsse, individuelle Bewegungen und Entwicklungen. Die Ästhetik von Wahrnehmungsverschiebungen und Raumerfahrungen betrifft vielmehr den Kern künstlerischer Weltzugänge.

In Bezug auf die zentralen Fragen der Arbeitsgruppe *Distanz* hat sich im Workshop die Ahnung bestätigt, dass das analoge Handeln grundsätzlich als Nähe bildend wahrgenommen wird, während das digitale Abbild des Selbst und dessen Repräsentation im digitalen Raum mit Distanzierung verbunden werden. Durch die Interaktion der Teilnehmenden – untereinander und mit dem Medium – entstehen aber darüber hinaus ungeklärte, nicht vorhersehbare Wirkungen auf das skizzierte analog-digitale Kontinuum. Die eingangs beschriebenen Mitspieler:innen und Perspektiven innerhalb des Kontinuums haben sich im Workshopformat daher als vielfältiger und dynamischer hergestellt als ursprünglich angenommen.

Die distanzierte Wahrnehmung in digitalen Settings kann auch Chance und Schutz bieten und die Angst vor einer zu starken, unvermittelten emotionalen und kompromittierenden Entblößung mindern. Sie kann die Bereitschaft erhöhen, sich – im digitalen Modus von ›Nähe auf Distanz‹ – agilen, experimentellen Lehr-Lernsettings auszusetzen und sich zum Beispiel auf performative, improvisatorische beziehungsweise grundsätzlich experimentelle Ansätze einzulassen. Mögliche Empfindungen von Nähe auf Distanz stehen jedoch in einem spannungsvollen Verhältnis zu einer potenziellen Überforderung, mit denen Teilnehmende in einer Videokonferenz konfrontiert sein können: Vielfältige Eindrücke, Wahrnehmungen und Wahrnehmungslücken müssen verarbeitet, sich zum Teil widerstrebende Bedürfnisse, vom Beobachten bis zum Selbstgestalten, wollen sinnstiftend vereinbart werden. Künstlerisches Handeln und reflexives Beobachten treten somit in ein spezifisches, gleichermaßen produktives wie produktiv zu befragendes Wechselverhältnis. Insbesondere die Möglichkeit der mehrfachen Selbstwahrnehmung – als analoges Selbst, als digitales Selbst, jeweils im Verhältnis zu anderen – birgt hierbei kunstpädagogisch relevante Potentiale von Videokonferenzen, die es weiter auszuloten gilt.