

ALLE MACHEN ALLE NACH

ein intergenerationales Experiment
nach einer Idee von Kim Willems

1. WUNSCHTHEMA: Sucht euch etwas, das ihr gerne im Alltag macht und wo ihr denkt, da haben auch Erwachsene viel zu sagen. Ein Verhalten, ein Spiel, Aktionen usw., dem ihr sehr gerne nachgeht. Wichtig: Erwachsene sollten eine eher starke Meinungen dazu haben (zB: Gaming) und vielleicht denkt ihr auch: Da werden üblicherweise weniger Kinder zu befragt, sondern es wird eher über euch gesprochen.

2. ERMITTLUNGEN ANSTELLEN: WAS SAGEN DIE ERWACHSENEN? Gibt es eventuell Berufe, denen Erwachsene nachgehen, die auch mit eurem Thema zu tun haben. (zB: Game Designer, Medien Pädagogen, Spielexperten, Profi Gamer, Suchtberater*innen...) Wichtig ist, dass in diesen Berufen viel Wissen über euer Thema vorhanden ist.

3. INTERVIEWS VORBEREITEN & FÜHREN: Erstellt gemeinsam mit den erwachsenen Forschenden einen Fragen Katalog:

Was wollt ihr die Erwachsenen Experten fragen? Was wollt ihr von ihnen in Bezug auf das Thema und euch wissen? (zB: Ist gamen gesundheitsgefährdend für Kinder? Was ist der Unterschied zwischen einem analogen und einem digitalen Game? Wie sieht eine Gaming Karriere aus?...)

Schickt dann die erwachsenen Co-Forscher*innen los und lasst sie die Interviews führen und filmen. In dem die Erwachsenen die Interviews führen, stellt ihr sicher, dass sie mit einer Erwachsenen Sprache sprechen und nicht ‚kindgerecht‘ sprechen. Ihr könnt euch trotzdem über einen Call dazu schalten und mithören und den Erwachsenen weitere Fragen zuflüstern.

4. AUSWÄHLEN: Wenn ihr alle Interviews geführt habt, dann schaut euch zusammen die Interviews an und tauscht euch darüber aus. Was sagen sie? Wie sagen sie es? Was meinen sie? Trefft gemeinsam mit den erwachsenen Co-Forscher*innen eine Auswahl der wichtigsten Aussagen und Thesen, die ihr erforschen wollt.

5. TEXTE ZUSAMMENKLEBEN: Druckt alle Texte ganz groß aus und legt sie auf der Bühne aus. Collagiert daraus einen Text und lasst die Aussagen, für die ihr euch entschieden habt, von einem Video & Ton-Cutter für euch zusammenschneiden. (vielleicht habt ihr selber auch Skills hierzu oder wollt es als Möglichkeit nutzen, sie euch anzueignen)

6. NACHMACH LABOR: Jetzt geht ihr ins Labor!

Das Labor Setting (am besten im Theaterraum): Es gibt verschiedene Funkkopfhörer im Raum verteilt (auf Tischen stehend oder von Schnüren von der Decke hängend) Durch jeden Funkkopfhörer kann man eine*n Expert*in hören.

Dazu gibt es immer noch einen Bildschirm bei dem Kopfhörer, auf dem das Interview auch als Bild mitläuft.

7. SZENISCHE FORSCHUNG: Sucht euch jede*r einen erwachsenen Expert*innen aus und erforscht die Gesten, den Rhythmus der Sprache, und den Text selbst, in dem ihr versucht alles so exakt wie möglich nachzumachen. Nehmt euch viel Zeit beim nachmachen. Verstellt eventuell die Geschwindigkeit der Texte. Ggf. muss es langsamer abgespielt werden, damit ihr den Text und die Haltung exakt nachsprechen und

nachmachen könnt. Schaut euch dabei gegenseitig zu. Probiert damit rum. Vielleicht habt ihr irgendwann keine Lust mehr es ‚nur‘ nachzusprechen und Nachzumachen. Vielleicht habt ihr irgendwann andere Ideen, wie ihr es verändern wollt. Es geht darum, dass ihr euch das ‚erwachsene Material‘ zu Eigen macht und dass aus dem Nachmachen etwas Neues entsteht.

8. FORSCHUNGEN PRÄSENTIEREN: Wenn ihr eine bisschen Übung darin bekommen habt, ladet die Expert*innen, die ihr befragt habt und andere Freunde/Familie ein und zeigt ihnen eure Forschungen. Zeigt ihnen eure Imitationen. Lasst das Videobild weg und sprecht weiterhin über die Kopfhörer.

Kommt danach in einen offenen Austausch über das Thema mit denjenigen die ihr eingeladen habt. Stellt Fragen wie zB:

Was habt ihr gesehen? Wie fühlt sich das an, wenn ihr euch durch uns gespiegelt seht? Was habt ihr beim Schauen gedacht? Was habt ihr selbst beim forschen und nachmachen über die Erwachsenen und das Thema herausfinden können? Ist jetzt irgendetwas anders?

(Tipp: Lasst euch auf keinen Fall auf Gespräche ein, in denen es darum geht, wie schnell ihr den Text so ‚gut‘ sprechen konntet oder die generell auf euer Können abzielen. Das ist sind Ablenkungsmanöver der Erwachsenen, wenn sie nicht über das sprechen wollen, was gesagt wurde!)

Hier könnte das Format und euer Nachmachen enden. Wen ihr aber Zeit und Lust habt, könnt ihr es noch weiter treiben. Ihr könnt jetzt den Spieß umdrehen, denn wäre es nicht interessant zu wissen, was ihr beim Thema über die Erwachsenen denkt?

9. SWITCH - LASST EUCH INTERVIEWEN:

Lasst euch durch eure erwachsenen Co-Forscher*innen interviewen. Lasst euch beim Thema ‚Gaming‘ zB fragen > Wie spielen Erwachsene? Wo spielen Erwachsene? Was spielen Erwachsene? Wie beeinflusst das ihren Alltag? Kann es für Erwachsene gesundheitsgefährdend sein zu spielen?....

Auch eure Interviews sollten wieder aufgenommen und anschließend von einem Video Cutter geschnitten werden. (oder ihr schneidet selbst)

10. ERWACHSENEN CO-FORSCHER*INNEN HAUSAUFGABEN GEBEN: Gebt nun euren erwachsenen Co-Forscher*innen eure Interviews und die Hausaufgabe, euch nachzumachen wie ihr sie nachgemacht habt! Setzt ihnen eine Deadline.

11. DER KONGRESS: ALLE MACHEN ALLE NACH!

Gründet zur Deadline einen intergenerationalen Nachmach Kongress im Theater. Hier könnt ihr alle einladen, die bei dem Projekt involviert waren und alle anderen Interessierten. Das Setting ist das gleiche wie vorher: Funkkopfhörer im Theaterraum. Vielleicht habt ihr noch andere Ideen und braucht noch andere Requisiten oder Bühnenelemente für das Nachmachen.

Der Kern des Kongresses ist, dass ihr erst die Erwachsenen imitiert und sie im Anschluss euch.

Öffnet nach der Runde für alle die mitgemacht haben und die Zuschauenden und tauscht euch wieder über das aus, was ihr gesehen und erfahren habt.

Auch hier ist die Frage interessant, ob nun etwas anders ist?

Können die Erwachsenen und die Kinder nun, wo sie sich gegenseitig spielerisch nachgemacht und verfremdet haben, anders über das Thema sprechen? Gibt es neue Erkenntnisse? Ist vielleicht etwas entstanden, dass über das Nachgemachte hinaus geht?