

# The Future Is Us — Erster möglicher Szenenablauf

## Erster möglicher Szenenablauf

- **Onboarding:** Erläuterung der Funktionsweise von Headsets und Einführung in die Performance. In dieser Phase erfolgt auch das Aufsetzen der Kopfhörer.
- **Phase 1: Einleitung:** Alle Besucher:innen nehmen im Koordinatensystem eine während des Onboardings zugewiesene Position ein (Raster oder Koordinatensystem auf dem Boden).
  - Zunächst werden alle auf der Audioebene gleich adressiert. Die Besucher:innen sind sich der Gruppeneinteilung nicht bewusst; diese ist von außen nicht ersichtlich.
  - Es erfolgt eine Art gemeinsames "Bewegungstraining", bei dem mittels Bewegungen "Sagbares" definiert und gemeinsam eingeübt wird (bestimmte Gesten und Posen / Bewegungsarten / Bewegungsmotive und Raumnutzung, z.B. die Definition und Beschreitung einer Diagonale). Die Adressierung auf der Audioebene wird ebenfalls geübt.
  - In dieser Phase nehmen sich alle Besucher:innen als eine gemeinsame Gruppe wahr.
  - Auf der Audioebene werden die verschiedenen Formen der Adressierung eingeführt (direkte Frage verbunden mit einer Bewegungsanweisung / Erzählimpuls, der lediglich zum Zuhören und/oder Beobachten einlädt / Erzählung bzw. Imaginationsbeitrag / Soundscape / Entscheidungsadressierung).
- **Phase 2: Hauptteil:** Dieser Abschnitt umfasst alle medienchoreografisch als System zu gestaltenden Elemente. Es werden mindestens **fünf Szenen / Kapitel** benötigt. Im Verlauf von Phase 2 wird deutlich, dass die 24 Besucher:innen in drei Gruppen eingeteilt sind. Jede der drei Gruppen verfügt über eine eigene Audiospur, die ausschließlich für die Mitglieder der jeweiligen Gruppe hörbar ist. **In einigen Passagen hören alle drei Gruppen dasselbe**, in den meisten Passagen jedoch gruppenspezifische Soundinhalte.
  - Das Tracking bleibt derart, dass weiterhin alle Personen im Raum als eine Gruppe erfasst werden.
  - **Phase 2a:** Alle Personen erhalten **denselben, geskripteten Opener** auf **was für ein Opener?** inhaltlicher Ebene. Alle hören zu.
  - **Phase 2b:** Alle Personen erhalten die Anweisung: „Sehen Sie sich um, nehmen Sie spontan Blickkontakt mit einer Person auf, lächeln Sie sich an, und wechseln Sie nun die Position.“ Dies wird zweimal mit Lächeln und Winken wiederholt, wobei jeweils die Plätze gewechselt werden. (Offene Frage: Warum ist dies von Interesse? Welchen Unterschied bewirkt eine andere Position im Raum?)

letzte anweisung

Nachdem die Position dreimal gewechselt wurde, bilden die Gruppen einen Innenkreis und ein Außenquadrat.

wie kommt es zu dem Kreis/Quadrat?

Was für ein Content?

- **Phase 2c:** Auf der Audioebene werden zwei Drittel der Personen weiterhin mit demselben Audiocontent bespielt, ein Drittel erhält einen eigenen Content und eine eigene Narration. Hier hören die Personen zunächst wieder zu und erhalten am Ende gleiche (zwei Drittel) bzw. unterschiedliche Bewegungsimpulse (ein Drittel). „Ich bilde ein Dach mit meinen Händen über dem Kopf“ oder: „Ich hebe die Faust“ oder „Ich lege die Hand aufs Herz“ bedeutet für zwei Drittel etwas anderes als für ein Drittel. Es scheint jedoch immer noch so zu sein, als würden alle dasselbe hören. Offenbar wird am Ende eine gemeinsame <sup>scheinbar</sup> Entscheidungsfrage gestellt. <sup>triggert die geste was? eher nicht</sup>
- **Phase 2d:** Nun geht es darum zu zählen, wie viele Personen sich zu **einer Frage** positionieren, entweder dadurch, dass sich die Personen in einem Kreis, einer Linie oder einem Dreieck anordnen müssen, und es wird gezählt, wo die meisten Personen in Formation stehen. Die Gruppe, in der die meisten Personen in <sup>das muster gewinnt</sup> Position stehen, gewinnt die Entscheidung.
- **Phase 2e:** Wenn Sie im Kreis stehen, geht es jetzt so weiter; im Quadrat steht für Sie Folgendes an, und Sie auf der Linie dürfen jetzt Folgendes tun (immer noch ein Audiotext für alle auf allen drei Kanälen). <sup>ein sound aber alle hören alle 3 anweisungen: wenn du in x stehst, machj das, wenn du in y stehst dann ads, wenn in z dann das</sup>
- **Phase 2f:** Nun wird mit dem Heimatbeispiel operiert.

#### ■ Beispiel:

f folgt auf e unabhängig von der anweisung in e

- **Projektion:** Eine grüne, hügelige Landschaft.
- **Gruppe 1 Audio:** Heimat ist eine Erinnerung, die wir in uns tragen; sie wandert mit uns, wohin auch immer wir gehen.
- **Gruppe 2 Audio:** Heimat ist eine substanzlose Gefühlskategorie, die dazu dient, Menschen manipulativ zu beeinflussen. <sup>platzhalter texte</sup>
- **Gruppe 3 Audio:** Heimat ist unverwechselbar, ein Geruch, ein Gefühl, die Menschen, die Sprache, ein Ort, den es nur einmal gibt für diejenigen, die dort geboren sind.
- ~~■ **Entscheidungsmodus A:** Wenn Sie dem zustimmen, was Sie gehört haben, gehen Sie auf Feld Grün; wenn Sie nicht zustimmen, gehen Sie auf Feld Rot.~~
- ~~■ **Entscheidungsmodus B:** Wenn Sie dem zustimmen, bilden Sie einen Kreis um die Koordinate B3; wenn nicht, stellen Sie sich in einem Viereck um D5 auf.~~
- **Entscheidungsmodus C:** ...stellen Sie sich an den Wänden links oder rechts auf. <sup>zustimmen links, ablehnen rechts</sup>
- **Gruppe 1 Audio im Zustimmungsfall:** Sie trinken Ihren Kaffee an Orten, die nicht die Ihren sind, und doch fühlen Sie sich daheim.
- **Gruppe 2 Audio im Zustimmungsfall:** Heimat ist ein Gefühl, das zur Manipulation der Massen durch die Oberen ausgenutzt wird...
- **Gruppe 3 Audio im Zustimmungsfall:** Ich frage mich manchmal, wie es wohl weitergeht mit meiner Heimat, wo sich doch so viel

mehrheit der eigenen gruppe entscheidet

einfacher (wenn es nicht anders geht): mehrheit von allen entscheidet

verändert.

- **Gruppe 1 Audio im Ablehnungsfall:** Ist Heimat etwa ein Ort? Eine Spur? Eine fixe Erfahrung, der wir zugeordnet sind, da wir von dort sind?
- **Gruppe 2 Audio im Zustimmungsfall:** Heimat ist mehr als nur eine Manipulation. Sie wärmt uns, hüllt uns ein, macht uns betroffen und manchmal allein.
- **Gruppe 3 Audio im Zustimmungsfall:** Was ist mit denen, die dazugekommen sind? Auch sie haben Heimat, gewinnen Heimat, werden von den „anderen“ zu „uns“, fühlen sich vielleicht heimisch.

2f wiederholt sich mit all diesen Begriffen

- Es wird ein Durchlaufen von zehn Begriffen geben (Sicherheit, Heimat, Familie, Arbeit, Gemeinschaft, Innovation, Verantwortung, Kultur, Körper, Geschlecht), zu denen bisher keine Narrationen vorliegen. Aus diesen Begriffen sollen auf Basis der Auswertung von Parteiprogrammen die Positionen für die jeweiligen Gruppen entwickelt und die entsprechenden Narrative markiert werden.
- Hier folgt der Diagrammteil des eben generierten Inhalts.
- **Phase 3: Schlussphase:** Der KI-Einsatz bedeutet eine Amplifikation und einen Schub der Polarisierung, analog zur Förderung der Polarisierung durch Engagement als Hauptkategorie in sozialen Medien. Der Abschluss muss noch definiert werden, soll aber einen Strudel darstellen, bei dem die Antworten immer kürzer und die Möglichkeiten härter werden etc.
- **Dénouement / Auflösung und Feedback-Phase**

TTS

(Erneute Zusammenfassung mit ChatGPT)

## Phase 0 – Onboarding

- **Headsets & Einführung:** Kurzer Check der Kopfhörer, Erklärung des Koordinatensystems (Bodenraster mit Koordinaten, z. B. A–F / 1–6).
- **Gemeinsame Sprache:** Was bedeuten Diagonalen, Wege, Gesten, Posen? Kurzes Bewegungs-Warm-up.
- **Audio-Adressierung kennenlernen:**
  - Direkte Frage + Bewegungsanweisung
  - Erzählimpuls (nur zuhören / beobachten)
  - Imagination / Soundscape hören
  - Entscheidungsadressierung (was „Entscheidung“ im Raum bedeutet)

## Phase 1 – Einleitung

- **Ausgangsposition:** Alle nehmen die im Onboarding zugewiesene Raster-Position ein.
- **Gemeinsame Wahrnehmung:** Zu Beginn werden **alle identisch** adressiert; die Gruppeneinteilung (1/2/3) ist **nicht von außen sichtbar**.
- **Bewegungstraining:** Gemeinsames Einüben von Gesten/Posen, Bewegungsarten und Raumnutzungen (z. B. „Gehe die Diagonale A1→F6“).
- **Adressierungsformen** werden praktisch geübt (s. oben).

## Phase 2 – Hauptteil (medienchoreografisches System)

**Grundsatz:** Tracking trackt **alle Personen als Gesamtmenge**. an bestimmten Entscheidung-Punkten im Ablauf werden die Gruppen nach Formationen identifiziert (Kreis, Linie, Dreieck etc) und gezählt und miteinander verglichen.

**Audio:** 3 unsichtbare Gruppen (1/2/3) bekommen eigene Audiokanäle; in manchen Passagen hören alle dasselbe, in manchen nicht.

### Phase 2a – Gemeinsamer Opener

- **Audio (gleich für alle):** Geskripteter inhaltlicher Einstieg. Alle hören zu. *Kein* Entscheidungsdruck.

### Phase 2b – Soziale Aktivierung

- **Impuls:** „Sieh dich um, nimm spontan Blickkontakt, lächelt euch an, wechselt die Position.“
- **Wiederholung:** Zwei bis drei Zyklen (mit Winken/Lächeln).
- **Abschlussformation:** **Innenkreis + Außenquadrat** (klar definierte Geometrien).
- *(Offene dramaturgische Frage: Warum ist die Positionsänderung interessant? → Vorschlag: Sichtwechsel erzeugt neue Nachbarschaften; macht **später** getroffene Mehrheitsentscheidungen erfahrbar, weil sich Zugehörigkeiten im Raum verschieben.)*

### Phase 2c – Erste verdeckte Divergenz

- **Audio:** 2/3 der Personen hören denselben Inhalt, 1/3 hört **abweichenden** Inhalt (nach außen kaum erkennbar).
- **Mikro-Bewegungsimpulse** am Ende der Passage unterscheiden sich:
  - Beispiele: „Dach mit den Händen“, „Faust heben“, „Hand aufs Herz“.
  - **Gleiche Geste, verschiedene Bedeutung** je nach Kanal (wichtig für spätere Entscheidung).
- **Ausgang:** Gemeinsame Entscheidungsfrage (siehe unten).

## Phase 2d – Erste Entscheidung

- **Mechanik:** Entscheidung über **Formationen / Raumsektoren**, nicht über Farbfelder.  
**Mögliche Modi (Beispiele):**
  1. **Geometrien:** *Kreis* vs. *Linie* vs. *Dreieck* (Auswertung: Wo stehen die **meisten**?)
  2. **Koordinaten-Cluster:** „Stellt euch um **B3**“ vs. „Stellt euch um **D5**“.
  3. **Wandseiten:** „Links“ vs. „Rechts“ (Belegung der Wandlinien).
- **Auswertung:** Formation/Cluster mit **höchster Personenzahl** gewinnt → **zentrale Entscheidung**.
- **Wirkung:** Die Entscheidung gilt **für alle Gruppen**, moduliert aber die **jeweils eigene** Audio-Fortsetzung.

## Phase 2e – Konsequenzen nach Entscheidung (gemeinsamer Text, differenzierte Anweisungen)

- **Audiologik** (gleichzeitig auf allen 3 Kanälen, inhaltlich differenziert):
  - „Wenn du im **Kreis** stehst, gehe zu ... / tue ...“
  - „Im **Quadrat**: Y ...“
  - „Auf der **Linie**: Z ...“
- **Wichtig:** Die **Erzählstimme** kann für alle sprechen, die **Regeln** greifen aber **situationsabhängig** (je nach Formation).

## Phase 2f – Themenbeispiel „Heimat“

- **Projektion:** Abstrakte Stadt-/Landschaft.
- **Audio-Perspektiven:**
  - **Gruppe 1:** Heimat als **Erinnerung**, die mitwandert.
  - **Gruppe 2:** Heimat als **manipulatives Gefühlskonstrukt**.
  - **Gruppe 3:** Heimat als **unverwechselbarer Ort/Geruch/Sprache/Identität**.
- **Entscheidungsmodi::**
  - A) **Zustimmung/Ablehnung** → *Kreis* (Zustimmung) vs. *Rechteck* (Ablehnung).
  - B) **Koordinatenwahl** → *um B3* (Zustimmung) vs. *um D5* (Ablehnung).
  - C) **Wandseiten** → *links* (Zustimmung) vs. *rechts* (Ablehnung).
- **Fortführung (Beispiele):**
  - **Gruppe 1 (Zustimmung):** „Ihr trinkt euren Kaffee an Orten, die nicht die euren sind – und doch fühlt ihr euch daheim.“
  - **Gruppe 2 (Zustimmung):** „Heimat wird von den Oberen zur Massenbeeinflussung genutzt ...“
  - **Gruppe 3 (Zustimmung):** „Wie wird es weitergehen mit meiner Heimat, wo sich so viel verändert?“
  - **Gruppe 1 (Ablehnung):** „Ist Heimat ein Ort? Eine Spur? Eine feste Zuordnung?“
  - **Gruppe 2 (Ablehnung):** „Heimat ist mehr als Manipulation. Sie wärmt, hüllt ein, macht betroffen – und manchmal allein.“
  - **Gruppe 3 (Ablehnung):** „Was ist mit denen, die dazukommen? Auch sie gewinnen Heimat; aus ‚die Anderen‘ wird ‚wir‘.“

## Phase 2g – Themenrotation (10 Begriffe, Narrationen folgen)

- **Geplante Begriffe:** Sicherheit, Heimat, Familie, Arbeit, Gemeinschaft, Innovation, Verantwortung, Kultur, Körper, Geschlecht (und ggf. mehr)
- **Verfahren:** Für jedes Thema entstehen **drei gruppenspezifische Narrative** (auf Basis von Programm-/Positionsanalysen).
- **Markierung:** Entscheidungen weiterhin über **Formationen, Koordinaten-Cluster oder Wandseiten**

### Hinweis:

- Nach jeder Entscheidung: **neuer Knotenpunkt** (Fortgang **ohne** Gedächtnis der Entscheidungshistorie). bzw. Das Gedächtnis ist im Skript eingeschrieben

## Phase 3 – Schluss

- **KI-Amplifikation:** Zunehmende **Polarisierung** (analoger Gedanke: Engagement-Logiken sozialer Medien → Polarisierung).
  - **Strudel:** Antworten **kürzer**, Takt **schneller**, Optionen **härter** (A/B; schnelle Umformungen im Raum).
  - **Denouement:** Gemeinsame Auflösung / Feedback-Phase.
- 

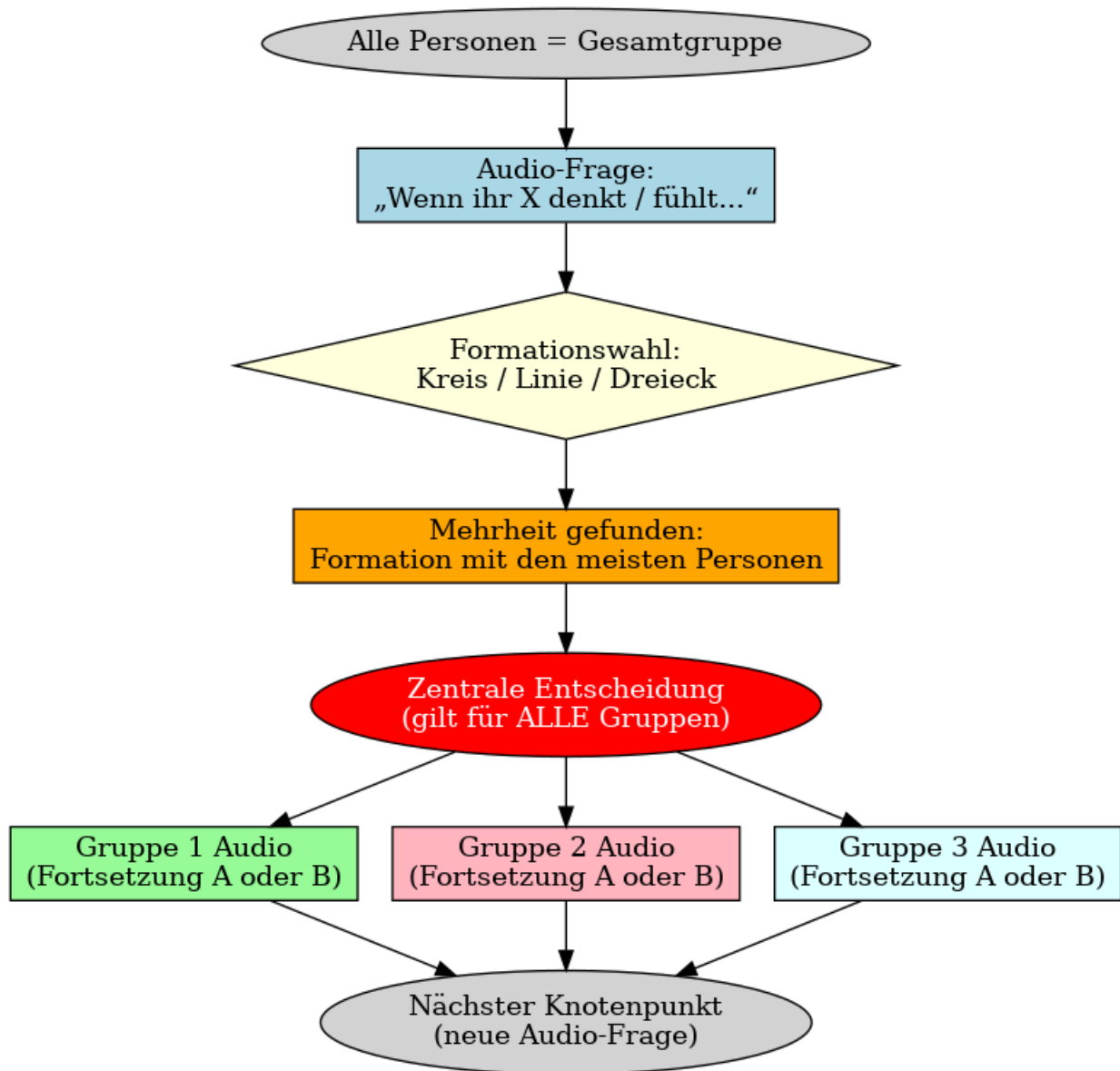
## Technische Kernpunkte (für die Implementierung)

- **Tracking:**
  - Zählt **alle** Personen je **Formation/Segment/Cluster**.
  - Unterstützte Modi (mindestens): Kreis / Linie / Rechteck (Quadrat) **oder** Cluster um Koordinate(n) **oder** Wandseite links/rechts.
- **Entscheidung:**
  - **Mehrheit** in einem Modus gewinnt (offen: Tie-Break-Regel definieren, z. B. „kein Entschluss → kurzer Reset/erneute Frage“).
- **Audio-Engine:**
  - 3 parallel laufende **Gruppenkanäle**.
  - **Zentrale Entscheidung** triggert **kanalspezifische** Fortsetzungen (gleicher Takt, anderer Text für alle Gruppen).
- **Dramaturgie-Rhythmus:**
  - **Wechsel** zwischen: gemeinsam hören → divergierende Bubble → Entscheidungsmodul → Konsequenzen → Reset-Moment.
  - **Strudel** am Ende: Taktrate erhöhen (Entscheidungsfenster verkürzen), Bewegungsoptionen vereinfachen (A/B), Audio fragmentieren.

## Aktuell offen:

- Noch vieles 😊
- Aber insbesondere KI Implementation, wo und wie also Rückkanäle aus der Fläche zu einem Prompting führen.
- Genauer Umgang mit den Begriffsexplorationen, denn wir wollen Leute ja durch Bewegung Dinge ausdrücken lassen > wird im Laufe der ersten Erfahrungen und Proben in Köln entwickelt

## Entscheidungsmodul



•