



**HOCHSCHULE
MITTWEIDA**
University of Applied Sciences

Jens Heinrich, Ruben Wittrin

„Reich aber sexy“ -
Wissenschaftskommunikation im
Spannungsfeld zwischen
sachlichem Fachvortrag und
emotionaler Inszenierung

TANDEM PEER GROUP SESSION VOM 12.05.2023
DOKUMENTATION UND REFLEXION



Hochschule Mittweida
Fakultät Medien

NextGen
—————

Zusammenfassung

Dieses Dokument gibt einen detaillierten Einblick in Konzeption, Vorbereitung und Umsetzung der Tandem Peer Group Session *Reich aber sexy - Wissenschaftskommunikation im Spannungsfeld zwischen sachlichem Fachvortrag und emotionaler Inszenierung* und reflektiert die Ergebnisse und Zielerreichung aus Sicht der Co-Autoren.

Eine Präsentation wissenschaftlicher Themen soll reich an korrekten Inhalten sein, aber auch kurzweilig und interessant für die adressierten Zielgruppe(n). Gute Wissenschaftskommunikation kann diese Zielsetzung durch akkurate Wiedergabe von Fakten, Methoden und Ergebnissen („reich“) *und* durch den Einsatz geeigneter Didaktik, attraktiver Medien, dramaturgischer Spannungskurven und auch Storytelling („sexy“) erreichen.

Gegenüber verschiedenen Zielgruppen der Kommunikation kann ein harmonisches Gleichgewicht zwischen wissenschaftlicher Genauigkeit und Richtigkeit einerseits und zielgruppen- und mediengerechter Inszenierung andererseits dazu beitragen, dass wissenschaftliche Themen und Erkenntnisse einem breiten Publikum besser zugänglich gemacht werden und somit auch eine höhere gesellschaftliche Relevanz erlangen. Gleichzeitig fördert in Zeiten von Social Media und vielfältigen medialen Erklärformaten eine attraktiv gestaltete Wissenschaftskommunikation auch in Lehre und Forschung die Vertrauensbildung in die Wissenschaft, schafft Interesse, Verständnis und Begeisterung.

Die in diesem Dokument betrachtete Peer Group Session im Rahmen des NextGen Programmes hatte seitens der Autoren die Zielsetzung, der Zielgruppe (einem fachlich heterogenen Kollegium) diese Thematik mittels eines Formates zu vermitteln, das auch selbst moderne Wissenschaftskommunikation repräsentiert. Die Session sollte zeigen, wie Methoden und Erzählweisen des Storytellings, eindrucksvolle Visualisierungen, audiovisueller Medieneinsatz, Interaktivität, Humor und verständliche zielgruppengerechte Sprache die Präsentation und Kommunikation von Inhalten attraktiver machen kann.

Jens Heinrich, Ruben Wittrin

Mittweida, 24. Mai 2023

Inhalt

1	Dokumentation.....	1
1.1	Lehr-/ Lernziele.....	1
1.1.1	Lernziele auf affektiver Ebene	1
1.1.2	Lernziele auf kognitiver Ebene.....	1
1.1.3	Lernziele auf konativer Ebene	2
1.2	Vorbereitung.....	2
1.2.1	Konzeptphase.....	2
1.2.2	Übersetzung in eine Storyline mit Zeitplanung.....	5
1.2.3	Workflow und Vorbereitungsphase	8
1.3	Umsetzung.....	10
1.3.1	Storyline als Regieplan	11
1.3.2	Einsatz der Referentennotizen	12
1.3.3	Aufbau, Einrichtung und Check des Technik-Setups	14
1.3.4	Ablaufregie in einer Hand	15
1.3.5	Besonders erinnerbare Inszenierungselemente.....	16
2	Reflexion.....	19
2.1	Ergebnisqualität	19
2.2	Persönliche Weiterentwicklung der Autoren	19
2.3	Motivation und Spaßfaktor	20
2.4	Erreichung Lernziele	21
2.5	Learnings und Anknüpfungsmöglichkeiten	22
3	Referenzen / Literaturverzeichnis	25
4	Anhang	25

1 Dokumentation

1.1 Lehr-/ Lernziele

Lehr- und Lernziele beschreiben Eigenschaften, die Lernende (Zielgruppe des Vorhabens: NextGen Nachwuchswissenschaftler:innen, NextGen Projektleitung- und Management, Promovierende im „assozierten NextGen Kreis“) nach erfolgreicher Lernerfahrung (innerhalb der Tandem Peer Group Session, versetzt mit Anwendung des Gelernten) erworben haben sollen (Mager, 1965). Sie erfüllen didaktische Funktionen für die Entwicklung von Lehrmaterialien und haben Einfluss auf die Inhalte und Methodenwahl. Lernziele erfüllen bei der Inhaltserstellung die wichtige Funktion, die eigenen Absichten zu reflektieren und ausdrücklich darzulegen (Ballstaedt, 1997). In der Konzeption der Tandem-PGS wurden deshalb folgende Lehr-/Lernziele berücksichtigt:

1.1.1 Lernziele auf affektiver Ebene

- Die Zielgruppe nimmt die **Notwendigkeit** zielgruppenadäquater und mediengerechter situationsgerechter Kommunikation und Visualisierung wahr.
- Die Zielgruppe nimmt den **Mehrwert** zielgruppenadäquater und situationsgerechter Kommunikation und Visualisierung mediengerechter Visualisierung wahr.

1.1.2 Lernziele auf kognitiver Ebene

- Die Zielgruppe **kennt und versteht die Notwendigkeit** zielgruppenadäquater und situationsgerechter Kommunikation und mediengerechter Visualisierung.
- Die Zielgruppe **kennt und versteht den Mehrwert** zielgruppenadäquater und situationsgerechter Kommunikation und Visualisierung mediengerechter Visualisierung.
- Die Zielgruppe **kennt und versteht die vermittelten Methoden** zielgruppenadäquater und situationsgerechter Kommunikation und Visualisierung und mediengerechter Visualisierung und ist in der Lage sie auch anzuwenden. Dazu gehören:
 - „Zielgruppenadäquate Niveaubestimmung bei Format, Stil und Sprache“ (Berücksichtigung der passenden „Flughöhe“/ des passenden Abstraktionsniveaus)
 - „Vom Warum, über das Wie zum Was“ (Präsentations-/ Visualisierungskonzept, das die Antwort auf das *Warum* hinter der dargestellten Arbeit oder Thematik chronologisch an die erste Stelle stellt)

- „Wissenschaftskommunikation im Vordergrund, Wissenschaft im Hintergrund“ (Aufbereitungsmethode, die das Vorhalten unterschiedlicher Niveaus inhaltlicher Detailtiefe und Gestaltung innerhalb einer Präsentation ermöglicht)
- „Daten nachvollziehbar auswählen und vergleichend einordnen“ (Wissenschaftliche Güte als Basis, Zentrale Vergleiche an der Forschungsfrage ausrichten, ...)
- „Initialer Aufwand für eigene Vorlagen zahlt sich aus“ (Eigene inhaltsgerechte Präsentationsvorlagen entwerfen, nutzen und pflegen)
- Die Zielgruppe **kennt und versteht** den Nutzen von Werkzeugen und frei zugänglichen Quellen im Anwendungskontext (z.B. Envato Elements und andere Quellen für audiovisuelle Illustration, z.T. als Wiederholung / Auffrischung)

1.1.3 Lernziele auf konativer Ebene

- Die Zielgruppe erhält eine **Motivation**, zukünftig vorgeschlagene Konzepte und Umsetzungshilfen zu den Themen in der eigenen Lehr- und Forschungspraxis aktiv anzuwenden und wiederholt umzusetzen.

1.2 Vorbereitung

Die Entscheidung, als erstes Tandem-Team eine Peer Group Session (PGS) im NextGen Programm abzuhalten, fiel im NextGen Meeting am 03.03.2023. Damit stand theoretisch zwar eine Vorbereitungszeit bis zum 12.05.2023 von knapp neun Wochen zur Verfügung. Die praktische Vorbereitungszeit war jedoch deutlich geringer, da durch die Arbeiten für Lehre, Forschung, Konferenzteilnahmen und Promotionsvorhaben, sowie zwischenzeitliche Krankheiten der Beteiligten nicht sofort, durchgängig und ausschließlich an der Vorbereitung gearbeitet werden konnte.

1.2.1 Konzeptphase

Im initialen Brainstorming und Konzeptmeeting der Autoren am 24.03.2023 entstand der Ansatz, eine Form der schauspielerischen Inszenierung als konzeptionellen roten Faden für den Vortrag zu nutzen. Aus der Kenntnis der Autoren ihrer beider unterschiedlichen Werdegänge und Erfahrungen in einerseits berufspraktischer Inszenierungswelt (Heinrich), andererseits wissenschaftlichem Umfeld (Wittrin) wurde dabei folgende Idee und das darauf aufbauende Konzept für die PGS entwickelt:

Idee

Vollblutwissenschaftler trifft Inszenierungsprofi - zum Thema

„Wissenschaftskommunikation im Spannungsfeld zwischen sachlichem Fachvortrag und emotionaler Inszenierung“.

Botschaften

Eine zielgruppenadäquate, medien- und situationsgerechte Kommunikation und Visualisierung wissenschaftlicher Themen (Inhalte und Erkenntnisse) ist lohnend.

Sie bietet sowohl Absender als auch Adressaten einen Mehrwert.

Und sie kann mithilfe von reproduzierbaren Konzepten und Methoden auch von Autoren erzeugt werden, die per se weder „Vollblutwissenschaftler“ noch „Inszenierungsprofis“ sind.

Konzept

Die Autoren treten als Protagonisten Ruben und Jens in den Rollen zweier gegensätzlicher „Archetypen der Wissenschaftskommunikation“ auf und vertreten dabei in mehreren inszenierten Spielszenen unterschiedliche Einstellungen in Bezug auf Wissenschaftskommunikation und deren Inszenierung und Visualisierung.

Damit sollen die bei der Zielgruppe (erweitertes NextGen Team) angenommenen unterschiedlichen „Ausgangs-Ansichten“ und -Haltungen zum Thema *Wissenschaftskommunikation und deren Inszenierung* antizipiert und in bewusst überzeichneter, humorvoller und damit unterhaltsamer Form gegenübergestellt werden.

Die inszenierte Kontroverse der Protagonisten „Vollblutwissenschaftler Ruben“ und „Inszenierungsprofi Jens“ führt im Verlauf ihrer Diskussion und nach individuellen negativen Erlebnissen zu daraus erwachsenden gemeinsamen Erkenntnissen und einem Konsens über Intentionen, Ziele und Bedingungen „guter Wissenschaftskommunikation“.

Die ab dann konstruktive und sachliche Reflexion des Für und Wider verschiedener Standpunkte und spezifische Impulse aus dem Wechselspiel der Akteure münden in konkrete Ideen und Konzepte und daraus abgeleitete best practice Methoden, die der Zielgruppe in Form von Tipps präsentiert und in ihrer Anwendung demonstriert werden.

Eingesetzte Methoden

Das Konzept lehnt sich damit in seiner Grundform an die klassische **Drei-Akt-Struktur** an, wie sie auch im Rahmen von Storytelling angewendet wird (Grytzmann, 2018):

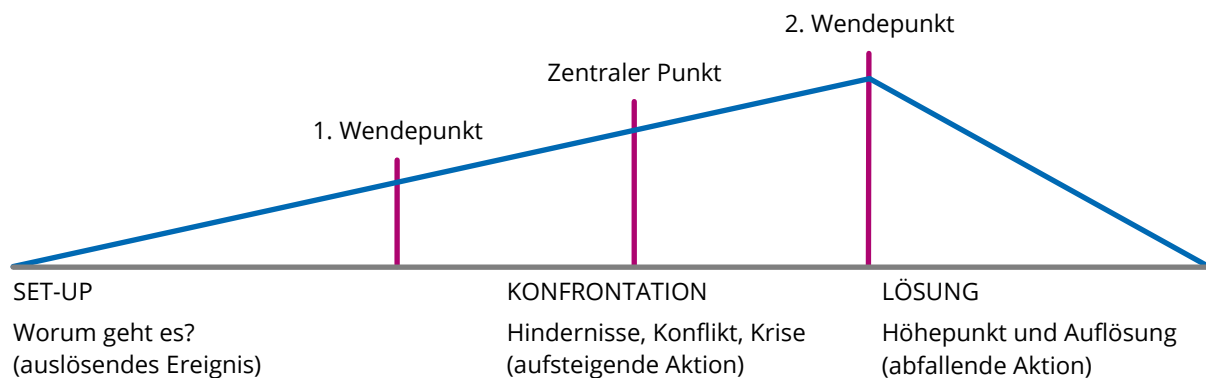


Abbildung 1: Drei-Akt-Struktur als Basis für ein Storytelling Konzept (eigene Darstellung)

Mittels dieser inhaltlichen und inszenatorischen **Dramaturgie** und **Storytelling** entsteht ein kurzweiliges und dabei inhaltlich intensives Lehr- und Lernformat zwischen bewusst überzeichneten **Spielszenen** (Ruben und Jens streiten hinsichtlich der „richtigen“ Wissenschaftskommunikation) und konstruktiv-konkreten **Frontalpräsentationen** gemeinsam gefundener Konzepte. Es kommen weitere dramaturgische, inszenatorische und didaktische Methoden zum Einsatz, die nur benannt werden sollen:

Inszenatorisch wechseln die **musikalisch-leitmotivisch und textlich als Personas charakterisierten Akteure** einerseits zwischen Phasen, in denen sie wie auf einer **Bühne** scheinbar ohne Wahrnehmung des Publikums **schauspielerisch** und in der Rolle der dargestellten Charaktere entlang eines Handlungsleitfadens agieren - und durchbrechen dann andererseits „**die vierte Wand**“ (vgl. Geiger & Haarmann, 1996), indem sie als **authentische Experten** das Publikum **direkt ansprechen**, gemeinsam Konzepte vorstellen und Methoden **demonstrieren**. Intention ist es, mögliche Haltungen und Fragen der Zielgruppe zu den Themen zu **antizipieren** und Antworten darauf in Form konkreter anwendbarer **Konzepte und Methoden** in einem kurzweiligen und unterhaltsamen Wechselspiel, auch unter Einsatz **audiovisueller Medien**, anzubieten. Zusätzlich wurde die Präsentation mit einem eigenen **Look & Feel** (z.B. Design der Tipp Intros) und inszenatorischen „Gags“ (**Metaphern, Humor und Ironie**, z.B. „Flughöhen-Flugzeug“, Tipp-Intros) angereichert.

Das Format selbst soll die Zielgruppe / das Publikum damit nah am behandelten Thema entlangführen – und zeitgemäße Wissenschaftskommunikation auch unmittelbar demonstrieren. So soll das Konzept die Lernziele auf affektiver, kognitiver und konativer Ebene bestmöglich erreichen.

1.2.2 Übersetzung in eine Storyline mit Zeitplanung

Das Konzeptmeeting der beiden Co-Autoren Heinrich und Wittrin fand am 24.03.2023 im Projekt-Büro von NextGen statt. Die Atmosphäre des Meetings wechselte zwischen inspirierenden, humorvollen Momenten, in denen sich die Autoren in die Charaktere der möglichen Protagonisten „Wissenschafts-Nerd“ und „Medienfuzzi“ eindachten, über sachliche Phasen der inhaltlichen und chronologischen Planung bis hin zu kritischen Reflexionen des bisher Erarbeiteten.

Als hilfreich erwies sich dabei, dass R. Wittrins Bürokollegin J. Hackedahl im Raum anwesend blieb, die als Interims-Mitglied des NextGen Teams in das Thema Tandem PGS involviert war. Frau Hackedahl wirkte zwar nicht aktiv an der Konzeption mit, erlebte die Konzeptentwicklung so aber unmittelbar mit und wurde in den Reflexionsphasen von den beiden Autoren bewusst um ihre Meinung gebeten. Gerade die Antizipation möglicher Fragen und Haltungen der Zielgruppe für die Spielszenen gelang dadurch einfacher und reflektierter.

Die Ideen und eine mögliche Storyline wurden begleitend auf einem digitalen Whiteboard skizziert und damit in verschiedenen Variationen festgehalten. Dabei wurde bereits ein besonders wichtiger Aspekt direkt mitgeplant: das Timing für die Session.

Obwohl für die Tandem PGS von der Projektleitung ca. 1,5 Stunden Zeit vorgesehen wurden, entschieden die Autoren bereits an dieser Stelle, die PGS auf möglichst nur 45 Minuten zu reduzieren, dafür aber viel Raum für eine anschließende Q&A Session (Fragen und Antworten) als Dialog zwischen Autoren und Zielgruppe einzuräumen.

Initiale Konzeptskizze

Abbildung 2 zeigt die auf dem digitalen Whiteboard kollaborativ zwischen den beiden Autoren innerhalb des ca. einstündigen Meetings entstandene initiale Konzeptskizze.

Dargestellt wird (von links nach rechts) der Prozess des Aufeinandertreffens der beiden Protagonisten („R“ = Ruben, „J“ = Jens), als blaue und grüne Linien die sich inhaltlich und emotional steigernde Distanz zwischen den beiden „Archetypen“, ein dramaturgischer erster Wendepunkt (schwarzer senkrechter Balken, markiert mit Blitz-Symbol), die anschließende Annäherung bis hin zu einem Konsens (rote senkrechte Linie, zentraler Punkt) und die daraus folgende konstruktive Phase, die dann die eigentlichen „harten“ Lehrinhalte, nämlich konzeptionelle Tipps und Methodendemonstrationen als Lösung beinhaltet.

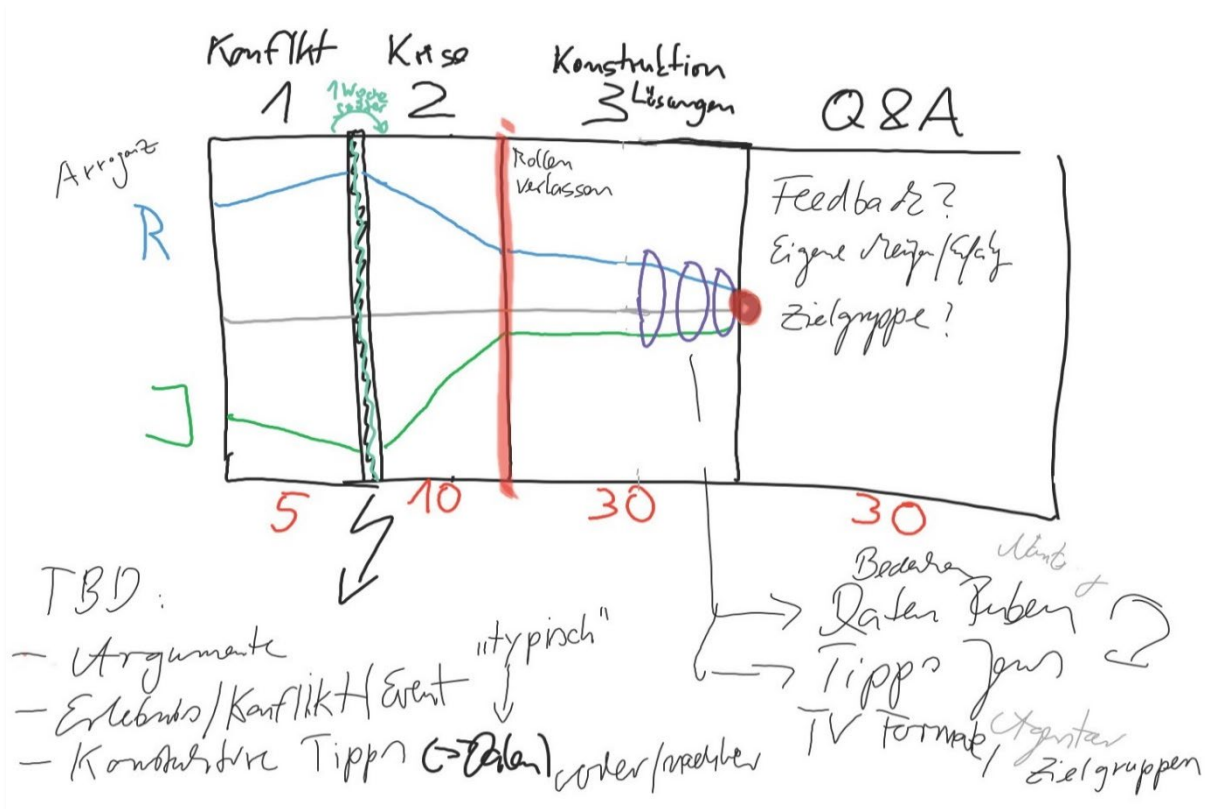


Abbildung 2: Initiale Konzeptskizze (Screenshot digitales Whiteboard)

Auch die erzählerische Storyline innerhalb der Dramaturgie ist hier bereits skizziert:

Der Zielgruppe werden zu Beginn zwei Personas vorgestellt: Einerseits Ruben - als „daten- und faktenfixierter Vollblutwissenschaftler“, andererseits Jens - als „inszenierungsbegeisterter Medienfuzzi“.

Bei einem Treffen im Hörsaal entspinnt sich zwischen beiden ein Dialog, in dem die konträren Haltungen zu den Themen Inszenierung, Storytelling und Visualisierung bei der Kommunikation wissenschaftlicher Inhalte deutlich wird. Es stellt sich heraus, dass beide Akteure in den nächsten Tagen wichtige Präsentationen halten sollen, bei denen sie ihre jeweiligen Thesen umsetzen wollen, man wünscht sich alles Gute und geht zunächst auseinander (Setup gemäß Drei-Akt-Struktur in Abbildung 1).

Nach einschneidenden negativen Erlebnissen bei ihren Präsentationen (erster Wendepunkt, aufsteigende Aktion) treffen die beiden Tage später wieder aufeinander, schildern sich gegenseitig ihre Erfahrungen und diskutieren dann in konstruktiver Weise, was man wie hätte besser machen können (zentraler Punkt).

Daraus ergeben sich die konkreten Tipps für das Publikum / die Zielgruppe (Lösung, abfallende Aktion). In dieser inhaltlich substantziellen Phase sollen negativen Kommunikationsbeispielen („bad practice“) positive best practice Beispiele gegenübergestellt werden. Nach ca. drei bis fünf konkreten „Tipps“ (in Abbildung 2 dargestellt als lila Ringe) soll am Ende ein Fazit stehen (roter Punkt in Abbildung 2), das dann Anknüpfungspunkt für die direkt folgende Q&A Session (Frage- und Antwortrunde) ist. Für diese sind in der Konzeptskizze bereits mögliche Impulse benannt, um die Diskussion in Gang zu bringen („eigene Meinung / Erfahrung?“, „Zielgruppen?“).

Die handschriftlichen Randnotizen benennen erste entworfene Charaktermerkmale der Protagonisten (z.B. „Arroganz“), sowie geplante inhaltliche Themen und Aufteilungen zwischen den Akteuren. Die roten Zahlen in Abbildung 2 stellen eine geplante Timeline dar ($5 + 10 + 30 = 45$ Minuten für den frontalen Präsentationsteil, 30 Minuten für die Q&A Session). Sie dienen damit auch als Anhalt, wie „schnell“ die einzelnen Abschnitte der Inszenierung und Präsentation ablaufen sollen, bzw. wieviel Zeit inszenatorische und inhaltliche Parts maximal in Anspruch nehmen sollen.

Mit der verabschiedeten Prämisse und Storyline als Basis verteilten die Autoren - auch entsprechend ihrer Rollen in der Inszenierung - die weiteren To-Dos:

- Autor A / Heinrich: Entwurf eines Inszenierungskonzeptes (Dramaturgie, Spielszenen, Rollen- und Charakterzeichnung, inszenatorische Anreicherung, Medieneinsatz, Scripting Sprechtexte, Medienproduktion und visuelle Gestaltung in Powerpoint)
- Autor B / Wittrin: Wissenschaftstheoretische Anreicherung mit authentischen Beispielen aus der Forschungs- und Lehrpraxis; Daten, Fakten und Literaturverweise.

Mit dieser Arbeitsteilung gingen die Autoren auseinander und entwickelten das Konzept von hier an ausschließlich im online geführten Dialog (zwei weitere Zoom-Sessions) zu Ende. Der gesamte Zeitaufwand für diese Basiskonzeption und die schriftliche Fixierung kann mit ca. fünf bis sechs Stunden veranschlagt werden.

Nach eigener Einschätzung der Autoren und im Vergleich mit einem professionellen Inszenierungsumfeld (z.B. Konzeption einer Themeninszenierung für Corporate Events) ist das ein relativ geringer Zeiteinsatz, der darauf zurückzuführen ist, dass hinsichtlich Grundidee, Format, Rollenverteilung, angedachten Spielszenen, Skizzierung der Storyline und Zeitachse sehr schnell Einigkeit bestand.

Auch waren den Co-Autoren zu jedem Zeitpunkt sowohl die zu kommunizierenden Botschaften als auch dazu geplanten Inhalte jederzeit klar (siehe oben „Botschaften“) und mussten nicht wiederholt diskutiert werden.

1.2.3 Workflow und Vorbereitungsphase

Die Umsetzung der Konzeption in eine Powerpoint-Präsentation erfolgte hauptsächlich erst in der Zeit ab Anfang Mai bis zum Abend vor der Präsentation (11.05.2023). Bis hierhin wurden die Inhalte zusammengetragen, abgestimmt, verändert, eingearbeitet und visuell inszeniert. Das Vorgehen dabei war wie folgt:

Workflow

1. Einrichtung eines OneDrive Share-Ordners online in der Cloud. Strukturierte Ablage aller Dateien und Inhalte in Unterordner auf OneDrive (z.B. „Content“, „Bildmaterial“, „AV Medien“) und Definition der Zugriffsrechte.
Die Vorteile dabei sind:
 - Für alle Projektbeteiligten Zugriff zu jeder Zeit und von jedem Ort auf den gleichen aktuellen Arbeitsstand
 - Schutz vor parallelen oder unabgestimmten Veränderungen
 - Aktivierbare Benachrichtigungen bei Veränderungen am Arbeitsstand
 - Sichere Zusammenarbeit an einem Projekt durch Protokollierung von Versionen und mögliche Wiederherstellung - auch aus einem Papierkorb
 - Speicherplatz für große Datenmengen (z.B. Videos, Grafiken) nur einmal in der Cloud notwendig
 - Spontanes Editieren oder Kommentieren theoretisch auch an verschiedenen Devices (z.B. Smartphone, Tablet) über integrierte Online-Anwendungen (Powerpoint, Word, Excel) möglich
2. Anlage einer „Masterdatei“, die laufend bearbeitet wird und am Ende die fertige Gesamtpräsentation darstellt. Diese Powerpoint Datei enthält nicht nur die zu präsentierenden Inhalte, sondern (ausgeblendet) auch eine Zusammenfassung zum Thema (Abstract), eine Übersichtsdarstellung der vereinbarten Konzeption und Storyline mit planmäßigem Timing auf einer Seite und, neben den eigentlichen Präsentations-Charts, auch alle verwendeten Schriften und Medien in fest eingebundener Form. Die Präsentation ist innerhalb Powerpoint in Abschnitte gegliedert, deren Benennung der Storyline-Übersicht folgt. Wichtig hierbei ist eine konsequente Pflege und Aktualisierung sowohl der Übersicht als auch der Abschnittsbezeichnungen.
3. Fortschreibung des Projektes: Da die Zusammenführung und Gestaltung hauptsächlich in der Hand von Autor A (Schwerpunkt Dramaturgie und Inszenierung) lag, wurden diesem neue oder geänderte Inhalte von Autor B (Schwerpunkt wissenschaftstheoretische Inhalte) in „blind abgestimmter“ Form zugesteuert:

Autor B löschte dafür aus der aktuellen Kompletversion jeweils alle von ihm nicht veränderten Charts und speicherte eine Ergänzungsversion nur mit den durch ihn ergänzten oder veränderten Charts in der Cloud ab. Autor B hatte durch diesen Chart-basierten Austausch immer einen ungefähren Anhalt, wieviel Inhalt pro Chart maximal transportierbar ist.

Autor A konnte die Inhalte und angedachte Positionierung in der Gesamtreihung durch die eindeutigen Chart-Titel und Positionen in den benannten Abschnitten klar zuordnen und auch von Autor B dazu evtl. angedachte Gestaltungen bereits grob ablesen.

So wurden kaum zusätzliche Abstimmungen notwendig und die Autoren konnten unabhängig von festen Arbeitszeiten kollaborieren („blinde Zusammenarbeit“).

4. Finalisierung der Powerpoint-Präsentation mit allen eingebundenen Schriften und Medien. Test der korrekten Wiedergabe im Präsentationsmodus auf verschiedenen Geräten.
5. Durchsprache der Präsentation, des Timings und wichtiger Marken in der Dramaturgie am Vorabend der Präsentation (keine 1:1 Ablaufprobe).

Nach Erfahrung der Autoren ist dieses Vorgehen / dieser Workflow wesentlich effizienter, als wenn mehrere Projektbeteiligte sich in wechselnden oder großen Verteilern Mails schreiben und darüber Inhalte in verschiedenen Formaten (z.B. Word.docx, Powerpoint.pptx, Excel.xlsx, Bild.jpg, Video.mp4, Text.txt) hin und her mailen. Dazu wären immer Erklärungen und Abstimmungen notwendig („Das wäre jetzt mein Entwurf für hinter den Teil, wo...“, „das ist zu viel Text!“, „habe es hier nochmal gekürzt, bitte einbauen...“). Die hier oben unter Punkt 3. dargestellte Methode der Kollaboration in *einem* Online-Dokument verkürzt diesen Abstimmungsaufwand auf ein Minimum.

Sukzessive Ausdetaillierung

In der Feedbackrunde und im persönlichen Anschlussgespräch mit Teilnehmer:innen der Session wurden einige Details der Präsentation, die besonders positiv aufgefallen waren oder für erhöhte Aufmerksamkeit gesorgt hatten, wiederholt angesprochen. Dies waren z.B.:

- Intro mit typografischer und musikalischer Charakterzeichnung der Protagonisten
- Versinnbildlichung des Themas „Inhaltliche Flughöhe“ durch ein animiertes Flugzeug an einer „Zielgruppen-Skala“
- Inszenierung der vier Tipps durch große plakative Nummern-Trenner mit begleitenden Audiojingles

- Generell als anregend und motivierend empfundenes Wechselspiel zwischen Spielszenen einerseits und sachlichen, wissenschaftlich hintersetzten Präsentationsphasen andererseits
- Flüssiger Gesamt Ablauf ohne spürbare Brüche
- Kompakte Gesamtdauer (45 Minuten)

Es ist festzuhalten, dass manche dieser „Erfolgsfaktoren“ sich bereits in der Konzeption finden (z.B. Gesamtdauer), andere (Medieneinsatz, Audioinszenierung) erst während der Umsetzung entstanden und nicht vorher von langer Hand geplant waren.

Die sukzessive Ausdetaillierung des konzeptionellen Grundgerüsts und der definierten Inhalte mit Visualisierungen, Inszenierungen, Dramatisierungen und anreichernden „Gags“ (z.B. Inszenierung Intro, inhaltliche Flughöhen und Tipp-Nummern) charakterisiert aus Sicht der Autoren den kreativen und dennoch koordinierten Arbeitsprozess, der auch aus einer immer stärker werdenden Motivation rührte, die Session bewusst anders als einen klassischen Frontal-Doppelvortrag zu gestalten.

Voraussetzung für eine derartige Arbeitsweise und das entsprechende Ergebnis ist aus Sicht der Autoren eine grundsätzlich hohe Motivation, „etwas Besonderes abliefern zu wollen“ und auch ein Zeiteinsatz, der über das Notwendige hinausgeht.

Der gemeinsame Zeiteinsatz für die dargestellte Vorbereitungsphase wird von den Autoren auf ca. zwei bis drei Tage à 8 Stunden = mindestens 16 - 24 Stunden geschätzt.

1.3 Umsetzung

Eine Besonderheit bei der Umsetzung der Tandem Peer Group Session war, dass die Präsentation nach der Vorbereitungsphase ohne Probe im ersten „heißen“ Durchlauf erfolgreich abgehalten wurde. Das heißt, die Akteure hatten sich seit dem Konzeptmeeting in Präsenz und zwei zwischenzeitlichen Zoom Online-Meetings nicht mehr live getroffen um Texte, Abläufe und Inszenierung in einem Echtzeitdurchlauf zu testen oder in Echtzeit zu proben.

Dies ist keine Fehlplanung oder schlechtes Timing, sondern wurde von den Autoren ganz bewusst als besonders effiziente Arbeitsweise vorgesehen, die unter den Rahmenbedingungen anderer, hauptsächlicher Aufgaben in der Vorbereitungszeit nahezu notwendig war.

Damit dies gelingen konnte, können rückblickend vier Erfolgsfaktoren benannt werden:

1.3.1 Storyline als Regieplan

Die Co-Autoren waren sich zu jedem Zeitpunkt darüber im Klaren, welche *Rollen* sie einnehmen sollen, welche *Inhalte* ihnen zukommen und welche *Redeanteile* sie haben werden. Die Basis dafür war zum einen eine *Übersicht über die Storyline* mit farblich markierten inhaltlichen Anteilen und einer anliegenden *Zeitachse* (ausgeblendet in der Powerpoint-Präsentation mitgeführt), zum anderen die *Referentennotizen* innerhalb der Powerpoint Datei, mit denen diese Storyline auf jedes einzelne Chart übertragen wurde und in der Referentenansicht passend angezeigt wurde. Alle relevanten Informationen (Abstract zum Vortrag, Storyline, Timing, Sprechtext-Skizzen, Ablaufhinweise, Video- und Audiodateien) sind so in nur einer Powerpoint-Datei integriert und stehen immer zur Verfügung. Abbildung 3 (auch vergrößert im Anhang) zeigt die in Powerpoint ausgeblendet mitgeführte Vortragsplanung mit Kapiteln, Storyline, Inhaltsskizzen, Rollenverteilung und Timing auf nur einer Seite.

Die Flächenfärbungen kennzeichnen die Abschnitte dahingehend, ob es sich um eine *Spielsequenz* handelt (orange gefärbt) oder um eine *Direktansprache* (grün und blau gefärbt), bei der „die vierte Wand durchbrochen“ und das Publikum unmittelbar adressiert wird. Farbübergänge markieren die Phasen der Inszenierung und Dramaturgie, bei der die Spielrollen verlassen oder wieder eingenommen werden. Die inhaltlichen Anteile der Akteure sind in den Spalten drei und vier lila (Ruben) oder blau (Jens) markiert.

		Kapitel	Storyline	Themen und Inhalte	Akteure	Timeline
Hörsaalgespräch	1	INTRO	Vorstellung Personas	• Persona Steckbriefe: Ruben (Vorlbus Wissenschaftler) vs. Jens (Medien/Leza)	Ruben / Jens	00:00 – 00:40
	2	KONTROVERSE	Austausch Standpunkte	• Ruben: Visualisierung und Wissenschaftskommunikation is nice to have but not necessary • Jens: Gestaltete Wissenschaftskommunikation is so wichtig wie der Inhalt	Ruben Jens	00:40 – 03:00
	3	KRISE	Austausch Erfahrungen	• 1 Woche später: Ruben: schlechte Erfahrungen • Jens: auch schlechte Erfahrungen	Ruben Jens	03:00 – 07:00
	4	SZENARIEN	Szenarien für Präsentationen und Wissenschaftskommunikation	• Szenarien • VIDDO Kritik Prof. Griem	Jens & Ruben	07:00 – 12:30
Ruben vorlesend	5	KONSENS	Warum die Visualisierung und Gestaltung in der Wissenschaftskommunikation sinnvoll und lohnend ist.	• Gemeinsame Erkenntnis: Fakten vs. Inszenierung? -> Fakten gut inszeniert -> „Reich UND sexy“	Ruben & Jens	12:30 – 15:30
Ruben: „Ist das wissenschaftlich relevant und Daten, Erfahrungen der Wissenschaftlerinnen, Erfahrungen als Medienmacher.“	6	BASIS	Welche Daten / Inhalte kommen in der Wissenschaft vor? Und wie sieht es dann meistens aus? (Bad practice) Wie sehen gut visualisierte Daten und Ergebnisse aus? Was ist die Herausforderung dabei, diese Inhalte zu visualisieren?	• Wissens Pyramide -> Diese Arten von Daten gibt es: Texte, Zahlenwerte, Tabellen, Matrizen, Skalen, Diagramme • Problem: Daten sind nicht schön • Problem: Hoher Zeitaufwand für Gestaltung oder Übersetzung in Excel etc. Aus „einfach reinkopieren“ genügt doch“ • Beispiele Bad practice • Beispiele Best practice • Konsens: Wissenschaftsjournalismus (TV Beispiele)	Ruben Jens	15:30 – 28:30
	7	DILEMMA	Dilemma: Keine Zeit, keine Gestaltungskompetenz	• Kompetenz- und Zeitbedarf (evtl. Demo eines Beispiels in Einzelstrichen) • -> „Reich aber sexy“?	Ruben Jens	28:30 – 30:00
	8	TIP 1	Vom Warum über das Wie zum Was	• Zielsetzung zuerst, Inhalte zuletzt • Publikum kennen und verstehen: Inhalt inszenieren • Unterschied kann sein: einen Überblick geben vs. exakte Zahlen / wichtige Aussage / Botschaft / Erkenntnis • Überleitung: Erfahrung Nürnberg -> Erzählung	Jens Ruben	30:00 – 36:00
	9	TIP 2	Wissenschaftskommunikation im Vordergrund, Wissenschaft im Hintergrund	• Mehrere „Layer“ / Flughöhen in einer Präsentation	Jens	36:00 – 42:00
Referenz an Medien	10	TIP 3	Daten nachvollziehbar auswählen und vergleichend einordnen	• Reduzieren und reduzieren • Einordnen	Ruben	42:00 – 49:00
	11	TIP 4	Einmal Aufwand für perfekte eigene Vorlagen investieren – zahlt sich aus	• Saubere Templates • Doppelmöglichkeiten prüfen und nutzen • Support aus anderen Fakultäten -> Creative Lab	Jens Ruben Jens	49:00 – 53:00
	12	FAZIT	Was sollten Sie heute mitnehmen?	• Botschaften Jens • Ja, die Visualisierung von wissenschaftlichen Ergebnissen bedeutet immer zuerst mehr Aufwand, aber: Effizienz und Lesbarkeit: gestaltete Wissenschaftskommunikation bietet deutliche Mehrwert! • Ja, die Visualisierung von wissenschaftlichen Ergebnissen benötigt Kompetenz und Zeit, aber: Viel einmündiger: Investiert sich aus, und es gibt Möglichkeiten, schnell gute Ergebnisse zu erzeugen! • -> Verweise, Links, Tutorials	Jens Ruben Jens	53:00 – 60:00
	13	Q&A	Wie sind Ihre Erfahrungen? Was ist Ihre Meinung zur gestalteten Wissenschaftskommunikation? Was sind Ihre größten Hindernisse?	• Was sind Ihre größten Herausforderungen? • Woher brauchen Sie vor allem Support? • Was kann Ihnen helfen?	Jens & Ruben	60:00 – 75:00

Abbildung 3: Vortragskonzept / Storyline als ausgeblendetes Chart in der Powerpoint-Datei

1.3.2 Einsatz der Referentennotizen

Zweiter wichtiger Faktor für eine erfolgreiche Tandem-Präsentation ohne notwendige Probendurchläufe war es, die Textfelder der Referentennotizen in der Powerpoint-Präsentation in bestimmter Weise zu nutzen.

Die englisch als „Speaker-Notes“ bezeichneten Textfelder bieten eigentlich nur Platz für schlichten Text und haben geringe Formatierungsmöglichkeiten (normal / fett). Hier vollständige Sprechtext-Passagen zu hinterlegen ist nicht zielführend. Erstens würde langer Text in der Referentenansicht viel zu klein dargestellt, um aus ca. zwei bis fünf Meter Lesedistanz auf einem Laptop als Referentenmonitor erkennbar zu sein. Zweitens müsste man als Redner diese kompletten Texte vorlesen, um nicht die Orientierung darin zu verlieren. Für das Publikum wirkt das erfahrungsgemäß unauthentisch und ermüdend. Drittens ist es für einen lebendigen und authentischen Vortrag - zumal mit gespielten Sketchartigen Dialogszenen - zielführender, wenn die Akteure grob wissen, was sie „rüberbringen“ sollen, sich vom Referentenmonitor lösen und die Inhalte dann - bei nichtinszenierten Inhalten mit Augenkontakt zum Publikum - authentisch in ihren eigenen Worten sprechen und darstellen.

Der Einsatz der Referentenansicht erfolgt durch die Autoren daher gemäß einer überlegten und konsequent eingesetzten Notationsweise:

Akteure werden wie in einem Drehbuch mit Rollenname (in diesem Fall gleich Echtnamen) ausgezeichnet. Die Schreibung der Akteure erfolgt in Großbuchstaben und erlaubt so eine schnelle visuelle Orientierung (Wann bin ich mit was dran?).

Es folgt eine verkürzte Formulierung der wichtigsten Inhalte / Kernaussagen und - wieder in Großbuchstaben - der wichtigen Aktionen bzw. Handlungsanweisungen.

Inhalte sind dabei „mindestens zu bringende“ Texte, Formulierungen und Kernaussagen (z.B. „berichtet schlechte Erfahrungen“ oder „Erläuterung Informationspyramide“).

Aktionen können beispielsweise sein: ein Zeitpunkt für das Klicken mit dem Presenter, um eine Animation oder Medienaktion auf dem aktuell gezeigten Chart auszulösen (in den Speaker Notes z.B. dargestellt mit -> AUFBAU PYRAMIDE oder -> START VIDEO „KRITIK“) oder eine Handlung, die für den Ablauf wichtig ist, z.B. (JENS AB), (RUBEN AUF).

Als Anhalt für das *Timing* wird oben am Beginn jeder Referentennotiz die Laufzeit im Gesamtablauf notiert, zu der dieser Teil beginnen soll (Format MM:SS, z.B. 07:00), unten zum Ende wird notiert, zu welcher Laufzeit dieser Teil abgeschlossen sein muss, um im geplanten Timing bleiben zu können (z.B. -> 08:30). Der Vergleich mit der Echtzeitanzeige erfolgt durch Blick auf die abgelaufene Präsentationszeit, die in der Referentenansicht links oben dargestellt wird und zu Beginn der Präsentation per Klick auf Null gesetzt werden muss.

Abbildung 4 zeigt eine beispielhafte Referentennotiz aus der Powerpoint Präsentation.

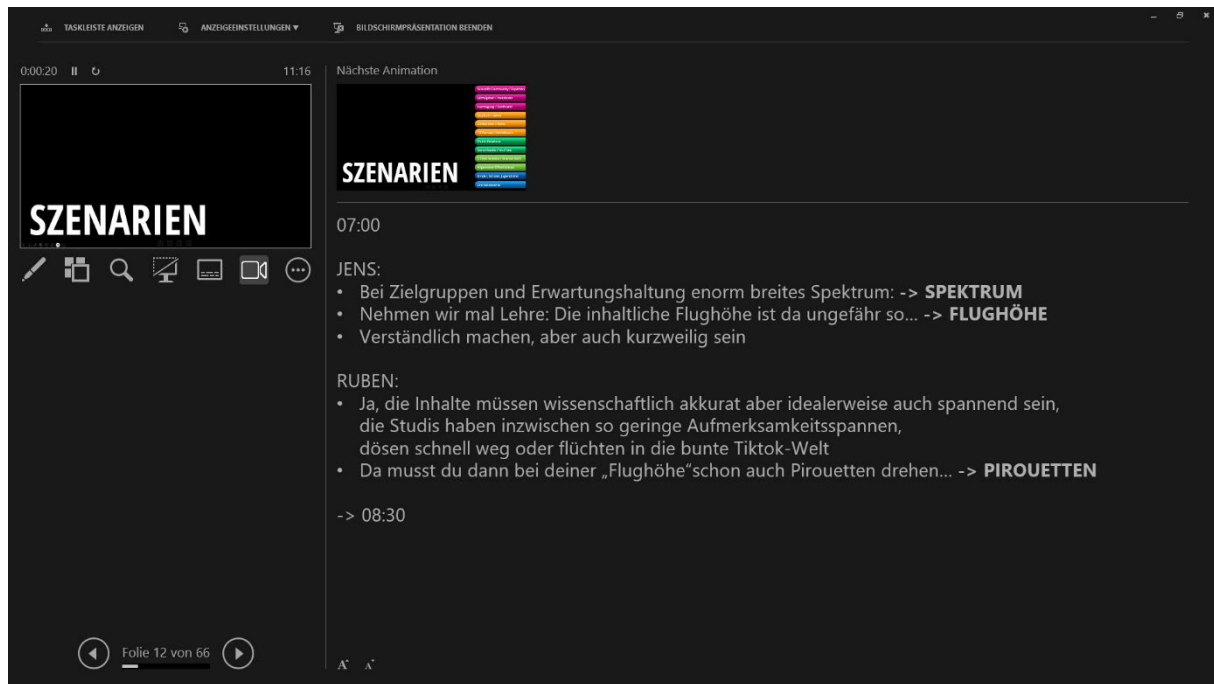


Abbildung 4: Referentennotizen Powerpoint-Präsentation

Die Referentenansicht wurde auf dem zuspieldenden Laptop so eingestellt, dass sie von den Akteuren an jedem Standort und aus jedem Blickwinkel ausreichend groß zu lesen war. Durch diese Form einer „Soufflage“, bzw. einer vereinfachten Skriptdarstellung inklusive Timing-Anhalt ist zu jedem Zeitpunkt klar, welcher Akteur in welchem Zeitkontingent was genau sagen und tun soll. Der Fluss der Präsentation ist gewährleistet, ohne dass die Akteure viel ablesen müssen.

Festzuhalten ist auch hier, dass die Pflege und Aktualisierung dieser Art von Referentennotizen hohen Aufwand bedeutet, da Powerpoint hier keine sich selbst aktualisierende Möglichkeit einer Timing Planung anbietet. Jedes Einfügen, Entfernen oder auch nur Umstellen von Charts im Gesamtablauf hat zur Folge, dass diese Form der Zeitplanung über die Referentennotizen auf mehreren Folgecharts aktualisiert und dafür meistens auch neu berechnet werden muss.

Daher ist es sinnvoll, diese Timing-Notizen zunächst z.B. handschriftlich nebenbei zu notieren und erst dann in den Referentennotizen einzutragen, wenn nur noch wenige Änderungen im Ablauf absehbar sind.

1.3.3 Aufbau, Einrichtung und Check des Technik-Setups

Dritter Erfolgsfaktor für eine probenfreie, aber sichere Präsentation war es, das technische Setup vor Eintreffen des Publikums ausführlich und genau einzurichten. Der technische Aufbau bestand aus einem zuspieldenden Laptop mit per USB-Empfänger angeschlossenen Hand-Presenter („Klicker“), dessen Output (Bild und Ton) drahtlos per Verbindung ins Hochschul-WLAN an einen fest montierten Präsentationsmonitor mit Lautsprechern übertragen wurde. Neben der Live-Präsentation vor der zehnköpfigen Gruppe im Raum war eine Übertragung der Präsentation und einer Kameraansicht der Akteure per Laptop-externer USB-Webcam an die online zugeschalteten Teilnehmer in einer parallelen Zoomkonferenz verlangt. Dazu sollte auch die Aufzeichnung der Session in Zoom erfolgen, um später anderen Teilnehmern zugänglich gemacht und evaluiert werden zu können.

Dies bedeutet in einem Standard Meetingraum einer öffentlichen Institution ein vergleichsweise aufwändiges und fehleranfälliges Setup. Sowohl die WLAN- als auch die Internetverbindung können zwischenzeitlich unterbrochen werden, Batterien z.B. des Presenters können schwach werden, Bild- und Tonübertragungen können ausfallen oder zu ruckeln beginnen, der flüssige Ablauf der (im dokumentierten Fall 270 Megabyte großen) Powerpoint Präsentation und enthaltener Animationen oder Medien kann plötzlich gestört sein. Daher ist es nicht nur sinnvoll, sondern notwendig, dass ein solches Setup mit ausreichend zeitlichem Vorlauf - nicht vor Beginn der Präsentation, sondern vor Eintreffen des Publikums - in ruhiger Atmosphäre aufgebaut, getestet und bei Bedarf auch umgebaut werden kann.

Die technische Einrichtung im Fall der beschriebenen Präsentation dauerte ca. 20-30 Minuten und blieb am Ende trotzdem nicht ganz fehlerfrei, da die Aufzeichnung der Kameraansicht leider nicht wie gewünscht erfolgte - was sich allerdings erst im Nachhinein prüfen ließ.

Um technische Setups gut einrichten und testen zu können, *ohne* eventuell bereits anwesenden Personen Inhalte aus der Präsentation preisgeben zu müssen, bietet sich aus Sicht der Autoren das Vorschalten eines „Technik-Checks“ als erstes Chart der Powerpoint-Präsentation an. Die Autoren verwendeten dafür ein klassisches Testbild, wie es im TV-Bereich genutzt wird, um die korrekte Einstellung des Anzeige-Seitenverhältnisses und der Farbwiedergabe zu prüfen (Abbildung 5).

Zusätzlich zu diesem visuellen Check wurden auf dem gleichen Chart zwei Audiodateien integriert (1x Musik, 1x Sprache), die auf Klick abgespielt werden können und eine optimale Einstellung der Tonwiedergabe erlauben (Lautstärkepegel einerseits, Klangbild / Einstellung Equalizer andererseits).

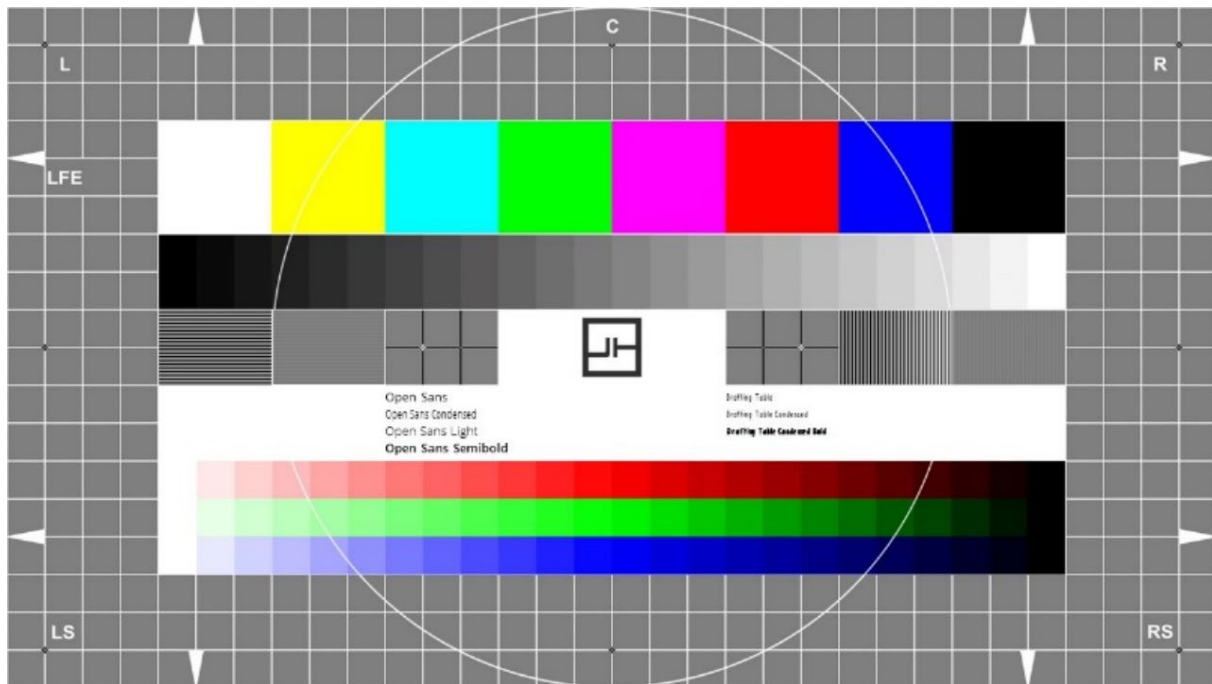


Abbildung 5: Testbild zur Einrichtung des Technik-Setups

So kann das gesamte Technik-Setup mit *einem* audiovisuellen Test-Chart optimal eingerichtet und geprüft werden, ohne dass dem eintreffenden oder bereits online zugeschalteten Publikum schon Inhalte der Präsentation offengelegt werden müssen.

1.3.4 Ablaufregie in einer Hand

Vierter wichtiger Faktor für ein ungeprobtes Gelingen ist nach Erfahrung der Akteure auch, dass das Auslösen von Animationen, Medienaktionen und Chartwechseln - und damit die dramaturgische und Timing gerechte Steuerung der Präsentation - in der Hand nur eines Akteurs liegt.

Ausschließlich Akteur A behält dafür den Presenter („Klicker“) in der Hand, und zwar so, dass er diesen für das Publikum möglichst wenig sichtbar in der Armbeuge, hinter dem Rücken oder zwischen den Händen verbarg. Diese Form des „versteckten Steuerns“ unterstützte den Inszenierungseffekt der schauspielerisch dargestellten Szenen.

Auf diese Weise wurde außerdem ein für das Publikum negativer Effekt vermieden: Wenn Redner den Presenter auf die Projektion oder das Medium richten - in der Annahme, dies müsse geschehen, um weiterschalten zu können - dann überdeutlich „darauf klicken“, dann abwarten, bis sich der nächste Inhalt aufgebaut hat und dann darüber sprechen oder gar ablesen, was neu erschienen ist - erzeugt das beim Publikum erfahrungsgemäß in kurzer Zeit sehr starke Ermüdung.

Das geplante zügige Wechselspiel zwischen *Akteure sprechen oder erklären etwas* und *Powerpoint illustriert parallel / folgend das Gesagte* wurde bei der von den Autoren umgesetzten „versteckten Ablaufregie“ von den Teilnehmern dementsprechend als wohlthuend und kurzweilig wahrgenommen (Zitat Teilnehmer im Anschluss: „Und ich fand das so super, wie ihr dann was gesagt habt, und dann kam da sofort die passende Schrift dazu rein, und dann ging das direkt weiter...“)

Resümierend kann eine ungeprobte dialogische Präsentation sicher gelingen, wenn das Technik-Setup vor Eintreffen des Publikums stressfrei optimal eingestellt wird, wenn die Akteure sich im Klaren darüber sind, welche Rollen sie einnehmen, was zu welchem Zeitpunkt gesagt und getan werden soll, wieviel Zeit dafür zur Verfügung steht, was wann passieren soll und wenn die Ablaufregie der Präsentation ohne Dialoge auskommt (statt „einmal klicken bitte...“, „Ah... - geh bitte nochmal zurück, ich wollte noch...“).

1.3.5 Besonders erinnerbare Inszenierungselemente

Abschließend zur Beschreibung von Erfolgsfaktoren für die gelungene effiziente und gut abgestimmte Vorbereitung und Umsetzung der Präsentation werden ergänzend zwei ausgewählte Inszenierungselemente der Präsentation dokumentiert, die laut Feedback der Teilnehmer für besonders positive Aufmerksamkeit sorgten. Sie stellen damit aus Sicht der Autoren besonders erinnerbare Momente dar.

Abbildung 6 zeigt einen Screenshot aus der Vorstellung der Protagonisten / handelnden Charaktere in Form schrittweise animierter textlicher Steckbriefe.



Abbildung 6: Audiovisuelle Vorstellung der Protagonisten zu Beginn der Präsentation

Parallel zu dem sich aufbauenden Text in unterschiedlicher Schriftart erklang jeweils eine zuvor technisch optimal eingepegelte ca. 20-sekündige Auftrittsmusik, die jeden Protagonisten passend charakterisierte:

Für den „Vollblutwissenschaftler und privat gestressten Vater Ruben“ war dies eine an das musikalische Motiv der Fernsehreihe *Löwenzahn* angelehnte kindliche und gemächliche Auftrittsmusik (vgl. Löwenzahn, 2023).

Für den „Inszenierungsprofi und Hobby-Schauspieler Jens“ war es die dramatische und dynamische *20th Century Fox Fanfare* aus den bekannten Kinofilmvorspannen (vgl. Linch, 2023).

Zu ihrer jeweiligen audiovisuellen Inszenierung traten die beiden Co-Autoren in ihren Rollen nacheinander von links und rechts an den zentralen Präsentationsmonitor ins Sichtfeld des Publikums und wurden so wie „Spielcharaktere“, bzw. die Avatare bei der Figurenauswahl zu Beginn eines Videospieles inszeniert.

Dieses Intro ist bewusst humorvoll und aufmerksamkeitsstark konzipiert. Es erzeugt beim Publikum - sowohl in Präsenz vor Ort als auch online zugeschaltet - sofort ein Schmunzeln oder befreites Lachen (in der Aufzeichnung dokumentiert) und bestimmt als Auftakt direkt die gewünschte Grundstimmung für die folgende Präsentation.

Abbildung 7 zeigt des Weiteren eines der vier Charts, mit dem im sachlichen Methodenteil der Präsentation jeweils die konkreten Tipps 1 bis 4 eingeleitet wurden.



Abbildung 7: Audiovisuell inszenierte Einleitung der konkreten Tipps

Das animierte Chart baut nacheinander das bewusst „prominent“ inszenierte Doppelporträt der Akteure, dann die Tipp-Nummer („1“) und dann die textliche Kurzbeschreibung des Tipps („Vom Warum über das Wie zum Was“) auf. Zusätzlich ist es mit einem akustischen Jingle („Boom“-Sound) unterlegt.

Die Tipp-Intros wurden von den Akteuren mit den wiederkehrenden Worten „Unser Tipp Nummer... - (eins)!“ eingeleitet. Diese Inszenierung lehnt sich damit bewusst an die Art und Weise an, wie in zeitgemäßen TV-Formaten oder auf Social-Media-Kanälen, die meist auf junges Publikum abzielen (z.B. Maithink X, YouTube, Instagram oder Tiktok), Ratschläge oder Abschnitte von Tutorials anmoderiert werden (vgl. Spannagel, 2023). Die Präsentation nutzt hier also gezielt Look & Feel und Duktus aus (sozialen) Medien, um in definierten Momenten des Ablaufs eine inszenatorische und audiovisuelle Verwandtschaft zu diesen jugendlich orientierten Formaten herzustellen. Die Zielgruppe soll so bewusst kurzzeitig und selbstironisch in die Welt dieser Formate und ihrer Zielgruppen (z.B. Studierende) versetzt werden, um damit einerseits ein Schmunzeln anzuregen und andererseits die Erinnerbarkeit der Tipps durch die intensivere emotionale und assoziative inhaltliche Deckung zu erhöhen.

Aus dem Feedback der Zielgruppe dazu kann vorerst abgeleitet werden, dass dies gelungen ist. Weitere wissenschaftliche Untersuchungen (beispielsweise in Form von Fokusgruppen-Interviews) sollten dieses Feedback tiefergehend prüfen.

2 Reflexion

Die maßgeblichen Veränderungen des Session-Formates im Vergleich zu den bisher bereits durchgeführten Peer Group Sessions (PGS) einzelner Akteure waren:

1. Der Ansatz der **Interdisziplinarität** durch die Co-Autorenschaft zweier Beteiligter aus unterschiedlichen Fachrichtungen, hier: Autor A (Heinrich) aus dem Bereich Medien und angewandte Berufspraxis und Autor B (Wittrin) aus dem Bereich Wirtschaftswissenschaften und Wissenschaft und Forschung.
2. Das **Tandemformat**, das sowohl in der Konzeption als auch Präsentations-Vorbereitung und -Umsetzung konsequent ein kollaboratives Arbeiten und gemeinsames Auftreten mit einem gemeinsamen Thema bedingte.

Rückblickend können im Ergebnis der PGS durch diese zwei Aspekte drei Effekte festgestellt werden, die sich dazu auf verschiedenen Ebenen - sowohl bei den Autoren als auch den Adressaten der PGS - zeigten:

2.1 Ergebnisqualität

Die Qualität des Ergebnisses (d.h. des Produktes, hier also der Tandem Peer Group Session) konnte aus Sicht der Autoren durch die Zusammenarbeit im Vergleich zu einer angenommenen Einzelbearbeitung des Themas signifikant gesteigert werden.

Die heterogenen fachlichen, praktischen und wissenschaftlichen Hintergründe (Autor A / Heinrich: mehrjährige Erfahrung als Konzeptioner und Gestalter von Inszenierungen und Medien, Autor B / Wittrin: wirtschaftswissenschaftlicher Hintergrund) erzeugten bereits in der Konzeptionsphase einen differenzierteren Blick auf das Themengebiet, halfen dabei, verschiedene Perspektiven einzunehmen und für die ebenfalls heterogene Zielgruppe eine reflektiertere Betrachtung und umfangreichere Vorschläge, Konzepte und Methoden anzubieten.

2.2 Persönliche Weiterentwicklung der Autoren

Die Themenbearbeitung an sich, aber insbesondere auch der interdisziplinär geprägte Austausch zwischen den Autoren führte zu Einsichten und Erweiterungen der Perspektive auf beiden Seiten:

Für Autor A (Heinrich) führte die Konzeption und Vorbereitung der PGS zu weiteren Einsichten in die Bedürfnisse von hauptsächlich wissenschaftlich forschenden Kolleg:innen. Denn hier stehen wissenschaftliche Genauigkeit und Schlichtheit bei Darstellungen und Visualisierungen im Vordergrund. Für die eigene wissenschaftliche Arbeit des Autors A hatte die Tandem PGS daher in dieser Hinsicht Lerncharakter. Autor A konnte wiederum seine Inszenierungserfahrung in das Tandem einbringen.

Für Autor B (Wittrin) führte die Konzeption und Vorbereitung der PGS dagegen zu weiteren Erkenntnissen hinsichtlich möglicher Inszenierung und Visualisierung wissenschaftlicher Inhalte. Hier hatte das Zusammenspiel mit Autor A vor allem Lerncharakter im Hinblick auf Entwicklung und Timing der inszenierten Spielsequenzen der Session (z.B. Zitat R. Wittrin: „Du hast mich da ganz schön vorangetrieben beim Präsentieren! Du hat ja total zügig weitergeklickt, aber das war gut, sonst hätte ich da viel zu lang geredet...“)

2.3 Motivation und Spaßfaktor

Festzuhalten ist, dass die beiden Co-Autoren sich bereits vor Beginn des Tandem-Projektes intensiv zur Thematik Wissenschaftskommunikation und Visualisierung ausgetauscht hatten. So konnte die Rollenverteilung schnell vereinbart und mehr Zeit auf die Ausdetaillierung der Inhalte und Inszenierung verwendet werden, denn es musste nicht lange über Zuordnungen von Inhalten, Redeanteilen oder Rollen diskutiert werden. Die schnelle Entscheidung für die Co-Autorenschaft und das Thema der PGS fußte zum großen Teil auch auf dieser Vorerfahrung.

Im Vergleich zur Einzelarbeit hat die Konzeption und Entwicklung der PGS den Autoren auch dadurch deutlich mehr Spaß gemacht. Das Einbauen der jeweils anderen Arbeitsergebnisse in ein gemeinsames Gesamtergebnis motivierte dazu, selbst „weiter voranzuarbeiten“. Und das Ergebnis in Form eines derart co-produzierten Gemeinschaftswerkes mit hoher inhaltlicher und erzählerisch-inszenatorischer Qualität machte gespannt auf das Erlebnis und Ergebnis der dann durchgeführten Präsentation.

Der planmäßige Verlauf der Präsentation, insbesondere die „Punktlandung“ hinsichtlich des Timings (45 Minuten Tandem-Präsentation mit anschließend verhältnismäßig viel Zeit für Q&A) und das unmittelbare positive Feedback sorgte bei den Autoren dann auch für ein gutes Gefühl nach der Präsentation. Das verstärkte das Gefühl, dass der Aufwand dafür lohnend war.

Zudem wurde die Präsentation von den Autoren wie auch dem Publikum nicht wie ein Doppelvortrag, sondern eher wie ein „Auftritt“ im Sinne eines kleinen Schauspiels wahrgenommen. Das Feedback der Zielgruppe (Zitat Projektleitung: „Es war ein Erlebnis.“) belegt diesen Eindruck.

Das individuelle positive Feedback einzelner Kolleg:innen aus dem Publikum in direkten Anschlussgesprächen war ebenfalls motivierend, ein solches Format auch außerhalb des NextGen Projektes, z.B. in der Lehre oder bei anderen Vorträgen, einzusetzen.

2.4 Erreichung Lernziele

Die kooperative Konzeption und Entwicklung der Tandem-PGS wird von beiden Co-Autoren als hilfreich wahrgenommen. Anhand des qualitativen Feedbacks am Ende der PGS kann zudem ein positives Fazit hinsichtlich der Wahrnehmung der Zielgruppe gezogen werden.

Die Erreichung der unter 1.1 definierten Lernziele wird von den Autoren wie folgt eingeschätzt:

- **Lernziele auf affektiver Ebene:** Aus Sicht der Autoren konnten diese Lernziele vollumfänglich erreicht werden. Wie sich in der Feedbackrunde zeigte, nahm die Zielgruppe mit der PGS sowohl Notwendigkeit als auch Mehrwert zielgruppenadäquater und situationsgerechter Kommunikation und mediengerechter Visualisierung erkennbar wahr.
- **Lernziele auf kognitiver Ebene:** Aus Sicht der Autoren konnten diese Lernziele umfänglich erreicht werden. Wie sich in der Feedbackrunde zeigte, kannte und verstand die Zielgruppe nach der PGS sowohl Notwendigkeit als auch Mehrwert zielgruppenadäquater und situationsgerechter Kommunikation und mediengerechter Visualisierung. Auch die vermittelten Methoden wurden verstanden.

Inwieweit die Teilnehmer:innen der Session die Tipps und Methoden anwenden können, kann aus dem Feedback der Gruppe nicht abgeleitet werden. Zudem muss aufgrund von ein bis zwei Nachfragen angenommen werden, dass bei vereinzelt Teilnehmenden Grundlagen in der operativen Arbeit mit dem Präsentationstool „Powerpoint“ fehlen, und damit einige der Tipps nur schwer anwendbar sind.

- **Lernziele auf konativer Ebene:** Aus Sicht der Autoren konnten diese Lernziele umfänglich erreicht werden. Wie sich in der Feedbackrunde zeigte, erzeugte das Format der Session (Kombination inszenierter unterhaltender Spielszenen mit sachlich begründeten Methodenvorstellungen) eine Motivation, zukünftig vorgeschlagene Konzepte und Umsetzungshilfen zu den Themen in der eigenen Lehr- und Forschungspraxis aktiv anzuwenden und umzusetzen. Inwieweit die Teilnehmer:innen der Session die Tipps und Methoden dann wirklich anwenden (können) kann aus dem Feedback der Gruppe nicht abgeleitet werden.

2.5 Learnings und Anknüpfungsmöglichkeiten

Nachträgliche Reflexionen der Session mit der Referentin Hochschuldidaktik an der HSMW und der Projektleiterin rückten Verbesserungspotenziale in den Fokus. So wurde deutlich, dass eine klarer moderierte Abschlussdiskussion hilfreich gewesen wäre. Beteiligte spiegelten auch, dass nach der als Impulsvortrag wirkenden Themeninszenierung ein mit didaktischen Lernmethoden gestalteter Workshop sinnvoll gewesen wäre, in dem dann eine konkrete Erarbeitung von Bedarfen, Beispielen und Umsetzungen erfolgen hätte können.

In der direkten Feedbackrunde der Session wurden vor allem kreative, grafische oder medientechnische Inszenierungsdetails diskutiert. Die Behandlung konkreter Umsetzungsfragen überlagerte dadurch die Diskussion über grundsätzliche persönliche Ansichten, Bedarfe oder Einschränkungen hinsichtlich Wissenschaftskommunikation. Eine solche mit steuernden Impulsfragen stärker moderierte Diskussion wäre sinnvoll gewesen - auch als Überleitung zu einem idealerweise folgenden Workshop. Dadurch könnte dann auch eine Kontrolle der Lernerfolge stattfinden. Im Rahmen des Formates Peer Group Session ist ein ganztägiger Workshop allerdings nicht vorgesehen.

Das macht aber auch deutlich: Interesse und Motivation für eine aufwändigere Inszenierung von Inhalten seitens der Autor:innen besteht durchaus - dem stehen aber ein zu hoher Zeiteinsatz und fehlende mediale Kompetenz gegenüber. Diese Rückmeldung deckt sich mit den Ergebnissen der Studien [Wissenschaftskommunikation in Deutschland](#) (Wissenschaft im Dialog, DZHW, NaWik, 2021) und [Confidence in research: researchers in the spotlight](#) (Elsevier und Economist Impact, Umfrage unter 3.000 Forschenden, 2022). Siehe hierzu auch: [Wissenschaftskommunikation zwischen Gesellschafts-, Wissenschafts- und Medienwandel](#) (Fährnich, 2020).

Hier gilt es aus unserer Sicht, innerhalb von Institutionen und Hochschulen konkrete Angebote zu machen. Das können einfache aber wirkungsvolle Gestaltungsvorlagen (Powerpoint, Plakate, Aufsteller, Banner) sein, die zeitgemäß aktualisiert werden - aber auch Schulungen und Seminare zu innovativer Wissenschaftskommunikation. Ein weiterer Ansatz könnte die feste Institutionalisierung kreativ beratender und unterstützender Creative Labs oder studentisch besetzter und wissenschaftlich begleiteter Agenturlabore sein (vgl. Beitrag [Erzähle das Why - Wie Wissenschaftskommunikation von professionellen Erzähl- und Gestaltungsweisen profitiert](#)).

Was ist unser Fazit? Wir haben unsere Erfahrungen nicht nur als hilfreich und zielführend im Sinne einer fachübergreifenden Kooperation wahrgenommen, sondern es hat zusammen einfach Spaß gemacht, ein derartig inszeniertes Lehr- und Lernformat zu entwickeln und „aufzuführen“. Wir möchten in Zukunft dazu weiter zusammenarbeiten und das Format möglicherweise auch in anderen Kontexten einsetzen. Vielleicht gelingt es uns, die Möglichkeiten zeitgemäßer, visualisierter und inszenierter Wissenschaftskommunikation innerhalb und aus Mittweida heraus breiter vorzustellen und noch mehr Kolleg:innen dabei zu helfen, „reich aber sexy“ zu werden.

Die an die Tandem PGS unmittelbar anschließende Diskussion in der Zielgruppe entwickelte sich grundsätzlich in zwei Richtungen: Zum einen wurden die in der Session selbst eingesetzten Inszenierungsmethoden (Spielszenen, Medieneinsatz) reflektiert und diskutiert, zum anderen wurden die sachlich vermittelten Konzepte, Methoden und Tipps kritisch reflektiert und diskutiert. Daraus entstanden zwei Themenkreise:

- Wie kann ich meine eigenen Präsentationen in der Form aufwerten, wie ihr (die Autoren) das hier getan habt? (Fehlendes gestalterisches Gespür, notwendige Quellen für Medien, ergänzende Tipps zur Anwendung)
- Ist es im wissenschaftlichen Umfeld realistisch, diese von euch (den Autoren) gezeigten Tipps anzuwenden, bzw. ist das in manchen Szenarien nicht auch unrealistisch? (z.B. bestimmte Raum- oder Technikvoraussetzungen oder bestimmte Zielgruppen, zeitliche Restriktionen)

Die Co-Autoren hatten mit dieser Diskussion gerechnet und wollten sie ja durch die Tandem PGS auch bewusst anregen. Es lässt sich anhand der dann geführten Diskussion vermuten, dass die PGS zwar ansprechend und motivierend ausgestaltet worden ist, dass aber einige Tipps auf noch konkreterem und für die Zielgruppe nachvollziehbarerem Niveau hätten formuliert werden können. Zudem hätte die wissenschaftliche Perspektive im Vergleich zur medialen Perspektive vermutlich noch intensiver und konkreter beleuchtet werden müssen.

Der fachlich heterogene Fokus der Zielgruppe, die zeitliche Beschränkung auf nur eine Session und die eingeschränkten Feedbackmöglichkeiten (keine Rückmeldungen nach etwaiger eigener Anwendung der vermittelten Methoden) erschwert aber hier eine Konkretisierung.

Eine weitere Erkenntnis der beiden Autoren im Rückblick ist: Der zeitliche Aufwand für die Konzeption, Vorbereitung, Umsetzung, Dokumentation und Reflexion dieser Tandem Peer Group Session war in Summe verhältnismäßig hoch. Addiert man den gemeinsamen Zeiteinsatz für Konzeptionsphase (ca. 6 Stunden), Vorbereitungsphase

(ca. 24 Stunden), Setup, Präsentation und Q&A (ca. 3 Stunden) und diese ausführliche Dokumentation und Reflexion (ca. 10 Stunden) kommen ca. 43 Stunden (= ca. 5 Arbeitstage) zusammen.

Den Autoren sehen in diesem Aufwand einen Invest, um das Thema und die entstandene Präsentation als Tandem fortzuführen und als Lehrprojekt noch weiter auszuentwickeln. Neben Einarbeitung der erwähnten eigenen Learnings sollen auch die Ergebnisse der im NextGen Projekt vorgesehenen Evaluation und Beforschung der Tandem Peer Group Sessions Berücksichtigung finden.

Eine Wiederholung des hier entwickelten und dokumentierten Formates („Inszeniertes Wissen“ als motivierende kurzweilige und lehrreiche Lern-Session) in anderen Kontexten innerhalb oder außerhalb der Hochschule Mittweida ist also denkbar und von den Autoren vorgesehen.

Auch dies kann als positiver Effekt des Projektes Tandem Peer Group Sessions gesehen werden.

3 Referenzen / Literaturverzeichnis

Ballstaedt, S.-P. (1997). *Wissensvermittlung. Die Gestaltung von Lernmaterial*. Weinheim: Psychologie Verlags Union / Verlagsgruppe Beltz.

Geiger, H., & Haarmann, H. (1996). *Aspekte des Dramas*. Wiesbaden: Springer Fachmedien.

Grytzmann, O. (2018). *Storytelling mit der 3-Akt-Struktur*. Wiesbaden: Springer Fachmedien.

Linch, P. (Mai 2023). *Intro, 20th Century Fox (YouTube)*. Von <https://www.youtube.com/watch?v=YYw3pweOneQ> abgerufen

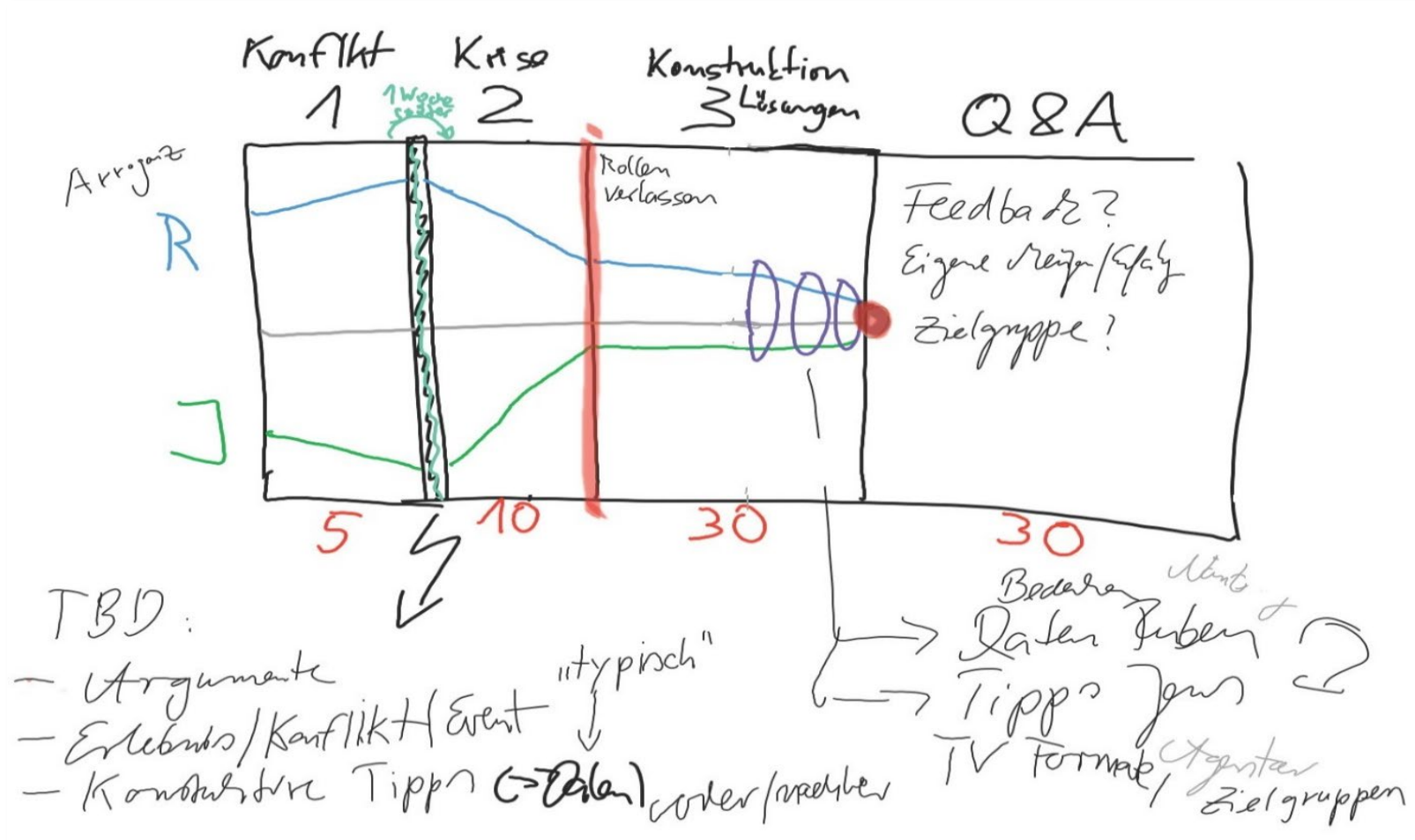
Löwenzahn, Z. (Mai 2023). *ZDF Löwenzahn (Mediathek)*. Von <https://www.zdf.de/kinder/loewenzahn> abgerufen

Mager, R. (1965). *Lernziele und Programmierter Unterricht*. Weinheim: Beltz.

Spannagel, C. (Mai 2023). *4 gute Gründe für Wissenschaftskommunikation (YouTube)*. Von <https://www.youtube.com/watch?v=K4wv1o1tsHw> abgerufen

4 Anhang

Initiale Konzeptskizze



„REICH ABER SEXY“ - WISSENSCHAFTSKOMMUNIKATION IM SPANNUNGSFELD ZWISCHEN
 SACHLICHEM FACHVORTRAG UND EMOTIONALER INSZENIERUNG
 Dokumentation und Reflexion Tandem Peer Group Session vom 24.05.2023

Konzept, Storyline und Timing

	Kapitel	Storyline	Themen und Inhalte	Akteure	Timeline
Rollenspiel	1 INTRO	Vorstellung Personas	<ul style="list-style-type: none"> Persona-Steckbriefe: Ruben (Vollblut-Wissenschaftler) vs. Jens (Medienfuzzi) 	Ruben / Jens	00:00 – 00:40
	2 KONTROVERSE	Austausch Standpunkte	<ul style="list-style-type: none"> Ruben: Visualisierung und Wissenschaftskommunikation is nice to have but not necessary Jens: Gestaltete Wissenschaftskommunikation ist so wichtig wie der Inhalt 	Ruben Jens	00:40 – 03:00
	3 KRISE	Austausch Erfahrungen	<ul style="list-style-type: none"> 1 Woche später: Ruben: schlechte Erfahrungen Jens: auch schlechte Erfahrungen 	Ruben Jens	03:00 – 07:00
	4 SZENARIEN	Szenarien für Präsentationen und Wissenschaftskommunikation	<ul style="list-style-type: none"> Szenarien VIDEO Kritik Prof. Griem 	Jens & Ruben	07:00 – 12:30
Rollen verlassen	5 KONSENS	Warum die Visualisierung und Gestaltung in der Wissenschaftskommunikation sinnvoll und lohnend ist.	<ul style="list-style-type: none"> Gemeinsame Erkenntnis: Fakten vs. Inszenierung? -> Fakten gut inszeniert -> „Reich UND sexy“! 	Ruben & Jens	12:30 – 15:30
Ruben: Input wissenschaftliche Inhalte und Daten, Erfahrungen als Wissenschaftler Jens: Output gestalteter Kommunikation, Erfahrungen als Medienmensch	6 BASIS	Welche Daten / Inhalte kommen in der Wissenschaft vor? Und wie sieht es dann meistens aus? (Bad practice) Wie sehen gut visualisierte Daten und Ergebnisse aus? Was ist die Herausforderung dabei, diese Inhalte zu visualisieren?	<ul style="list-style-type: none"> Wissens-Pyramide -> Diese Arten von Daten gibt es: Texte, Zahlenwerte, Tabellen, Matrizen, Skalen, Diagramme Problem: Daten sind nicht schön Problem: Hoher Zeitaufwand für Gestaltung oder Übersetzung in Excel etc. /vs./ „einfach reinkopieren genügt doch“ Beispiele Bad practice Beispiele Best practice Konkurrenz Wissenschaftsjournalismus (TV Beispiele) 	Ruben Jens	15:30 – 28:30
	7 DILEMMA	Dilemma: Keine Zeit, keine Gestaltungskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> Kompetenz- und Zeitbedarf (evtl. Demo eines Beispiels in Einzelschritten) -> Geht „Reich aber sexy“? 	Ruben Jens	28:30 – 30:00
	8 TIP 1	Vom Warum über das Wie zum Was	<ul style="list-style-type: none"> Zielsetzung zuerst, Inhalte zuletzt Publikum kennen und verstehen, Inhalte inszenieren Unterschied kann sein: einen Überblick geben vs. exakte Zahlen / wichtige Aussage / Botschaft / Erkenntnis Überleitung Erfahrung Nürnberg -> Erzählung 	Jens Ruben	30:00 – 36:00
	9 TIP 2	Wissenschaftskommunikation im Vordergrund, Wissenschaft im Hintergrund	<ul style="list-style-type: none"> Mehrere „Layer“ / Flughöhen in einer Präsentation 	Jens	36:00 – 42:00
	10 TIP 3	Daten nachvollziehbar auswählen und vergleichend einordnen	<ul style="list-style-type: none"> Fokussieren und reduzieren Einordnen 	Ruben	42:00 – 49:00
	11 TIP 4	Einmal Aufwand für perfekte eigene Vorlagen investieren – zahlt sich aus	<ul style="list-style-type: none"> Saubere Templates Exportmöglichkeiten prüfen und nutzen Support aus anderen Fakultäten -> Creative Lab 	Jens Ruben Jens	49:00 – 53:00
Referenz an Rollen	12 FAZIT	Was sollten Sie heute mitnehmen?	<ul style="list-style-type: none"> Botschaften Jens Ja, die Visualisierung von wissenschaftlichen Ergebnissen bedeutet immer zuerst mehr Aufwand. Aber Erfahrung und Literatur zeigt: Gestaltete Wissenschaftskommunikation bietet deutliche Mehrwerte! Ja, die Visualisierung von wissenschaftlichen Ergebnissen benötigt Kompetenzen und Zeit. Aber: Viel erstmalig-einmaliger Invest zahlt sich aus, und es gibt Möglichkeiten, schnell gute Ergebnisse zu erzeugen! -> Verweise, Links, Tutorials 	Jens Ruben Jens	53:00 – 60:00
	13 Q&A	Wie sind Ihre Erfahrungen? Was ist Ihre Meinung zur gestalteten Wissenschaftskommunikation? Was sind Ihre größten Hürden?	<ul style="list-style-type: none"> Was sind Ihre größten Herausforderungen? Wobei brauchen Sie vor allem Support? Was kann Ihnen helfen? 	Jens & Ruben	60:00 – 75:00

„REICH ABER SEXY“ - WISSENSCHAFTSKOMMUNIKATION IM SPANNUNGSFELD ZWISCHEN
SACHLICHEM FACHVORTRAG UND EMOTIONALER INSZENIERUNG
Dokumentation und Reflexion Tandem Peer Group Session vom 24.05.2023

Beispielhafte Redner-Notizen in der Referentenansicht der Präsentation



0:00:20 11:16 Nächste Animation

SZENARIEN

07:00

JENS:

- Bei Zielgruppen und Erwartungshaltung enorm breites Spektrum: -> **SPEKTRUM**
- Nehmen wir mal Lehre: Die inhaltliche Flughöhe ist da ungefähr so... -> **FLUGHÖHE**
- Verständlich machen, aber auch kurzweilig sein

RUBEN:

- Ja, die Inhalte müssen wissenschaftlich akkurat aber idealerweise auch spannend sein, die Studis haben inzwischen so geringe Aufmerksamkeitsspannen, dösen schnell weg oder flüchten in die bunte Tiktok-Welt
- Da musst du dann bei deiner „Flughöhe“ schon auch Pirouetten drehen... -> **PIROUETTEN**

-> 08:30

Folie 12 von 66

„REICH ABER SEXY“ - WISSENSCHAFTSKOMMUNIKATION IM SPANNUNGSFELD ZWISCHEN
SACHLICHEM FACHVORTRAG UND EMOTIONALER INSZENIERUNG
Dokumentation und Reflexion Tandem Peer Group Session vom 24.05.2023

Darstellung möglicher Zielgruppen von Wissenschaftskommunikation
und der Metapher einer entsprechenden "inhaltlichen Flughöhe"



„REICH ABER SEXY“ - WISSENSCHAFTSKOMMUNIKATION IM SPANNUNGSFELD ZWISCHEN
SACHLICHEM FACHVORTRAG UND EMOTIONALER INSZENIERUNG
Dokumentation und Reflexion Tandem Peer Group Session vom 24.05.2023

Letztes Chart als Hintergrund für die Q&A Session



The background of the Q&A session is a green-tinted image of two men, Ruben Wittrin and Jens Heinrich, standing in front of a blurred background. The text and QR codes are overlaid on this image. The Hochschule Mittweida logo is visible in the top right corner of the image area.

Q&A

M.A.
Ruben Wittrin
Wissenschaftlicher Mitarbeiter
Fakultät Medien
+49 (0) 3727 58 1238
wittrin@hs-mittweida.de
<https://nextgen.hs-mittweida.de/ruben-wittrin>
Haus 20, Raum 20-010
Albert-Schweitzer-Straße 22
09648 Mittweida



Dipl.-Ing. (FH)
Jens Heinrich
Akademischer Assistent
Fakultät Medien
+49 (0) 3727 58 1944
heinrich@hs-mittweida.de
<https://nextgen.hs-mittweida.de/jens-heinrich/>
Haus 44, Raum 44-007
Goethestraße 13a
09648 Mittweida



[hs-mittweida.de](https://www.hs-mittweida.de)