

Humor in wissenschaftlichen Bildungsvideos

Dr. Jeanine Reutemann,
Lead Educational Media Group
ETH Zurich



Möhrchen in wissenschaftlichen Bildungswideos

Humor in Bildungsvideos

Warum?

- motivationspsychologische, kognitive und soziale Ebene für Lernprozesse
- Lernblockaden überwinden, Aufmerksamkeit steigern, lernförderliche Emotionen zum Thema entwickeln, kognitive Distanz zum eigenen Denken erlangen
- Lachen verbindet – auch digital und in asynchronen Formaten! (parasoziale Beziehungen)



vg
K
nterricht. Bedeutung – Einfluss –
Wirkungen. Können schulische Leistungen und berufliche
Qualifikationen durch pädagogischen Humor verbessert
werden? Baltmannsweiler 2002;
Wanzer Melissa Beklja, Frymier Ann Bainbridge, Wojtaszczyk
Ann M., Smith Tony, “Appropriate and Inappropriate Uses of
Humor by Teachers”, in: Communication Education 55:2,
(Februar 2007), 178–196;
Neumann Jennifer, Stachelscheid Karin, Dickhäuser Andreas,
«Humorforschung und Unterricht. Theorien – Modelle –
Unterrichtsforschung», in: Der mathematische und
naturwissenschaftliche Unterricht, 66:8 (Neuss 2013), 497-501;
Wirth, Uwe, Komik. Ein interdisziplinäres Handbuch. Stuttgart
2017;
Wicki Werner, «Angebrachter und unangebrachter Humor von
Lehrerinnen und Lehrern – Zusammenhänge mit der Lehrer-
Schüler-Beziehung und mit der Lern- und Leistungsmotivation»,
in: Schärer Hans-Rudolf, Zutavern Michael (Hg.), Das
professionelle Ethos von Lehrerinnen und Lehrern.
Perspektiven und Anwendungen, Münster 2018, 135-149.

Humor in Bildungsvideos

Die Herausforderung

Der Produktionskontext - Hochschule, Lehre und Wissenskommunikation – ist nicht nur eine Rahmenbedingung, sondern als ein für die wissenschaftliche Bildungsvideos determinierender Faktor, der dessen Bedeutung produziert.

**> Resultierende wichtige Bedingung, damit Humor funktioniert:
Er darf dem Ziel und Gebrauch des Filmes – im Dienste der Lehre Wissen zu transportieren – nicht entgegenwirken.**

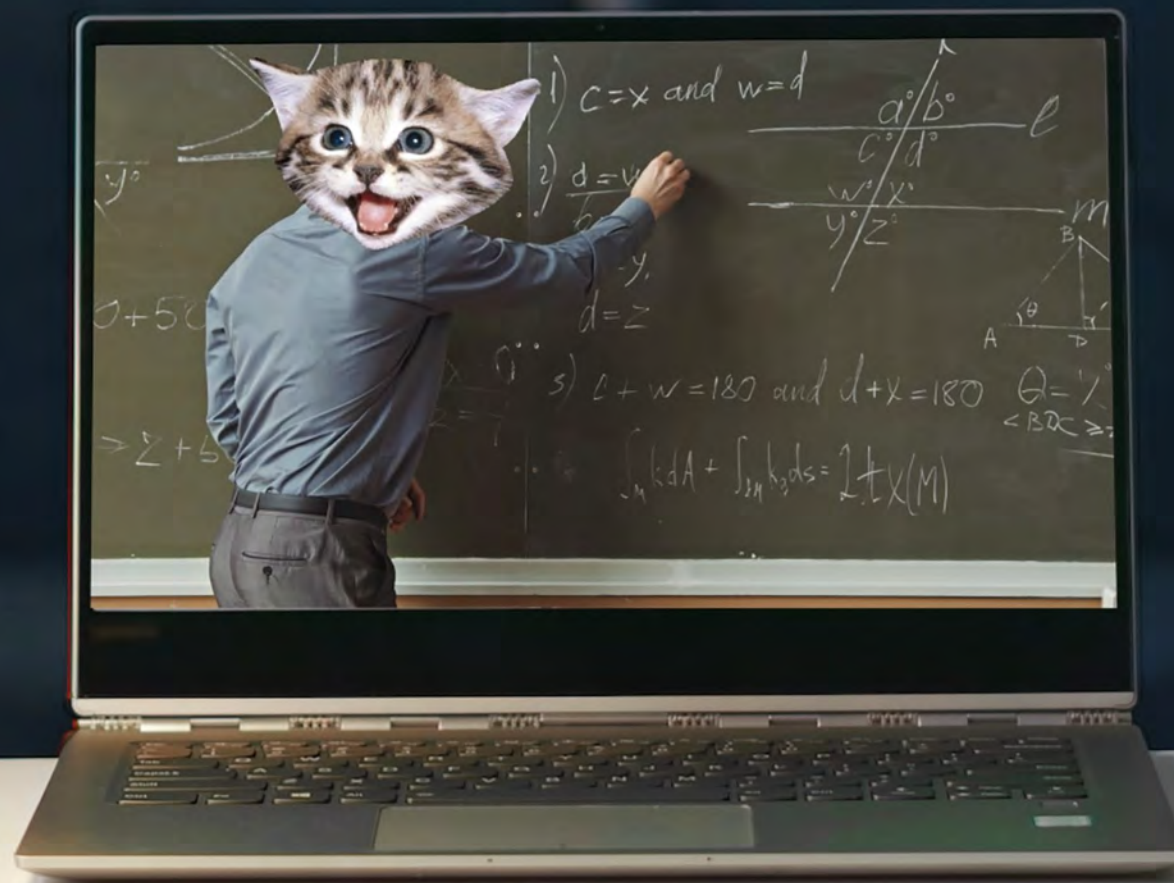


Teil 1:

Visuell artikulierter Humor

I'm not a cat

<https://youtu.be/NSr87yTBGn8>

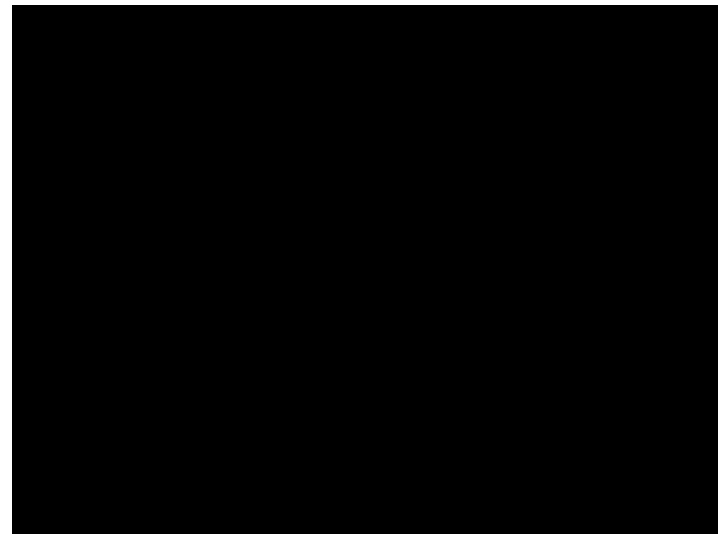


<https://youtu.be/PS76cOgyjBE>

Visuelle Referenzen

Memes, gifs

kontextualisierung, kunst, gesellschaft,
kultur, politik



<OFF-ON>

DOT MATRIX WITH STEREO SOUND

BATTERY

NO
PERMANENT
HARM DONE.

Nintendo GAME BOY™

https://youtu.be/4eBsR9CNq_U

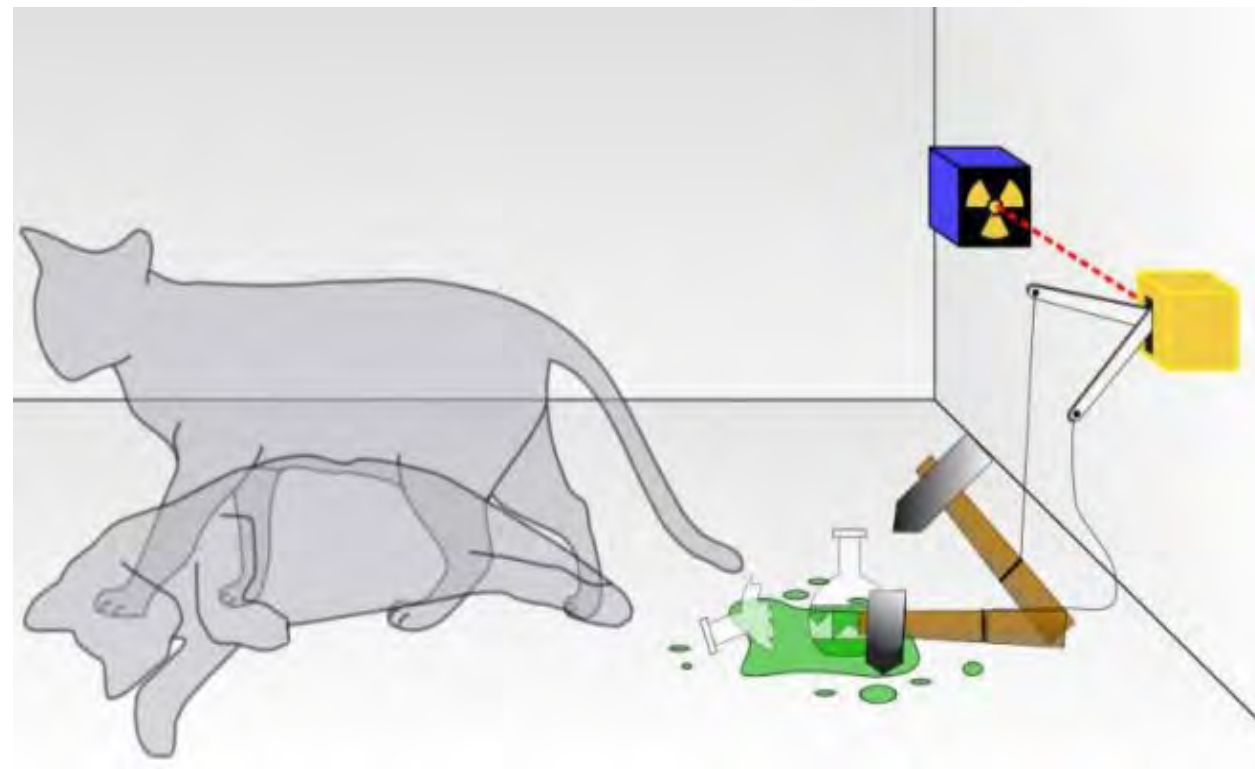


Fachwissen vorausgesetzt

(insider-jokes)



+



Ceci n'est pas un photon.



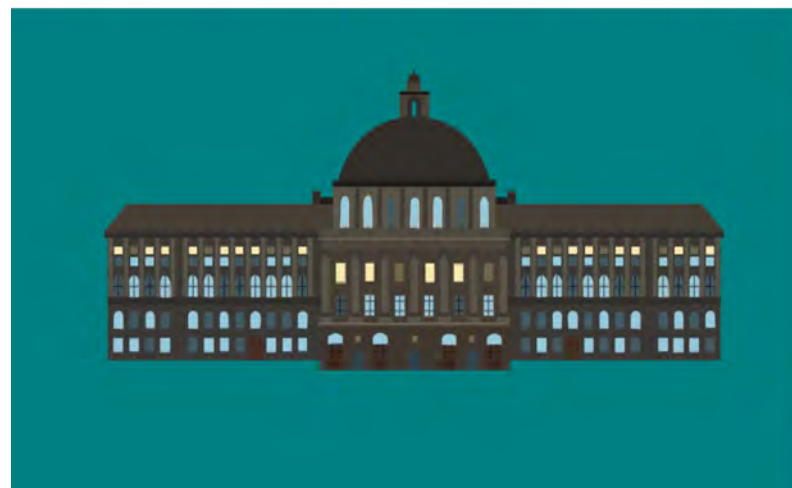
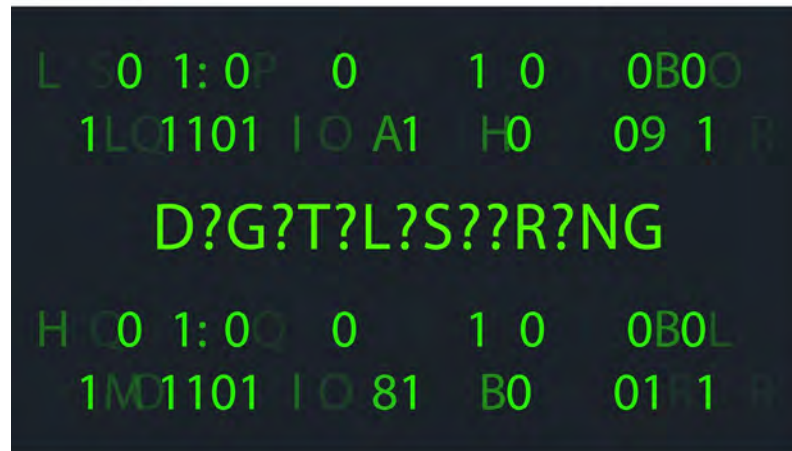


Audiovisuell stilistisch



<https://youtu.be/DfMVGAP0sGA>

Zwischenfazit:
visuell artikulierter
Humor





Teil 2:

Antike Rhetorik meets

Talking Heads

(1) Docere - Lehren, Belehren

«intellectual path of persuasion [sic]»

... oder was wir halt so tagtäglich an Hochschulen tun ...

**«Es wird verbales Argument doziert,
Ergebnisse werden diskutiert;
Es wird numerisch Statistik referiert,
Modelle werden projiziert;
Es wird abstrakte Theorie rezipiert,
Bedeutungen werden interpretiert.»**

**Fortcoming: Reutemann J., Volk B., Rehmann J: Humor in Wissenschaftsfilmen,
in CINEMA #68: Humor, 2022.**

(2) Delectare (Freude, Begeisterung)

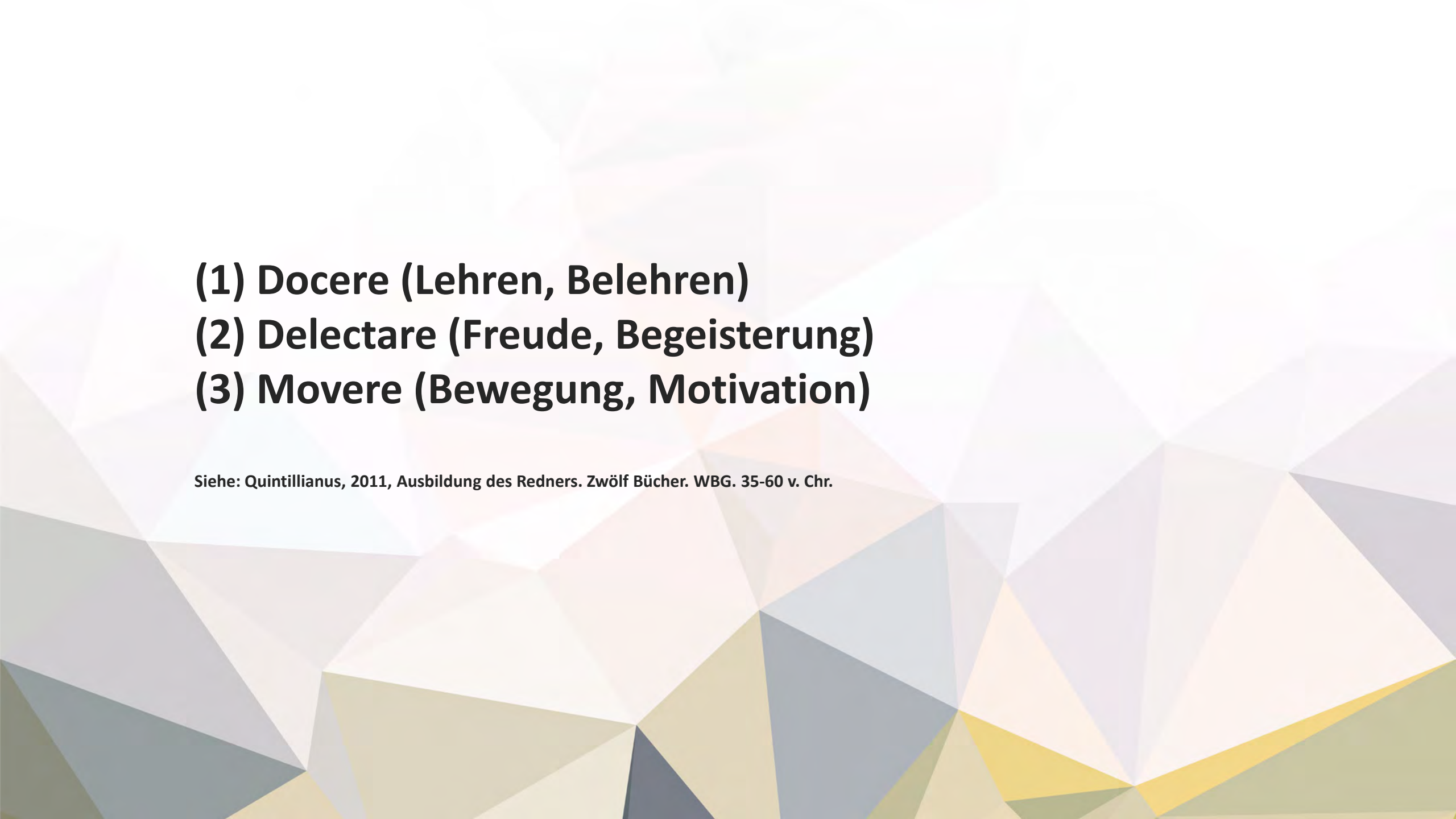
«This sympathy is achieved by establishing an emotional bridge between the speaker and the public, appealing to the disposition of the soul (ethos) or by using humour (ridiculum). Rhetoricians and popularisers agree that humour is a very important factor when trying to convince an audience or, in general, when trying to establish a relationship between the speaker and the audience.»

León Bienvenido, Science on television: the narrative of scientific documentary. Luton 2007, 127.

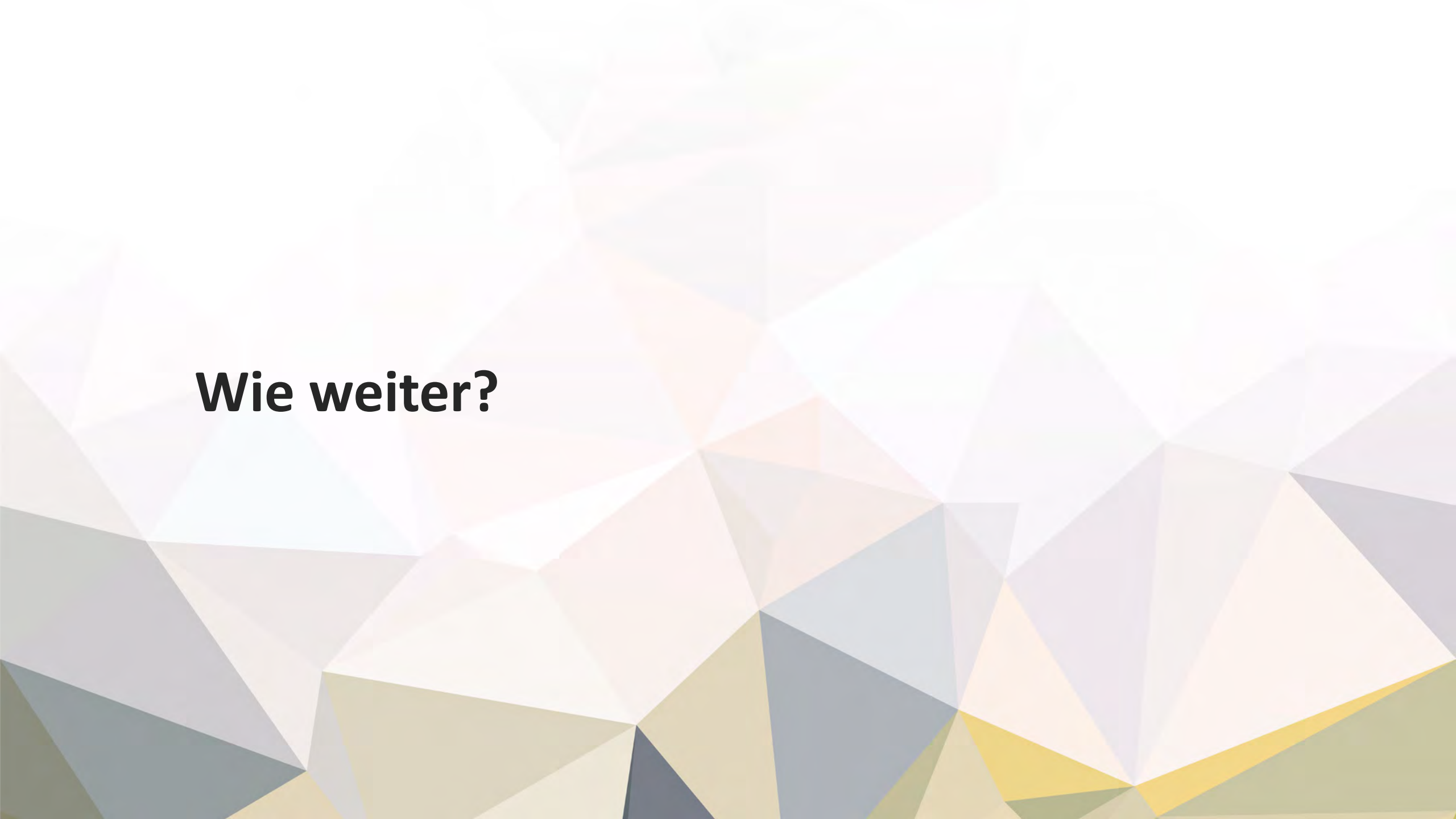
(3) Movere (Bewegung, Motivation)

Audiovisuelles „movere“:

- Schnittrhythmus**
- Perspektiven- oder Einstellungswechsel**
- Einsatz von musikalischen Elementen**
- gezielt gesetzte Geräusche oder auffällige Farbwechsel**

- 
- (1) Docere (Lehren, Belehren)**
 - (2) Delectare (Freude, Begeisterung)**
 - (3) Movere (Bewegung, Motivation)**

Siehe: Quintillianus, 2011, Ausbildung des Redners. Zwölf Bücher. WBG. 35-60 v. Chr.



Wie weiter?



Wie noch weiter?

**Praktisch-pragmatische
und tech-revolutionäre Sichtweise**

/text2image



PROMPT

A banana inside a snowglobe from 1960



TRAINING DATA



DEEP LEARNING



LATENT SPACE



GENERATION



Made with DALL-E 2
via Lia Coleman

OUTPUT

**Keine Zeit für simplen visuellen Humor?
Das Hu-Möhrchen zu erschaffen dauerte 2 Minuten.**



Wie ging
jetzt das?

← → ↺ https://labs.openai.com/e/9sCBKPKAPI7AvhXURcQDIIer ☆ [7] [7]

Erste Schritte Getting Started ⚙ Meistbesucht Erste Schritte [7] Bibi Filmbiblio - File... Visualization in Scie... [7] Prelinger Archives : ... [7] Expert video intervi... [7] Top 50 Cryptocurre...

 **DALL-E** My collection

Edit the detailed description Surprise me Upload →

a cute little baby carrot wearing dipers, pixar animation Generate



Report issue 

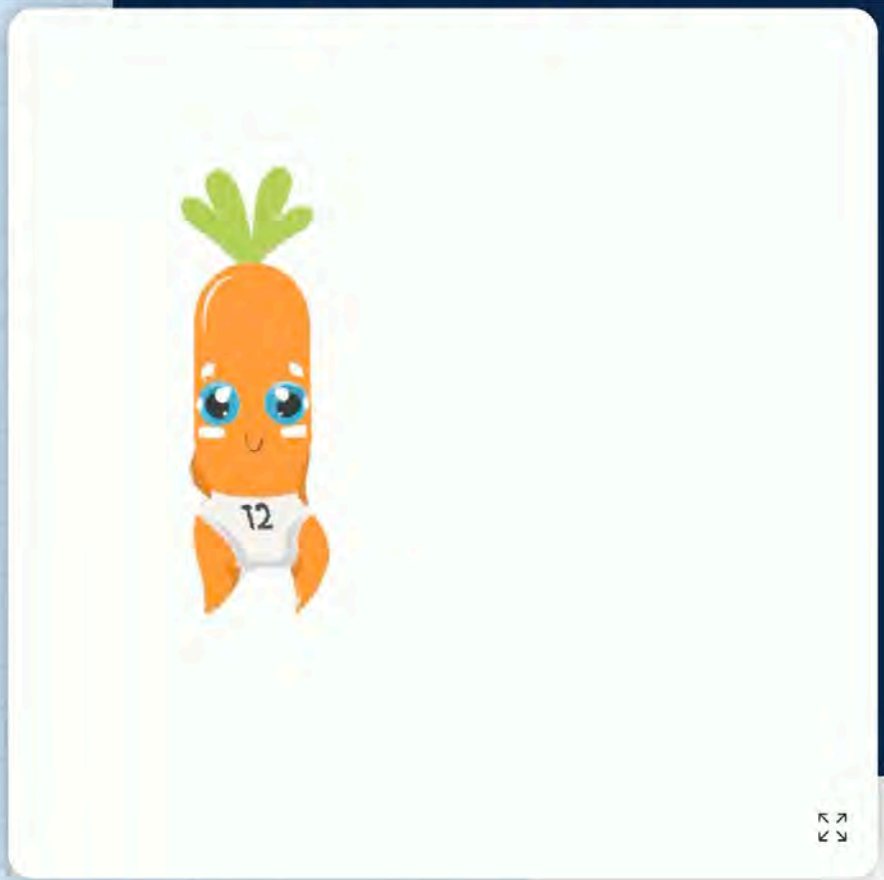
ANIMA

ADD ANIMATION

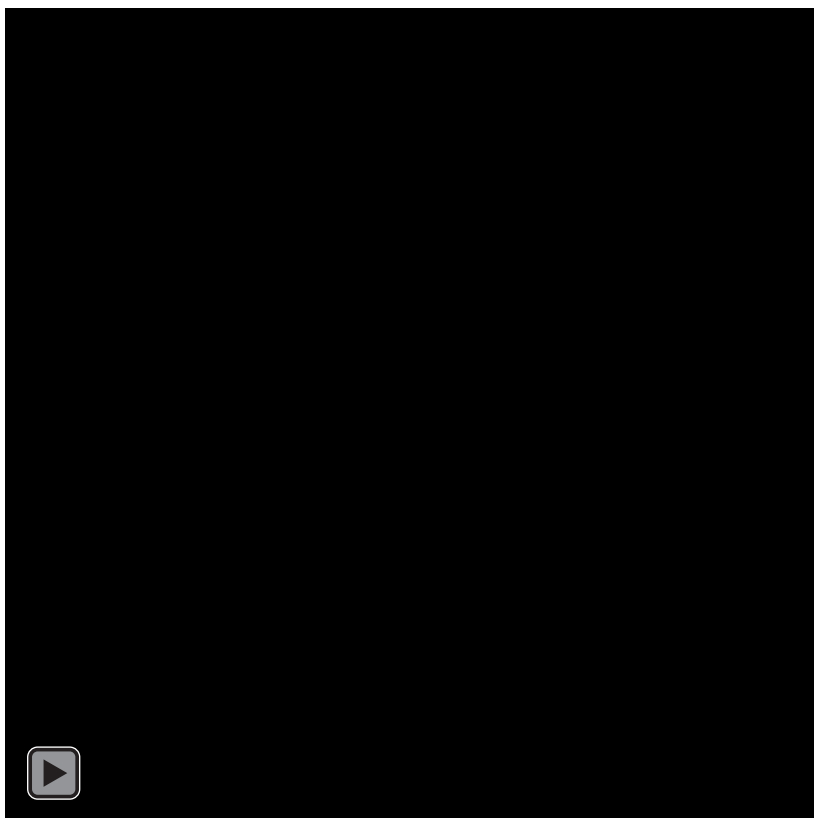
Choose one of the motions below to see your character perform it!

- ALL
- DANCE
- FUNNY
- JUMPING
- WALKING



- + Drawing
- [🔗 Share](#)
- Fix



Forthcoming Publication:
- Reutemann J, Volk B., Rehmann
J., „Humor im Wissenschaftsfilm“,
in: CINEMA #68: Humor.



**Vielen herzlichen Dank für
eure Aufmerksamkeit!**