

SPIEL & THEATER

ZEITSCHRIFT FÜR THEATER VON UND MIT JUGENDLICHEN



DIE ZEIT IST AUS DEN FUGEN

Die Isolationszeit als ein Erfahrungsbericht

VON DER IDEE ZUR SZENE -

oder wie die „Muppets Show“ dabei eine gute Patin ist

MÜCKE TOTAL TOT -

ein NaturSchauspiel – Waldprojekt mit nichtprofessionellen Darstellenden

0 - 1 - 0 - 1 ...

wie kann daraus Theater werden?

Fachtagung zum theaterpädagogischen Umgang mit dem digitalen Transformationsprozess in der Gesellschaft

Wirkungsvolles Theater verhandelt Themen menschlicher Gemeinschaften. Darin liegt seine genuine (im Sinne von ... echt, eigentlich, natürlich, originell, richtig, tatsächlich, unverfälscht, ursprünglich, wahrhaftig, waschecht, wirklich, authentisch) politische Brisanz. Ein brisantes Thema wurde während der Fachtagung der Bundesarbeitsgemeinschaft (BAG) Spiel & Theater und der Landesarbeitsgemeinschaft (LAG) Spiel und Theater in Thüringen am 14. und 15. Februar 2020 in Eisenach in der Jugendbildungsstätte Junker Jörg diskutiert: Der digitale Transformationsprozess in der Gesellschaft und die theaterpädagogischen Sichten darauf.

Am ersten Tag erkundeten Jugendliche in einem Workshop im Theater am Markt unter der Leitung der „komplexbrigade, Game Theatre Kollektiv“ das Thema theatral. Im Flyer dazu heißt es:

„Die komplexbrigade aus Berlin ist eine interdisziplinäre Gruppe von Künstler/innen aus Theater und Game Design. Seit 2016 kreieren sie Interactive Theatre, immersive Live-Erlebnisse zwischen Theater, Game und Installation. Ihre Spielkonzepte vereinen Popkultur und aktuelle gesellschaftliche

Diskurse – Game als Tool der Erkenntnis. Jede/r im Publikum übernimmt eine Rolle und entdeckt die Regeln eines fiktiven Settings, ob im Weltall oder in einer postapokalyptischen Zukunft. Jede Vorstellung ist anders, jeder Lösungsweg ein neues Experiment. In diesen temporären kreativen Gemeinschaften mit ihrem Publikum suchen sie nach politischen, sozialen und technologischen Utopien für das 21. Jahrhundert – mit den Möglichkeiten der Neuen Medien ebenso wie denen des klassischen Theaters.“

Die Arbeitsergebnisse des siebenstündigen Workshops wurden am Abend der Öffentlichkeit im „Theater am Markt“ präsentiert. Die beiden Spielleiter der „komplexbrigade“ erläuterten zunächst die Arbeitsweise und ihre Angebote an die Gruppe. Zu sehen waren anschließend ca. 20 Minuten lang Mitmachspiele bzw. Übungen, bei denen der überwiegende Teil des Publikums auf der Bühne agierte, und zwar in einer Weise, wie es theater- und sozialpädagogisch geschulte Spielleiter bereits seit der Mitte des 20. Jahrhunderts mit ihren Gruppen in den ersten Übungsstunden tun. Alles ist in zahlreichen Publikationen dokumentiert. Seit Jahrzehnten. Und alles ist weit entfernt

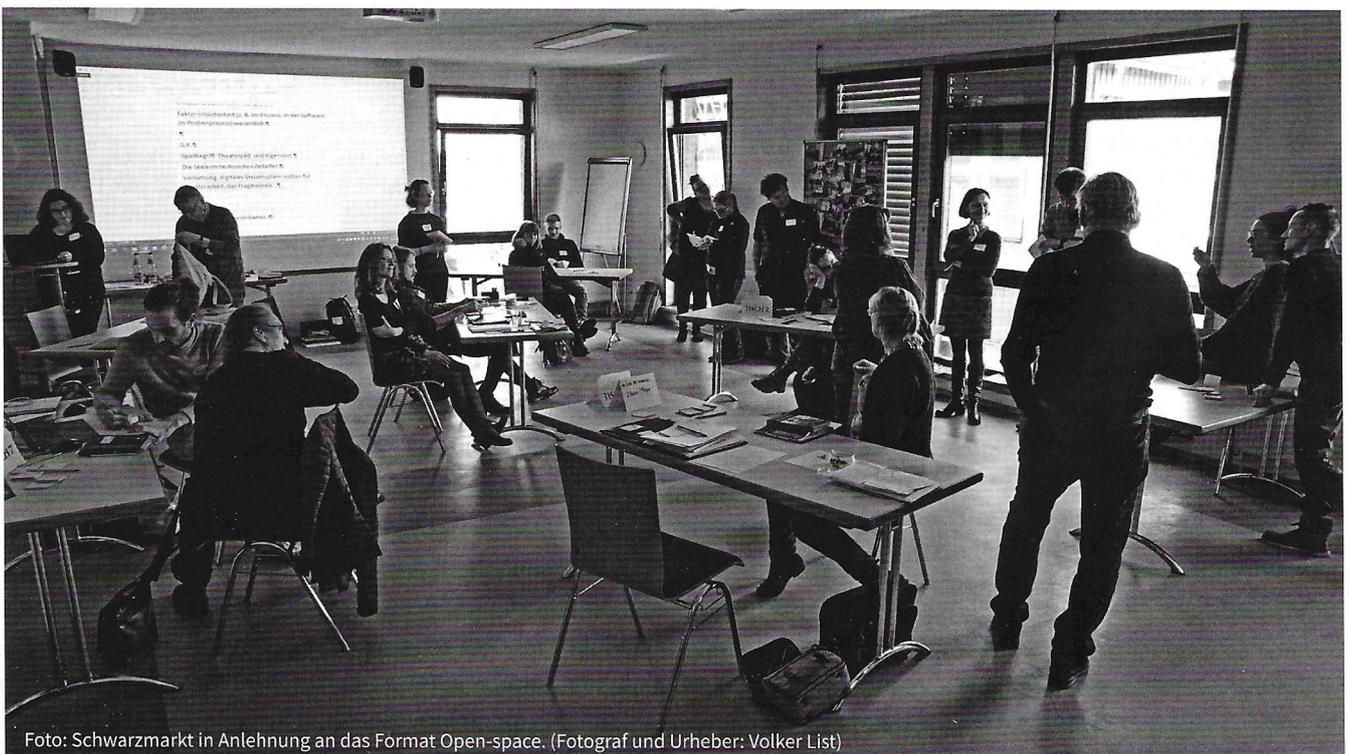


Foto: Schwarzmarkt in Anlehnung an das Format Open-space. (Fotograf und Urheber: Volker List)



Foto: Schwarzmarkt mit Expertentischen
(Fotograf und Urheber: Vincent Kresse)

davon, den digitalen Transformationsprozess der Gesellschaft in theaterpädagogischer Weise zu verhandeln. Im Nachgespräch zeigten sich deutliche Irritationen in Teilen des Publikums. Man diskutierte u.a. die Frage, ob möglicherweise die zu führende theatrale Verhandlung während des Workshops stattfand und diese nicht mehr in den Aktionen vor und mit Publikum sichtbar gemacht werden konnte. Es blieben aber starke Zweifel, ob das Gezeigte überhaupt als Theater bezeichnet werden kann oder besser als offener Spieleabend für alle Altersgruppen betitelt werden sollte. Die Ansprüche der Brigade, wie sie im Flyer formuliert sind, wurden in den durchgeführten Spielchen nicht im Ansatz eingelöst. Sprache, die verbale Ankündigung des Vorhabens, wird hier, wie bei vielen sog. Theater-Kollektiven des Postdramatischen, häufig zum Surrogat von wirklichem Theater.

In den Vorträgen und Gesprächen wurde diese Irritation immer wieder zu einem Diskussionspunkt. Hilfreich erwiesen sich die drei vormittäglichen Impulsvorträge von Dr. Lisa Unterberg (Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg) zum Thema „Theater und Spiel in einer Post-Digitalen Welt, von Tabea Hörnlein (theater junge generation Dresden) mit dem Thema „Aus dem Alltag auf die Bühne: Theaterproduktionen als Spiegel des digitalen Lebens“ und Dr. Christian Rakow (Theaterportal nachtkritik) zum Thema „Die Spielmacher: Ein Überblick über das Game-Theater“.

Die Informationen dieser drei Fachexperten schufen eine überaus hilfreiche Grundlage, auf der sich zahlreiche geführte Einzelgespräche während des folgenden „Schwarzmarkt des Wissens“ fruchtbar entwickeln konnten.

Auf dem Schwarzmarkt, aufbauend auf modernen Variationen des Großgruppenkonzepts „Open-space“ von Harrison Owen, tauschten sich Experten und Interessierte in drei Runden in Einzelgesprächen je 25 Minuten aus. Es war auch möglich, als stiller Beobachter wie in Owens Konzept umherzuwandern und jeweils dort zuzuhören, wo man Interesse hatte (vgl. auch List u.a. 2013: Interaktive Großgruppen).

Als Experten standen zur Verfügung:

TISCH 1

Wenn wir digitale Räume als theaterpädagogische Räume ernst nehmen wollen, benötigen wir Fachkompetenz. Sonst benutzen wir sie nur als Effekt! Guido Alexius, Dipl.-Physiker, IT-Consultant, PRINCE2 Practitioner und Theaterpädagoge

BuT® (Bundesverband Theaterpädagogik, Mitglied im Fachausschuss „Digitalisierung und KI“ des Deutschen Kulturrates)
Experte für: Medieneinsatz im theaterpädagogischen Kontext.
www.alexius.info/tp/cyberspace.html

TISCH 2

Digitalexpert/innen auf und hinter der Bühne - Was soll/kann/muss?

Tabea Hörnlein, Dramaturgin und Theaterpädagogin (tjg. theater junge generation Dresden)

Expertin für: Theater(pädagogik) digital gedacht. www.tjg-dresden.de

TISCH 3

THEATER/SPIEL/EN - analog/digital - EIGEN/SINN/LICH.
Prof. Dr. Gerd Koch, Diplom-Pädagoge. Experte für: Soziale Kulturarbeit/Theaterpädagogik

TISCH 4

Digitalisierung ermöglicht außergewöhnliche theaterpädagogische Zugänge durch ästhetischen Doppelprozess. Dr. Volker List, Theaterlehrer, Autor und Trainer für Rhetorik/Präsentation (Angewandte Theaterforschung). Experte für: Theater-Unterricht, Didaktik für Theater und theaterpädagogische Forschung. www.angewandte-theaterforschung.de

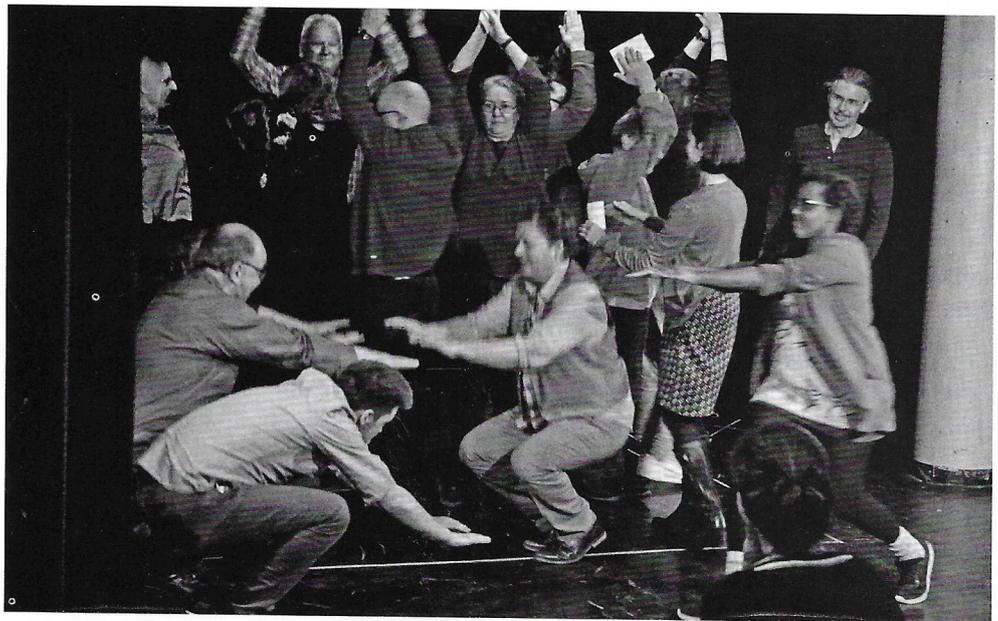
TISCH 5

Die Tagtool-App ist ein Zeichen- und Animationswerkzeug, das live, performativ und prozessorientiert in intermedialen Zusammenhängen eingesetzt werden kann
Matthias Plenkmann, Bildender Künstler und Medienpädagoge (Lichtgestalten GbR). Experte für: App-gestützte Animation, Zeichnung und Malerei. lichtgestalten-tagtool.org

TISCH 6

Die Spielmacher: Ein Überblick über das Game-Theater. Dr. Christian Rakow, Theaterkritiker und Literaturwissenschaftler

Foto: Interaktive Bewegungsspiele mit Publikum. Präsentation des Arbeitsergebnisses des siebenstündigen Workshops unter der Leitung der „komplexbrigade“ am Vorabend der Tagung.
(Fotograf und Urheber: Volker List)



(Theaterportal nachtkritik). Experte für: Game Theater, zeitgenössisches Theater, Theaterkritik. www.nachtkritik.de

TISCH 7

Rehearsing the Internet - unsere Montagesoftware nota als digitale Probestühne für die Jahrgänge vor und nach Erfindung, Veröffentlichung oder Popularisierung des WWW (1989/1991/1993). Birk Schindler, Theatermacher und Pyrotechniker (VOLL:MILCH, nota Produktionsgemeinschaft). Experte für: Proben von Local Area Networks und Onlinenetzwerken. www.vollmilch.me

In einer abschließenden Sammelphase versuchte jeder Experte eine knappe Zusammenfassung der wesentlichen Inhalte seiner jeweils drei geführten Gespräche. Es zeigte sich dabei ein hohes Problembewusstsein in Bezug auf das ungeheuer komplexe Thema, das, so wurde es häufig betont, das gesamte Kulturgefüge der Gesellschaft und damit auch die Kunstformen in heftiger Weise verändert. Durch den schnellen Wandel zeigten sich überdies starke Brüche auch im Generationenwandel, insofern, als Kinder und Jugendliche durch die neuen digitalen Medien Wahrnehmungsformen entwickeln und leben, die von vielen älteren Menschen nicht mehr nachvollzogen bzw. selbst erlernt werden können. Dabei stellte sich eine spürbare Sehnsucht von Teilnehmern der Tagung nach der vom Digitalen bedrängten analogen Welt ein, in der es Kontingenz, Ambiguität, Emotionalität, Kreativität, Brüche, Inspiration, Paradoxien, Glück, Zufall usw. gibt.

Die Frage stellt sich drängender: Wie können Menschen in einer Weise theaterpädagogisch inspiriert werden, einen souveränen Umgang mit dem Digitalen und seinen unendlich vielen Erscheinungs- und Wirkungsformen, seinem Abhängigkeits- und Suchtpotenzial erlernen oder zumindest reflektierter und kritischer damit umzugehen, damit sie eine auctoritas erwerben, die verhindert, dass sie lediglich Objekte eines Prozesses werden, der letztlich nur angetrieben wird von dem Motiv des Gelderwerbs und der Habgier? Es wird noch viele Gesprächs- und Diskussionsgelegenheiten zu diesem Thema geben müssen, um die Gefahren und Chancen auszuloten, wie man der

reinen, spielvergnügten, digitalen Verführung der „schönen neuen Welt“ im Spätkapitalismus entgeht und die neuen technischen Möglichkeiten in ein humanes Wertesystem einbinden kann. Rubikon, Assenge und vieles Andere weisen leider in eine dystopische Richtung.

Belege/ Weiterführendes

- Boeing, Niels 2020: Rechnet mit allem. In: ZEIT Nr. 7 vom 06.02.2020 Seite 37-38. (Sehr gute Erklärungen von Bits, Bytes und Qubits)
- Herber, Benedikt 2020: Wie fühlt sich Utopie an? In: ZEIT Nr. 7 vom 06.02.2020 Seite. 56 > Aktionskünstler macht Innenstadt autofrei durch geschickte Nutzung der Digitalisierung
- Krüger, Paul-Anton 2020: Mensch vs. Maschine. Künstliche Intelligenz könnte die Kriegführung revolutionieren und das globale Machtgefüge verändern. Doch ihr wohnt ein Dilemma inne. In: Süddeutsche Zeitung Nr. 36 vom 13.02.2020, Seite 10 > KI ist nur „mechanisiertes Denken“
- List, Volker 2019: Die Zukunft des Theaters – Postdramatic kills drama but theatre completely too. Angewandte Theaterforschung Hüttenberg > <https://angewandte-theaterforschung.de/postdramatic-killed-drama-but-theatre-completely-too/>
- List, Volker 2019: Genug gespielt. Jetzt wird's ernst – Theater und Politik. Angewandte Theaterforschung Hüttenberg > <https://angewandte-theaterforschung.de/genug-gespielt-jetzt-wirds-ernst-theater-und-politik-pamphlet/>
- List, Volker 2017: Zukunftsinstitut (Hg) 2017: Playful Business. Frankfurt/M. Rezension > <https://angewandte-theaterforschung.de/zukunftsinstitut-hg-2017-playful-business/>
- List, Volker 2015: Theater 4.0 – Grenzenlose digitale Vielfalt – Die Welt in Nullen und Einsen > <https://angewandte-theaterforschung.de/theater-4-0-grenzenlose-digitale-vielfalt/>
- List, Volker 2019: Theater 4.1 – Digitale Authentizität > <https://angewandte-theaterforschung.de/theater-4-1-digitale-authentizitaet/>
- List, Volker u.a. 2013: Interaktive Großgruppen. Lebendig lernen – Veränderung gestalten. Heidelberg: Springer Medizin Verlag
<https://www.youtube.com/watch?v=gNWfu8GEhek&t=4s>
<https://www.youtube.com/watch?v=Rr2AANPdb2Q&t=1s>
https://www.youtube.com/watch?v=7jff7G72_LY
https://www.youtube.com/watch?v=s9yqSuJU_w
<https://www.youtube.com/watch?v=C1d0uZS88k0>