

Catrin Siedenbiedel

Digitalisierung der Welt und Darstellendes Spiel im Unterricht

Zusammenfassung: Das Charakteristische der digitalen Medien ist, dass sie die Wirklichkeit technisch vermittelt präsentieren. Der Darstellendes-Spiel-Unterricht hat demgegenüber den Unmittelbarkeitsanspruch der Performanz. Das scheinen zunächst Widersprüche zu sein. In diesem Beitrag wird gezeigt, wie Schüler in der darstellenden Kunst zugleich lernen können, die digitale Vermittlung der Wirklichkeit kritisch zu betrachten, einige digitale Medien in den kreativen Gestaltungsprozess einzubeziehen und auch ihre Gesetze auf der Bühne gestalterisch darzustellen, ohne sie zu nutzen.

Digitalization of the world and Performing Arts in class

Abstract: Distinctive of digital media is their conveying reality in a technically mediated way. Drama classes in contrast claim an immediateness in the performance. These are conflicting forces. In this contribution I will show how students can learn by taking part in the performing arts not only to critically reflect a merely digital perception of reality but also how to creatively use some digital media in the process of shaping a play and how to present on stage the way digital media work without using them.

1 Einleitung

Hegel betont in „Das Drama als poetisches Kunstwerk“ die Bedeutung des Präsentischen in der Gattung des Dramas, das deshalb „den ganzen Menschen in seinem auch leiblichen Dasein“ erfordere bzw. „[d]as sich in wirklicher Realität darstellende Individuum“ (Hegel 1835-38/1991, 359). Das Fach Darstellendes Spiel weist entsprechend auch dem Kriterium der „Performativität“ (EPA Darstellendes Spiel 2006, 6) eine zentrale Rolle im Unterricht zu. Und auch die Theaterpädagogin Ulrike Henschel betont die „Einmaligkeit und Nichtreproduzierbarkeit des Theaterereignisses, die auf unmittelbarer Anwesenheit der (spielenden und zuschauenden) Akteure beruhen.“ Technische Aufzeichnungen seien demgegenüber „lediglich Hilfsmittel der Erinnerung.“ (Henschel 2010, 135).

Vor diesem Hintergrund könnte man sich fragen, ob digitale Medien – will man sie in dieser Allgemeinheit als digitale Formen technischer Aufzeichnungen von Wirklichkeit verstehen – nicht genau das Gegenteil von Darstellendem Spiel und von Drama per se sind und deshalb im Unterricht um jeden Preis vermieden werden sollten, aus dramaturgischen und auch aus pädagogischen Gründen – besonders in einer Zeit, in der der populistische Gehirnforscher Manfred Spitzer in seinem neuen Buch sehr eindringlich vor den „negativen Auswirkungen der digitalen Medien auf geistig-seelische Prozesse“ (Spitzer 2012, 15) warnt. Was soll dann überhaupt ein Beitrag des Faches „Darstellendes Spiel“ zu diesem Themenheft über digitale Medien im Unterricht?

Einerseits könnte man anführen, dass die Kinder und Jugendlichen heutzutage mehr als genug mit digitalen Medien konfrontiert seien. Laut der Studie „Prävalenz der Internetabhängigkeit (PINTA)“ der Universität Lübeck und der Universität Greifswald seit 2010 ist die Verbreitung von Internetabhängigkeit „[i]n der Altersgruppe der 14- bis 24-Jährigen [...] am größten: 2,4 Prozent abhängige und 13,6 Prozent problematische Internetnutzer.“ (Dyckmans 2011). Das würde sehr dafür sprechen, in der Schule eine Welt ohne digitale Medien

zu präsentieren, um einem Gefährdungspotenzial vorzubeugen und insbesondere die Fächer mit kreativ-gestalterischem Anspruch wie Darstellendes Spiel dafür zu nutzen, der Digitalisierung des Lebens eine unvermittelte Gegenwart entgegenzusetzen.

Im Sinne einer lerner-orientierten Unterrichtsgestaltung ist es allerdings wichtig, eine solche Erkenntnis über die Bedeutung der unmittelbaren Erfahrung im Theater nicht einfach indirekt durch Vermeidung digitaler Gestaltungsmittel zu vermitteln oder durch Autoritätsargumente in Form eines Lehrervortrags oder durch die Lektüre des Spitzer-Werks zu behaupten, sondern sie für die Schülerinnen und Schüler selbst erfahrbar zu machen und in einem gemeinsamen Reflexionsprozess sie zu einer bewussten eigenen Haltung anzuregen, denn letztlich ist ja genau das eigene kreative Denken und Gestalten das, was einer möglichen „digitalen Demenz“ am wirksamsten entgegengesetzt werden kann (vgl. Spitzer 2012, 17).

Hans-Thies Lehmann sieht im postdramatischen Theater geradezu „eine Antwort des Theaters auf die veränderte gesellschaftliche Kommunikation unter den Bedingungen der verallgemeinerten Informationstechnologie“ (Lehmann, 2011, 23). Entsprechend können sowohl eine aktiv-gestalterische als auch eine rezeptive Auseinandersetzung der Schülerinnen und Schüler mit postdramatischen Theaterformen zu einer Verarbeitung der Erfahrung einer digitalisierten Lebenswelt führen.

In dem zitierten Aufsatz von Hegel heißt es im Weiteren, dass die dramatische Poesie der „Beihilfe fast aller übrigen Künste“ (Hegel 1835-38/1991, 359) bedürfe. Hegel konnte natürlich von der aktuellen Entwicklung der digitalen Medien noch nichts wissen, aber wenn man diese Erkenntnis nun auf die Gegenwart überträgt, in der Musik, Bilder und Nachrichten vielen Menschen fast ausschließlich in digitalisierter Form begegnen, so wird deutlich, dass der Unmittelbarkeitsanspruch des Theaters im Medienzeitalter mit dem Anspruch, die anderen Künste ins Theater einzubeziehen, in einen inneren Konflikt gerät.

Die Frage ist nur, ob man dies am besten schafft, indem man die Theaterästhetik so gestaltet, dass komplett auf den Einsatz digitaler Medien verzichtet wird oder ob man nicht vielmehr mit den Schülerinnen und Schülern nach theaterästhetischen Mitteln sucht, die das Thema „digitale Medien“ in adäquater Weise (Form-Inhalt-Korrespondenz) veranschaulichen. Das bedeutet nicht notwendigerweise, dass die Ergebnisse in digitaler Form gestaltet sein müssen, aber es könnte bedeuten, dass digitale Medien und die ihnen eigene Ästhetik eingesetzt und/oder auf die Bühnendarstellbarkeit übertragen werden.

Elfriede Jelinek hat mit ihren charakteristischerweise auf „Sprachflächen“ beruhenden Stücken (vgl. Lehmann 2011, 14) ein Phänomen der digitalen Welt in die Theatersprache übertragen: die reizüberflutende Omnipräsenz von Informationen. Auch in anderen postdramatischen Stücken wie z.B. in Robert Wilsons Theater oder bei Heiner Müller wird mit der Simultaneität verschiedener Bühnenhandlungen versucht, die Effekte der digitalen Fernseh- und Computerwelt mit ihren vielen Parallelprogrammen zu simulieren, die den Zuschauer überfordern, weil er nicht alles gleichzeitig beobachten kann und die zugleich den Rezeptionsprozess der Zuschauer individualisiert, weil jeder mitbestimmen kann, welchem der angebotenen Handlungsstränge er mit seiner Beobachtung folgt (vgl. Lehmann 2011, 149).

In Ergänzung zum Deutschunterricht, dessen Schwerpunkt nach wie vor eher in der Rezeption als in der Produktion von Literatur liegt, wäre die große Chance des Darstellenden-Spiel-Ansatzes, dass der Lernende in diesem Schaffensprozess zum „ästhetisch Handelnden in seinem gesellschaftlich-kulturellen Kontext“ (Kammler 2011, 3) wird, d.h. in diesem Fall, dass die Auswirkungen der digitalen Medien auf den Menschen weder durch einen Lehrervortrag vermittelt werden, noch durch eine abstrakte Diskussion oder einen Text über diese Auswirkungen, sondern dass die Schülerinnen und Schüler selbst erkunden und beobachten, welche Auswirkungen die Medien auf sie und die Menschen in ihrer Umgebung

haben und dies dann nicht primär verbal artikulieren, sondern dass sie einer Welt, die ihren freien gedanklichen und handelnden Gestaltungsspielraum einzuschränken droht, nicht nur Gedanken, Ideen oder einen computergenerierten Text entgegensetzen, sondern eine kreativ ausgestaltete Form der Reflexion, die den Einsatz ihres gesamten Körpers und Geistes erfordert. „[D]ie ästhetische Erfahrung [wird] mit allen Sinnen, sowohl leiblich wie seelisch erlebt und [regt] zur Ausbildung einer neuen Wahrnehmung und erweiterter Kompetenzen an.“ (Bidlo 2006, 153). Was mehr als ein Theater, das alle Sinne anspricht, in dem die Schülerinnen und Schüler miteinander in Interaktion treten, in dem sie im Sinne eines „ästhetischen Forschens“ (Kammler 2012, 8) neue Ideen und kreative Gestaltungsmöglichkeiten ausprobieren, abwägen, reflektieren, umgestalten und wieder neu ausprobieren können, in dem sie sich bewegen, tanzen, singen, kostümieren – in dem sie aber auch ihr Können und Wissen über digitale Wirklichkeiten (in dem sie ihren Lehrern meist weit überlegen sind) kreativ gestalterisch einbringen können, ein Theater eben, das „Präsenz“ im Sinne Hegels schafft, kann der Gefahr der „digitalen Demenz“, die Spitzer so populistisch beschreit, entgegengesetzt werden?

2 Verschiedene Didaktisierungsoptionen digitaler Medien im Darstellendes-Spiel-Unterricht

Es gibt nun verschiedene Ansätze, wie „Digitale Medien“ im Darstellendes-Spiel-Unterricht thematisiert, integriert und ästhetisiert werden können.

Zum einen können sie inhaltlich Gegenstand von Theater sein und in dieser Weise in der Rezeption und Produktion von Stücken im Darstellendes-Spiel-Unterricht eine Rolle spielen. Zum anderen können sie auch Medium sein, über das Theater (wiederum selbst gespieltes oder rezipiertes) vermittelt wird, also z.B. Theateraufführungen im Fernsehen, auf DVD oder als YouTube-Film. Darüber hinaus können in eine Theateraufführung digitale Medien als ästhetisches Mittel integriert sein (z.B. Videoprojektionen, Live-Kameras, Handys, Computer, digitale Musik etc.). Auf einer weiteren Ebene kann aber auch versucht werden, ästhetische Ausdrucksformen auch ohne Medieneinsatz zu finden, die das Typische der digitalen Medien auf der Bühne repräsentieren. In einem ästhetisch abgerundeten Stück könnten auch diese verschiedenen Ansätze miteinander kombiniert werden, um eine Form-Inhalt-Kongruenz herzustellen.

2.1 Hinführung zur Auseinandersetzung mit digitalen Medien als Thema für das Theater: Kontrastierung von unmittelbarer Aufführung und aufgezeichneter Aufführung

Damit sie selbst forschend zum Thema „Wirkung digitaler Medien“ tätig werden können, ist es wichtig, dass die Schülerinnen und Schüler diese Wirkung selbst erfahren und sich bewusst machen. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, hierfür zielführende Reflexionsprozesse bei den Schülerinnen und Schülern in Gang zu setzen.

Eine Methode, um den Unterschied zwischen auf der Bühne dargestellter und im (digitalen) Film vermittelter Kunst zu veranschaulichen, ist, eine (als Zuschauer oder als Akteur) selbst erlebte Theateraufführung mit einer Literaturverfilmung – am besten des gleichen Textes zu vergleichen und dabei Vor- und Nachteile beider Darstellungsformen zu reflektieren.

Man könnte allerdings einwenden, dass die Auseinandersetzung mit Literaturverfilmungen schon Teil des Literaturunterrichts ist (vgl. z.B. Biermann, Schurf 2006, 447ff).

Und selbst wenn man hier Überschneidungsmöglichkeiten in Kauf nähme, wäre ein weiterer und sicher schwerer wiegender Kritikpunkt, dass ein Film als eigene Kunstform (vgl. Be-

cker, Schöll 1983, 35) zahlreiche Mittel enthalte, die dem Theater vorenthalten seien, dass der Film ganz andere Möglichkeiten des Schauspieler-Aufgebots und der freien Ortswahl bieten könne, dass beides also gewissermaßen gar nicht vergleichbar sei. Aber wenn all diese Elemente herausgearbeitet würden, hätte man schon eine gute Grundlage für die Erkenntnis, worin Unterschiede bestehen zwischen der Kunstform Theater und der Kunstform Film, also einer ersten Annäherung an das Thema – wenngleich ein Film zwar digital sein kann, aber nicht sein muss.

Bei einem solchen Vergleich sollte zudem darauf geachtet werden, dass nicht vorschnell zu scharfe Wertungen vorgenommen werden, sonst könnte ein Vergleich zwischen Film und eigenem Theaterspiel schlimmstenfalls dazu führen, dass die Schülerinnen und Schüler ihr eigenes Produkt abwerten oder abgewertet fühlen, wenn sie es mit dem der Profischauspieler vergleichen, denen andere technische und finanzielle Mittel zur Verfügung stehen. Um dieser Gefahr vorzubeugen, könnten auch Teile des eigenen Stücks verfilmt werden, sodass die Schülerinnen und Schüler auch die Unterschiede im Produktionsverfahren kennen lernen. Dabei können sie dann erfahren, welche Chancen sich durch das Verfilmen bieten, z.B. durch die Wiederholbarkeit der Darstellung einzelner Szenen oder Sequenzen bis sie „perfekt“ erscheinen oder die Möglichkeit, bestimmte Ausschnitte zu fokussieren und andere zu vernachlässigen. Sie können aber auch erfahren, dass ein Stück Theater-Atmosphäre verloren geht, dass kleine Fehler seitens der Schauspieler in der Aufzeichnung viel mehr ins Gewicht fallen als auf der Bühne etc. Auch aus einem solchen Experiment können wichtige Erfahrungen über die Wirkung von Filmen im Vergleich zu Theaterstücken gesammelt und reflektiert werden.

Es ist sicher eine Frage der Schüler-Persönlichkeit, inwieweit eine Aufgeschlossenheit gegenüber der Unmittelbarkeit des Theaterereignisses herrscht, aber die Erfahrung lehrt durchaus, dass sich die Schülerinnen und Schüler von dem eigenen Involviertsein in die Theatersituation begeistern lassen und dabei die Besonderheit des Theaters, insbesondere des Nicht-Illusionstheaters zu schätzen lernen und dass sie dabei genau diese Unmittelbarkeit der Darstellung auf der Bühne erfahren und genießen. Nicht wenige Schülerinnen und Schüler sind schon als Zuschauer fasziniert, wenn ihnen die Einmaligkeit der Theaterinszenierung bewusst wird und die Tatsache, dass diese Schauspieler da vor ihnen auf der Bühne nur für diesen eingeschränkten, im Publikum präsenten Zuschauerkreis (möglicherweise sogar „nur“ in ihrer eigenen Schule) ihr Stück aufführen. Noch unmittelbarer erleben dies natürlich die Schauspieler einer Theatergruppe selbst, die merken, dass es einen Unterschied macht, ob man nur für sich selbst probt oder vor Publikum spielt und die bei mehreren Aufführungen „ihres“ Stücks erleben, dass keine zwei vollkommen gleich ablaufen – denn selbst im unwahrscheinlichen Fall, dass sie selbst vollkommen gleich spielten, würden sich die Aufführungen möglicherweise durch ungeplante Nebengeräusche von außen oder die Reaktion eines anderen Publikums unterscheiden.

Es könnte in diesem Zusammenhang auch darüber diskutiert werden, ob es sinnvoll ist, Szenen aus der eigenen Theaterverfilmung ins Netz zu stellen, für alle sichtbar oder auch nur für eine festgelegte Personengruppe – und welche Gefahren die ständige Verfügbarkeit eines solchen Films im Internet bergen könnte. Ein mögliches Ziel einer solchen Diskussion wäre, die Schülerinnen und Schüler zu sensibilisieren für Probleme wie Cyber-Mobbing und die zunehmende Bereitschaft Jugendlicher, andere im Internet mit Filmen bloßzustellen bzw. Gewaltvideos zu erstellen und diese per Handy oder im Internet zu publizieren (vgl. z.B. Balci und Reimann 2006). Auf diesem Wege könnte man die Reflexion der digitalen Medienwelt auch über die Unterscheidung Film-Theaterstück hinausgehen lassen.

Eine weitere Möglichkeit, die unmittelbare Aufführung mit einer filmischen zu vergleichen, wäre es – je nach Verfügbarkeit – die digitalisierte Aufnahme einer aktuellen oder auch tradierten Theateraufführung (die man entweder auf DVD bekommen oder zumindest auszugsweise bei Youtube finden kann) hinzuziehen und mit den Schülerinnen und Schülern erarbeiten, worin der Unterschied zwischen der Adaption eines Dramentextes für einen Spielfilm (vgl. Beicken 2004, 172f), der digitalen Aufzeichnung eines Bühnenstücks und dem unmittelbaren Anschauen eines Bühnenstücks besteht und wie die jeweilige Wirkung zu beschreiben ist. Hier könnte z.B. angeführt werden, dass auf der Theaterbühne – besonders im postdramatischen Theater – häufig simultan verschiedene Dinge passieren, bei denen der Zuschauer auswählen kann (und muss), auf was er sich konzentriert, während die Kamera selbst bei der verfilmten Theaterfassung den Blick des Rezipienten lenkt. Ziel des Darstellendes-Spiel-Unterrichts ist es natürlich nicht, sich nur verschiedene Filme anzuschauen und zu reflektieren, sondern es geht primär darum, diese Erfahrungen (die z.T. durchaus auch im Literaturunterricht gewonnen werden können) für eine Eigenproduktion nutzbar zu machen. Das kann z.B. darin resultieren, dass man überlegt, ob man eine naturalistische Bühnengestaltung im Sinne Stanislawskis bevorzugt, um eine Art filmischen Illusionseffekt zu erzielen, oder sich für eine abstraktere Bühnengestaltung entscheidet, die der Idee des „empty space“ von Peter Brook folgt. Um der Idee der digitalisierten Wirklichkeit zu entsprechen könnte der Bühnenraum auch durch eine Leinwand ergänzt werden, über mit Hilfe eines Beamers Videos oder Live-Kamera-Aufzeichnungen in die Inszenierung integriert werden und dabei das Spiel auf der Bühne mit dem Film- bzw. Live-Kamerabild kontrastiert (vgl. Klepacki 2012, Schlünzen 2012, Willenbacher 2012). So könnte man die einschränkende, aber auch fokussierende und interpretierende Kameraperspektive dem selbstgesteuerten Blick des Zuschauers gegenüberstellen. Wichtig wäre, dass diese Kontrastierung eine Form der Reflexion anregt, damit Spielern und Zuschauern der Unterschied wirklich auch bewusst wird und sie nicht in der Position des passiven Konsumenten verharren. Eine Möglichkeit zu einer solchen Reflexion wäre, wenn die Theatergruppe den Zuschauern im Anschluss an die Aufführung ein Publikumsgespräch anbieten würde, wie es professionelle Theater bisweilen machen, um genau solche Fragen aufzuwerfen und sich bewusst damit auseinanderzusetzen.

2.2 Digitale Medien als Reflexionsgegenstand von Theater: Zuschauer und Mediengesellschaft

Aus den Erkenntnissen können dann natürlich weitere Schlussfolgerungen über die Differenz von real Erlebtem und filmisch Vermitteltem abgeleitet werden – eine Unterscheidung, die u. U. über Leben und Tod entscheiden kann, wie der libanesischer Künstler Rabih Mroué in seiner Arbeit auf der dOCUMENTA 13 beeindruckend veranschaulicht. Dort zeigt er Daumenkinos, die auf Handyaufnahmen von Regimegegnern im syrischen Bürgerkrieg beruhen, die während der Aufnahmen erschossen oder verwundet wurden. „Warum, fragt Rabih Mroué [in einem kommentierenden Video-Vortrag im Rahmen des Kunstwerks], sind die Augenzeugen nicht einfach in Deckung gegangen, als sie erkannt haben, dass ihr Gegenüber mit einem Gewehr auf sie zielt? Waren sie vielleicht ‚bildsüchtig‘? Er vermutet, die Filmenden wähten sich als Zuschauer einer irrationalen Situation – quasi eines Films, den sie bloß auf ihren Handybildschirmen beobachten. Doch sie haben diesen Film teuer bezahlt – manche mit ihrem Leben.“. Der Beobachter auf der Kunstaussstellung hingegen bleibt unbeschadet, wird zum Voyeur des Schreckens (Küchle 2012).

Eine Auseinandersetzung mit einem solch schockierenden Kunstwerk bietet den Schülerinnen und Schülern einen Anlass, über die Bedeutung unmittelbarer Erfahrung gegenüber der digitalen Scheinwelt zu reflektieren und diese könnte dann auf die Wichtigkeit der Un-

mittelbarkeit des Erlebens aufmerksam machen – die sich auf künstlerischer Ebene z.B. in der Unterscheidung zwischen Theateraufführung und Film darstellt – zumindest wenn es sich um eine Aufführung handelt, die den Zuschauer nicht in eine illusionistische Scheinwelt (vgl. Schlünzen 2012, 8) entführt, sondern ihm vermittelt, wie wichtig es ist, das reale Leben mit seinen unwiederbringlichen Konsequenzen wahrzunehmen und sich als aktiven Mitgestalter dieses Lebens zu begreifen.

Das Kunstwerk von Mroué kann entsprechend auch eine sehr provokative Anregung sein, um über die Rolle von Zuschauern und deren Involviertheit in das von ihnen beobachtete Geschehen zu reflektieren, die auch für das Theaterspielen wichtig ist. In diesem Zusammenhang bietet es sich z.B. auch an, eine Auseinandersetzung mit der Rolle Zuschauers zu provozieren, wie sie in desillusionierenden Theaterformen wie dem epischen Theater von Bertolt Brecht, im Forumtheater von Auguste Boal oder in Peter Handkes *Publikumsbeschimpfung* (1966) zum Ausdruck kommt.

Wenn der Zuschauer und seine spezifische Rolle in den unmittelbaren Blick gerät und auf den Bereich der digitalen Medien übertragen wird, dann fällt den Schülerinnen und Schülern der Transfer auf die eigene Lebenswelt, das eigene Zuschauerverhalten nicht schwer. Das eigene Nutzungsverhalten oder auch das anderer in Bezug auf digitale Medien – angefangen bei der weitestgehenden körperlichen Passivität des Computernutzers an sich bis zum Konsum von Gewaltvideos und/oder Computerspielen könnten hierdurch in Frage gestellt werden und auch auf die nichtdigitalisierte Wirklichkeit übertragen werden, wie z.B. die Rolle von Voyeuren bei Unfällen an der Autobahn – die heutzutage das Geschehen oft auch mit Handkameras filmen und ins Netz stellen.

Diese Auseinandersetzung sollte im Darstellendes-Spiel-Unterricht allerdings nicht einfach in Form einer theoretischen Analyse und Interpretation des Kunstwerks bzw. einer Erörterung im Unterrichtsgespräch stattfinden, bei dem die Teilnehmer dann – zumindest was die körperliche Bewegung angeht – wieder eher passiv wären, sondern in Form von theatralen Inszenierungsaufgaben.

Es gibt verschiedene Methoden, die gewonnenen oder noch zu gewinnenden Erkenntnisse über die digitalisierte Wirklichkeit mit den Schülerinnen und Schülern dramatisch umzusetzen. Das Kunstwerk von Mroué könnte als Inspirationsquelle für ein eigenes Stück dienen, in dem die Besonderheiten und vielleicht auch die Gefahren einer von digitalen Medien geprägten Weltwahrnehmung thematisiert werden.

Dazu wäre es zunächst wichtig zu klären, was denn überhaupt das Typische der digitalen Medien und ihrer Möglichkeiten ist: immer verbesserte Technik, Wiederholbarkeit, ständige Verfügbarkeit und Erreichbarkeit, Simultanität verschiedenster Aktivitäten, Fern-Interaktion, schnelle Nachrichtenübermittlung, Chat-Rooms, soziale Netzwerke, Bedienoberflächen, GPS-Ortung, Online-Shopping, Computerspiele, Daten-Clouds, riesige Speichermöglichkeiten für Musik, Videos, Bilder etc. Matthias Warstadt nennt die digitalen Medien insgesamt „Auslöser von Erfahrungen der Unbestimmtheit, Unvertrautheit und Unkontrollierbarkeit“ (Warstat 2011, 20).

2.3 Inszenierung bestehender Stücke zum Thema „digitale Medien“

Um „digitale Medien“ zum Gegenstand des Darstellendes-Spiel-Unterrichts zu machen, könnte man ein Inszenierungsprojekt wählen, bei dem man einen Text zugrunde legt, der den Umgang von Menschen mit digitalen Medien thematisiert. Das könnte ein dramatischer Text sein, wie z.B. *norway.today* (2000) von Igor Bauersima. In diesem Drama geht es um die Nutzung des Internets für die Verabredung zu einem kollektiven Selbstmord. In einem

Chatroom verabreden sich eine Zwanzigjährige und ein Neunzehnjähriger dazu, ihrem Leben gemeinsam ein Ende zu setzen, indem sie von einem Berg springen. Man sieht beide, wie sie Videobotschaften für Freunde und Angehörige aufnehmen, um denen ihr Handeln zu erklären. Wenn man dieses Stück, das auf einer wahren Begebenheit beruht, mit einer Schülergruppe inszeniert, könnte es etwa zum Diskurs darüber kommen, inwieweit das Internet als digitales Medium einen solchen Suizid begünstigt. Zudem könnte experimentiert werden, welche ästhetische Form der Darstellung dieser Problematik entsprechen könnte und inwieweit es sinnvoll ist, dabei digitale Medien einzusetzen bzw. inwieweit ein Einsatz digitaler Medien in einem solchen Stück einer Form-Inhalt-Kohärenz entspräche bzw. in ironischem Kontrast zu seiner Aussage stünde.

Man könnte auch einen epischen Text zum Thema einer Inszenierung auswählen wie z.B. Daniel Kehlmanns Kurzgeschichten-Roman *Ruhm* (2009), in dem die Figuren der einzelnen Geschichten wie mit Hyper-Links locker miteinander vernetzt zu sein scheinen und deren Geschicke z.T. stark von einem verwirrenden Handy-Netz und der eigenen Internetpräsenz abzuhängen scheinen. Die Dramatisierung eines solch offenen epischen Textes bietet viele Möglichkeiten, einzelne Aspekte für die Dramatisierung herauszugreifen und ganz im Sinne des postdramatischen Theaters in abstrakten Bildern miteinander zu einer Art lockeren Szenenfolge (im Sinne von Lehmann 2011, 108f) zu verknüpfen und zu verdichten, die das Thema „digitale Medien“ mit verschiedenen theatralen Mitteln darstellt. Allein die Dramatisierung des Textes erfordert viel kreativen Einsatz der Teilnehmer. So könnten etwa in der dramatisierten Form der Geschichten „Stimmen“ und „Der Ausweg“ (Kehlmann 2012, 7-23 und 79-93), in denen eine falsche Handynummer für Verwirrung sorgt, verknüpft werden, indem der falsche aber tatsächliche Empfänger der Nachrichten (der Techniker Ebling) und derjenige, der auf ebendiese Nachrichten wartet (der Schauspieler Ralf Tanner), simultan dargestellt werden – in unterschiedlichen Bühnenabschnitten.

Für eine solche Dramatisierung, zu deren Inhalt auch eine mediengestützte Darstellung (z.B. durch Handys, Computer etc.) passen würde, bieten sich neben der Kehlmann-Vorlage sicher auch viele Romanen der so genannten Pop-Literatur an, in der eben die (neuen) Medien eine große Rolle spielen. Da wären etwa Texte von Rainald Goetz zu nennen, z.B. sein als Internettagebuch vorab veröffentlichter Roman *Abfall für alle* (1999) oder sein Roman *Rave* (1998), der die Innensicht der Techno-Szene schildert. Sie würden sich schon aufgrund des Umfangs zwar eher nicht als unmittelbare Textvorlage für ein Drama eignen, aber doch als ein Text-Steinbruch im Sinne des postdramatischen Theaters für eine Eigenproduktion. Das Thema des Menschen und seiner Rolle in einer von Medien geprägten Wirklichkeit lässt sich mit Auszügen aus beiden Texten erarbeiten. *Abfall für alle* könnte als Internet-Tagebuch auch mit der Idee aus Samuel Becketts *Das letzte Band* (*Krapp's Last Tape*, 1957) verknüpft werden, einem Stück, in dem ein Mann sein ganzes Leben lang seine Gedanken tagebuchartig auf Tonband aufgenommen hat und am Ende versucht, die Erinnerungen an einen glücklichen Moment wachzurufen, indem er diese Tonbänder anhört. Die analogen Tonbänder wirken als konkretes Requisit auf der Bühne anders als ihre digitalisierte Entsprechung im Internet. Es könnte mit den Schülern erarbeitet werden, welchen Effekt diese technische Neuerung zum einen auf den Menschen und zum anderen auf die Darstellbarkeit des Phänomens der aufgezeichneten Erinnerungen auf der Bühne haben könnte.

2.4 Inszenierung bestehender Stücke unter Zuhilfenahme digitaler Medien

Ein weiterer Ansatz, digitale Medien zum Gegenstand von Theater zu machen, wäre, ein bereits existierendes Stück, z.B. einen Theaterklassiker von Goethe oder Schiller oder ein Gegenwartsdrama zu inszenieren und dabei digitale Medien einzusetzen- wie etwa bei der

Inszenierung von Sarah Kanes *4.48 Psychose* an der Kasseler Herderschule unter der Leitung von Thomas Bürger, in der Video- und Fotoeinspielungen vielfältig im medienästhetischen Konzept eingesetzt werden: Es werden mit diesen Mitteln Dialogpartner konstruiert und der Bühnenraum wird u.a. durch Lichteffekte und durch das Einblenden von Textfragmenten gestaltet. Auch klanglich spielen in dieser Inszenierung digitale Medien eine Rolle, indem nicht nur Musik zur atmosphärischen Gestaltung dient, sondern auch ein Diktiergerät und Mikrofone als Verfremdungseffekt eingesetzt werden. Es kommt dem Spielleiter dabei darauf an, „dass die Medien nicht um ihrer selbst willen zum Einsatz kommen, sondern im Handlungszusammenhang stehen, ihn erweitern, ihn fortführen oder aber auch ihm widersprechen.“ (Bürger und Auerswald, 2011, 90).

In ähnlicher Weise könnten auch andere Gegenwartsdramen oder auch Klassiker wie z.B. *Hamlet* von digitalen Medien unterstützt aufgeführt werden. Bei diesem Stück würde sich etwa anbieten, die Vorgeschichte vom Königsmord nicht als Theaterstück im Theaterstück, sondern als Video einzublenden, um dem Stück allein über den Mediengebrauch einen Gegenwartsbezug zu geben.

2.5 Produktion eines selbst entwickelten Stücks zum Thema digitale Medien

Will man mit den Schülerinnen und Schülern ein Stück über ein solches Thema selbst und ohne Textvorlage entwickeln, wäre es wichtig, nach einer solchen Begriffsbestimmung zu überlegen, was im Zentrum stehen soll: Eine mögliche Schwerpunktsetzung ist die Kernfrage, wie eine Theaterästhetik geschaffen werden kann, die die Möglichkeiten der digitalen Medien – oder zumindest einige davon – nutzt, bzw. die Besonderheiten der Digitalisierung thematisiert (vgl. z.B. Klepacki 2012). Eine andere Schwerpunktsetzung sieht das Theater als Träger einer politischen Haltung, wie Dagmar Jaeger sie formuliert: „Um gesellschaftlich als Übermittler politisch relevanter Kritik zu fungieren, muss das Theater ästhetische Vorgehensweisen entwickeln, die den Tendenzen der Massenmedien entgegen wirken: Wahrnehmung und Denken, Imagination und Erfahrung dürfen nicht etwa verwischt, sondern müssen streng auseinandergehalten werden.“ (Jaeger 2007, 9). Eine dritte, für das Schultheater ebenfalls interessante Schwerpunktsetzung wäre eine primär pädagogisch ausgerichtete Herangehensweise, die die eigenen Erfahrungen der Jugendlichen – in diesem Zusammenhang mit digitalen Medien – als Ausgangspunkt nimmt, wie es im Konzept des *Biografischen Theaters* angeregt wird (Plath 2009).

Eine Schwerpunktsetzung hat dann auch Konsequenzen auf die methodische Herangehensweise: Will man eher die ästhetische Dimension in den Vordergrund stellen, könnten einzelne digitalen Medien selbst zunächst im Vordergrund stehen und ausprobiert werden, wie vielfältig man sie einsetzen kann. Beispiele hierfür wären Experimente mit dem Einsatz der Live-Kamera, bei denen z.B. mimische oder gestische Details der Spieler oder Zuschauer durch die Kamera fokussiert werden (Dirk Benker, 2012) oder der „Blick durchs Schlüsselloch“ in einen für das Publikum sonst nicht einsehbaren Nebenraum genehmigt wird.¹ Ein anderes Beispiel wären Experimente mit dem Einsatz von Handyfilmen, bei denen ausprobiert werden kann, aus welchen unterschiedlichen Perspektiven die kleinen Handycameras filmen können, mit gezieltem Blick des Filmers oder durch scheinbar zufällige Bewegungen des Handys, das an einer Schnur angebunden geschleudert oder am Fahrrad montiert werden oder z.B. durch eine Glasflasche verzerrte Bilder unterschiedlicher Umgebungen aufnehmen kann (Constanze Schmidt, 2012).

¹ So gesehen in Patrick Schlössers Inszenierung von *Edward II* (Christopher Marlowe) am Staatstheater Kassel in der Spielzeit 2011/2012.

Um eine eher politisch-kritisch ausgerichtete Arbeit an einem Stück zu beginnen, kann man zunächst von Themen wie „Bildsüchtigkeit“ oder „Computerspiele- und Internetsucht“ ausgehen oder auch aus dem weniger tendenziösen Schlagwort „Nutzung digitaler Medien durch Jugendliche“ oder ganz persönlich und subjektiv „Mein Umgang mit digitalen Medien“ und daraus Improvisationsaufgaben ableiten: Die Schülerinnen und Schüler werden dazu angeregt, eine kleine Szene zu entwickeln, in der sie ihre Wahrnehmung des Phänomens und ihre Haltung dazu zum Ausdruck bringen. Dies kann – je nach Stand der Lerngruppe – auch noch mit dem Auftrag kombiniert werden, bestimmte theaterästhetische Mittel einzusetzen oder eine Inszenierungsmethode – oder mehrere miteinander zu kombinieren bzw. zu kontrastieren.

Wenn der Schwerpunkt der Theaterarbeit eher auf den Jugendlichen und ihren eigenen Erfahrungen mit digitalen Medien liegen soll, kann die Vorgehensweise an die angelehnt werden, die Maïke Plath (Plath 2009) für das *Biografische Theater* vorschlägt, insbesondere unter: „Autobiografisches Material gewinnen und ästhetisieren“, wobei allerdings anders als bei Maïke Plath in diesem Zusammenhang das Material nicht frei aus allen Bereichen der Biografien geschöpft, sondern auf die eigenen Erfahrungen der Teilnehmer mit den neuen Medien fokussiert wird (Plath 2009, 115ff). So könnte z.B. schon das vorgeschlagene Warm-Up „Platzwechsel im Stuhlkreis“ thematisch auf die Auseinandersetzung mit den digitalen Medien vorbereiten: „Alle, die heute schon bei Facebook eingeloggt waren, wechseln den Platz“ oder „Alle, die heute noch nichts gegoogelt haben, wechseln den Platz.“

Bei den Spielaufgaben könnte das „Satzgewitter“, bei dem die Teilnehmer jeweils einen Satz wie einen Blitz in Richtung einer Zielscheibe „schleudern“, ebenfalls thematisch auf „digitale Medien“ ausgerichtet werden, so dass die Schülerinnen und Schüler z.B. Sätze auswählen, die ihnen aus Konflikten mit ihren Eltern oder Lehrern im Bezug auf ihren Medienkonsum noch im Kopf sind.

Auch die konkreten Methoden zur Erschließung biografischen Materials können thematisch ausgerichtet werden. Die Bilder, die in „Geschichten aus Bildern“ Anlass zum Erstellen von Geschichten bieten sollen, stellen in diesem Zusammenhang digitale Medien und ihre Nutzer dar. Dann muss jeder Spieler ein Bild auswählen und erzählen, warum er sich dieses Bild ausgesucht hat und was es mit ihm zu tun hat.

Die Methode „Kindheitsmuster“, bei dem Erinnerungen aktiviert werden, lässt sich ebenfalls auf „Erfahrungen mit digitalen Medien“ übertragen. Dabei erinnert sich dann jeder Teilnehmer an ein intensives Erlebnis mit digitalen Medien und die Gefühle, die er dabei gehabt hat, und schreibt diese auf und hierarchisiert sie – als Grundlage für weitere Assoziationen, aus denen schließlich eine Geschichte entsteht. Hierbei könnten sowohl positiv-konnotierte (z.B. das erste eigene Handy, der erste selbstgedrehte Film etc.) Erfahrungen als auch negativ-konnotierte Erlebnisse (z.B. Erfahrungen mit Cybermobbing; Verbot der Computernutzung durch die Eltern o.Ä.) zum Ausdruck kommen.

Im Anschluss an jede Szene wird dann diskutiert, was mit welchen theatralen Mitteln zum Ausdruck gebracht wurde. In diesem Fall werden die „digitalen Medien“ und ihr Einfluss auf das gesellschaftliche Leben zu einem metadramatischen Thema für ein Stück oder eine Szene.

Dieser Ansatz verspricht einen sehr persönlichen Bezug der Akteure zu ihrem Stück, birgt aber auch die Gefahr, dass es je nach Lerngruppe einigen auch zu nah und zu persönlich werden könnte, dass es für den Spielleiter schwierig wird, die Betroffenen anzuleiten, wie sie die freiwerdenden Gefühle produktiv ästhetisch umsetzen können. Wichtig wäre dabei, genau dieses Empfinden zu thematisieren und kreativ zu nutzen, denn genau dieses Fehlen privater Rückzugsräume ist ja einer der problematischen Punkte der von digitalen Medien

und sozialen Netzwerken dominierten Wirklichkeit, in der zahlreiche aktive Teilnehmer freiwillig ihre privatesten Fotos, Filme und Gedanken veröffentlichen. Die Ausstellung „Privat“ (2012/2013) in der Frankfurter Schirn widmet sich genau dieser Thematik einer post-privaten Gesellschaft.

Wenn der Umgang mit dieser Problematik gelingt, kann ein sehr spannendes, persönliches Stück entstehen, von dem die Teilnehmer wirklich das Gefühl haben, dass es ihre eigenen Erfahrungen in ästhetisch ausgefeilter Form zur Sprache bringt – und das wäre ein schöner Gegensatz zum rein passiven Medienkonsum.

3 Resümee

Die vielfältigen Einsatzmöglichkeiten zeigen, dass das Fach Darstellendes Spiel auf vielfältige Weise Beiträge zur Schulung des Umgangs mit digitalen Medien leisten kann. Zum einen kann technisches Wissen vermittelt werden – je höher der Medieneinsatz im Stück ist, desto mehr Experten, die diese auch zum richtigen Zeitpunkt zum Einsatz bringen werden benötigt – und zum kreativen Einsatz kommen durch technisch interessierte Schülerinnen und Schüler, die dabei ihre Kompetenzen im Bereich Beleuchtung, Beschallung, Kameraführung, digitaler Schnitttechnik, Projektionstechnik etc. und deren ästhetischer Wirkung weiterentwickeln. Zum anderen kann ein kritischer Umgang mit den Medien geschult und reflektiert werden, sodass die Schülerinnen und Schüler zu einer bewussteren Nutzung der digitalen Medien angeregt werden und dann selbst als Akteure auf der Bühne ihre Zuschauer zu Reflexionen anregen können. Darüber hinaus lernen sie, dass das Theater einen ganz eigenen, kreativ-gestalterischen Beitrag zum kontroversen Diskurs über die Nutzung digitaler Medien durch Jugendliche leisten kann.

4 Literaturverzeichnis

4.1 Primärliteratur

- Bauersima, I. (2000). *norway.today*. 12. Auflage. Frankfurt: Fischer Taschenbuch, 2003.
- Beckett, S. (1959). *Das letzte Band. Krapp's Last Tape. La dernière bande*. Frankfurt: Suhrkamp: 1996.
- Goetz, R. (1998). *Rave*. Frankfurt: Suhrkamp.
- Goetz, R. (1999). *Abfall für alle*. Frankfurt: Suhrkamp.
- Kehlmann, D. (2006). *Ruhm. Ein Roman in neun Geschichten*. Reinbek: Rowohlt.

4.2 Sekundärliteratur

- Balci G. und Reimann, A. (2006). *Verprügelt, vergewaltigt und gefilmt. Gewaltvideos auf dem Handy*. Spiegel Online (13.06.2006).
- Becker, W. & Schöll, N. (1983). *Methoden und Praxis der Filmanalyse. Untersuchungen zum Spielfilm und seinen Interpretationen*. Opladen: Leske und Budrich.
- Beicken, P. (2004). *Wie interpretiert man einen Film? Literaturwissen für Schüler*. Stuttgart: Reclam.
- Benker, D. (2012). Einsatz der Live-Kamera. In *Schultheater: Wahrnehmung, Gestaltung Spiel*, 8: Video. Kartei: „Impulse für die Theaterarbeit“.
- Bessing, J., Kracht, C., Nickel, E., Schönburg, A. v. & Stuckrad-Barre, B. v. (2005). *Tristesse Royale. Das popkulturelle Quintett*. 3. Auflage. Berlin: Ullstein.
- Bidlo, T. (2006). *Theaterpädagogik. Einführung*. Essen: Oldib Verlag Oliver Bidlo.
- Biermann, H. & Schurf, B. (Hrsg.) (2006). *Texte, Themen und Strukturen. Deutschbuch für die Oberstufe*. 2. Auflage. Berlin: Cornelsen.

- Dyckmans, M. (2011). *Computerspiele- und Internetsucht*. (16.05.2011) <http://drogenbeauftragte.de/drogen-und-sucht/computerspiele-und-internetsucht.html> (Zugriff am 21.09.2012).
- Einheitliche Prüfungsanforderungen in der Abiturprüfung (EPA) im Fach Darstellendes Spiel* (Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 16.11.2006).
- Bürger, T. & Auerswald, L. (2011). 4.48 Psychose. In: Bundesverband Theater in Schulen e.V. (Hg.) (2011) *Theater. Neue Medien. Fokus Schultheater. Zeitschrift für Theater und ästhetische Bildung*. Hamburg: edition Körbe Stiftung. S. 86-91 und DVD.
- Hegel, G. W. F. (1835-38). Das Drama als poetisches Kunstwerk. In Lazarowicz, K. & Balme, C. (1991). *Texte zur Theorie des Theaters*. Stuttgart: Reclam.
- Henschel, U. (2010). *Theaterspielen als ästhetische Bildung. Über einen Beitrag produktiven künstlerischen Gestaltens zur Selbstbildung*. Berlin et al.: Schibri-Verlag, S. 135. <http://www.spiegel.de/politik/deutschland/gewaltvideos-auf-dem-handy-verpruegelt-ver-gewaltigt-und-gefilmt-a-418236.html> (Zugriff 21.09.2012).
- Jaeger, D. (2007). *Theater im Medienzeitalter. Das postdramatische Theater von Elfriede Jelinek und Heiner Müller*. Bielefeld: Aisthesis Verlag.
- Kammler, C. (2012). Theater als Teil kultureller Schulentwicklung. In *Schulpädagogik heute*. 3. Jahrgang, Heft 6.
- Klepacki, L. (2012). Körper – medial vermittelt. In *Schultheater: Wahrnehmung, Gestaltung Spiel*, 8: Video, S. 4-6.
- Küchle, T. (2012). In *der Schusslinie. Handyvideos von Rabih Mroué*. http://www.hr-online.de/website/specials/documenta13/index.jsp?rubrik=72974&key=standard_document_45600295 (letzter Zugriff 19.9.2012).
- Lehmann, H.-T. (2011). *Postdramatisches Theater*. 5. Auflage. Frankfurt a.M.: Verlag der Autoren.
- Plath, M. (2009). *Biografisches Theater in der Schule. Mit Jugendlichen inszenieren: Darstellendes Spiel in der Sekundarstufe*. Weinheim & Basel: Beltz.
- Schlünzen, W. (2012). Spiel mit Videoprojektionen. In *Schultheater: Wahrnehmung, Gestaltung Spiel*, 8: Video, S. 7-9.
- Schmidt, C. (2012) Handyfilme. In *Schultheater: Wahrnehmung, Gestaltung Spiel*, 8: Video. Kartei: „Impulse für die Theaterarbeit“.
- Spitzer, M. (2012). *Digitale Demenz. Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen*. München: Droemer Verlag.
- Warstat, M. (2011). Schule der Bilder: Theater und neue Medien. In: Bundesverband Theater in Schulen e.V. (Hg.) *Theater. Neue Medien*. Hamburg: edition Körbe Stiftung, S. 20-24.
- Willenbacher, S. (2012). Die Live-Kamera auf der Bühne. In *Schultheater: Wahrnehmung, Gestaltung Spiel*, 8: Video, S. 10-13.

Catrin Siedenbiedel



Pädagogische Mitarbeiterin, Dr. phil., OStR, seit 2012 an der Universität Kassel, Institut für Erziehungswissenschaften am Lehrstuhl für Oberstufenpädagogik. Unterrichtsfächer: Deutsch, Englisch und Darstellendes Spiel.