

PARFAUE

JUNGES
STAATSTHEATER
BERLIN

NEWSROOM

(12+)

EINE KOLLABORATION VON HENRIKE IGLESIAS MIT JUNGEN BERLINER*INNEN



IMPULSE ZUR VOR- UND NACHBEREITUNG DES AUFFÜHRUNGSBESUCHES
FÜR SCHULKLASSEN UND GRUPPEN

WILLKOMMEN

In jeder Spielzeit ist unter den Premieren der Parkaue eine Produktion mit jungen Menschen. Hier wird partizipativ mit einem künstlerischen Team eine Inszenierung erarbeitet, die unter professionellen Bedingungen entsteht. In der Spielzeit 2025/2026 haben 10 Berliner*innen zwischen 16 und 23 Jahren, gemeinsam mit dem Kollektiv Henrike Iglesias, ein Stück zu Themen rund um Medien und Meinungsbildung entwickelt. In der Inszenierung „Newsroom“ wird eine neue Form der Nachrichtensendung entworfen, bei der das Publikum mit den eigenen Smartphones mitentscheiden kann, welche Inhalte es in die Sendung schaffen. Wichtige Fragen für die Recherche waren: Wie werden Meinungen gebildet? Welche Rolle spielen Medien in unserer Demokratie? Was bedeuten sie uns ganz persönlich? Mit Impulsen zur Vor- und Nachbereitung des Theaterbesuchs nähert sich das Begleitmaterial den Themen des Stücks – anhand der Textfassung, durch Recherche- und Austauschaufgaben und über spielerische Übungen.

Ein besonderer Dank gilt den Schüler*innen der 10. Klasse des Gottfried-Keller-Gymnasiums und der 9. Klasse der Gemeinschaftsschule Campus Efeuweg für den gemeinsamen Austausch bei dem Probenbesuch.



IMPULSE ZUR VORBEREITUNG

- **RECHERCHAUFGABE: BEGRIFFE KLÄREN**
- **BEWEGUNGSAUFGABE: NEWS-CHOREO**
- **SPIELAUFGABE: EIGENE NACHRICHTENSENDUNG ENTWERFEN**



IMPULSE ZUR NACHBEREITUNG

- **ASSOZIATIONSAUFGABE: GLITCH**
- **FRAGEN FÜR EIN NACHGESPRÄCH**
- **AUSTAUSCH- UND SPIELAUFGABE: MEDIENFLUT**



ARBEITSMATERIALIEN



WEITERFÜHRENDES MATERIAL



**BEI FRAGEN UND RÜCKMELDUNGEN NEHMT GERN
KONTAKT MIT UNS AUF!**

Shalün Schmidt
Künstlerische Vermittlung und Partizipation
shaluen.schmidt@parkaue.de · 030-55 77 52 702

Die Vorbereitung dient in erster Linie dazu, das Interesse der Teilnehmer*innen am anstehenden Theaterbesuch zu wecken, sie an die Themen der Inszenierung heranzuführen und den Blick für szenische Abläufe zu schärfen. Die folgenden Fragen und Aufgaben sind so formuliert, dass sie direkt einer Gruppe laut vorgelesen und gemeinsam bearbeitet werden können.

RECHERCHEAUFGABE: BEGRIFFE KLÄREN

In dem Stück „Newsroom“ spielen unter anderem folgende Begriffe eine wichtige Rolle: „Newsroom“, „Fake News“, „Rechtsruck“, „Feminismus“, „Greenscreen“, „Glitch“, „Konstruktiver Journalismus“, „Eurozentrismus“, „Breaking News“, „Solidarität“ und „Empathie“. Entscheidet euch für drei der Begriffe und teilt euch in Kleingruppen (2–4 Personen) ein. Was heißen eure Begriffe? Hat eine Person in eurer Gruppe schon mal davon gehört? Bevor ihr mit der Internet-Recherche beginnt, versucht innerhalb der Kleingruppen euer Wissen über den jeweiligen Begriff zusammenzutragen und aufzuschreiben. Für die Recherche im Internet könnt ihr auch die Empfehlungen unter „Weiterführendes Material“ auf Seite 7 nutzen. Tragt im Anschluss eure Recherchen in der gesamten Gruppe zusammen und stellt euch gegenseitig eure Ergebnisse vor.

BEWEGUNGSAUFGABE: NEWS-CHOREO

Im Probenprozess haben die Spieler*innen gemeinsam mit dem Künstlerischen Team eine Choreografie entwickelt, die den Alltag in einem Newsroom überzeichnet darstellt. Entwickelt eure eigene News-Choreo. Kommt dafür in Gruppen (4 – 6 Personen) zusammen und tauscht euch aus: Stellt euch vor, ihr möchtet Nachrichten verbreiten, welche Plattform würdet ihr dafür nutzen (Podcast, Fernsehen, TikTok, Radio etc.)? Entscheidet euch für ein Medium und stellt euch vor, ihr seid eine Redaktion. Sammelt gemeinsam Handlungen, die dort während einer Berichterstattung stattfinden. Entscheidet euch für 6 bis 10 Handlungen, die sich pantomimisch gut darstellen lassen. Findet eine Reihenfolge und bringt sie in einen Ablauf. Sucht euch eine Musik aus, die dazu passt und variiert mit Wiederholungen, Tempo und Intensität einzelner Handlungen. Zeigt euch im Anschluss gegenseitig eure Ergebnisse. In einem weiteren Schritt könnt ihr die Choreografien aller Kleingruppen zusammensetzen und sie als gesamte Gruppe performen.

SPIELAUFGABE: EIGENE NACHRICHTENSENDUNG ENTWERFEN

In „Newsroom“ findet sich eine Gruppe junger Menschen zusammen und gründet eine eigene Nachrichtensendung. Die Vision ist, eine demokratische Nachrichtensendung zu entwickeln, bei der das Publikum mitentscheiden kann. Stellt euch vor, ihr hättet auch die Möglichkeit eine eigene Nachrichtensendung zu entwerfen. Setzt euch dafür in Kleingruppen (2 – 5 Personen) zusammen und entwickelt gemeinsam ein Konzept. Dabei kann es hilfreich sein, von den eigenen Interessen auszugehen: Wie müsste eine

Nachrichtensendung gestaltet sein, damit euch die Inhalte interessieren? Als Hilfestellung könnt ihr die folgenden Fragen mitnehmen:

- Welches Publikum möchtet ihr erreichen?
- Welches Medium / welche Plattform eignet sich dafür?
- Was sollen eure Inhalte sein?
- Wer sollte diese Inhalte vermitteln?

Schreibt einen kurzen Text darüber, welche Nachricht ihr in eurer Sendung übermitteln möchtet. Ihr könnt eine Nachricht recherchieren oder neu erfinden. Setzt diese im Anschluss in einem euch bekannten Nachrichtenformat um oder überlegt euch, ob es eine andere experimentelle Form gibt, die für eure Inhalte besonders geeignet ist.

Erweiterung: Präsentation

In einem weiteren Schritt, könnt ihr eure Ergebnisse performativ präsentieren. Richtet euch dafür ein Setting ein: Soll es in einem Nachrichtenstudio stattfinden, berichtet ihr aus eurem Schlafzimmer oder von einem anderen Ort? Überlegt, welche Rollen ihr für eure Nachrichtensendung braucht und legt fest, wer diese übernimmt. Überlegt außerdem, wie die Szene anfangen und enden soll. Geht auf Sendung und präsentiert den anderen Gruppen eure Szenen.



Eine Theateraufführung zu schauen, ist eine sehr individuelle Angelegenheit. Das bedeutet, dass jede*r seine*ihre eigene Geschichte sieht – je nach Erfahrungshintergrund, Blickwinkel oder gegenwärtiger Stimmungslage. Und das ist gut so! Deshalb gibt es in einem Gespräch über ein Theaterstück auch keine richtigen oder falschen Antworten. Die folgenden Fragen und Aufgaben bieten Anregungen für Gespräche und für eine künstlerische Auseinandersetzung mit dem Stück nach dem Theaterbesuch.

ASSOZIATIONSAUFGABE: GLITCH

Findet euch in Kleingruppen (2 – 4 Personen) zusammen. erinnert euch gemeinsam chronologisch: Was ist in der Inszenierung „Newsroom“ passiert? Versucht nun gemeinsam die Inszenierung in drei Abschnitte zu unterteilen. Wann hat sich etwas in dem Stück grundlegend verändert und wie hat es sich gezeigt? Gebt dem jeweiligen Abschnitt einen Titel und schreibt sie auf. Stellt euch eure Ergebnisse vor und diskutiert sie.

Erweiterung:

Lest gemeinsam die Textauszüge aus „Glitch Feminismus. Ein Manifest“ von Legacy Russell auf Seite 6. Denkt nun an die Inszenierung „Newsroom“ und tauscht euch über eure Gedanken dazu aus: Wo überall könnt ihr Spuren und Assoziationen des Textes in der Inszenierung wiederfinden? Wo in dem Stück kommen „Glitches“ vor? Denkt über Inhalte, aber auch über Ästhetik und szenische Vorgänge nach.

FRAGEN FÜR EIN NACHGESPRÄCH

Die folgenden Fragen (siehe unten) können als Anregung für einen Austausch über die individuellen Seherfahrungen dienen. Sie können in unterschiedlichen Formaten und Formationen bearbeitet werden. Bei allen Formaten gilt: Achtet auf eine einigermaßen ausgewogene Redezeit! Hierfür kann das Stellen eines Weckers hilfreich sein.

Ein mögliches Gesprächsformat kann ein Speedmeeting sein: Bildet hierfür einen inneren und einen äußeren Kreis mit Stühlen oder anderen Sitzgelegenheiten, so dass sich jeweils zwei Personen gegenüber sitzen können. Alternativ kann dies auch im Stehen passieren. Legt vorher fest, wie viel Zeit ihr für jede Frage habt. Ist die Zeit um, kann sich der innere Kreis drehen, so dass alle Teilnehmenden für jede Frage eine*n neue*n Gesprächspartner*in haben. Auch hier könnt ihr euch im Anschluss in der gesamten Gruppe über Unterschiede und Gemeinsamkeiten innerhalb der Gespräche austauschen.

Zur Handlung

- Was ist in dem Theaterstück passiert? Versucht euch gemeinsam zu erinnern.
- Habt ihr einen Lieblingsmoment? Welcher war es?
- An welche Personen auf der Bühne könnt ihr euch erinnern? Welche Figuren / Erzählungen über Figuren sind aufgetaucht?
- Gab es Momente, die euch überrascht haben? Warum?
- Was war für euch das Hauptthema des Stückes?
- Wenn ihr das Stück in Kapitel einteilen müsstet, wie

viele gäbe es?

Zum Kostüm

- Welche Kostüme habt ihr auf der Bühne wahrgenommen?
- In welchen Situationen wurden die Kostüme gewechselt?
- Wie würdet ihr die Kostüme am Anfang des Stückes beschreiben und wie am Ende? Wie haben sie sich im Laufe der Zeit verändert?

Zum Raum

- Wie sah die Bühne aus?
- Wie wurde das Bühnenbild von den Spieler*innen genutzt?
- In welchem Verhältnis stand das Bühnenbild zum Publikum?
- Wie hat sich die Bühne im Laufe des Stückes verändert?
- Wenn ihr die Veränderung des Bühnenbildes in Abschnitte einteilen müsstet, welche wären das?

Das Stück und ihr

- Welche Gefühle hat es bei euch ausgelöst, dass ihr das Theaterstück mitbeeinflussen konntet?
- Wie war es für euch während einer Theateraufführung – in der Handys normalerweise stumm geschaltet sein müssen – euer Handy zu benutzen? Hat euch das Spaß gemacht, oder hättet ihr lieber eine Pause vom Handy gehabt?
- Gab es Themen oder Situationen, die auch in eurem Leben eine Rolle spielen?
- Wie konsumiert ihr Nachrichten?
- Welche Gefühle lösen Nachrichten in euch aus?
- Welche Rolle hat das Alter der Spieler*innen für euch gespielt?



AUSTAUSCH- UND SPIELAUFGABE: MEDIENFLUT

Geht zu zweit spazieren und kommt miteinander ins Gespräch. Lest dafür als Gesprächsanlass das Zitat aus dem Stück „Newsroom“ auf Seite 6. Stellt euch im Anschluss abwechselnd die folgenden Fragen:

- Was denkst du über die Aussage? Geht es dir manchmal auch so? Wenn ja, wie gehst du damit um?
- Wie würdest du die Personen beschreiben, die die Nachrichten vermitteln, die du konsumierst? Also aus welcher Perspektive werden die Ereignisse beschrieben?
- Stell dir vor, du darfst entscheiden, worüber in den Nachrichten berichtet wird: Was ist dir wichtig? Worüber würdest du berichten?
- Wenn du eine Nachrichtensendung machen könntest, in der ausschließlich von positiven Ereignissen und Entwicklungen berichtet wird, was wären deine Schlagzeilen?
- Was gibt dir Hoffnung, neben all den negativen Nachrichten und den Krisen unserer Zeit?

Erweiterung 1:

Überlegt euch, im Anschluss an den Spaziergang, Tipps und Tricks für einen Umgang mit der Medienflut. Welche Strategien habt ihr, um von den ganzen Nachrichten auf Social Media, in öffentlichen Verkehrsmitteln, im Stadtbild etc., nicht überfordert zu werden? Schreibt diese auf und teilt sie im Anschluss mit allen.

Erweiterung 2:

Erstellt in Kleingruppen (2 – 3 Personen) ein Tutorial zum Thema „Tipps und Tricks im Umgang mit überfordernden (negativen) Nachrichten“. Überlegt euch, wo ihr das Tutorial drehen möchtet und welche bzw. ob ihr Requisiten dafür benötigt. Wie überspitzt oder ernstgemeint ihr die Inhalte vermitteln möchtet, ist euch überlassen. Zeigt euch im Anschluss in der Gruppe eure Tutorials.



WAS IST EIN GLITCH?

Ein Glitch ist ursprünglich ein technischer Fehler oder eine Störung in digitalen Systemen, etwa wenn Software oder Bilder kurz „verzerren“. In der Theorie des Glitch Feminismus wird der Glitch als politischer und ästhetischer Akt verstanden – ein Moment, in dem das System sichtbar wird und Normen (z. B. Geschlecht, Identität, Körper) hinterfragt oder aufgebrochen werden. Er steht damit für Widerstand, Transformation und die Möglichkeit, sich jenseits binärer Strukturen neu zu denken.

TEXTAUSZÜGE AUS „GLITCH FEMINISMUS. EIN MANIFEST“ VON LEGACY RUSSELL

„Das Wort ‚glitch‘, so wie wir es heute verstehen und gebrauchen, wurde in den 1960er Jahren populär; ein kulturelles Überbleibsel des florierenden amerikanischen Weltraumprogramms. [...] Etwas später, im Jahr 1971, kam Glitch in einem Artikel der Miami News über ein Leistungsversagen bei Apollo 14 [Mondmission der NASA, Anm. d. Red.] vor: Ein Glitch hatte beinahe die Mondlandung verpfuscht.

Aus diesen Quellen heraus lässt sich Glitch als Modus der Nicht-Leistung verstehen: das ‚Leistungsversagen‘, eine Total-verweigerung, ein ‚NOPE‘, aus eigener Kraft [...]. Das wird etwa bei der Fehlermeldung: ‚Seite antwortet nicht‘ erkennbar [...].

Im Internet erkunden wir neue Öffentlichkeiten, verkehren in neuen Publikumskreisen, und vor allem ‚glitschen‘ wir zwischen neuen Konzepten von Körpern und Selbsten.“

Quelle: Legacy Russell, Glitch Feminismus, Merve Verlag, S. 33–34

„Ein Glitch ist ein Fehler. Glitches sind schwer zu benennen und fast unmöglich zu entdecken, bis zu dem Moment, in dem sie sich offenbaren: ein Unfall, der eine Form von Chaos auslöst. Die Kästchen die wir ankreuzen, on- und offline, die Formulare, die wir ausfüllen, die Profile, die wir erstellen – nichts davon ist neutral. Jeden Teil von uns selbst markieren wir mit einem X“

Quelle: Legacy Russell, Glitch Feminismus, Merve Verlag, S. 69

„Fehler sind in dieser Hinsicht toll, da sie oft die Kontrolle umgehen, schwer zu reproduzieren sind und daher schwer zu wiederholen, um mit ‚Troubleshooting‘ [Fehlerbehebung, Anm. d. Red.] auf sie zu zielen und sie aus der Welt zu knallen. Fehler bringen neue Bewegung in statische Räume; durch diese Bewegung ist ein Fehler schwer zu erkennen, seine Störung dafür allgegenwärtig.“

Quelle: Legacy Russell, Glitch Feminismus, Merve Verlag, S. 70

Anmerkungen zu den Texten:

Das Glitch Manifesto stammt aus dem Buch „Glitch Feminism: A Manifesto“ von Legacy Russell, das 2020 veröffentlicht wurde. Die Ideen dazu entwickelte Russell aber schon früher – etwa ab 2013. Legacy Russell ist eine amerikanische Kuratorin, Autorin und Künstlerin, die sich in ihrer Arbeit mit digitaler Kultur, Queer-Theorie, Anti-Rassismus und feministischen Perspektiven beschäftigt.

Legacy Russell sagt im Glitch Manifesto, dass ein „Glitch“ – also ein Fehler im Computer oder im System – etwas Gutes sein kann. Wenn etwas nicht so funktioniert, wie es „soll“, kann das helfen, neue Wege zu finden, über Identität, Geschlecht und Freiheit nachzudenken. So zeigt sie, dass Fehler und Unterschiede wichtig sind, um sich gegen feste Regeln und Erwartungen zu wehren.

MONOLOG AUS „NEWSROOM“ EINE KOLLABORATION VON HENRIKE IGLESIAS UND JUNGEN BERLINER*INNEN.

„Es ist mir wirklich zu viel. Die Nachrichten sind überall, immer. Morgens im Bett auf meinem Handy. Auf dem Weg zur Schule im Berliner Fenster. Abends im Fernsehen. Jeden Tag wird ein neuer Krieg begonnen. Jeden Tag werden die Rechten stärker. Manchmal kann ich einfach nicht mehr. Die Schlagzeilen. Die Titelbilder. Die Breaking News. Dann schalte ich manchmal einfach ab und schau mir ein „Get ready with me“ an. Checkt ihr?“

Auszug aus der Spielfassung von „Newsroom“. Eine Kollaboration von Henrike Iglesias und jungen Berliner*innen.

Buchempfehlungen:

„Tausend Zeilen Lüge“ Juan Moreno, S. Fischer Verlag, 2021.

Für erfahrene Leser*innen:

„Doppelgänger – Eine Analyse unserer gestörten Gegenwart“ Naomi Klein, S. Fischer Verlag, 2024.

Online:

Erklärvideos aus (post-) migrantischer und queerer Perspektive, Beitrag vom 30.11.2020. Themen: Feminismus. Queer & Feminismus (erklaermimal auf instagram.de)

„Fake News. Falschnachrichten erkennen und ihre Absichten durchschauen. Lernreise aus der Unterrichtsreihe Selbstbestimmt im Netz“ (boell.de)

„Konstruktiver Journalismus: Chancen & Herausforderungen“ (media-lab.de)

„Erklärvideos aus (post-) migrantischer und queerer Perspektive“ Beiträge unter anderem zu: Hate Speech, Globaler Norden vs. Globaler Süden, Feminismus, gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit, Demokratie, Utopien (erklaermimal auf instagram.de)

„Der Aue-Cast. Junge Redaktion und Ost-Geschichte(n). Ein Podcast aus der Parkaue“ · Themen: Radiojournalismus, Fake News, Perspektive von Jugendlichen, Interview mit Beteiligten von „Newsroom“ (parkaue.de)

„Salon 5“ Die Jugendredaktion von CORRECTIV · Themen: Jugendredaktion (correctiv.org)

„andererseits“ Magazin für Behinderung und Gesellschaft · Themen: unabhängiger und kritischer Journalismus, Behinderung und Gesellschaft