

DIE BIENE IM KOPF

7+

von Roland Schimmelpfennig



BEGLEITMATERIAL ZUM STÜCK

Es spielen:

	Andrej von Sallwitz Tim Riedel Jessica Gadani a.G.
Regie + Bühne	Martin Grünheit
Kostüme	Imke Paulick
Musik	Hacklander \ Hatam
Programmierung / Virtual Reality	CyberRäuber
Dramaturgie	Bernadette Binner
Theaterpädagogik	Nils Deventer
Produktionsleiter	Jörg Heinemann
Künstlerischer Produktionsleiter	Axel Möbius
Licht	Thomas Reisener
Ton + Video	Max Berthold
Regieassistenz + Inspizienz	Johanna Thomas a.G.
Technischer Direktor	Eddi Damer
Bühnenmeister	Henning Beckmann
Maske	Ilonka Schrön
Requisite	Sarah Kornettka
Ankleiderei	Sabine Hannemann, Ute Seyer, Birgit Wilde

Die Aufführungsrechte liegen beim S. Fischer Verlag Frankfurt am Main.

Foto- und Videoaufnahmen während der Vorstellung sind nicht gestattet und werden geahndet.

Premiere: 26. April 2018

Bühne 3

ca. 60 Minuten

INHALT

Das Regieteam 6

Zum Autor 6

Zum Team 6

Soziale Welten – Hindernis Herkunft? 7

Einleitung: Soziale Ungleichheit 7

Mythos Chancengleichheit:

Soziale Herkunft schlägt Leistung 10

Neue Räume, Digitalität und Technik im Theater 13

Einleitung & Gedanken aus dem Probenprozess 13

Das ABC der immersiven Medien 14

Theater und Immersion 15

Eine kleine Presseschau – Digitalität und Theater 22

Als eine digitale Anstalt betrachtet 22

Digitales Theater: Mit dem Smartphone ins Rampenlicht 23

Die digitale Zukunft des Theaters 24

WEITERFÜHRENDE LITERATUR 25

Spannende Artikel zum Thema kontrolliertes Träumen (Klarträumen) 25

Zum Themenfeld »Soziale Ungleichheit« finden Sie einige
interessante Artikel verschiedener Zeitungen 25

Hinweise für den Theaterbesuch 26

Impressum 27

HERZLICH WILLKOMMEN

Liebe Lehrer*innen, liebe Leser*innen,

Unter dem Label Parkaue ['be:ta] begibt sich das THEATER AN DER PARKAUE auf Entdeckungsreise in virtuelle Welten: Wir befinden uns im Beta-Stadium und haben (noch) keine Antworten, dafür aber viele Fragen und noch mehr Neugier!

Als eines der ersten Kinder- und Jugendtheater haben wir unsere Bühne 3 mit einer Virtual-Reality-Ausstattung bestückt und öffnen den Theaterkosmos der digitalen Immersion im analogen Bühnenraum.

Mit dem Schwerpunkt »Digitalität« sind eine Vielzahl an neuen Formaten und Inszenierungsmöglichkeiten schon ins Leben gerufen und geplant.

Bühne frei für virtuelle Realitäten, Experimente mit Robotern und Cyborgs sowie neue Formen digitaler Erzählmedien. Wir laden Sie herzlich dazu ein, uns auf dem Weg in bisher vom Theater nahezu unerschlossene Welten zu begleiten.

So entwickelte sich aus unserem ersten Probenprozess, mit den Techniken von Virtual und Augmented Reality, von »Die Biene im Kopf« ein offenes Laborformat. Unter dem Titel »Challenge my Fantasy – OPEN LAB« fordert das THEATER AN DER PARKAUE Künstler*innen, Theatermacher*innen, Lehrer*innen und Zuschauer*innen zum Erforschen unseres Virtual-Reality-Equipments im Bühnenraum auf. Wir geben künstlerische Impulse durch neue Einblicke in die Arbeit unterschiedlicher VR-Künstler*innen und öffnen einen gemeinsamen Erfahrungsraum an der Schnittstelle von Digitalität und Theater.

Die Termine und alle weiteren Informationen zum digitalen Programmschwerpunkt des THEATER AN DER PARKAUE finden Sie ab jetzt unter <https://www.parkaue.de/kosmos/parkaue-beta/>.

In unserem Begleitmaterial finden Sie, neben den Informationen zum Regieteam, je eine Einführung und weitere Artikel zu den Themenfeldern: Soziale Ungleichheit, Medien und Digitalität am Theater inklusive einer kleinen Presseschau, sowie Erfahrungsberichte aus den Proben über die Arbeit mit der Technik im Bühnenraum. Des Weiteren enthält das Material eine Linksammlung zum Thema Klarräumen, ein Interview mit dem Autor Roland Schimelpfennig und Texte zur Chancenungleichheit im Bildungssystem. Im theaterpädagogischen Teil geben wir Ihnen Anregungen für die eigene Vor- und Nachbereitung im Unterricht.

Bei Fragen, Anmerkungen oder Kommentaren können Sie uns gern kontaktieren.

Theaterpädagogik: nils.deventer@parkaue.de;
030 – 55 77 52 48

Wir wünschen Ihnen viel Spaß mit dieser Produktion und spannende Momente im Austausch über diese ungewöhnliche Arbeit!

Herzlich,
Bernadette Binner
Dramaturgin

Wenn sich das Theater nicht der Gegenwart stellt, schafft es sich ab. Es ist der Sinn des Theaters, die Gegenwart, die Gesellschaft zu spiegeln.

Roland Schimmelpfennig im Interview mit der Süddeutschen Zeitung

DAS REGIETEAM

Zum Autor

Roland Schimmelpfennig, geboren 1967 in Göttingen, studierte nach einem längeren Aufenthalt in Istanbul als Journalist, Regie an der Otto-Falckenberg-Schule in München. Er war danach zunächst an den Münchner Kammerspielen als Regieassistent engagiert. 1995 wurde er dort Mitarbeiter der künstlerischen Leitung. Seit 1996 arbeitet er als freier Autor. 1998 ging er ein Jahr in die USA und war dort hauptsächlich als Übersetzer tätig. Im gleichen Jahr erhielt er die Fördergabe des Schiller-Gedächtnispreises von Baden-Württemberg. Roland Schimmelpfennig war von 1999 bis 2001 an der Berliner Schaubühne als Dramaturg tätig. In der Spielzeit 2001/02 war er Hausautor am Deutschen Schauspielhaus in Hamburg. Seit 2000 schreibt Roland Schimmelpfennig Auftragsarbeiten für die Staatstheater Stuttgart und Hannover, das Deutsche Schauspielhaus Hamburg, das Burgtheater Wien, das Schauspielhaus Zürich, das Deutsche Theater Berlin und andere. Er lebt in Berlin. Mit 35 Jahren ist er einer der meistgespielten deutschen Dramatiker der Gegenwart.

Quelle: <https://www.dtver.de/de/author/details/index/id/1144>

Zum Team

Martin Grünheit – Regie

Martin Grünheit, geboren 1987, studierte 2007 Szenische Künste an der Universität Hildesheim und von 2009 bis 2013 Schauspielregie an der Hochschule für Musik und Theater in Hamburg. Er inszenierte an der TheaterFABRIK Gera, dem Theater Marabu Bonn und auf Kampnagel in Hamburg. Er ist Mitbegründer des Theaternetzwerkes cobratheater.cobra. Mit seiner Inszenierung »Ein Bodybild« ist er 2014 zu den beiden Kinder- und Jugendtheaterfestivals »Hart am Wind« in Bremen und »Spurensuche« in Hamburg eingeladen.

CyberRäuber – VR

Marcel Karnapke und Björn Lengers bilden seit 2016 das Künstlerkollektiv »CyberRäuber – Das Theater der virtuellen Realität« (vtheater.net). Die Mission: Theater und den virtuellen Raum verknüpfen, in der Zusammenarbeit mit anderen Künstler*innen Problemlösungen für die Herausforderungen von VR zu entwickeln, VR auf die Bühne bringen. Auf der Suche nach Schnittstellen zwischen klassischem Theater und VR nutzen sie High-Tech-Verfahren wie 3D-Laserscans und die Holographie zur Digitalisierung kompletter Bühnenbilder und einzelner Schauspieler*innen. Werden diese Ele-



Szenenfoto mit Tim Riedel

mente in VR-Anwendungen zusammengebracht, so ergeben sich völlig neue narrative Räume und Möglichkeiten zur Inszenierung. Dieses neue Perspektivenreichtum sowohl in virtuellen Welten als auch auf den realen Theaterbühnen der Gegenwart nutzbar zu machen, ist erklärtes Ziel der Cyber-Räuber. Zuletzt entstanden Projekte, wie »Memories of Borderline« (Regie: Kay Voges, Schauspiel Dortmund) und »Der Geisterseher« (Regie: Branko Janack, Schillertage Mannheim & Kunstfest Weimar).

Weitere Informationen unter www.vtheater.net

Imke Paulick – Kostüm

Bereits während ihrer Ausbildung zur Maßschneiderin (Schwerpunkt Damen am Staatstheater) entwirft Imke Paulick in Wiesbaden Kostümbilder für diverse freie Theaterproduktionen. Ab 2010 studiert sie Kostümdesign an der HAW Hamburg. Währenddessen entsteht eine regelmäßige Zusammenarbeit mit dem Landestheater Coburg (u.a.: »Leonce und Lena«

(Einladung zu den Bayrischen Theatertagen) »Der Streit«, »Einsame Menschen«). Ebenfalls seit 2010 ist Imke Paulick Mitglied bei cobratheater.cobra: »Leonce und Lena«, »Anti is gone before Kreon has eaten her«, »Der Fleischreport – eine Abtreibung in Dur« Teil 1 und 2 (St. Pauli Theater), »Salamitaktik – ein lustiger Abend« (Thalia Theater Gaußstr.), »Der Sturm« (Kampnagel Hamburg). (Regie: Martin Grünheit). Zuletzt war sie verantwortlich für das Kostümbild von »Tom Sawyer« am Jungen Staatstheater Wiesbaden und »Ein Bodybild« am Marabu Theater Bonn.

Hacklander \ Hatam – Musik

Hacklander \ Hatam ist das schlagkräftige Duo von Farahnaz Hatam (Computer Music) & Colin Hacklander (Schlagzeug). Mit ihren experimentellen Kompositionen loten sie die Grenzen rhythmischer Stabilität und ihrer Abwesenheit aus und forschen zwischen Transparenz, Befreiung und ideenvermittelnden Klängen.

SOZIALE WELTEN – HINDERNIS HERKUNFT?

Einleitung: Soziale Ungleichheit

Roland Schimmelpfennig skizziert in seinem ersten Stück für junges Publikum den Alltag eines Kindes, das in schwierigen Verhältnissen aufwächst und den Herausforderungen des Lebens durch die Kraft der eigenen Phantasie entgegentritt. Der Protagonist kämpft sich Level für Level durch seinen problembelasteten Alltag: Da ist der schlafende Vater morgens am Küchentisch, an dem es vorbeizuschleichen gilt; da sind die Bierflaschen auf dem Zimmerboden, die es zu überspringen gilt, ohne dabei Krach zu machen; da ist die Mutter im Bett, die statt einer warmen Mahlzeit eine Raviolidose zum Mittag-

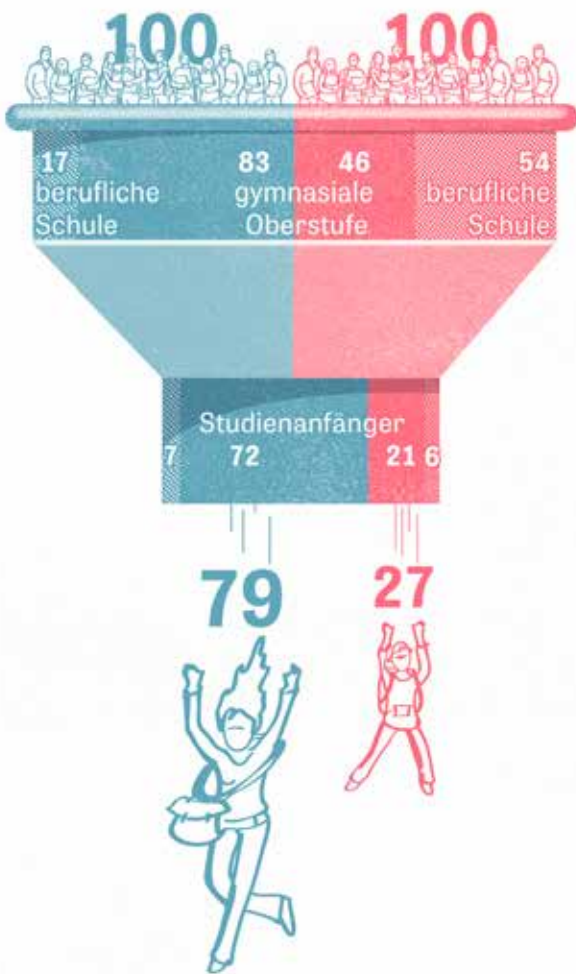
essen serviert; da ist die Herausforderung, das Essen selbst zuzubereiten, ohne dass die Küche explodiert und nicht zuletzt ist da das Level, in dem man einschlafen soll, ganz alleine und zum Schluss landet man doch nur wieder im selben, im ersten Level des Alltags, der am nächsten morgen wieder von vorne beginnt. Mag die Flucht aus dem tristen Grau des Alltäglichen zwar in der Phantasie des Kindes gelingen, der sozialen Herkunft zu entkommen scheint kaum möglich. Chancengleichheit ist in Deutschland selten Realität.

In keinem anderen westeuropäischen Land hängen die Bildungschancen, beruflichen Aufstiegs- und

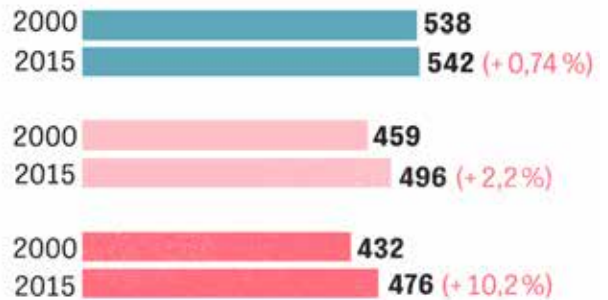
Der Bildungstrichter

Wie die Herkunft die Chancen auf ein Studium bestimmt

- von 100 Kindern aus Akademikerfamilien
- von 100 Kindern aus Nichtakademikerfamilien



Verbesserung der Lesekompetenz in Punkten nach sozialer Herkunft



Frühe Unterschiede

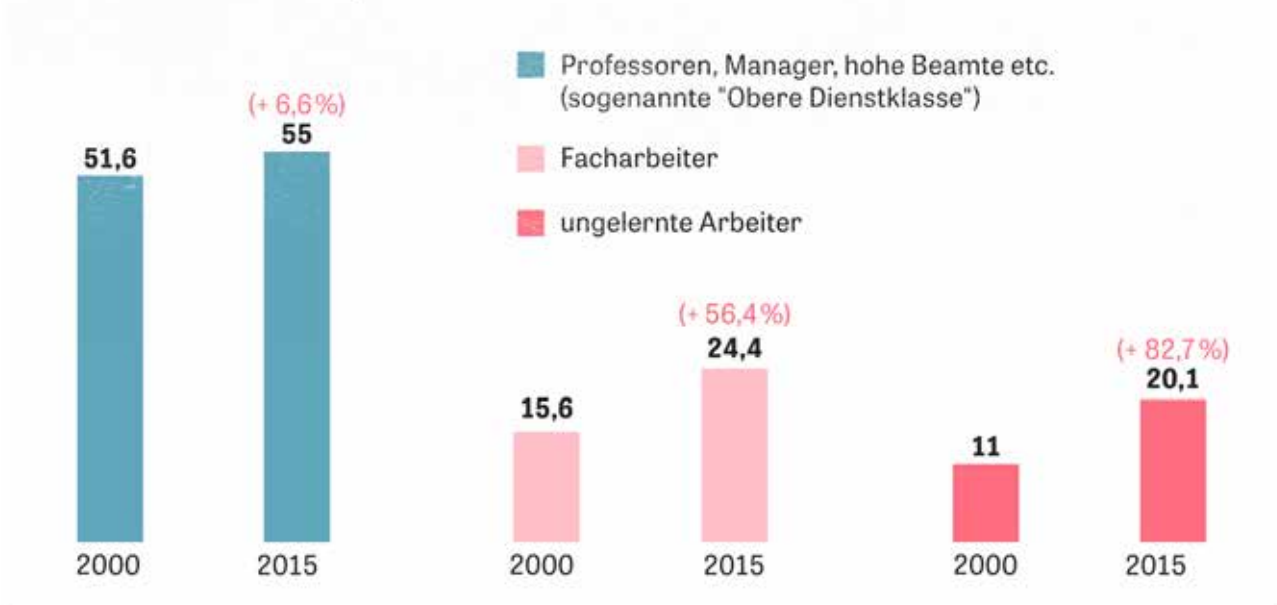
Die mittlere Anzahl gewusster Wörter im Wortschatztest im 3. und im 5. Lebensjahr nach Herkunft



Schon bei Dreijährigen sind die Unterschiede im Wortschatz je nach Herkunft groß. Nach zwei Jahren Kita haben alle viel dazu-gelernt, ein beträchtlicher Vorsprung bleibt aber

Bildungsaufstieg

Anteil der Schüler auf dem Gymnasium nach Beruf der Eltern



Quelle: Deutsches Zentrum für Hochschul- und Wissenschaftsforschung; OECD/Pisa 2000, Pisa 2015; Universität Bamberg, Projekt BIKS-3-13

© Illustration: Anne Gerdes für DIE ZEIT

Bildungserfolge so stark von der sozialen Herkunft des Einzelnen ab, wie in Deutschland (z.B. Baumert/Schümer 2001). »Von zwei Schülerinnen und Schülern, die die gleiche Schulleistung in den objektiven Tests aufweisen, bekommt mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit derjenige Schüler, diejenige Schülerin mit besserem sozialen Hintergrund auch die bessere Note.«, so Prof. Ulrich Trautwein, Autor der Studie »Herkunft zensiert? Leistungsdiagnostik und soziale Ungleichheiten in der Schule« im Interview mit Deutschlandfunk Kultur.

Trautwein beschreibt zudem den Effekt der höheren Lernchancen von Schüler*innen aus sozial gestärktem Umfeld als den primären Herkunftseffekt – »der sekundäre Herkunftseffekt, der ist sicherlich noch problematischer, das bedeutet, dass Schülerinnen und Schüler trotz identischer Leistungen unterschiedlich bewertet werden. Und hier spielen also

Erwartungen der Lehrer mit hinein, es kommt zu Fehlurteilen aufseiten der Lehrerinnen und Lehrer, es kommt zu der Erwartung bei den Lehrerinnen und Lehrern, dass ein Kind mit einem günstigen sozialen Hintergrund auch besser auf dem Gymnasium bestehen wird, trotz, wie gesagt, identischer Leistung.«

Das vollständige Interview mit Prof. Ulrich Trautwein finden Sie auf Deutschlandfunk Kultur unter

https://www.deutschlandfunkkultur.de/bildungsstudie-lehrerbenoten-privilegierte-schueler-besser.954.de.html?dram:article_id=146845

Die Studie »Herkunft zensiert? Leistungsdiagnostik und soziale Ungleichheiten in der Schule« finden Sie unter

https://www.vodafone-stiftung.de/uploads/tx_newsjson/herkunft_zensiert_2012.pdf

Mythos Chancengleichheit: Soziale Herkunft schlägt Leistung

Jeder kann den Aufstieg schaffen, allein Können, Talent und Fleiß ölen die Karriere – nichts als eine schöne Fata Morgana. In Wahrheit bleibt Deutschland eine geschlossene Gesellschaft. Beruflicher Erfolg wird über Generationen vererbt. Gerade auf den Chefetagen gilt das U-Bahn-Prinzip: Wer drin ist, hält die Tür zu.

Von Finn Mayer-Kuckuk

Spiegel online; Mittwoch, 30.06.2004, 14:26 Uhr

Die Klassenlehrerin von Jost Blümel (Name geändert) ist sich sicher: »Mit seinen Fähigkeiten hätte der Junge es auch auf dem Gymnasium geschafft.« Doch der 16-Jährige geht in die 9. Klasse einer Hauptschule. Er hat wache Augen, liest gern Stephen King, schaffte einen Notendurchschnitt von 2,4. »Die Leistungen reichen aber nicht für eine Lehrstelle«, ahnt Jost jetzt schon.

Er möchte Tischler werden, aber zu viele bewerben sich um einen Ausbildungsplatz. Obwohl Jost in der Grundschule den Lernstoff schnell aufgefasst hat, war seine Mutter nicht der Meinung, dass er unbedingt aufs Gymnasium soll. Die gelernte Speditionskauffrau hat Jost allein aufgezogen, bezieht Sozialhilfe. Als Jost klein war, hat sie gearbeitet und konnte ihm nicht viel helfen.

So hätte Alexander von Witzlebens Ausbildung nicht verlaufen können. Der 40-jährige Vorstandsvorsitzende des Jenoptik-Konzerns kommt aus einer stolzen Familie, die ihrem Nachwuchs von Anfang an klar macht, dass er hoch hinaus soll. Von Witzleben hätte auch dann studiert, wenn er weniger clever gewesen wäre. Doch mit seinen Fähigkeiten legte er eine Bilderbuchkarriere in der Industrie hin. Ihn und keinen anderen wünschte sich Lothar Späth als Nachfolger an der Spitze des ostdeutschen High-Tech-Unternehmens Jenoptik.

Deutschlands Gesellschaft verknöchert. Die Potsdamer Elitestudie von 1995 hat ergeben, dass 82 Prozent der Chefs in Deutschland selber einen Chef zum Vater haben. Seit den zwanziger Jahren hat sich

wenig geändert: Eine Oberschicht besetzt Generation für Generation die Führungspositionen.

Auswahl ohne Gnade

Die Bildungsrevolution Ende der sechziger Jahre sollte eigentlich bewirken, dass der Mensch nicht länger ist, »als was er geboren war«, sondern »wird, was er kann«. Bildung sei Bürgerrecht, schrieb Vordenker Ralf Dahrendorf 1965: »Es ist die Pflicht des Staates, für dieses Recht Sorge zu tragen.« Die Regierung reformierte das Abitur und führte Bafög ein. Immerhin stieg der Anteil der Arbeiterkinder, die in die Mittelschicht aufsteigen, seit damals von drei Prozent auf sieben Prozent. Seit 1990 sinkt er wieder.

Für Deutschland wäre es aber enorm wichtig, mehr Menschen zu qualifizieren: Die OECD hat in einer groß angelegten Studie 2003 nachgewiesen, dass Ausbildung Wachstum bringt. In Deutschland haben jedoch 16 Prozent weniger junge Arbeitskräfte einen Hochschulabschluss als in den anderen EU-Ländern. Die Bildungspolitik rätselfelt: Warum nutzen nicht mehr junge Leute aus den unteren Schichten die Möglichkeit, kostenlos zu studieren und später einen gut bezahlten Job zu ergattern?

Weil Eltern, Lehrer und Manager zusammenarbeiten, um sie draußen zu halten. Die Gesellschaft selektiert gnadenlos, und das beginnt schon in der Grundschule. »Selbst bei guten Noten gehen nur 38 Prozent der Unterschichtkinder auf ein Gymnasium«, sagt der Sozialwissenschaftler Rainer Geißler. Damit die Lehrer sie fürs Gymnasium empfehlen, müssen Grundschüler aus benachteiligten Verhältnissen 50 Prozent mehr Leistung bringen, so Geißler. Und selbst wenn sie die Empfehlung bekommen, heißt das noch nicht, dass sie künftig ein Gymnasium besuchen – 52 Prozent der Ungelernten schicken ihre Kinder trotzdem auf eine Haupt- oder Realschule.

Der Nimbus der Spitzenkräfte

Die Sozialerhebung des Deutschen Studentenwerks von 2004 vergleicht, was aus hundert Kindern weniger gebildeter Eltern wird: 64 gehen gar nicht

erst auf weiterführende Schulen und fallen damit für eine Karriere in Berufen mit hohem Einkommen und Sozialprestige weitgehend aus. Von den verbleibenden 36 machen 25 trotz Abi einen Bogen um die Unis – da waren’s nur noch elf.

Der Freiburger Politikwissenschaftler Wilhelm Henning hat dafür eine Erklärung: Viele Arbeiterkinder haben gar keinen Ehrgeiz, mehr aus sich zu machen. »Aufsteigen tut nur, wer auch wirklich aufsteigen will, weil zum Beispiel die Eltern ihn ermutigen«, sagt er. Selbst der ehrgeizigen Minderheit, die das Studium meistert und sogar promoviert, legen die etablierten Eliten Steine in den Weg.

Der Soziologe Michael Hartmann von der Universität Darmstadt hat die Karrieren von 6500 potenziellen Aufsteigern mit Dokortitel ausgewertet. Die soziale Herkunft entscheidet, »zum Manager wird man geboren«, weiß der Wissenschaftler: Kandidaten mit großbürgerlichem Hintergrund haben fünfmal bessere Aussichten auf eine Eliteposition in der Wirtschaft – Tendenz steigend.

Habitus der Erfolgsbürger kann man kaum lernen

»Die Souveränität gibt den Ausschlag«, erklärt Hartmann das Ergebnis. Wer aus einem Proletarierhaushalt komme, könne nie lässig genug mit den Spielregeln der Erfolgsbürger umgehen, um zu signalisieren: Ich gehöre zu euch, zur Elite.

Der 41 Jahre alte Chef des Sportschuhherstellers Puma, Jochen Zeitz, etwa strahlt den Nimbus der Spitzenkräfte aus. Er kommt aus einer Ärztfamilie, hatte in seiner Jugend Muße, Sprachen zu lernen. Sein gelassenes Auftreten lässt nicht ahnen, dass er den Aufstieg auch zähem Ehrgeiz verdankt. Publicity verschmäht Zeitz – er muss sich nicht nach außen präsentieren, weil er tief in sich weiß, was er wert ist. So einer wird schon mit 30 Chef eines Großunternehmens.

Angesichts all der Hürden wundert es kaum, dass die Benachteiligten meist in ihrer Schicht hängen bleiben. Das wurmt besonders Bundesbildungsministerin Edelgard Bulmahn. Selbst Tochter eines



Szenenfoto mit Andrej von Sallwitz, Tim Riedel, Jessica Gadani

Binnenschiffers und einer Friseurin, hat sie es mit Bafög und Ehrgeiz von ganz unten nach ganz oben geschafft.

Binnenschiffers Tochter gestaltet Bildungspolitik

Als Ministerin will sie endlich erreichen, dass auch außerhalb der politischen Parteien der Erfolg nicht mehr von der Herkunft abhängt. Die Lehrer sollen in Zukunft dafür Zeit haben, sich die Kinder einzeln anzusehen. Jedes soll bekommen, was es wirklich braucht. Die Skandinavier machen es seit Jahrzehnten so. Die SPD-Politikerin will jedoch zugleich die offenen Unis weiter öffnen: mehr Bafög, keinesfalls Studiengebühren.

Verteidigt traditionelle SPD-Ideale: Ministerin Bulmahn

Dabei hat aus wissenschaftlicher Sicht die Idee längst ausgedient, dass einfacherer Zugang mehr Gleichheit schafft: »Die Öffnung der Universitäten hat für die alte Mittelschicht am meisten gebracht«, sagt Soziologe Geißler. So stieg die Aussicht auf Hochschulbildung seit den Sechzigern für die Kinder von Ärzten und Anwälten um 30 Prozent, für Arbeiterkinder nur um 4 Prozent.

Überforderte Gymnasiasten und Studenten sind entsprechend eher die Kinder von Zahnärzten oder Bauunternehmern, für die etwa das »Kurpfalz-Internat« Anzeigen schaltet: »Auch nichtversetzte Schüler können bei uns in die nächste Klasse vorrücken. Mit uns wird ihr Sohn oder ihre Tochter das Abitur erwerben.« Und womöglich studieren.

Mehr einheitlich organisierte Prüfungen würden hier Abhilfe schaffen, sagt der Kölner Soziologe Heiner Meulemann: »Wenn die Schüler und Studenten

ihren Leistungsstand besser kennen, kommt das den sozial Schwächeren zugute.« Denn der Nachwuchs von Führungskräften ist ohnehin selbstbewusst – Bafög-Empfängern dagegen können gute Noten den Rücken stärken.

Sieger sehen anders aus

Vorausgesetzt, es gibt Stipendien, können auch Studiengebühren gerecht sein, sagt Meulemann. Wenn Hochschulen um Studenten buhlen, betreuen sie besser. Eine Anwaltstochter weiß von zu Hause, wie das Jura-Studium läuft. Die Tochter eines Schweißers hingegen ist auf eine serviceorientierte Uni viel stärker angewiesen.

In Kanada, Finnland und England schaffen es die Lehrer weltweit am besten, die Kinder von gebildeten und weniger gebildeten Eltern auf einen Stand zu bringen. Diese Länder haben vieles gemeinsam: Eigenverantwortung der Schulen, gute Betreuung der Schüler, landesweit standardisierte Kontrollen. Vor allem aber haben diese Länder ihre Bildungsreformen schon vor 20 Jahren angepackt. Die Deutschen waren vor fünf Jahren noch selbstzufrieden davon überzeugt, dass bei ihnen die soziale Schicht kaum noch eine Rolle spielt. Erst mit der Pisa-Studie kam der heilsame Schock.

Immerhin: Auf Anraten seiner Lehrer erwägt Hauptschüler Jost, auf die höhere Berufsfachschule zu gehen – setzt er sich dort durch, kann er danach noch an einer Fachhochschule studieren. Gute Lehrer könnten Fähigkeiten und Ehrgeiz in einem Jugendlichen auch wecken, sagt Politikwissenschaftler Hennis. Und letztlich gelte doch: »Mit Fleiß und Begabung hatte man immer schon Chancen.«

Quelle: <http://www.spiegel.de/lebenundlernen/job/mythos-chancengleichheit-soziale-herkunft-schlaegt-leistung-a-306425.html>

NEUE RÄUME, DIGITALITÄT UND TECHNIK IM THEATER

Einleitung & Gedanken aus dem Probenprozess

Wir begleiten den bzw. die Protagonist*in des Stücks »Die Biene im Kopf« über einen Tag hinweg beim Meistern verschiedener Alltagsaufgaben. Das Besondere: Wir durchleben den Tag wie durch ein Computerspiel. Level für Level müssen verschiedene spielerische Aufgaben gemeistert werden. Dementsprechend ist auch der Zuschauerraum nicht klassisch bestuhlt, sondern wird zur gemeinsamen Spielwiese, in der interagiert, kommuniziert und erlebt werden darf.

Martin Grünheit stellt in seiner Inszenierung des Stücks die Phantasie des Kindes in den Fokus. Durch die Hilfe der technischen Mittel der virtuellen (VR) und erweiterten Realität (AR) eröffnen sich neue ästhetische Räume, die unseren Blick für das Phantastische, das Illusionierte weiter öffnen.

Wir werden zunächst langsam an den technisch ausgestatteten Bühnenraum herangeführt. Die Zuschauer*innen bekommen die Möglichkeit, den Theaterraum an der Hand der Schauspieler*innen zunächst einmal zu erforschen, bevor sie sich gemeinsam ganz in die Phantasie und den Alltag des Kindes bewegen. Nach und nach tauchen verschiedene Figuren auf, die mit uns das Spiel meistern oder gegen die wir antreten. Die Hilfe der Schüler*innen ist gefragt – sei es beim Finden eines Weges vorbei am schlafenden Vater, beim Flug über Berlin oder im Kampf gegen den furchteinflößenden Seemann. Während die Schauspieler*innen durch die virtuelle Realität den Bühnenraum gestalten, musizieren und das Geschehen lenken, bleiben die Zuschauer*innen im analogen Theaterraum und gestalten das Bühnengeschehen mit.

Gedanken aus dem Probenprozess aus den Perspektiven Dramaturgie und Schauspiel

»Beim Einsatz digitaler Techniken wie virtueller (VR) und erweiterter Realität (AR) steht in den ersten Konzeptionsgesprächen des Regieteam's zunächst der Raum im Fokus. Ein Theater, das sich mit neuen Medien und Mitteln des Digitalen auseinandersetzt, muss sich auch mit den Anforderungen der Technik vertraut machen. Die erste Frage, die sich stellt, ist meist die nach den Strukturen des Zuschauerraumes. Bisher hat jede*r Experte*in für Virtuelle Realität bei Betreten des Bühnenraumes, der im THEATER AN DER PARKAUE klassischerweise mit einem bestuhlten, aufsteigenden Zuschauerraum ausgestattet ist, folgende Frage zuerst gestellt: »Kann man die Bestuhlung denn auch entfernen?«.

So wie wir auch in einer Gesellschaft, die sich zunehmend durch die Technik räumlich verändert, auf diese neuen Bedingungen eingehen, müssen wir auch die Chance nutzen, Theaterräume neu zu denken. Längst verkaufen Möbelkonzerne nicht mehr nur Buchständer, sondern auch Tablethalter oder elegante Kabelboxen aus Holz. Durch große Flachbildschirme verändern sich Wohnzimmer und deren Strukturen und auch Schulräume und Arbeitsplätze haben sich längst den »neuen« und zunehmend veränderten technischen Medien angepasst. Auch der Theaterraum darf sich neu erfinden. Neu erfinden, neu denken – das soll keinesfalls bedeuten, dass das Alte, das Klassische, die Samtbestuhlung im holzvertäfelten Raum mit Portal und rotem Vorhang nun ausgedient hat, im Gegenteil. Dennoch können wir gerade die variablen Bühnenräume, die wir zu Verfügung haben, als Chance nutzen, um mit Neuerungen und Technik zu experimentieren und das ewige Labor »Bühnenraum« erweitern. Denn auch das Theater lebt von der Transformation und Variabilität des Mediums.

Die Inszenierung »Die Biene im Kopf« lebt und verändert sich auch durch die flexible Positionierung der Zuschauenden. Die Mobilität der Kinder, die Möglichkeit der Bewegung und Einflussnahme auf das Bühnengeschehen, schafft eine andere Form der Teilhabe, aber auch einen intensiven Zugang zur Geschichte. Das immersive Erleben von Phantasie und Traum, aber auch das gemeinsame Interagieren, das spielerische Miteinander, die Körperlichkeit im Raum, schafft eine gesteigerte Beteiligung am Geschehen und öffnet gleichzeitig Raum für die eigene Phantasie.«

Dramaturgin Bernadette Binner

»Ich empfinde es als eine sehr dankbare und spannende Arbeit, mit fremden und neuartigen Bühnenraumerweiterungen und Variationen zu herkömmlichen Erzählformaten zu experimentieren und den Produktions- und Probenprozess, aber auch die dann »besondere Vorstellung«, als eine Art Labor zu begreifen. Zu versuchen Schauspiel und Performance in solchen unüblichen Bühnensituationen zu erfahren und zu gestalten bedeutet für mich eine Herausforderung und einen ganz besonderen Reiz.

In Bezug auf die VR und AR erweitern sich die Räumlichkeiten im persönlichen und ganz intimen Erleben des Nutzers / Besuchers in extremer und radikaler Weise. Die Aufgabe als Laborant, Spieler, Vorfürher und Nutzer innerhalb dieser erweiterten Räume besteht für mich nun darin, dieses Erleben in irgendeiner Weise zu nutzen und zu vermitteln. Da sind zum einen alle herkömmlichen Theatermittel natürlich sehr hilfreich, aber zum anderen erlebe ich es hauptsächlich als eine Art Entdeckungsreise und eine Art endloses Brainstorming, diese Technologie, diese erweiterten Räume zu erkunden und in ihnen bekannte Gesetzmäßigkeiten für die Bühne zu überprüfen.

Mein Körper als spielender Körper oder Instrument trennt sich dabei unweigerlich auf in einen erzählenden und einen herstellenden Teil, über die ich spannenweise nicht mehr vollständig verfüge, da ich zur herkömmlichen Realität große Teile meiner Wahrnehmung abtrenne und mittels meiner

neu gewonnenen Realität wie über Bande doch noch mit ihr agiere. Man wird zu einer Art Puppenspieler seiner selbst, trennt sich von der Wahrnehmung zum Publikum ab und kann aber aus deren Richtung doppelt wahrgenommen werden, aufgespalten in zwei erzählende Körper aus zwei verschiedenen Realitäten. Das ist beängstigend, beglückend und sehr aufregend zugleich.«

Schauspieler Andrej von Sallwitz

Das ABC der immersiven Medien

360°-Videos

Im Gegensatz zu VR-Inhalten werden 360°-Videos nicht auf dem Computer erstellt, sondern gefilmt. Die Videos bringen dem Nutzer die Atmosphäre eines Ortes näher, bieten neben der Möglichkeit sich



Szenenfoto mit Andrej von Sallwitz

umzuschauen aber keine Interaktion. Die eigene Position ist die der aufgestellten 360°-Kamera. [...]

Augmented Reality

Augmented Reality beschreibt die »erweiterte Realität«, also die Erweiterung unserer realen Umgebung mit virtuellen Elementen. Das reicht von einem Navigationssystem in unserem Sichtfeld über virtuelle Modelle die man räumlich weiter entwickelt bis hin zur Kinoleinwand im eigenen Wohnzimmer. Anders als Virtual Reality bringt Augmented Reality den Nutzer nicht in eine eigene, virtuelle Umgebung, sondern unterstützt unsere. [...]

Immersion

Immersion beschreibt das Eintauchen in eine neue, virtuelle Umgebung. [...]

Motion Sickness

Auf Bewegung in der virtuellen Realität reagieren viele Menschen mit Übelkeit, besonders wenn sie während einer Anwendung sitzen und sich nicht selbst bewegen. Dieses Phänomen wird als Motion Sickness oder auch Reisekrankheit bezeichnet. Der Körper geht von einer Vergiftung aus und reagiert mit Erbrechen.

Social-VR

Ein häufiges Vorurteil gegenüber Virtual Reality lautet, dass die Technologie sozial isoliert. Aber das stimmt nur zum Teil. Zwar können VR-Brillen von der Außenwelt abschotten. Die digitale Kommunikation und Interaktion wird jedoch von manchen viel persönlicher erlebt als über Messenger, E-Mail oder Video-Telefonie. Dafür könnten in Zukunft virtuelle Avatare mit glaubhafter Mimik und Gestik sorgen, die ein Präsenzgefühl vermitteln. Man telefoniert nicht, man verbringt Zeit miteinander – virtuell.

Virtual Reality

Virtual Reality oder virtuelle Realität beschreibt eine computergenerierte Umgebung mit der ein Nutzer in

Echtzeit interagieren kann. Anders als bei einem Film oder einem Videospiele sind wir nicht mehr durch einen Bildschirm von der Geschichte getrennt, sondern befinden uns vermeintlich mittendrin. Zugang zum neuen Medium geben so genannte VR-Brillen.

Quelle: http://www.ard.de/home/ard/Was_ist_Virtual_Reality/3364362/index.html

Theater und Immersion

Das Theater kann von Anbeginn an als Dispositiv der Immersion aufgefasst werden – ein historischer Überblick von Doris Kolesch.

22. September 2016

In den letzten Wochen häuften sich in allen Medien Berichte über eigentümliche Verhaltensweisen von jüngeren und auch nicht mehr ganz so jungen Menschen. Mit einem Smartphone ausgestattet zogen sie durch Bahnhofshallen oder Fußgängerzonen, sammelten sich auf Markt- oder Dorfplätzen, blockierten Brücken und Bürgersteige oder stürmten Geschäfte, bisweilen Kirchen sowie andere öffentliche wie nicht-öffentliche Gebäude. Es handelte sich dabei weder um neuartige Protestformen noch um Demonstrationen für ein bestimmtes politisches oder soziales Anliegen, es handelte sich schlicht um »Pokémon Go«-Spieler auf der Suche nach den »Pocket Monstern«, deren Kurzform »Pokémon« dem Spiel den Namen gab.

»Pokémon« war in den späten 1990er Jahren eines der erfolgreichsten Videospiele auf Nintendos Gameboy und verkaufte sich bis heute mehr als 200 Millionen Mal, es gab zudem eine Fernsehserie, zahlreiche Kinofilme sowie höchst erfolgreiche Sammelkartenspiele mit den kleinen Monstern. »Pokémon Go« nun mobilisiert die niedlichen Monster und auch die Spielenden: Die Standort-Erkennung (GPS) des Smartphones registriert den genauen Standort des Nutzers und überblendet mittels »Augmented Reality«-Technik bei aktivierter Handycamera das Bild der realen Welt mit Darstellungen der kleinen Monster, die darauf warten, von den Spielern gefangen zu werden. Die Spieler können die Pokémon nur sehen, wenn sie in ihrer Nähe sind.



Szenefoto

Dabei reagieren die virtuellen Monster durchaus auf die reale Umgebung, so tauchen Wasser-Pokémon vor allem in der Nähe von Flüssen oder Seen auf.

Ein Straßenschild in Fontainebleau, Florida warnt vor dem »Pokémon Go«-Spielen am Steuer.

In Düsseldorf wurde die Girardet-Brücke wegen des hohen Spieleraufkommens zeitweise für den Verkehr gesperrt, in Niedersachsen verirrten sich ins Spiel vertiefte Teenager auf einen Truppenübungsplatz der Bundeswehr und gerieten, den Kopf aufs Handydisplay gesenkt, in eine Schießübung mit scharfer Munition. Und in den nie um einen pädagogischen Ratschlag verlegenen USA leuchtet Autofahrern über den Highways der Hinweis entgegen: »POKE-

MON GO IS A NO-GO WHILE DRIVING«. Die mehr oder weniger skurrilen Anekdoten, was alles beim »Pokémon Go«-Spielen passieren kann (vom Verkehrsunfall über den Hausfriedensbruch bis zum Fund einer Leiche) sind Legion und beleben eine diskursive Hysterie und einen medialen Hype, der technisch vermittelte Immersionserfahrungen schon immer begleitet hat, egal ob es sich im 19. Jahrhundert um die Panoramen und Dioramen handelte, im 20. Jahrhundert ums Kino oder Ende des 20. und zu Beginn des 21. Jahrhunderts um Virtuelle Realität.

Der vermeintliche neueste, ultimative Schrei entpuppt sich mithin als leicht veränderte Wiederkehr des Vergangenen. Auch die Untergangsvisionen und beflissenen Kommentare, die derart immersive, das heißt Spieler oder Betrachter ganz in eine künstliche, virtuelle Realität hineinziehende Medien und Formate provozieren, erweisen sich als erstaunlich hartnäckige Vorurteile und medienkritische Stereotype, die so oder so ähnlich schon öfters erzählt bzw. beschworen wurden. Gerade angesichts des jüngsten »Pokémon Go«-Hypes also erscheint ein Blick in die Kulturgeschichte immersiver Erfahrungen und Techniken ratsam.

Was ist Immersion?

Immersion leitet sich vom lateinischen Verb *immergere* her, das ursprünglich das Eintauchen eines Körpers oder Gegenstands in eine Flüssigkeit bezeichnet und im übertragenen Sinn das Sich-Ver-senken, Sich-Vertiefen in eine bestimmte Situation. Während Immersion im Deutschen erst seit kurzem gebräuchlich ist, wird der Begriff im Englischen schon lange benutzt, um das (vollständige) Eintauchen in (künstliche) Welten oder Zeichensysteme zu beschreiben. Klassische Immersionserfahrungen sind beispielsweise die christliche Taufe oder auch der Spracherwerb, wenn Personen, zumeist Kinder, in ein fremdsprachiges Umfeld versetzt werden, um die Sprache zu lernen.

In den letzten Jahrzehnten waren Diskurse und Theorien der Immersion insbesondere im Zusammenhang mit Film, Video, Computerspiel und anderen medientechnischen Entwicklungen virulent.

Allerdings ist nachdrücklich zu unterstreichen, dass Immersion keineswegs ein Signum der jüngeren Gegenwart darstellt oder gar ein Charakteristikum medientechnischer Errungenschaften ist. Im Gegenteil – wir können ganz in das reichlich »alte« Medium eines Buches versunken sein (im Englischen ist die Leserin oder der Leser »immersed in a book«) oder wir vergessen Zeit und Umgebung bei der Betrachtung eines Gemäldes.

»Die Ästhetik der Immersion ist eine Ästhetik des Eintauchens, ein kalkuliertes Spiel mit der Auflösung von Distanz. Sie ist eine Ästhetik des emphatischen körperlichen Erlebens und keine Ästhetik der kühlen Interpretation. Und: sie ist eine Ästhetik des Raumes.«

Laura Bieger »Ästhetik der Immersion«

Michel Foucault hat in seinen vielbeachteten Überlegungen zu »Anderen Räumen«, in denen er das Konzept der Heterotopie entwickelt, das 19. Jahrhundert als Epoche der Zeit, der Geschichte, des Fortschritts und des Denkens in historischen Prozessen charakterisiert, während er demgegenüber das 20. Jahrhundert als Epoche des Raums, der Platzierung, des gleichzeitigen Nebeneinanders und der Vernetzung bestimmte. Diese zentrale Rolle des Raumes, räumlicher Platzierungen und damit auch körperlicher Situierungen wird von den zahlreichen »Immersionsangeboten« in der mediatisierten Alltagskultur ebenso aufgenommen wie in der Kunst. Immersive Formate und Situationen bilden derzeit einen markanten Teil der Ästhetisierung der Lebenswelt, die unsere Gegenwart in Ökonomie, Politik, Freizeitverhalten und Privatleben gleichermaßen prägt.

Für die Erfahrung der tiefen Versunkenheit, der intensiven Immersion ist insbesondere das Moment der Distanz, des Bruchs konstitutiv. Mit anderen Worten: vor allem die Spannung zwischen dem Ein- und Auftauchen in eine Situation oder eine (virtuelle, künstliche) Welt prägt die Immersionserfahrung. Gleichwohl gehört es zum Mythos der Diskurse des Immersiven, einseitig Erfahrungen des Eingetauchtseins, des vollkommenen Gebanntseins in einer

anderen Welt zu betonen und das für das Erleben dieser Erfahrungen wesentliche Moment der Distanz und des Rahmenbewusstseins häufig zu unterschlagen. Entsprechend sind die eingangs referierten Beschreibungen von »Pokémon Go«-Spielern als scheinbar ausschließlich und beständig ins Spiel versunken nur ungenaue und einseitige Mythisierungen der stattfindenden Wahrnehmungs- und Erlebnisprozesse.

Insbesondere in künstlerischen Zusammenhängen wird deutlich, dass die bloße Hingabe an die Illusion, die Bereitschaft, sich verführen zu lassen und sich distanzlos der Sogwirkung einer Illusion emphatisch hinzugeben zur Erklärung immersiver Situationen und Erfahrungen nicht hinreicht: vielmehr geht es um eine subtile Choreografie von Eintauchen und Auftauchen, also ein Zusammenspiel von Illusionierung und Desillusionierung.

Immersion und Theater, eine lange Geschichte

Nicht erst der Begriff der Choreografie und auch nicht erst die Betonung räumlicher Dimensionen lässt an Theater denken. Überhaupt kann das Theater von Anbeginn an geradezu als Dispositiv der Immersion aufgefasst werden. Das erscheint auf den ersten Blick überraschend, verbinden wir mit Theater doch häufig die Vorstellung einer klaren Aufteilung und Abgrenzung von Bühnengeschehen und Publikumsraum und bescheinigen wir der kundigen Theatergängerin gerne die Rezeptionshaltung reflektierter, ästhetischer Distanz – mithin das Gegenteil von Immersion.

Dies liegt daran, dass unser Theaterverständnis nachhaltig geprägt ist von dem – mit Lessing gesprochen – »Theater des Herrn Diderot«. Trotz der Innovationen der Avantgarde-Bewegungen der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts, trotz der Entgrenzungen in den Künsten des gesamten 20. Jahrhunderts, und auch trotz der Herausbildung der Performance-Kunst, des Postdramatischen Theaters sowie zahlreicher weiterer transgressiver, intermedialer wie interaktiver performativer Formate Ende des 20. und zu Beginn des 21. Jahrhunderts denken nicht wenige, auch kunst- und theateraffine Menschen bei Theater

häufig noch immer zuerst an das dramatische bürgerliche Theater der Guckkastenbühne. Doch ein Blick in die Theater- und Kulturgeschichte zeigt, dass es sich bei dieser spezifischen Form des Kunsttheaters und der mit ihr assoziierten Rezeptionsform eher um eine – durchaus erfolgreiche – historische Ausnahme denn um die Regel handelt. Weit häufiger nämlich scheint man sich im Theater hemmungslos dem Geschehen hingegen, in es quasi hineingesogen und von ihm verführt worden zu sein.

Ein kursorischer und unvollständiger historischer Abriss vermag das kurz zu verdeutlichen: Das antike griechische Theater bezeugt schon mit seiner baulichen Einbettung in die Landschaft, mit dem Blick des Zuschauers, der über Orchestra, Skene und landschaftliche Umgebung bis übers Meer schweifen konnte – Siegfried Melchinger hat das Meerbewusstsein als zentrales Moment des griechischen Selbstverständnisses herausgestellt – und mit der ausgeklügelten akustischen Verdichtung die kultisch-religiös-politische Dimension des damaligen Theatererlebnisses.

Für die Passionsspiele des Mittelalters, die mit einem ganz anderen räumlichen Setting und mit biblischen Geschichten als Inspirationsquellen der Darstellung arbeiteten, ist verbürgt, dass schauspielerische Darstellungen des Teufels als besonders problematisch galten, ging doch die weitverbreitete Auffassung und Angst um, der teuflische Charakter würde gleichsam den Schauspieler kapern und seine Persönlichkeit korrumpieren. Vergleichbare Befürchtungen (oder auch, je nach Perspektive, Hoffnungen) der »Ansteckung« von Figur und Schauspieler*in, aber auch von Schauspieler*in und Zuschauer*in durchziehen als Überreste einer rhetorischen Wirkungsästhetik, die ein analoges und reziprokes Verhältnis zwischen Akteuren und Zuschauern postuliert, die Theatergeschichte noch bis ins 20. Jahrhundert und feiern selbst in jüngeren Überlegungen zur Wirksamkeit von Theater beispielsweise in der Theaterpädagogik fröhliche Urstände.

Als ein Höhepunkt theatraler Immersion kann zweifellos das Barocktheater des 17. Jahrhunderts gelten, das mit ausgefeilter Bühnentechnik und

Bühnenmaschinerie Bühnen unter Wasser setzte und mit hohem technischen Aufwand, Körpereinsatz unsichtbarer Bühnenarbeiter und perspektivischen Kulissen verzauberte Inseln, paradiesische Gärten und Phantasiewelten herstellte, in die sich die Theaterzuschauer geradezu hineinversetzt, hineingezogen fühlten. Unzählige Beschreibungen sind überliefert, in denen die Zeitgenossen verzückt und ergriffen den geradezu wundersam und magisch erscheinenden Realitätseindruck der Theaterszene als ununterscheidbar zu wirklich existierenden Gärten, Schlössern oder Innenräumen charakterisierten.

Doch nicht nur die visuelle Dimension von Theater, auch die akustisch-auditive Dimension wurde geschickt für die umfassende affektive Involvierung des Publikums genutzt. Im Bereich der Theaterkünste gehört entsprechend die Oper mit ihrer Fetischisierung der Stimme und des erotisierten Genusses stimmlich-musikalischer Darbietungen in einem hochartifizialen Setting zu den besonders immersiven Theaterformen. Auch die Überlegungen zum Gesamtkunstwerk, die nicht erst mit Richard Wagner in der Theater- und Kulturgeschichte Konjunktur haben, zielen auf die Tilgung der Grenze zwischen künstlerischem Artefakt und Realität.

Im 18. Jahrhundert betont das bürgerliche Theater eines Diderot in Frankreich und eines Lessing in Deutschland das theatrale Potential der Illusionierung. So führt Diderot die so genannte Vierte Wand als Theatermittel zur Herstellung von Unmittelbarkeit ein:

»Man denke also, sowohl während dem Schreiben als während dem Spielen, an den Zuschauer ebensowenig, als ob gar keiner da wäre. Man stelle sich an dem äußersten Rande der Bühne ein große Mauer vor, durch die das Parterre abgesondert wird. Man spiele, als ob der Vorhang nicht aufgezogen würde.«

Denis Diderot, »Das Theater des Herrn Diderot«

Weil die Schauspieler auf der Bühne so agieren, als würde niemand sie beobachten und als wären sie sich der Situation des Betrachtet-Werdens nicht bewusst, werde der Zuschauer, als unbeachteter und ignoriertes Zeuge des Bühnengeschehens, gänzlich in dieses Geschehen hineingezogen. Als Spannungs-

verhältnis von Absorption und Theatralität hat der Kunsthistoriker Michael Fried diese Dialektik kritisch bezeichnet.

Im Zeitalter der Empfindsamkeit wurden ein christlich grundiertes Mitleid und eine daraus resultierende Sensibilität für die Schönheit sowohl von Natur als auch von Kunst zur wesentlichen Fähigkeit des Bürgers deklariert. Entsprechend erklärte Gotthold Ephraim Lessing in einem Brief an Friedrich Nicolai im November 1756: »Der mitleidigste Mensch ist der beste Mensch, zu allen gesellschaftlichen Tugenden, zu allen Arten der Großmuth der aufgelegtste.« Nach der Uraufführung von Lessings »Miß Sara Samson« im Exerzierhaus in Frankfurt/Oder am 10. Juli 1755 schreibt Karl Wilhelm Ramler, der im Publikum anwesend war, »die Zuschauer haben drey und eine halbe Stunde zugehört, stille geseßen wie Statuen und geweint«.

Und auch das 20. Jahrhundert ist trotz der historischen Avantgarde-Bewegungen keineswegs ein Theater des wissenschaftlichen Zeitalters, wie Bertolt Brecht dies postulierte. Während Brecht dem zu seiner Zeit noch immer vorherrschenden immersiv-illusionistischen Theater der Einfühlung und Identifikation den Kampf ansagte und mit seinem epischen Theater auf Distanzierung, Reflexion, Verfremdung und Ausstellung der Theaterrmittel setzte, optierte sein französischer Zeitgenosse Antonin Artaud für die gegenteilige Vision. Der Theaterrevolutionär forderte ein totales Theater, das den auf Drehstühlen sitzenden Zuschauer auf allen Seiten des Raumes umgibt. Dieses Theater sollte wie ein elektrisches Seelenbad sein, es sollte »den Zuschauer stofflich einhüllen, ihn beständig in einem Bad von Licht, Bildern, Bewegungen und Geräuschen festhalten.« (Artaud, Das Theater der Grausamkeit) Die Wirkung sollte entsprechend schmerzhaft, schockierend und »grausam« sein – grausam nicht im Sinne von blutig oder blutrünstig, sondern im Sinne von wahrnehmungsphysiologisch wie kognitiv irritierend, verstörend und grundstürzend.

Als vorletzte Station dieser kurzen Geschichte der Immersion im Theater könnte dann die Performance-Kunst seit den 1960er Jahren genannt werden. Hier



Szenenfoto mit Tim Riedel

wich die repräsentative Ästhetik des Als-ob einer Ästhetik der Präsentation des Hier und Jetzt im Hier und Jetzt. Nicht nur wurden die Räume des institutionalisierten Theaters zugunsten von Galerien, Museen, Ateliers oder öffentlichen Plätzen verlassen, auch die Trennung zwischen Bühnen- und Zuschauerraum ebenso wie diejenige zwischen Akteuren und Zuschauern wurde aufgehoben. Wer in Yoko Onos »Cut Piece« (1964/65) mit der bereit liegenden Schere dazu beitrug, die Performerin zu entkleiden und zu entblößen, der war kein ästhetisch distanzierter und zurückgelehnt im Theatersessel das Geschehen bloß beobachtender und beurteilender Zuschauer mehr, ebenso wenig wie das Publikum, das zum Zeugen der unzähligen Ausdauer-, Selbstverletzungs- und Körperperformances von Performer*innen insbesondere in den 1960er und 1970er Jahren wurde. Hier befand man sich plötzlich nicht mehr in einer klar abgegrenzten künstlerischen Situation mit festgelegten Zuständigkeiten, Ver-

haltensregeln und Konventionen, hier befand man sich plötzlich in einer Situation, die vom Publikum konkretes Eingreifen, aktive Beteiligung oder auch ein Einschreiten gegen die Selbstgefährdung der Performer*innen erforderte.

Immersives Theater

Kommen wir nunmehr zur derzeit letzten Station in diesem passagenartigen und daher verkürzten historischen Durchlauf zum Verhältnis von Theater und Immersion. Was zeichnet immersive Theaterformen aus, die in den letzten 10 bis 15 Jahren entwickelt und breit rezipiert wurden? Mehr noch: Was ist immersives Theater?

Immersives Theater – dieser Begriff ist hier nicht als Gattungsbegriff gemeint, wie die englische Bezeichnung *immersive theatre*, sondern als Charakterisierung einer bestimmten Spielart der performativen Gegenwartskunst. Immersive Theaterformen bespielen häufig urbane Räume, welche nicht als Orte von Kunst institutionalisiert sind, wie leerstehende Fabrik- oder Bürogebäude, Brachflächen, U- oder S-Bahn-Bögen etc. Sie kombinieren Darstellungsmuster aus Schauspiel-, Performance- und Installationskunst mit Elementen aus der Populärkultur, aus Film, Fernsehen und Unterhaltungsindustrie, aber auch mit Elementen aus der Arbeitswelt, dem Gesundheitssystem, der Psychotechnik, der Rechtsprechung und Bürokratie oder auch der Sexindustrie. In durchgestalteten, atmosphärisch dichten Räumlichkeiten, die nicht nur visuell, sondern auch akustisch, olfaktorisch, gustatorisch und materiell bezüglich der verwendeten Gegenstände, Stoffe und Texturen einen ganzheitlichen Wahrnehmungseindruck erwecken und perfekt durchinszeniert sind, werden begehbare Parallelwelten erzeugt, in denen sich die Besucher häufig für mehrere Stunden aufhalten, wobei sie mit den Performern ebenso wie mit anderen Besuchern interagieren (können) und bisweilen auch müssen.

Prägnant könnte man die unterschiedlichen Erscheinungsformen und Ausprägungen immersiven Theaters wie folgt auf den Begriff bringen: es mobilisiert die Zuschauer in einem umfassenden

Sinn und es schafft die Bühne als einen klar abgegrenzten, besonderen Ort ab, ja totalisiert sie. Damit befragt immersives Theater die Grundbedingungen von Theater überhaupt: Was ist, woraus besteht, und was charakterisiert diesen gemeinsamen, geteilten Raum des Theaters, der ja immer von Topographien und Hierarchien durchzogen ist? Was ist das für ein Publikum – und ist das überhaupt noch ein Publikum? –, das da zum Teilnehmer, zum Zeugen, zum Komplizen und häufig gar zum Akteur des Geschehens wird und in dem plötzlich jeder Einzelne für sein Theatererlebnis selbst verantwortlich zu sein scheint? Was für eine Gemeinschaft – wenn man hier überhaupt von Gemeinschaft sprechen kann – bildet diese temporäre Zufallsgemeinschaft einer Aufführung, in der Einzelne zudem in sogenannten one-to-ones ausgewählt, zufällig oder auch aus bestimmten, zumeist nicht ersichtlichen Gründen isoliert und separiert werden? Dies geht so weit, dass manche Aufführungen, beispielsweise der belgischen Gruppe Ontroerend Goed, nur noch mehr oder weniger intime Begegnungen zwischen einem Performer und einem Zuschauer konstellieren, so dass das Publikum nicht mehr als temporäres Kollektiv erscheint, sondern vielmehr einer kollektiven Vereinzelnung Vorschub geleistet wird. Und von welcher Aufführung können wir hier überhaupt noch gemeinsam sprechen, wenn es die Aufführung gar nicht mehr gibt, sondern nur jeweils höchst individualisierte und partielle Aufführungserfahrungen, deren Differenz darauf beruht, dass nicht nur jede Zuschauerin und jeder Zuschauer anders wahrnimmt, sondern dass jede Zuschauerin und jeder Zuschauer auch wirklich etwas anderes im Sinne von: ein real und objektiv anderes Geschehen wahrnimmt?

So unterschiedliche, zwischen den Künsten und Gattungen angesiedelte Produktionen wie Rimini Protokolls »Situation Rooms«, Mona el Gammals »HAUS//NUMMER/NULL«, Interrobangs »Callcenter Übermorgen«, Signas »Die Erscheinungen der Martha Rubin« oder auch die rezenteren »Söhne & Söhne« oder »Wir Hunde« können als Beispiele immersiver Theaterformen angeführt werden. Auch Arbeiten u.a. von Artangel, Blast Theory, Lundahl & Seitzl, den schon genannten Ontroerend Goed, Punch-

drunk, Shunt, Slung Low, You Me Bum Bum Train oder Zecora Ura sind als immersives Theater beschrieben worden.

Spezifisch für Immersionserfahrungen ist ihre Intensität sowie ihre körperliche Dimension, egal ob es sich um Desorientierung, Schwindel, Schock oder auch (den Eindruck perfekter) Körperbeherrschung handelt. Dabei sind durchaus mediale wie historische Unterschiede von Immersionserfahrungen zu differenzieren. So scheinen sich künstlerische immersive Welten von außerkünstlerischen dadurch zu unterscheiden, dass scheinbar parallele immersive Welten des Konsums, der Arbeitswelt und des Computerspiels eher das Gefühl der Autonomie und Selbstversicherung befördern, während künstlerische Entwürfe demgegenüber eher dystopische, verunsichernde und irritierende Aspekte in den Vordergrund stellen. Ein Spezifikum immersiver Theaterformen ist dabei die konkrete körperliche Bewegung und Einbindung in einen real gestalteten Raum, nicht nur der wahrnehmungsphysiologisch und kognitiv erzeugte Eindruck, sich in einem gänzlich anderen Raum zu befinden.

Immersion als Symptom des neoliberalen Kapitalismus

Immersion ist ein zentraler Bestandteil der allumfassenden Ästhetisierung unserer Lebenswelt. Während die Künste häufig technische, mediale oder auch gesellschaftlich-soziale Entwicklungen vorwegnahmen und in experimentellen Settings erprobten, gilt für immersive Räume und Situationen, dass es sich bei ihnen kulturhistorisch zunächst um kultische Räume, ab dem 19. Jahrhundert dann vor allem um Räume des Konsums handelt. Literarische Zeugnisse belegen die Faszination und den Rausch, welchen die ersten Warenhäuser mit ihrer Möglichkeit, in die im Überfluss dargebotenen und ausgestellten Waren

geradezu einzutauchen, auf die Zeitgenossen ausübten.

Ein beständiger Vorwurf begleitet immersive Situationen und Erfahrungen nicht nur des Konsums – nämlich der Vorwurf der anti-aufklärerischen Manipulation. Unabhängig davon, ob es sich um die Atmosphäre einer Shopping Mall, um cineastische Bildwelten oder um die Strategie eines Computerspiels handelt, das wahrnehmende und erlebende Subjekt wird vielfach als eines beschrieben, das sich dem verführerischen Sog nicht wirklich zu entziehen vermag, ja ihm geradezu ohnmächtig ausgesetzt ist. So nimmt es kein Wunder, dass auch »Pokémon Go« als ultimative Verblendung kritisiert wurde. Der nie um starke Thesen verlegene Slavoj Žižek verglich das Smartphone-Spiel gar mit dem Mechanismus der nationalsozialistischen Ideologie. Statt die Menschen aus der realen Welt herauszureißen und in einen künstlichen virtuellen Raum zu führen, verbinde »Pokémon Go« beide Welten miteinander, so seine Argumentation. Sowohl das Bild der Wirklichkeit als auch der Umgang mit ihr werde mithin nach dem Fantasiebild des Virtuellen, in diesem Fall des digitalen Bildschirms geformt.

Diesem Verdikt, insbesondere in seinem historischen Vergleich, muss man sich nicht anschließen. Zweifellos aber ist das kritische Potential einer Ästhetik der Immersion erst noch zu entwickeln. Ein Ansatzpunkt in unserer vernetzten, globalisierten Welt könnte sein, dass die künstlerische Gestaltung immersiver Räume dafür sensibilisieren kann, dass es einen gleichsam archimedischen Punkt der Weltbetrachtung, einen richtigen Standpunkt nicht mehr gibt und wie diese Vielzahl von Perspektiven und Positionen miteinander verwoben ist, bisweilen auch im Widerstreit miteinander liegt.

Quelle: <https://blog.berlinerfestspiele.de/theater-und-immersion/>

EINE KLEINE PRESSESCHAU – DIGITALITÄT UND THEATER

Als eine digitale Anstalt betrachtet

Virtual Reality ist dem Theater eigentlich viel näher als dem Film. Aber die Annäherung beginnt gerade erst. Ein Gang durch eine neue Szenerie.

Von Philipp Bovermann, 24.08.2017

Vielleicht wird man einmal sagen, dass das Aufeinandertreffen von Theater und Virtual Reality (VR) einen ähnlich starken Einschnitt bedeutete wie die blasphemische Idee, Möbel auf die Bühne zu stellen. Als Mitte des 19. Jahrhunderts Stühle, Tische und nach und nach die ganze Alltagswirklichkeit ins Theater einzogen, anstelle von bemalten Kulissen, da wussten die Schauspieler zunächst kaum, wie ihnen geschah. Nun stellen sich junge Theatermacher eine ähnlich verrückte Frage: Kann man eigentlich auch digitale Räume bespielen?

Zu den Pionieren im deutschsprachigen Raum gehören die »CyberRäuber«. Deren harten Kern bilden der Mediendesigner Marcel Karnapke und ein theaterbegeisterter Mitstreiter (Björn Lengens), zusammen mit wechselnden Kooperationen aus der Theaterwelt. Für das Kunstfest Weimar, das dort noch bis zum Wochenende stattfindet, haben sie dem Regisseur Branko Janack vom Deutschen Theater in Berlin ermöglicht, Schillers Roman-Fragment »Der Geisterseher« auf einer virtuellen Bühne zu inszenieren. Die Besucher können sie einzeln in einer ehemaligen Weimarer Studentendisko neben dem Stadttheater besichtigen. Aus deren düsteren Katakomben entströmt ein säuerlicher Geruch, die Wände haben den Schweiß von Generationen junger Menschen geatmet. Wer aber Gespenster sehen will, steigt nicht dort hinunter, sondern zieht gleich neben dem Eingang einen schwarzen Vorhang zur Seite und lässt sich von Karnapke die VR-Brille und Kopfhörer aufsetzen.

Ist die VR-Brille nun ein Bruch mit heiligen Kühen der Bühnenkunst – oder eine dramatische Chance?

Die etwa fünfzehnminütige »Theaterminiatur in der virtuellen Realität«, die man dann zu sehen bekommt, lässt sich nur mit viel gutem Willen als vollwertige Theateraufführung bezeichnen. Eher handelt es sich um eine Art Versuchslabor – als solches aber ist es interessant genug. Anstatt zu versuchen, Räume und Schauspieler möglichst fotorealistisch abzubilden, wie es der Großteil der VR-Branche tut, setzen die »CyberRäuber« Brüche in der Wirklichkeitsdarstellung als Verfremdungseffekte ein. Die Bühnenbilder sind monochrome, geometrische Strukturen, teilweise mit Linien, so wie man sich im vorigen Jahrhundert die »Cyberspaces« vorgestellt hat. Darin geistern holografische Reproduktionen von Schauspielern herum, die Marcel Karnapke vorab aufgezeichnet hat. Sie bestehen nur aus einer vorderen Körperhälfte und laufen nach hinten hin flackernd ins Nichts aus: wandelnde Menschenmasken. Man kann durch sie hindurchgehen und sogar in sie hineintreten, während sie sprechen, als Gespenst unter Gespenstern.

Vieles davon ist zweifellos dem nicht vorhandenen Budget geschuldet, inszenatorisch aber weist es in eine bestimmte Richtung. Die VR ist nämlich eine zusätzliche Realitätsebene, die sich, anders als Filmprojektionen, nicht in den Grenzen eines Displays befindet, sondern im Raum, durch den sich der Besucher real bewegt. »Der Geisterseher« ist so gesehen noch eine Einbahnstraße: Die Inszenierung findet ganz in der VR statt. »Aber was wäre«, sagt der Regisseur Janack, »wenn man etwa den, Hamlet spielen würde, und durch die Brille sähe man den Geist seines Vaters neben ihm auf der Bühne stehen?« Das wäre dann »Augmented Reality« (»Erweiterte Realität«), für die es spezielle, transparente Brillen braucht. Die sind im Augenblick noch teurer als die ohnehin kostspieligen VR-Brillen und hängen außerdem in der Entwicklung etwas hinterher.

[...]

»Viele Theaterleute sagen: Das kommt uns nicht ins Haus, das führt ja weg vom Theater«, sagt Marcel Karnapke. Es ist ein Bruch mit heiligen Kühen des Theaters, den die »CyberRäuber« inszenieren: Gegen die Einmaligkeit von Aufführungen setzen sie gespenstische Räume außerhalb der Wirklichkeit, die man auf einem USB-Stick mitnehmen kann; gegen das öffentliche Happening die private Erfahrung hinter der VR-Brille. Aber es ergeben sich auch Möglichkeiten des Fortschreibens und Erweiterns von Aufführungen, anstatt diese zu ersetzen. Als die von Kay Voges inszenierte »Borderline Prozesion« des Schauspiels Dortmund dieses Jahr zum Theatertreffen eingeladen wurde, entwickelten die »CyberRäuber« begleitend dazu eine ihrer virtuellen Theaterinstallationen.

[...] Das Ziel der »CyberRäuber« ist es, sobald wie möglich Besucher gemeinsam in die virtuellen Theaterräume zu bringen und sie dort auch mit Schauspielern interagieren zu lassen, nicht nur mit holografischen Aufnahmen. »Da können sich dann Leute aus allen Teilen der Welt treffen und zusammen spielen oder zuschauen«, sagt Branko Janack. »Jedes beliebige Bühnenbild lässt sich mit ein paar Klicks bauen.« Miete kostet der Saal auch keine.

Damit berührt das virtuelle Theater einen in seiner Bedeutung oft noch unterschätzten Bereich, nämlich den der »social VR«: virtuelle Räume im Internet, in denen sich Menschen treffen, um Zeit miteinander zu verbringen. Das größte Interesse daran hat Facebook, das sich zu diesem Zweck bereits 2014 den VR-Branchenprimus »Oculus« einverleibt hat. Wenn es nach Mark Zuckerberg geht, wird das soziale Netzwerk langfristig zu einem richtigen, dreidimensionalen Ort werden, den wir in unserer Freizeit am besten gar nicht mehr zu verlassen brauchen.

Computerspiele liefern die Mechanismen, wie diese Welten funktionieren. Aber es ist das Theater, »als eine moralische Anstalt betrachtet« – um doch wieder auf Schiller und Weimar zurückzukommen –, das sich kritisch mit den Machtstrukturen öffentlicher Räume auseinandersetzt. Auch virtuelle Räume sind öffentlich. Bislang allerdings trauen sich nur wenige Theaterkünstler und -institutionen dorthin vor:

Neben den »CyberRäubern« ist das etwa das National Theater in London, das im vergangenen Jahr ein Studio für »immersives Geschichtenerzählen« eröffnet hat.

Quelle: <https://www.sueddeutsche.de/kultur/kunst-und-technik-als-eine-digitale-anstalt-betrachtet-1.3639434>

Digitales Theater: Mit dem Smartphone ins Rampenlicht

Digitalisierung und Globalisierung verändern unser Leben, unseren Arbeitsalltag und unsere Freizeit. Was bedeutet das für das Theater, den Spiegel der Gesellschaft?

Von Susanne Brandl, 13.4.2017

Wirklich und virtuell

Das Theater hat es nicht leicht – in Zeiten von Netflix und Spotify. Nach der Arbeit erholt sich der Durchschnittsmensch gerne auf der Couch, surft im Internet, streamt Filme oder lädt sich Musik herunter. Die Kultur kommt ins Wohnzimmer. Wozu noch rausgehen?

Auf diese Frage hat vor allem das Theater eine sehr individuelle Antwort. Denn Theater ist primär nicht virtuell, sondern ereignet sich im Augenblick wirklich und ist seinem Wesen nach körperlich. Es ist ein Gesamtkunstwerk für alle Sinne: in einem dreidimensionalen Raum treffen Musik, Literatur, bildende Kunst, Tanz und Schauspiel aufeinander. Theater ist live und präsentiert sich jedes Mal neu. Hier gibt es keine Repeat- oder Forward-Taste. Doch neuerdings liebäugelt das Theater auch mit der virtuellen Realität.

Chancen und Risiken der Digitalisierung

[...] nicht ganz unproblematisch die Digitalisierung. Aber ästhetisch öffnet sie neue Dimensionen. Es ergeben sich ganz neue Wahrnehmungsräume. Durch Sensoren können sich Bühnenbilder, Farben oder Klänge analog zur Bewegung eines Schauspielers wandeln. Zuschauer können per Smartphone die Handlung steuern oder selbst zum Akteur werden, indem sie sich eine 3D-Brille aufsetzen. So sehen sie

nicht nur einen Film von außen, sondern fühlen sich in die Filmszenen hineinversetzt. In Wirklichkeit durchschreiten sie leere Räume, aber virtuell tun sich Räume auf, es erscheinen Menschen, Häuser, Wege. Als 3D-Betrachter wird man selbst zur Figur, entscheidet, wo man hinläuft und gestaltet so sein ganz eigenes Theatergeschehen selbst.

Quelle: <https://www.swr.de/kunscht/digitalisierung-im-theater/-/id=12539036/did=19366372/nid=12539036/1bxs6x7/index.html>

Die digitale Zukunft des Theaters

Von Marie-Dominique Wetzel, 08.04.2017

Die digitale Zukunft hat im Theater längst begonnen! Licht-, Ton- und Bühnentechnik werden ja schon lange mit Computern gesteuert. Aber so richtig verstanden, was digitale Technik sonst noch alles kann, hat man in der Theaterszene noch nicht, meint der britische Theatermacher Marcus Romer:

»Ich glaube wir müssen sehen, dass die digitalen Techniken, gerade an deutschen Theatern, immer noch hauptsächlich für die traditionellen Guckkastenbühnen verwendet werden: für tollen sound, Videoprojektionen und so. Aber sie kann viel mehr! Wir sollten die Technik nutzen, um aus den Theaterhäusern rauszugehen, andere Räume und Plätze bespielen, um ein neues Publikum anzusprechen und auch um in andere Länder gehen zu können. Wir haben dank der neuen Techniken jetzt viel bessere Möglichkeiten der Übersetzung und Übertitelung, das müssen wir nutzen, um viel mehr Leute zu erreichen – das ist wichtig!«

[...] was macht ein Theatererlebnis bisher aus? Dass ich mit vielen anderen Menschen in einem Raum sitze und live, ganz nah und intim, für uns von Schau-

spielern eine Geschichte gespielt wird. Und wie wird das in Zukunft sein? Setzt man sich eine VR-Brille auf und läuft in der Theaterkulisse herum auf der Suche nach den Schauspielern und einer Geschichte? Spaß am Experiment haben

Björn Lengers hat so eine Brille samt Joystick auf die Tagung nach Karlsruhe (Tagung des größten europäischen Theaternetzwerks ETC) mitgebracht. Der Virtual-Reality-Entwickler hat vor einem Jahr zusammen mit einem Kollegen (Marcel Karnapke) in Berlin die »Cyberräuber« gegründet, um digitale Technik speziell mit und für Theatermacher zu entwickeln:

»Theater war schon immer gut, neue Techniken aufzunehmen. VR bringt ehrlich gesagt dem Theater jetzt noch nicht viel Neues. Ich bin in meiner eigenen Welt, narzisstische Sache, aber das ist nur ein Zwischenstadium.«

Björn Lengers hat am Schauspiel Dortmund mit an der Inszenierung der »Borderline Prozession« gearbeitet, die jetzt zum Berliner Theatertreffen eingeladen wurde. Da fährt permanent eine Kamera um das riesige Bühnenbild herum und projiziert die Bilder auf Bildschirme über dem Bühnenbild, eine gigantische Theater-, Musik-, Kunst-, Film-installation. Bei der man nie weiß, ob die Schauspieler gerade wirklich im Raum stehen oder per VR hineingebeamt wurden. Der Zuschauer muss selbst auswählen wo er hinguckt und letztendlich die Geschichte zusammensetzen. So wie wir uns heute unsere Wirklichkeit konstruieren! [...]

Quelle: https://www.deutschlandfunkkultur.de/konferenz-die-digitale-zukunft-des-theaters.2159.de.html?dram:article_id=383398

WEITERFÜHRENDE LITERATUR

Spannende Artikel zum Thema kontrolliertes Träumen (Klarträumen):

<https://krautreporter.de/2100-stell-dir-vor-du-schlafst-und-kontrollierst-deinen-traum?shared=eyJzaGFyZWRCe-SI6IkJlcm5hZGV0dGUgQmlubmVyIiwidmFsaWRVbnRpbEITZg2MDEiOiIyM-DE5LTA5LTA1VDE0OjIyOjU2KzAyOjAwIn0>

<http://www.spiegel.de/wissenschaft/mensch/lernen-im-traum-gehirn-kann-aufgaben-im-schlaf-loesen-a-690686.html>

Roland Schimmelpfennig im Interview mit der Süddeutschen Zeitung im Gespräch über »die Schönheit und den Wahnsinn der Parallelwelt Theater.«:

<https://www.sueddeutsche.de/kultur/dramatiker-roland-schimmelpfennig-das-theater-ist-ein-endlos-langames-medium-1.2977388?reduced=true>

Zum Themenfeld »Soziale Ungleichheit« finden Sie einige interessante Artikel verschiedener Zeitungen:

»Soziale Herkunft entscheidet über Chancen in der Schule« (Frankfurter Allgemeine Zeitung vom 23.10.2018)

<http://www.faz.net/aktuell/politik/inland/bildungserfolg-bleibt-fuer-sozial-schwache-schueler-schwer-15851887.html>

Chancengleichheit : Bildung nach sozialen Schichten (Frankfurter Allgemeine Zeitung vom 22.05.2013)

<http://www.faz.net/aktuell/wirtschaft/wirtschaftspolitik/chancengleichheit-bildung-nach-sozialen-schichten-12190343.html>

»Kevin ist kein Name, sondern eine Diagnose«
Wie deutsche Grundschullehrer Kinder aufgrund ihrer Vornamen in Schubladen stecken (Zeit online vom 08.09.2009)

<https://www.zeit.de/wissen/2009-9/vorurteile-namen-grundschullehrer>

HINWEISE FÜR DEN THEATERBESUCH

Liebe Lehrer*innen,

viele Kinder und Jugendliche besuchen zum ersten Mal ein Theater. Daher empfehlen wir Ihnen, sich im Vorfeld mit Ihren Schüler*innen die besondere Situation zu vergegenwärtigen: Das Theater ist ein Ort der Kunst. Hier kommen wir aus dem Alltag in einer anderen Wirklichkeit an. Die Welt und in ihr der Mensch mit seinen Fragen, Sehnsüchten, Ängsten, Widersprüchen wird auf der Bühne mit künstlerischen Mitteln dargestellt und bietet Raum für unzählige unterschiedliche Erfahrungen. Die Zuschauer*innen werden das Theater mit jeweils anderen Eindrücken und Erlebnissen verlassen: mit den eigenen. Sie unterscheiden sich von den Erfahrungen, die die Nachbar*innen gemacht haben.

Im Theater spielen meistens Schauspieler*innen. Manchmal sind es auch Puppenspieler*innen mit ihren Puppen und Objekten oder auch Tänzer*innen, Musiker*innen und Sänger*innen. Aber alle verschiedenen Theaterformen haben eins gemeinsam: Sie finden alle im Jetzt, im Augenblick, live statt und immer in Interaktion mit dem Publikum. Ohne Publikum findet kein Theater statt. Besonders Kinder verstehen das Theater als Kommunikationsort und nehmen an dieser Kommunikation teil. Sie sprechen mit, werfen Reaktionen spontan, laut und sofort ein, machen Kommentare, lachen oder erschrecken sich, sie setzen sich zu dem, was sie sehen, in Beziehung. Die meisten Reaktionen der jungen Zuschauer*innen sind keine bewusste Störung. Über viele dieser Reaktionen freuen wir uns, sie müssen durch Sie nicht unterbunden werden. Manche Reaktionen aber offenbaren, dass die Zuschauer*innen nicht realisieren, dass die Schauspieler*innen live für ihr Publikum spielen. Dann können sie auch beleidigend werden. Hier benötigen wir Ihre Unterstützung, denn für die Schauspieler*innen ist es schwer, aus ihrer Rolle herauszutreten und die Aufführung zu unterbrechen.

Wir möchten Ihnen für den Theaterbesuch mit Ihrer Klasse noch einige Hinweise mit auf den Weg geben, damit die Vorstellung für alle Beteiligten auf der Bühne und im Saal zu einem einmaligen und schönen Theatererlebnis wird:

1. Wir bitten Sie, rechtzeitig im Theater einzutreffen, so dass alle in Ruhe Jacke und Tasche an der Garderobe abgeben können. Unsere Garderobe wird während der Dauer der Vorstellung beaufsichtigt und ist im Eintrittspreis enthalten.
2. In unseren Programmzetteln lässt sich nachlesen, wie lange ein Stück dauert und ob es eine Pause gibt. Wenn möglich bitten wir darum, Toilettengänge während der Vorstellung zu vermeiden.
3. Es ist nicht gestattet, während der Vorstellung zu essen, zu trinken, Musik zu hören und das Handy zu benutzen, außer das Publikum wird explizit dazu aufgefordert. Mobilfunktelefone und mp3-Player müssen vollständig ausgeschaltet sein. Während der Vorstellung darf weder telefoniert noch gesimst oder fotografiert werden.
4. Der Applaus am Ende einer Vorstellung ist eine Anerkennung der Arbeit der Schauspieler*innen und des gesamten Teams unabhängig vom Urteil über die Inszenierung. Wir bitten Sie, erst nach dem Ende des Applauses den Saal zu verlassen.

Unsere Mitarbeiter*innen vom Einlassdienst stehen den Zuschauer*innen als organisatorische Ansprechpartner*innen am Tag der Vorstellung zur Verfügung. Wir sind an den Erfahrungen des Publikums mit den Inszenierungen interessiert. Für Gespräche stehen wir zur Verfügung. Bitte wenden Sie sich direkt an die stückbetreuende Dramaturgin oder Theaterpädagogin.

Wir freuen uns auf Ihren Besuch.

Ihr THEATER AN DER PARKAUE



IMPRESSUM
Spielzeit 2017/2018

THEATER AN DER PARKAUE
Junges Staatstheater Berlin
Parkaue 29
10367 Berlin
Tel. 030 – 55 77 52 -0
www.parkaue.de

Kommissarischer Intendant:
Florian Stiehler

Redaktion: Bernadette Binner
Gestaltung: pp030 – Produktionsbüro
Heike Praetor

Fotos: Christian Brachwitz
Titelfoto mit Andrej von Sallwitz
Abschlussfoto mit Tim Riedel und
Jessica Gadani

Kontakt Theaterpädagogik:
Nils.Deventer@parkaue.de