

Klassiker digital? Geht das?

Ein Bericht über den digitalen Theaterworkshop „Klassiker spielen“

Wie kann man im Homeschooling das Fach DS interessant und vor allem spielpraktisch unterrichten? Eine Herausforderung, auf die wir alle nicht vorbereitet waren oder wurden. Nur gut, dass es sehr kompetente Theaterpädagog*innen gibt, die - dank ihrer Flexibilität, Kreativität und Fachkompetenz - auch auf diese schwierigen Fragen sehr praktikable, interessante und bereichernde Antworten gefunden haben.

Mit Frau Reibel, Schauspielerin und erfahrener Theaterpädagogin, haben wir uns auf dieses digitale Abenteuer eingelassen und es hat sich sehr gelohnt.

Der Workshop fand insgesamt 5 mal, laut unserem digitalen Stundenplan statt, und dauerte jeweils 1,5 Stunden. Nach einer etwa dreimonatigen aktiven Spielpause brachte Frau Reibel den DS-Kurs, ein Grundkurs mit 28 Schüler*innen, erst einmal wieder mit neuen digitalen Kennenlernspielen und Übungen zusammen, die man so ähnlich aus dem analogen Unterricht kennt, aber eben noch nie in digitaler Weise ausgeführt hatte. Die Bühne entstand, indem nur die Präsentierenden Kamera und Ton einschalteten, während die Zuschauer nicht zu sehen oder zu hören waren. Gearbeitet wurde in Breakout Rooms oder mit allen gleichzeitig, Rückmeldungen fanden im Hauptraum oder über den Gruppenchat statt.

Zu Beginn wurde den Schülern nur das Hauptthema „Klassiker spielen“ bekannt gegeben, um möglichst viel Raum für eigene Fantasien und Umsetzungen der Aufgaben zu lassen. Erst nach der 3. Doppelstunde erfuhren die Schüler, mit welchem Theater-Klassiker sie sich beschäftigten: Büchners Dramenfragment „Woyzeck“, das nur ein kleiner Teil der Schüler bereits aus dem Deutschunterricht kannte.

Bis zu diesem Zeitpunkt näherten sich die Schüler über Figuren wie der „Forscher“, der „Macho“, der „Chef“, die „Schöne“, der „Influencer“ an, begaben sich in Einzelstandbilder, froren ihre Bewegungen am Bildschirm ein, stellten innere Monologe ihrer Figuren in einzelnen Kacheln vor oder arbeiteten in Breakout Rooms in Gruppenarbeit an ihren Figuren. Reizvoll war es zu verfolgen, wie die Schüler, anders als das im Unterricht möglich wäre, spontan Materialien ihrer häuslichen Umgebung bei der Umsetzung der szenischen Gestaltungsaufgaben einsetzten. So wurden Figuren mit Kostümen ausgestattet, Haushaltsgegenstände wurden zu Requisiten im Spiel. Mit selbst gewählten digitalen Bildschirmhintergründen des Videokonferenzprogrammes wurden virtuelle Umgebungen für die Figuren in ihrer Spielsituation geschaffen.

Da sich die Schüler in den ersten Stunden eine Figur aussuchen konnten, es also zu Mehrfachbesetzungen der verschiedenen Figuren kam, entstanden auf ganz natürliche Weise, nach dem Prinzip des Figurensplittens, Figuren mit ihren verschiedenen Facetten, ohne dass man es vorher thematisieren musste. Reizvoll war jeweils die Anordnung und das Spiel dazu in den einzelnen Kacheln.

Des Weiteren probierten die Schüler aus, wie man das Spiel mit Nähe und Distanz in den kleinen Kacheln digital nutzen kann. Wie wirkt es, wenn ich Gegenstände oder sogar einzelne Körperteile sehr nah in die Kamera halte oder die Entfernungen vergrößere?

In einer weiteren Stunde kam es dann zur Begegnung der Figuren mit anderen Figuren. Zur Vorbereitung überlegten sich die Schüler als Hausaufgabe, mit welchen anderen Figuren ihre eigenen Figur Konflikte haben oder wie sie sich verhalten könnten, wenn sie mit diesen in Kontakt treten? Im Unterricht machten Machos dann junge Mädchen an, ließen sich beim Arzt körperlich untersuchen, hatten Konflikte am Arbeitsplatz oder in der Kneipe überstehen und trafen auf Influencer, die ihnen

etwas verkaufen wollten. In den letzten beiden Doppelstunden setzten sich die Schüler dann mit dem Dramentext selbst auseinander, auf den sie sich in den vorhergegangenen Stunden mit zahlreichen unterschiedlichen Settings mit Improvisationen angenähert hatten.

Nun kam noch das Spiel mit Objekten hinzu, wobei die Schüler ihre Figuren durch Objekte ihrer häuslichen Umgebung ersetzten und ihnen in verschiedenen Szenen aus Büchners Woyzeck Leben einhauchten. Die Orte der Szenen wurden aus den vorherigen Stunden übernommen. Auch in dieser Doppelstunde erwiesen sich die Schüler*innen als sehr kreativ und einfallsreich. Es wurden digitale Bildschirmhintergründe und passende Musik eingesetzt, die Wahl der Objekte bzw. der Umgang mit ihnen, spiegelten die Eigenschaften der Protagonisten oder Themen der Konflikte sehr gut wieder.

Die letzte Doppelstunde rundete das ganze Projekt mit einer Gruppeninszenierung ab. In einem Fernsehbeitrag zum Thema „Ein guter Mord, ein echter Mord, ein schöner Mord“ traten alle Gruppen auf, die Übergänge wurden von Frau Reibel als Fernsehmoderatorin gestaltet. Es gab z.B. Interviews mit den Machos, Nachbarinnen Maries und dem Hauptmann, Polizisten stellen den Tathergang nach und waren mit der Beweisaufnahme beschäftigt, Expertenrunden diskutieren über Influencer und Erbsenexperimente und schließlich wurde das Erbsenexperiment live durchgeführt und wissenschaftlich kommentiert.

Abschließend kann man sagen, dass der Workshop „Klassiker spielen“, dank der sehr kompetenten Leitung von Frau Reibel ein voller Erfolg war. Die Schüler waren sehr motiviert und engagiert bei der Sache, ließen sich mit viel Spielfreude auf die Arbeitsaufträge ein, technische Probleme wurden von Frau Reibel immer spontan und kreativ gelöst und die Möglichkeiten, die sich dem Theater im digitalen Raum eröffnen, kamen hier sehr überzeugend zum Ausdruck.

Auch wenn dies den Präsenzunterricht mit all seinen Möglichkeiten und dem direkten Kontakt zum Publikum nicht ersetzen kann, so war dieses Projekt insgesamt eine sehr bereichernde und lohnende Erfahrung für Schüler und für mich als Lehrkraft. Endlich kamen die Schüler wieder zum gemeinsamen Spielen- auch wenn auf Distanz und „nur“ virtuell. Zudem konnte ich als Lehrkraft sehr viel über DS im digitalen Unterricht lernen und alle erlebten intensiv, wie man die Möglichkeiten der digitalen Technik im Distanzunterricht nutzen kann. Ausgehend von all diesen positiven Erfahrungen steht nun die Erkenntnis im Raum, dass es auch sehr spannend sein wird, digitale Techniken zukünftig im analogen Unterricht intensiver zu nutzen.

Eindeutiges Fazit: Ein rundum gelungener Workshop.