

HERAUSGEGEBEN VON

Kristina Krieger arbeitet als Wissenschaftliche Mitarbeiterin in der Fachdidaktik Deutsch an der Rheinischen Friedrich-Wilhelms-Universität Bonn.

Florian Radvan lehrt als Professor für Deutschdidaktik ebendort.

Im Abo enthalten:
**Der Deutschunterricht
digital**

So erhalten Sie Zugang
zur digitalen Ausgabe:
[www.friedrich-verlag.de/
digital/](http://www.friedrich-verlag.de/digital/)

ABSTRACTS

HEFT 3/22: THEATER UND DIGITALITÄT

6 „Es geht darum, dass wir Theater lebendig halten“. Marcus Lobbes von der Dortmunder Akademie für Theater und Digitalität im Gespräch

Als Direktor der weltweit einmaligen Akademie für Theater und Digitalität berichtet Marcus Lobbes in einem Interview von den Aufgaben und Herausforderungen der Akademie. Wie kann das Verhältnis zwischen Theater und Digitalität beschrieben werden? Auf welche Weise setzt sich die Akademie hiermit auseinander? Welche neuen Aufgaben haben sich durch die Pandemie ergeben?

MARCUS LOBBES, DORTMUND

12 Algorithmen machen Theater. Annie Dorsens Experimente für ein Theater in einer posthumanen Zeit

Anfang der 2020er-Jahre hat die Digitalisierung alle Bereiche des Lebens erfasst und durchdrungen. Wie reagiert das Theater auf die Macht und Herausforderung der Digitalisierung und der Algorithmen? Der Beitrag stellt grundsätzliche Überlegungen zu einem algorithmischen Theater der US-amerikanischen Theatermacherin Annie Dorsen an und bietet einen Ausblick auf die Nutzbarmachung dieser Theaterform für den Unterricht.

DR. JOHANNES BIRGFELD, SAARBRÜCKEN

25 Dramen erlaufen. *Woyzeck*, Walking Simulatoren und Digitales Theater

Walking Simulatoren sind Computerspiele, die den Fokus auf das Erlaufen einer Geschichte (statt auf das Lösen von Rätseln) legen. Eine vergleichende Analyse von Walking Simulatoren und partizipativen Theaterformen nutzt das Grundinteresse von Schüler:innen an digitalen Medien, um sie an Gegenwartstheater und alternative Inszenierungs- bzw. Interpretationsangebote für kanonische Texte heranzuführen. Modellhaft schlägt der Beitrag die praktische Umsetzung von Büchners *Woyzeck* als Computerspiel oder Theaterinstallation vor.

DR. MICHAEL BACHMANN, GLASGOW

37 Das Theater der Digital Natives. Digital Natives auf Bühnen, in Zuschauerräumen und Schulen

Um zu verstehen, wie das Internet, Social Media usw. die Theater verändern, untersucht das internationale Produktionshaus FFT Düsseldorf (Forum Freies Theater) das „Theater der Digital Natives“. Der Beitrag reflektiert anhand verschiedener Produktionen und Projekte der Theatergruppe *machina eX* die Potenziale einer digital informierten

Theaterkunst insbesondere für die Zusammenarbeit zwischen den Institutionen Theater und Schule.

IRINA-SIMONA BĂRCĂ, KATJA GRAWINKEL-CLAASSEN,
KATHRIN TIEDEMANN, DÜSSELDORF

46 Von Instagrammern, YouTubern und Snapchattern. Gesine Schmidts *Snap your life. Die stille Revolution der Digital Natives performen*

Ausgehend von Gesine Schmidts dokumentarisch-fiktionalem Theatertext *Snap your life. Die stille Revolution der Digital Natives* (2018) zeigt der Beitrag auf, inwiefern theaterpraktische Methoden geeignet sind, um Schüler:innen die Auswirkungen sozialer Medien leiblich-körperlich erfahrbar zu machen. Dazu werden Möglichkeiten vorgestellt, durch die die Lernenden den Text erschließen und ihre eigenen Erfahrungen in und mit sozialen Medien in ein Verhältnis zur Stückvorlage setzen können.

JULIA WEISS, BONN

57 Zwischen Text und Spiel, Digitalisierung und Partizipation. Zum Einsatz digitaler Projektionstechnologie – ein Inszenierungsvergleich zu Preußlers Jugendroman *Krabat*

Mittels eines Vergleichs von zwei Inszenierungen zu Otfried Preußlers *Krabat* wird das Nebeneinander von szenischer Darstellung und digitalen Technologien auf der Bühne, mit einem besonderen Blick auf seine ästhetische Funktion, analysiert. Daran schließen sich fachdidaktische Überlegungen zur Reflexion des Einsatzes digitaler Projektionstechnologien im zeitgenössischen Kinder- und Jugendtheater an.

JUN-PROF.IN WIEBKE DANNECKER, KÖLN

70 Humanoide Roboter und diskursive Körper. Theatrale Reflexionsmomente einer konsumorientierten Warenwelt in Sibylle Bergs *Wonderland Ave.*

Sibylle Bergs Stück erhellt in der Interaktion zwischen menschlichen Körpern und den Inkorporationen der KI das Verhältnis des Menschen zu sich selbst, seiner (Weiter-)Entwicklung, zu Technik, Ökonomie und Konsum. Die Frage, was der Mensch sei, stellt sich angesichts der als Zerrspiegel fungierenden emergenten KI und vor dem Hintergrund der in der Fiktion überwundenen Ökonomie neu. Antworten versprechen die den Körpern eingeschriebenen Diskurse von (Sozial-)Darwinismus, Post- und Transhumanismus, Gender und (Ohn-)Macht sowie Techniken des Selbst.

STD JENS HEIDERICH, MAINZ

HEFT 3/22

THEATER UND DIGITALITÄT

LIEBE LESERINNEN, LIEBE LESER,

Theater begleitet und prägt die europäische Kulturgeschichte seit der Antike. Beginnend mit kultisch-rituellen Festen, die im Griechenland seit dem 6. Jahrhundert v. Chr. als Freiluftaufführungen stattfanden, entstanden bis heute verschiedenste Theater- und Bühnenformen – und in Wechselwirkung mit ihnen jeweils neue Ästhetiken.

Dabei ist das Theater eine ‚Medienfressmaschine‘ geblieben, indem es sich immer wieder andere und neue Kunstformen einverleibt. Seit Beginn des 21. Jahrhunderts trifft dies besonders auf digitale Formate, aber auch Kommunikationsmittel zu: So lehnt Theater sich mitunter an die immersiven Ästhetiken von Computerspielen an, es nutzt digitale Projektionstechnologien auf der Bühne oder zeichnet Inszenierungen auf, damit sie fern des eigentlichen Aufführungsortes auf VR-Brillen rezipiert werden können, es bietet Inszenierungstrailer auf YouTube an und streamt die eigenen Produktionen. Nicht zuletzt werden auf der Bühne die Phänomene einer digitalen Welt thematisiert.

Theater ist heutzutage also nicht nur Konsument von Medien, sondern gleichzeitig Produzent ungewöhnlicher hybrider Formate: Gameplay und Theater verbinden sich zu einer neuen Kunst, Interaktion mit künstlicher Intelligenz ermöglicht den Zuschauer:innen individuelle Theatererlebnisse, und über interaktive Formate werden Rezipient:innen zu aktiven Co-Konstrukteur:innen der Handlung, sodass sich neue Erzählpraktiken entwickeln.

Das vorliegende DU-Themenheft zu *Theater und Digitalität* möchte die Ubiquität digitaler Praktiken für den Deutschunterricht fruchtbar machen, indem es unterschiedliche Ebenen aufzeigt, auf denen das Uraltmedium Theater inzwischen Teil einer digitalen Kultur geworden ist.

Kristina Krieger und Florian Radvan

Thema

KRISTINA KRIEGER / FLORIAN RADVAN

2 Theater und Digitalität

6 „Es geht darum, dass wir Theater lebendig halten“

Marcus Lobbes von der Dortmunder Akademie für Theater und Digitalität im Gespräch

JOHANNES BIRGFELD

12 Algorithmen machen Theater

Annie Dorsens Experimente für ein Theater in einer posthumanen Zeit

MICHAEL BACHMANN

25 Dramen erlaufen

Woyzeck, Walking Simulatoren und Digitales Theater

IRINA-SIMONA BĂRCĂ / KATJA GRAWINKEL-CLAASSEN / KATHRIN TIEDEMANN

37 Das Theater der Digital Natives

Digital Natives auf Bühnen, in Zuschauerräumen und Schulen

JULIA WEISS

46 Von Instagrammern, YouTubern und Snapchattern

Gesine Schmidts *Snap your life. Die stille Revolution der Digital Natives performen*

WIEBKE DANNECKER

57 Zwischen Text und Spiel, Digitalisierung und Partizipation

Zum Einsatz digitaler Projektionstechnologie – ein Inszenierungsvergleich zu Preußlers Jugendroman *Krabat*

JENS HEIDERICH

70 Humanoide Roboter und diskursive Körper

Theatrale Reflexionsmomente einer konsumorientierten Warenwelt in Sibylle Bergs *Wonderland Ave.*

Forum

LITERATUR

KRISTINA KRIEGER / FLORIAN RADVAN

84 „Weil er an einen einsamen Ort geschoben wird“

Yannic Han Biao Federer im Gespräch über seinen Roman *TAO*

LITERATUR / MEDIEN

DAVID ROTT

89 Helden wie Sheldon?

Nerds als Perspektive zur Arbeit mit Stereotypen und Zuschreibungen im Deutschunterricht