



**Germanistisches Institut**  
**Abteilung Didaktik der deutschen Sprache und Literatur**  
Prof. Dr. Marion Bönninghausen

22. Tagung der AG Medien im SDD am 25./26. Januar 2008

## *Theater multimedial*

**Freitag, 25. Januar**

**Gabriela Paule** (Würzburg): „Fake kann total echt sein, manchmal.“ Wirklichkeitswahrnehmung als Thema und Gegenstand ästhetischer Reflexion im Theater – ein Inszenierungsvergleich

Das Stück „norway.today“ von Igor Bauersima stellt auf der thematischen Ebene die Frage, ob angesichts der Dominanz digitaler Erlebniswelten überhaupt noch die Möglichkeit authentischer Erfahrung besteht und ob für eine klare Unterscheidung zwischen Wahrheit und Schein, Echtheit und Simulation garantiert werden kann. Ästhetisch interessant wird dies unter anderem dadurch, dass das Thema nicht nur verbal, sondern auch medial diskutiert wird: Der dramatische Text sieht ausdrücklich Filmeinspielungen vor, die mit dem Bühnengeschehen in einen eigenen, medialen Dialog treten sollen.

Anhand verschiedener Inszenierungen des Stücks wird gezeigt, wie das Theater mit dieser Textvorgabe umgeht, welcher Art die Kommunikation zwischen den Medien Film und Theater jeweils ist und welche Reichweite die ästhetische Auseinandersetzung über gültige Kategorien von Wirklichkeit dadurch hat.

**Robert Bonsmann** (Münster): /minne – growing up medieval

Das Verhältnis der neuen Medien und der „Grundgeschichten“ (P. v. Matt) bildet die spannungsgeladene Grundlage von Tim Staffels *Next Level Parzival* (UA 2007, Junges Theater Basel), in dem Motive des Parzival-Stoffes Wolfram von Eschenbachs in Bezug zu Stoffen der Online-Rollenspiele gesetzt werden. Spielerisches Identifikationsverhalten, Suche nach der eigenen Lebensperspektive und die Orientierung an (medialen) Vorbildern sind die Themen, die in der Verschränkung beider Medien – des virtuellen MMORPGs und des theaterrealen Bühnenspiels – aufgezeigt werden.

Der Vortrag wird sich anhand des Stückes mit dem Verhältnis von Rollenspiel und der Rolle im Theaterspiel beschäftigen, wird in diesem Zusammenhang den Illusionscharakter in virtuellen Realitäten und auf dem Theater problematisieren und der Frage nachgehen, wieso es gerade die bekannten Geschichten sind, die immer noch den Reiz des Neuen ausmachen.

Abschließend soll aufgezeigt werden, ob die Verschränkung von diesen zwei Spielwelten gelungen ist, inwiefern diese Verschränkung zu einer weiterführenden und sinnvollen Auseinandersetzung mit den digitalen Medien (im Besonderen und in Bezug auf den Spiel- und Rollenspielcharakter der MMORPGs) anregen kann und wie eine solche Auseinandersetzung auf inhaltlicher als auch auf inszenatorischer Ebene im Deutschunterricht be- und verhandelt werden kann.

**Martina Leeker** (Bayreuth): Inter-medial und historisch-kritisch. Theater und Computer mit Jugendlichen

Die Idee, dass der Mensch mit Computern interagieren könne, ist Ergebnis von Performances und Theater mit ihm. Sie schließt an einen durchaus wahnsinnigen Gedanken im ausgehenden 19. Jahrhundert an, als Menschen meinten, Medien verkörpern zu können und an sie angeschlossen zu sein. Vor dem Hintergrund einer Offenlegung dieser *Theatergeschichte des Computers* sollen Formen eines inter-medialen Zugangs skizziert und an einem Projekt aus dem Format des *Theatertheater*s zur „Geistergeschichte des Computers“ veranschaulicht werden. Es geht um eine Ästhetik, die Diskurse der Ideen- und Wissensgeschichte des Computers aufdeckt und auf Brüche, Verschiebungen, Transfers und Übersetzungen im Umgang mit ihm verweist.

**Hans-Joachim Jürgens** (Münster): „Die Multimedialität des Musiktheaters als Thema für den Deutschunterricht“

Das Musiktheater ist der traditionelle Ort multimedialer Interaktion. Literatur, Bildende Kunst, Tanz, Musik und Film und ihre je spezifischen Ästhetiken interagieren gerade in neueren Inszenierungen auf unterschiedlichste Weise miteinander. Vor diesem Hintergrund beschäftigt sich der Vortrag aus didaktischer Perspektive mit der Frage, durch welche analytischen und experimentellen Verfahren Schülerinnen und Schüler am Beispiel ausgewählter Bearbeitungen des Don Juan-Stoffes im Deutschunterricht der gymnasialen Oberstufe die Möglichkeiten und Grenzen unterschiedlicher Medien und ihrer verschiedenen Kombinationen zur Darstellung und Umsetzung spezifischer Inhalte erfahren, durchdringen und verstehen können. Daran anschließend wird erörtert, durch welche methodischen und didaktischen Zugänge die Lernenden ihre analytisch und experimentell gewonnenen Ergebnisse selbst wieder in „Neuen Medien“ (wie z.B. eigenen Homepages mit virtuellen Räumen und Bühnen) präsentieren, inszenieren und sichern können.

## **Samstag, 26. Januar**

**Volker Frederking / Axel Krommer** (Nürnberg-Erlangen): Virtuelle Theatralik (Arbeitstitel)

Dass theatrale Formen im Kontext ästhetischer Bildung eine zentrale Rolle spielen, ist innerhalb des didaktisch bzw. pädagogisch ausgerichteten ästhetischen Diskurses relativ unstrittig. Computergestützte Formen bleiben in diesem Zusammenhang aber immer noch weitestgehend unberücksichtigt. Dabei eröffnen sich mit dem Internet vielfältige Möglichkeiten zu theatral genutzten oraliteralen Interaktionen in Chats, MUDs und MOOs (vgl. Turkle 1995; Murray 1997). Im angloamerikanischen Raum hat sich dafür der Ausdruck „virtual theater“ etabliert (vgl. Barba/ Saverese 1991; Danet et. al. 1995). Wir haben in deutschdidaktischer Perspektive den Ausdruck ‚virtuelle Theatralik‘ vorgeschlagen (Frederking/Krommer 2003). Welche theoretischen Grundlagen dieser Ansatz besitzt, wie er innerhalb der aktuellen Diskurse zu verorten ist und welche weitreichenden methodisch-didaktischen Möglichkeiten damit verbunden sind, möchten wir in unserem Beitrag an ausgewählten Beispielen verdeutlichen. Die Frage nach dem medienspezifischen Mehrwert wird dabei eine zentrale Rolle spielen.

**Hans Lösener** (Münster): Die plurimediale Lektüre. Wege zur Inszenierung im Text.

Das Theater zeigt deutlicher als jede andere ästhetische Praxis, dass Multimedialität kein Privileg der Neuen Medien ist. Denn Theater kann nur multimedial erfahren werden – als komplexe Interaktion zwischen Körper und Sprache, Raum und Bewegung, Spieler und Mitspieler, Bühnengeschehen und Zuschauerraum. Man hat in dieser spezifischen Performativität des Theatralen das entscheidende Merkmal gesehen, durch das sich Textualität und Theatralität von einander unterscheiden (vgl. Fischer-Lichte 2001). In dem geplanten Beitrag wird ein anderer Weg beschritten und die Performativität als das stärkste Bindeglied zwischen Text und Aufführung begriffen. Ein solcher Ansatz ermöglicht Formen der schulischen Lektüre, die das Kontinuum zwischen Lesen und Inszenieren, Vorstellen und Spielen, Hören und Sehen erfahrbar machen. Konkretisiert wird das Modell an einem Unterrichtsbeispiel zu einer Szene aus Brechts „Furcht und Elend des Dritten Reiches“.