



SOCIAL

Ein digitaler Tauchgang

Theater Medienpädagogik Workshop Projektwoche



Gesellschaft zur
Verwertung von
Leistungsschutzrechten



nationales
performance
netz



Die Beauftragte der Bundesregierung
für Kultur und Medien

ÜBERBLICK



Theaterstück & Vermittlung

Wie bewege ich mich in der virtuellen Welt? Was antwortet mir mein Algorithmus? Wie verändert sich mein analoges Ich und mein Körper, mein Blick auf die Welt? Es geht darum in diesem programmierten Kosmos entscheidungsfähig zu werden.

DAS THEATERSTÜCK

Dieses performatives Theaterstück ist für alle jene Menschen konzipiert, die die sozialen Medien konsumieren und von ihnen konsumiert werden. Mit einer Loop-Station, zwei Ringlichtern, viel Humor und starker Körperlichkeit bewegen sich zwei Spielerinnen in einem Meer aus digitalen Phänomenen und den wilden Wellen von Anerkennung und Suche nach sich Selbst.

DIE VERMITTLUNG

Ein kritisches und selbstreflektiertes Verhalten im Umgang mit den sozialen Medien ist ein Ziel dieses theaterpädagogischen Projekts. Was ist der Unterschied zwischen dem Analogen und dem Digitalen?

DIE IDEE

Und ihr Ursprung

Warum wollen wir da alle hin, obwohl wir doch wissen, wie gefährlich es dort ist?

Wovor flüchten wir? Was passiert mit dem Körper in einer digitalen Welt? Wie interagieren wir miteinander? Was bietet uns Orientierung? Wir suchen einen Anhaltspunkt.

„SOCIAL – ein digitaler Tauchgang“ ist eine Auseinandersetzung mit dem Phänomen der sozialen Medien für und mit Menschen ab 12 Jahren.

Seit Oktober 2021 beschäftigen sich Martha Kröger und Claudia Rippe intensiv mit der Thematik soziales Miteinander auf digitalen Plattformen. Die Idee wurde durch einen selbst erlebten Shitstorm der Schauspielerin Claudia Rippe angestoßen.

Wir haben recherchiert, uns auf die Plattformen gestürzt, gescrollt, geliked, abonniert und haben dann festgestellt, dass es die neue Generation sein muss, die uns diese Welt erklärt. Die „digital natives“ bewegen sich selbstverständlich und intuitiv.

Daraus entstanden Rechercheworkshops, die wir mit zwei Lerngruppen der 7. Klasse umgesetzt haben. Aus diesem Material entstand das Bühnenstück für 2 Spielerinnen.



THEATERSTÜCK

Mobiles Theater ab 12 Jahren (90min)

In dem Bühnenstück untersuchen zwei analoge Performerinnen digitale Prozesse mit Hilfe einer Loopstation und zwei Ringlichtern. Sie probieren Tiktok-Trends, durchleuchten Kommentarkommunikation, wechseln Perspektiven, schlüpfen in verschiedene Rollen, lassen Social Media und ihre Algorithmen selbst zu Wort kommen. Was bewegt in dieser sozialen Medienwelt und was daran ist eigentlich sozial?

Die Protagonistin Wiki begibt sich in das Meer der digitalen Welt, will ihren Platz finden, sich ausprobieren und Gutes tun. Sie trifft auf Algorithmia - dem fragewordenen Algorithmus - und findet sich in endlosen Feeds aus Likes und Kommentaren wieder. Wiki schwimmt als Ikone auf der Welle einer hohen Reichweite und wird abrupt in einen Strudel aus Hasskommentaren gesogen. Was bleibt von Wiki, wenn Social Media sie wieder ausspült?

MOBILE VERSION

Durch die Konzeption eines mobilen Programms, wurde das Bühnenbild auf Wesentliches beschränkt. Das ermöglicht uns eine Anfahrt mit den öffentlichen Verkehrsmitteln zu den jeweiligen Spielstätten.

Anforderungen: Mindestmaß Bühne 4m x 6 m, Steckdosen, Sitzgelegenheit für das Publikum, Abdunkelung muss nicht, kann aber.

VERSION FÜR SPIELSTÄTTEN UND FESTIVALS

Anfrage Technical Rider an social.theater.berlin@gmail.com

VERMITTLUNG

Wer versteht schon die sozialen Medien?

Ein kritisches und selbstreflektiertes Verhalten im Umgang mit diesen Medien ist Ziel dieser kreativen Suche. Die aktive Auseinandersetzungen und Reflexionen der “sozialen Medien” soll angestoßen werden. Wie kommuniziere ich? Was will ich von mir preisgeben? Und wie kann ich mich schützen? Um das zu können, braucht es ein grundlegendes Wissen, wie Algorithmen funktionieren und welche (kapitalistischen) Mechanismen hinter der bunten virtuellen Welt liegen. Es geht darum, entscheidungsfähig zu sein oder zu werden. Durch den tanz-pädagogischen Ansatz soll der ausschließlichen Fokussierung der Sinne “Sehen” und “Hören” der digitalen Welt das “Fühlen”, “Schmecken” und “Riechen” entgegengesetzt und als Erlebniswelt erweitert werden. Gerade der Prozess der Identitätsfindung wird durch den Fokus auf visuelle Reize in den sozialen Medien stark beeinflusst. Die Reflexion der eigenen analogen und digitalen Identitätsentwicklung soll durch die Berücksichtigung anderer Sinne unterstützt werden: weniger “Was sehen andere in mir?” – mehr “Wie fühle ich mich?”.

WORKSHOP (mind. eine Doppelstunde)

Mit einer Gruppengröße von maximal 15 Personen beschäftigen wir uns mit dem Thema Social Media. Dies kann als Einstieg oder als Impuls einer medienpädagogischen Lerneinheit dienen und in einem Vorgespräch individuell gestaltet werden.

PROJEKTWOCHE (mind. 3 Tage)

Hierbei wird das Theaterstück mit einem theaterpädagogischen Workshop kombiniert. Gemeinsam mit maximal 15 Teilnehmenden setzen wir uns mit dem Thema Social Media auseinander und erarbeiten Szenen, die in einer abschließenden Werkschau präsentiert werden können. Die Vorstellung des Theaterstücks dient dabei als Impuls für den gemeinsamen kreativen Prozess.

Wie genau?

Was bewegt in der sozialen Medienwelt und was davon ist eigentlich sozial?

Die sozialen Medien gehen uns alle an, konfrontieren uns im Alltag und stehen (fast) allen barrierefrei zur Verfügung. Gerade Menschen mit Behinderungen sind besonders stark von sozialen Medien abhängig, da durch ihre schnelle Kommunikation soziale Barrieren vermeintlich kompensiert werden können. Das soll, je nach Bedarf der jeweiligen Gruppe, auch Thema in den Workshops sein. Die Arbeitsweise der Workshops ist symptomatisch und stellt die Erfahrungswelt, Fragen und Bedürfnisse der Teilnehmenden in den Fokus und stellt somit eine Inklusion aller sicher.

Durch die Konzeption eines mobilen Stückes und Workshops, welche in den jeweiligen Schulen stattfindet, kann eine Berücksichtigung der individuellen Bedürfnisse der Teilnehmenden gewährleistet werden.

TANZ-UND THEATERPÄDAGOGISCHE MITTEL

- Choreografie & Szenisches Spiel
- Arbeit am Körper/ Körpertheater
- Wahrnehmungsübungen Improvisation
- (Non-verbale/verbale bzw. digitale/analoge) Kommunikationsformen untersuchen
- Gruppendynamik Reflektion

THEMATISCHE AUSEINANDERSETZUNG MIT SOCIAL MEDIA

- Kommunikation durch Kommentare und Likes
- Identität und Identifikation
- Gemeinschaft und Gesellschaft
- Algorithmen und ihre Auswirkung auf die reale Welt und den analogen Körper

Martha Kröger

Tänzerin

Performerin
Schauspielerin

Tanz- und Bewegungstherapeutin



Sie kommt aus der Schmiede der Scuola Teatro Dimitri, welche sie mit einem BA in „Physical Theatre“ 2014 abschließt.

Der Tanz zwischen den Räumen, den Welten, zwischen Kulturen, Generationen und Sprachen ist ihr Zuhause.

In ihrer Arbeit sucht sie nach Ausdrucksmitteln, Bewegungssprachen und Tanztechniken, die über die verbale und nonverbale Kommunikation hinausgehen – dabei findet sie kreativ intuitive Anknüpfungspunkte. 2021 absolvierte sie den Master in „Dance & Movement Therapy“ in Barcelona. Damit professionalisiert sie ihre Suche nach den Zwischenwelten und Ausdrucksmitteln auf der tanzvermittlerischen Ebene mit dem Fokus auf Inklusion und nonverbale Kommunikation.

- „Orlando Furioso L. Ariosto“ | „Akte Zwingli – Ein Mysterienspiel“ | „Sacre del Gotthardo“ (Volker Hesse)
- Ensemblemitglied Monbijoutheater (Maurici Farré)
- Kompanie Maraña (Paula Riquelme Orbenes)

Claudia Rippe

Schauspielerin
Theaterpädagogin
Regisseurin

Coaching Präsenz und Stimme



Sie ist Geschichtenerzählerin aus verschiedenen Sparten: Schauspiel, Regie und Theaterpädagogik. Studiert hat Claudia Germanistik/ Darstellendes Spiel (BA) in Hannover sowie Schauspiel (Diplom) in Berlin.

Die Genauigkeit und die Macht der Sprache sowie die Suche nach dem Ausdruck sind in ihren Arbeiten stets Wegweiser.

Das Entwickeln von Kinder- und Jugendstücken sowie das Konzipieren von Vermittlungsformaten ist seit ihrem Abschluss ein Kernteil ihrer Arbeit. Die Sprache, die Kommunikation und die Geschichten von sind die Instrumente, um mit den unterschiedlichsten Menschen in Kontakt zu treten.

- „Being Jane Dark“ | „Dax und Dow“ | „Pixie“ Morphtheater Berlin
- Theatrale Sprachförderprogramme | Märchenland e.V.
- Ensemblemitglied Monbijou Theater
- Ensemblemitglied Hexenberg Ensemble
- Gast am Theater Matte in Bern
- Coaching nonverbale Kommunikation, Stahlmedien

Künstlerisch Leitung & Spiel
Claudia Rippe & Martha Kröger

Medienpädagogische Beratung
Sandra Lichtenberg

Dramaturgie
Kai Schubert

Choreografie & Supervision
Selina Thüring

Produktionsleitung
Claudia Rippe

Dokumentation
Brian Karp



Das Projekt *SOCIAL ein digitaler Tauchgang* wird unterstützt durch GVL und das NATIONALE PERFORMANC NETZ –STEPPING OUT, gefördert von der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien im Rahmen der Initiative NEUSTART KULTUR. Hilfsprogramm Tanz.

INFO
social.theater.berlin@gmail.com

IM NETZ
www.digitalertauchgang.wixsite.com/social

KONTAKT PRODUKTION
Claudia Rippe
+49 176 22964618
claudia_rippe@web.de

KONTAKT KÜNSTLERISCHER LEITUNG
Martha Kröger
+49 173 0331903
Martha.nowhere@gmail.com