Theaterpädagogische Akademie Heidelberg
Berufsbegleitende Ausbildung Theaterpädagogik BuT

Digitales Schultheater

Chancen und Risiken von Sozialen Medien am Beispiel von TikTok

Abschlussarbeit im Rahmen der Ausbildung zur Theaterpädagogik Johannes Korsch BF 19-1 Eingereicht am 08.01.2023



Inhalt

1	L Einleitung				
2	Dig	Digitaliät im Schultheater			
	2.1	The	ater im Wandel	4	
	2.2	The	ater und Schule	5	
	2.3	Digi	italität und deren Bedeutung für Kinder und Jugendliche	6	
	2.4	Digi	itale Veränderung im Schulkontext	8	
3	Tik	Tok		9	
4	Dis	Diskurs: Theater und TikTok1			
5	For	Forschungsarbeit			
	5.1	Add	olf-Reichwein Schule	14	
	5.2	Die	Forschungsgruppen	15	
6	. Fc	. Forschungsbericht			
	6.1	Gru	ppe ohne Theatererfahrung	16	
	6.1	.1	Erstes Treffen	16	
	6.1	.2	Zweites Treffen	19	
	6.1	.3	Drittes Treffen	22	
	6.2	Gru	ppe mit Theatererfahrung	27	
	6.2	.1	Erstes Treffen	27	
	6.2	.2	Zweites Treffen	30	
	6.2	.3	Drittes Treffen	33	
7	Chancen und Risiken von TikTok:			36	
8	Faz	Fazit		38	
9	Lite	Literaturverzeichnis			
10) A	Abbild	lungsverzeichnis	41	
1:	1 /	Anhan	ng	42	
12	2 E	idess	tattliche Erklärung	45	

1 Einleitung

"Theater macht doch heute keiner mehr. Haben sie kein TikTok, Herr Korsch?"

Mit dieser Frage begann alles. In der ersten Schulwoche nach den Sommerferien 2022 wurde ich von einem Schüler der 5. Klasse mit dieser Aussage konfrontiert, als ich gerade die Anmeldeformulare für die Theater AGs in unserer Schule verteilen wollte. Eine Frage, die mich so sehr beschäftigt hat, dass ich ihr auf den Grund gehen möchte. Daraus hat sich auch der Titel meiner Abschlussarbeit geformt: "Digitales Schultheater - Chancen und Risiken von sozialen Medien am Beispiel von TikTok". Immer mehr Schüler:innen verlieren den Bezug zum Theater und verstehen darunter eine auf klassische Stücke bezogene und konservative Kunstform, mit der sie sich nicht identifizieren können. Meine Erfahrung als Theaterlehrer an einer hessischen Gesamtschule zeigt mir jedoch täglich, dass Theater für Kinder und Jugendliche eine bereichernde und spannende Erfahrung ist. Mit und durch Theater können sie sich mit Inhalten und Themen auseinandersetzen, die sie beschäftigten und bewegen, aber auch Bereiche entdecken, die sie weit über ihren Tellerrand blicken lassen. Wie können jedoch solche Zugänge für Theater an Schulen geschaffen werden? Oder haben die großen Medien wie beispielsweise TikTok das klassische Theater bereits abgelöst? Sind das jetzt die neuen Theaterformen für die jüngeren Generationen? Wo liegen die Risiken von digitalen Medien für das Schultheater, aber wo sind vielleicht auch Chancen in diesem Bereich? Da sich in den letzten Jahren durch die Corona-Pandemie das Digitale gerade auch in der Schule stark etabliert und weiterentwickelt hat, ist die spannende Frage hierbei zudem, ob das Theater auch eine digitale Transformation durchleben muss? Oder ist es gerade in diesen hektischen Zeiten für das Theater wichtig, auf die alten Stärken zurückzugreifen, wie beispielsweise den direkten Kontakt zu den Spielenden auf der Bühne? Welche konkreten Chancen aber vielleicht auch Risiken entstehen durch die Nutzung von TikTok im Schultheater? Dieser Hauptfrage möchte ich nachgehen und werde sie deshalb in dieser Arbeit mit Hilfe eines "Forschungsprojektes" (für die Klassen 5 und 9/10) untersuchen.

Zunächst werde ich auf die Geschichte des Theaters und seine momentane Stellung an hessischen Schulen eingehen und mich mit dem Wandel der Kunstform auseinandersetzen. Dabei wird auf die Historie des Faches und seine Herkunft eingegangen. Da sich diese Arbeit auf Theater im Schulkontext bezieht, erläutere ich im darauffolgenden Schritt das Fach Darstellendes Spiel. Im nächsten Schritt wird beschrieben, welche Bedeutung digitale Medien für junge Menschen haben und wie es ihre Lebenswelt bestimmt. Danach wird eine Brücke geschlagen, wie sich digitale Inhalte in Bezug auf Theater im Schulkontext auf die Jugendlichen auswirken können. Da ich mich in

der Arbeit auf die App TikTok konzentriere, wird diese anschließend vorgestellt. Im Folgenden wird anhand eines aktuellen Diskurses die Verbindung zwischen TikTok und Theater dargestellt und den zentralen Fragen, welche Chancen und Risiken TikTok im Schultheater hat, in praktischen "Experimenten" nachgegangen. Anschließend fasse ich die Erkenntnisse und Ergebnisse aus diesem praktischen Teil unter dem Gesichtspunkt "Chancen und Risiken" zusammen, bevor dann das abschließende Fazit folgt.

2 Digitaliät im Schultheater

2.1 Theater im Wandel

Die Zeit ändert alles! Wer nicht mit der Zeit geht, der geht mit der Zeit. Alles ist dadurch immer im Wandel und Bewegung, so auch das Theater.

Die Geschichte des Theaters begann vor mehr als 2000 Jahren vor Christus. Das Theater hat seinen Ursprung in der Kultur, im Brauchtum und dem jeweils vorherrschenden religiösen Verständnis. Die Menschen hatten Rituale entwickelt, denen sie mit Tänzen und Gesängen Ausdruck verliehen. Dabei stand meist die Götterverehrung im Mittelpunkt. Aus diesen Bräuchen entwickelten sich im Laufe der Zeit die Anfänge des Theaters. Im antiken Griechenland verfestigte sich das Spiel und ihm wurde ein Name geschenkt. Das Wort "Theater" leitet sich aus dem Griechischen ab und bedeutet "anschauen" oder "Schaustätte". Die ersten Theateraufführungen in Griechenland fanden ab dem sechsten Jahrhundert vor Christus statt.¹

Seitdem hat das Theater unzählige Transformationen durchlebt. Es hat sich im Laufe seiner Geschichte immer wieder mit den aktuellen Gegebenheiten auseinandergesetzt und sich dadurch verändert und weiterentwickelt. Durch diese Verbindung zwischen Theater und Zeitgeschehen besteht immer auch ein Bezug zu neuen Technologien, die dann Einfluss auf die Entwicklung des Theaters haben können. Die Elektrifizierung hat zum Beispiel das Thema Licht ins Spiel gebracht. In den letzten Jahren rückte der filmische Realismus, beeinflusst durch das Medium Film, immer stärker in den Vordergrund.²

Theater ist also immer in Bewegung, erfindet sich immer wieder neu und hinterfragt sich selbst.

_

¹ Vgl. (Duda News, 2022)

² Vgl. (Hentschel, 2018, S. 150)

Was kann Theater leisten, was andere Künste nicht vermögen? Was sind die gesellschaftlichen Aufgaben des Theaters? Das sind Fragen, die gerade heute angesichts der Medien-Vielfalt eine besondere Brisanz und Dringlichkeit haben.³

Das "Digitale Zeitalter" verändert unseren Alltag, unsere Gesellschaft so gravierend und nachhaltig wie zuletzt wahrscheinlich die Industrialisierung. Der Einfluss der neuen Medien zwingt uns dazu, auch über das Theater, als altes Medium, nachzudenken.⁴ Es geht darum, sich über die Rolle zu verständigen, die das Theater im Zeitalter der elektronischen Medien spielen kann, soll und will.

Gerade die jüngeren Generationen, insbesondere die sogenannten "Digital Natives", sind diesen neuen Medien sehr zugetan, da diese einen großen Stellenwert in ihrer Persönlichkeit und ihrem Alltag einnehmen. Als "Digital Natives" werden Angehörige der Generationen bezeichnet, die mit neuen Technologien und dem Internet aufgewachsen sind. Marc Prensky, ein US-amerikanischer Autor, Lehrer und Manager, prägte diesen Begriff.⁵ Die Faszination liegt meistens im Neuen und Unbekannten. Demgegenüber scheint das Medium Theater unbeliebt, wie die Zuschauerzahlen in den Theaterhäusern beweisen.⁶ Lösen die neuen Medien das Theater also mehr und mehr ab? Oder besteht die Möglichkeit, dass die beiden Medien nebeneinander existieren und sich bestenfalls gegenseitig positiv beeinflussen?

2.2 Theater und Schule

Das Schulfach "Theater" (auch als "Darstellendes Spiel" oder "Darstellen und Gestalten") erfreut sich nicht nur in Hessen immer größere Beliebtheit und trägt entscheidend dazu bei, dass die Kunstform Theater sich als wichtiger Bestandteil der kulturellen Bildung an Schulen durchsetzt. Oft findet der erste Kontakt mit dem Theaterspielen schon im Kindergarten statt, begleitet die Kinder durch die Grundschule und wird auch in vielen weiterführenden Schulen angeboten. Diese theatralen Angebote erstrecken sich von Musical Gruppen über klassische Theatergruppen bis hin zu zeitgenössischen Flashmob-AGs.

In einem Großteil der Schulen in Deutschland wird in der Sekundarstufe II das Fach "Darstellendes Spiel" als Unterrichtsfach angeboten.⁷ Seit dem Jahr 2007 ist es auf

³ Vgl. (Hentschel, 2018, S. 150)

⁴ Ebd. S.146

⁵ Vgl (lexikon/digital-native/, 2022)

⁶ Vgl. (Tröndle, 2019, S. 18)

⁷ Vgl. (Kubi-Online, 2022)

Beschluss der KMK ein Prüfungsfach der mündlichen Abiturprüfung und zählt damit nun offiziell, neben Kunst und Musik, zu den Fächern, die einen ästhetisch expressiven Modus der Weltbegegnung ermöglichen.⁸

Die Zusammenarbeit von Schulen und Theatern ist in Hessen, dem Bundesland in dem ich unterrichte, stark ausgeprägt. Mit einer Bestandsaufnahme von Kassel bis Darmstadt und von Fulda bis Wiesbaden wurden umfangreiche Daten über dieses wichtige Feld der Bildung erhoben. An allen hessischen Schulen stieg nach der Wahrnehmung des Bedarfs das Interesse am professionellen Theater und die Entwicklung des Fachs Darstellendes Spiel. Ein weiterer wesentlicher Teil der Befragung war die Zusammenarbeit von Theater und Schule im Bereich der Theaterpädagogik. 1.060 Schulen haben geantwortet. Das sind 52 Prozent aller Schulen in Hessen. Das Ergebnis ist eindeutig: Die Schulen wünschen sich eine stärkere Kooperation von Theater und Schule.

2.3 Digitalität und deren Bedeutung für Kinder und Jugendliche

"Social Media verändern die Welt! Sie revolutionieren die Kommunikationsverhältnisse, sie erweitern durch multiple Vernetzungs- und weitgehend entgrenzte Kommunikationsmöglichkeiten die Spielräume für soziale Interaktion erheblich." 10

Begriffe wie "Instagram", "Facebook", "Twitter", "TikTok" und "Fortnite" gehören für die heutige Jugend zum alltäglichen Wortschatz. Was diese Begriffe verbindet, ist zum einen ihre Digitalität und zum anderen, dass sie alle zu den sozialen Medien gezählt werden. Instagram, Facebook und Twitter zählen als Text- und Fotoplattform zu den bekanntesten sozialen Medien. TikTok funktioniert ähnlich, legt seinen Fokus dabei aber stark auf kurze Videos. Fortnite wurde ursprünglich nur als ein Onlinespiel konzipiert, hat sich aber zu einem sozialen Netzwerk entwickelt¹¹. Viele dieser Apps und Spiele befinden sich an einem beliebten Ort, dem Smartphone. Der neue beste Freund des Menschen und treuer Wegbegleiter ist immer parat und griffbereit in der Hosentasche. Da sich Kommunikation, Unterhaltung, Wissenserwerb und -weitergabe immer stärker auf die digitalen Medien stützen, können sich gerade viele Kinder und Jugendliche eine Welt ohne Technik gar nicht mehr vorstellen. Soziale Netzwerke werden immer mehr zu virtuellen Lebensräumen, in denen sie sich selbst präsentieren und zeigen können. "Wer bin ich?" oder auch "Wer will

⁸ Vgl. (Lange, 2014, S. 69-96)

⁹ Vgl. (Wolfgang, 2009, S. 9)

¹⁰ (Härtel, 2011, S. 7)

¹¹Vgl. (medianet-bb, 2022)

ich sein?" sind Fragen, mit denen sich Jugendliche ständig im digitalen Netz auseinandersetzen.¹²

Im Internet, auf den genannten Plattformen, lernen sie, sich selbst auszudrücken und bekommen gleichzeitig ein sekundenschnelles Feedback von anderen Usern. So ist es ihnen möglich, schnell zu erkennen, welche Bilder, Gedanken und Meinungen beliebt oder unbeliebt zu sein scheinen. Sie erfahren durch Likes und positives Feedback Anerkennung und Zuspruch, was das Selbstbewusstsein stärkt. So haben sie das Gefühl von Halt und Sicherheit, das sie durch Gleichgesinnte im virtuellen Raum erfahren. Diese positiven Rückmeldungen von Gleichaltrigen sind für die Identitätsbildung und das Selbstwertgefühl wichtig.

Auch bieten die neuen Medien den Usern eine digitale Bühne, auf der sie sich künstlerisch und kreativ mit allen Themen auseinandersetzen können. Die Gestaltungsmöglichkeiten, mit denen sie sich zu Themen "darstellen" können, sind vielschichtig und scheinen grenzenlos. Besonders die App TikTok nimmt hier eine immer größere Rolle ein. Aber die Gefahr anzuecken und direkt auf viel Widerstand und Hass im Netz zu stoßen, ist ebenfalls groß.

Dies hat zur Folge, dass sich viele User den sozialen Medien nur von ihrer "Besten Seite" zeigen. Man versucht ein möglichst positives Bild von sich zu präsentieren. Auswirkungen sozialer Netzwerke auf die Psyche sind längst Bestandteil vieler Studien. Die Online-Befragung "Instagram & Körperbild" von Katrin Döveling von der Hochschule Darmstadt mit Jugendlichen ergab, dass mehr als 50 Prozent der Teilnehmenden durch Instagram einen Druck hinsichtlich ihres Aussehens spüren. Vor allem Mädchen und junge Frauen neigen dazu, sich mit anderen zu vergleichen.¹³

Auch Beauty-Filter, die mittlerweile zum Standard der Apps gehören, können den Selbstwert und die Körperwahrnehmung verzerren. Wer regelmäßig Instagram nutzt, kommt an Inhalten mit vermeintlich makellosen Menschen nicht vorbei. Und das ist gefährlich, schließlich sieht man hier nicht die Realität. Sozialpsychologe Hans-Peter Erb rät, sich stets bewusst zu machen, dass man in sozialen Medien oder auch in der Werbung meist eine geschönte Welt sieht, perfekt inszeniert, ausgeleuchtet und digital bearbeitet. Das ist nur ein Teil der Schattenseiten von social media. Laut aktuellen Studien sind

1

¹² Vgl. (Wampfler, 2014, S. 18f)

¹³ Vgl. (social-media-nutzung-von-kindern-und-jugendlichen, 2022)

Minderwertigkeitskomplexe, Angstzustände, Depressionen, Schlafdefizit und Angst etwas zu verpassen, große Themen der Nutzer.¹⁴

Eine klare Trennung von offline und online gibt es nicht mehr. Auch bei gemeinsamen analogen Treffen unter jungen Menschen ist das Smartphone in den meisten Fällen dabei. Digitale Inhalte und permanente Online-Kommunikation verschmelzen immer stärker mit der realen Welt.

2.4 Digitale Veränderung im Schulkontext

Der Trend des digitalen Zeitalters geht auch an der Schule nicht spurlos vorbei. Die Corona Pandemie hat die Schule nachhaltig verändert. In immer mehr Schulen hat das Digitale einen schnellen Zuwachs bekommen. So wurde der Unterricht in der Pandemie in weiten Teilen digitalisiert und man begann notgedrungen viele virtuelle Räume, wie zum Beispiel die Kommunikationsplattform Microsoft Teams, zu nutzen. Über Video-Konferenzen wurden die Lehrstunden abgehalten und die Schüler:innen konnten von zuhause aus am Unterricht teilnehmen, Materialien hochladen, online zusammen lernen und kommunizieren.

Auch wenn der Schulbetrieb weitestgehend wieder zu seiner Normalität zurückgefunden hat und wieder im realen Raum stattfindet, so hat sich nach der Pandemie viel verändert. Die Online Plattformen werden weiterhin genutzt. Auch die Organisationen der Klassen, wie beispielsweise das Klassenbuch, wurden in der Schule, in der ich als Lehrer tätig bin, komplett auf ein digitales Medium umgestellt. Seit den Herbstferien 2022 wurden alle Tafeln in der Adolf-Reichwein-Schule, durch digitale Alternativen ersetzt. Jedes Smartboard ähnelt nun einem PC, in dem die Lehrkräfte ihre gesamten Unterrichtsmaterialien mit permanentem Internetzugang modern gestalten können. Zudem gibt es seit Anfang des bedeutet. 2022 sogenannte "iPad"-Klassen. alle Jahres vier Das Unterrichtsmaterialien ausschließlich auf den Tablets existieren. Bücher und Arbeitsblätter werden den Schüler:innen nur noch online zu Verfügung gestellt. Mit diesen Forschungsklassen soll überprüft werden, welche Vor- und Nachteile diese Art von Unterricht mit sich bringt. Sollten die Ergebnisse positiv ausfallen, werden ab den nächsten Schuljahren mehr Klassen diesem Beispiel folgen. Die Resonanz der Schüler:innen der iPad-Klassen ist Erfolg versprechend. Dieses Beispiel zeigt sehr treffend, dass Kinder und Jugendliche selbst im Schulalltag immer stärker mit digitalen Formaten konfrontiert werden. Die Frage, die sich also stellt, ist, ob auch das Schultheater diesen Weg einschlagen und mehr Inhalte digitalisieren sollte.

¹⁴ Vgl. (social-media-nutzung-von-kindern-und-jugendlichen, 2022)

Das aktuelle Kerncurriculum des hessischen Kultusministeriums für die gymnasiale Oberstufe im Fach Darstellendes Spiel nennt als wesentliche Lerninhalte das Erlernen von Grundlagen des Theaterspiels, Figurenentwicklung, Theatrale Konzeptionen, Szenenarbeit und Inszenierung, Dramaturgie im Umgang mit Texten sowie Rezeption und Analyse. 15 Auch für die Sekundarstufe eins (Haupt-,Real-u. Förderstufe sowie Gymnasiale Mittelstufe)wird bereits seit 2007 großes Interesse am Darstellendem Spiel beschrieben.¹⁶ Beim Hessischem Fachtag Darstellendes Spiel in der Sekundarstufe eins vom März 2022 wurde eine Weiterentwicklung durch fachlichen Austausch formuliert, unterstützt durch die Erfahrungen des DS, auch als Angebot im WPU-Wahlpflicht-Unterricht und schulspezifische Modelle. Lehrplan, Diskussion zu vorhandenen Erfahrungen und Forderungskatalog für das HKM (Hessisches Kultusministerium) sind dabei in stäter Entwicklung.¹⁷

Das Thema Digitalisierung hat hingegen seinen Weg in den Lehrplan noch nicht gefunden¹⁸. Und dies, obwohl in der Jugendkultur Digitalisierung, soziale Medien und neue Ausdrucksformen eine große Rolle spielen. Wird hier vom Schultheater die Chance versäumt, sich dem aktuellen Zeitgeist anzuschließen und sich wie das Theater im Wandel der Zeit neu zu transformieren?

TikTok

Da ich das Fach DS ganz konkret auf seine Digitalität untersuche, gilt es vorab zu klären, welche Faszination von der App TikTok ausgeht und wie sie theaterpädagogische Prozesse im Guten wie im Schlechten beeinflussen kann. Dafür erläutere ich zuerst die App TikTok, erkläre ihren historischen Ursprung und beschreibe die Zielgruppe, von der sie am meisten verwendet wird. Darauffolgend erkläre ich wie die App funktioniert und werde abschließend die Chancen und Risiken für die theatrale Praxis näher aufzeigen.

TikTok ist eine soziale Online-Videoplattform, bei der kurze Videos zu verschiedenen Themen gedreht, verschönert, mit Musik unterlegt, hochgeladen und geteilt werden können.

¹⁵ Vgl. (Hessisches Kultusministerium, 2022)

¹⁶ Vgl. (bildungsserver., 2022)

¹⁸ Vgl. (kultur.bildung.hessen.de, 2022)

Die Geschichte von TikTok hat ihren Ursprung in Shanghai. Unter dem Namen "Musical.ly" entstand die chinesische Videoplattform für Android und IOS im Jahr 2014¹⁹. Der Content der App bezog sich anfangs komplett auf die Musik. Die Nutzer:innen konnten sich mit ihren eigenen Handykameras dabei filmen, wie sie sich zu ausgewählten Liedern bewegen, tanzen und lippensynchron mitsingen. Diese Videos wurden dann hochgeladen und in der App veröffentlicht. Um ein besseres Ergebnis erzielen zu können, wurden verschiedene Aufnahmegeschwindigkeiten angeboten.²⁰ Später wurde die App besonders dafür bekannt, berühmte und originale Filmzitate zu synchronisieren und nachzuspielen. Es war ein gigantischer Erfolg und bei seiner Zielgruppe, den 13- bis 20-Jährigen, sehr beliebt. Schon zwei Jahre nach der Gründung im Jahre 2016 hatte die App mehr als 140 Millionen Nutzer:innen, darunter ca. 4 Millionen in Deutschland.²¹ 2017 wurde musical.ly für einen Preis zwischen 800 Millionen und einer Milliarde US-Dollar vom chinesischen Medienunternehmen ByteDance gekauft.²² Es unterscheidet sich von seinem Vorgänger vor allem durch seinen viel größer gefächerten Content. Nun ist es möglich, auch eigene Inhalte zu produzieren. Die Nutzer:innen können eigene Videos ohne inhaltliche Vorgaben drehen. So gibt es immer noch viele Tänze, aber auch beispielsweise kleine Schauspielszenen, Sportclips, Kochvideos, Beautyfilme oder Reisefilmtagebücher. Die Vielfalt ist grenzenlos. Dabei steht oft das Zeigen seiner eigenen Persönlichkeit im Vordergrund. Es ist aber auch möglich, schon vorhandene Videos anderer Nutzer:innen neu aufzunehmen oder nachzuspielen.

Die App wird vermehrt von Jugendlichen genutzt und ist in der Generation Z (Geboren 1997 – 2012) nicht mehr wegzudenken. Das Wachstum von TikTok in der social media Landschaft ist beispiellos. 2022 nutzten über 1,7 Mrd. Menschen TikTok weltweit. Damit lässt TikTok seinen stärksten Wettbewerber Instagram immer weiter hinter sich.²³

Doch wie funktioniert die App? Jede: r Benutzer: in erstellt einen eigenen Account, in dem er/sie die gedrehten Videos veröffentlichen kann. Für hochgeladene Filme kann man ähnlich wie bei Facebook und Instagram Likes und Kommentare erhalten. Man kann Content Creator, also Menschen, die Videos erstellen, auch folgen, um immer aktuell mitzuerleben, wann ein neuer Inhalt hochgeladen wird. Wenn man eine bestimmte Zahl an Followern erreicht hat, bekommt man den sogenannten blauen Haken. Dieser befindet sich dann hinter dem Profilnamen des Accounts und kennzeichnet dessen offizielle Verifizierung

_

¹⁹ Vgl. (Was ist TikTok, 2022)

²⁰ Vgl. (Wie funktioniert TikTok, 2022)

²¹ Vgl. (tiktok-nutzer-statistiken, 2022)

²² Vgl. (Wikipedia , 2022)

²³ Vgl. (social-media-tiktok-nutzerinnen-weltweit, 2022)

und so die Echtheit des Profils. Die App ist kostenlos, aber wie bei allen anderen sozialen Netzwerken können die User:innen durch Sponsoring Geld verdienen. Der Verdienst hängt davon ab, wie viele Follower, Likes und Zuschauer:innen man hat. Mit einem guten Sponsoring kann man Einnahmen zwischen hundert und mehreren tausend Euro pro Post erzielen.²⁴ Außerdem gibt es eine Live-Funktion, bei der Fans ihren TikTok-Stars Geld spenden können – ein Prinzip, welches auch die Streaming-Plattform Twitch groß gemacht hat. Durch die Content Creator auf Plattformen wie TikTok ist eine ganz neue Berufssparte entstanden. Viele Benutzer:innen streben es an, damit ihr Geld zu verdienen und sogar berühmt zu werden. Immer mehr TikTok-Stars produzieren beispielsweise ihre eigene Musik, spielen in Filmen und Serien mit oder synchronisieren große Hollywoodfilme.

4 Diskurs: Theater und TikTok

In den vorhergehenden Kapiteln wurde aufgezeigt, wie die Digitalisierung im Bereich der Schule immer weiter vordringt und welche große Rolle sie in der Jugendkultur spielt. Die digitalen Strukturen und Einflüsse prägen in ihrer Allgegenwärtigkeit das menschliche Dasein in nahezu allen Lebensbereichen. Auch die Kulturelle Bildung ist von diesem Wandel betroffen und setzt sich nun immer stärker mit diesem Thema auseinander. "So wird in vielen aktuellen Fachzeitschriften wie beispielsweise die Zeitschrift für Theaterpädagogik, Theater und Digitalität (2021) und die Zeitschrift Schultheater theaterdigital (2020) darauf hingewiesen, dass digitale Transformationsprozesse der Gesellschaft zunehmende Relevanz für (schul-)theaterpädagogische Arbeit bekommen"²⁵.

Die Bedingungen für diesen Wandel werden immer komplexer und multidimensionaler, aber im Schultheater besteht die Möglichkeit, die "Digitalisierung im Rahmen ästhetischer Prozesse und Vollzüge umfassender zu erfahren und zu verstehen"²⁶. In die aktuellen Diskurse von Theater und Digitalität wird der Begriff des "Postdigitalen Schultheaters" eingeführt. "Der Begriff beschreibt die Formen des Schultheaters, unter den Vorzeichen einer postdigitalen Gesellschaft, in den Blick zu nehmen"²⁷. Das Bundesministerium für Bildung und Forschung hat seit dem Jahr 2017 insgesamt 14 Forschungsprojekte gefördert, die sich mit dem digitalen Wandel und dessen Auswirkungen auf die kulturelle Bildung

²⁴ Vgl. (Chip, 2022)

²⁵ (kubi-online, 2022)

²⁶ Vgl. Ebd.

²⁷ (Theater und Digitalität/ Heft 78, 2021)

befassen. In diesen Projekten sollte gelernt werden, dem digitalen Zeitalter kreativ, kritisch und produktiv zu begegnen.²⁸

Dabei spielte auch die App TikTok immer wieder eine wichtige Rolle. Da sich die vorliegende Arbeit im Schwerpunkt mit TikTok beschäftigt, werde ich aus dem großen Feld "Theater und Digitalität" und dem sehr komplexen und aktuellem Diskurs darüber, auf zwei verschiedene Vertreter:innen und deren Thesen eingehen, die sich zu der App TikTok und ihrer Verbindung zum Theater geäußert haben.

So hat sich die Forschungsprofessorin für digitale und vernetze Medien Judith Ackermann ausgiebig mit TikTok beschäftigt und kommt zu dem Schluss: "TikTok hat sehr viel mit Theater zu tun"²⁹. Ackermann ist der Meinung, dass TikTok von allen digitalen sozialen Plattformen die sei, die sich am meisten auf Fiktion und Dartstellung konzentriere. Es gehe bei der App darum, zu bestimmten Themen darstellerisch aktiv zu werden. Trotz der vielen gestalterischen Möglichkeiten hätten die Theaterhäuser diese anfangs eher gemieden. Durch die Pandemie habe sich diese Situation jedoch stark gewandelt. Hierbei meint sie auch, dass TikTok im Theaterkontext und eine Veranstaltung im Theater nicht konkurrieren, sondern in einer Wechselbeziehung stehen. Durch die partizipative digitale Mitgestaltung beginnt der Theaterabend schon vorab und findet dann im Anschluss im Theaterraum physisch statt.³⁰

Auch der Autor und Dramaturg Konstantin Küspert ist von den Möglichkeiten und der Zugkraft von TikTok begeistert und schwärmt von der Videoplattform als theatralen Raum. Er beschreibt das Internet als neuen Spiel- und Bühnenplatz, auf dem ganz neue Ideen möglich gemacht werden können. Gerade durch die App TikTok könnten theatrale Performances von Menschen aus allen Schichten und jeden Alters erlebt werden. Jeder kann eigene Videos produzieren und auf die App hochladen. Zusätzlich besteht auch die Möglichkeit, selbst aktiv Content mitzugestalten, indem man kleine Elemente aus bereits vorhandenen Videos auf TikTok ausschneidet und diese in einem neuen Video verändert oder deren Geschichte weitererzählt. Durch diesen Prozess, an dem viele unterschiedliche Menschen beteiligt sind, kann etwas Neues und auch Größeres entstehen. Am Ende entsteht so ein gemeinschaftliches Produkt, das über die Bildschirme hinaus viele Menschen miteinander verbindet.³¹

²⁸ Vgl (kubi-online, 2022)

²⁹ (Tagesspiegel, 2022)

³⁰ Vgl. (Tagesspiegel, 2022)

³¹ Vgl. (Podcast, 2022)

Dies hat zur Folge, dass man den Ausdruck "Aufführung" ausbauen sollte. Dadurch wird das Feld des Theaters größer und für mehr Personen attraktiver. Die Menschen, die mit dem Theater weniger anfangen können, sehen plötzlich Gemeinsamkeiten zu dem, was sie bereits aus den digitalen Medien kennen und schon selbst praktizieren.³²

Zusammenfassend lassen sich die Aussagen der beiden Theatermacher:innen in zwei wesentliche Thesen einteilen: Zum einen haben sie die Forderung, Digitalität als neue Möglichkeit und erweiterte Form des Theaters zu erkennen und zu nutzen. Und zum anderen, sei es wünschenswert, durch den digitalen Wandel im Theater neue Zielgruppen zu erschließen und zu erreichen.

Diese Forderungen haben mich zu meinen Forschungsprojekten inspiriert, bei denen ich mich stark mit sozialen Medien auseinandersetze und diese in den Unterricht mit einbringe. Außerdem untersuche ich dabei, ob der Zugang zu dieser Kunstform damit niederschwelliger wird.

5 Forschungsarbeit

In den letzten Kapiteln haben wir erfahren, dass das Theater immer wieder einem Wandel ausgesetzt ist. Gerade die Pandemie hat diese Veränderungen noch einmal extrem beschleunigt. So musste und muss sich die Schule, aber auch das Theater, neu mit den digitalen Medien auseinandersetzten und diese als Chance sehen, sich weiter zu entwickeln. Es ist spannend zu beobachten, wie die Technik und Digitalisierung aktuell in vielen Arbeitsfeldern starke Veränderungen und ein Umdenken mit sich bringt. Wie Ackermann sagt, sollte dies als große Chance für etwas Neues gesehen werden³³.

Aus den Interviews von Ackermann und Küspert können zwei Themenschwerpunkte abgeleitet werden. Zum einen, dass die Theaterhäuser durch Soziale Medien wie TikTok eine neue Zielgruppe erschließen können und zum anderen, das Theater dem insgesamt offener gegenüberstehen soll. Beides wollte ich mithilfe eigner Versuchsgruppen genauer untersuchen.

Als Theaterpädagoge, der sehr viel Zeit mit Jugendlichen und der Generation "Social Media" verbringt, finde ich das Arbeiten mit TikTok ebenfalls besonders spannend. Ich stelle in der App selbst das Arbeiten und Kennenlernen von theatralen Mitteln und das

.

³² Vgl. (Tagesspiegel, 2022)

³³ Vgl. (Tagesspiegel, 2022)

spielerische Entdecken von eignen Talenten und Präsentationsformen fest. Auch ich betreibe seit 2021 einen eigenen TikTok Kanal, konnte schon viele Erfahrungen damit sammeln und sehe darin eine neue und frische Form des Theaters. Die Frage, die ich mir dabei stelle, lautet, wie ich in Zukunft meinen Unterricht gestalten will. Sollte mehr mit diesem Medium gearbeitet werden, damit das Fach Darstellendes Spiel auch relevant und nah am Zeitgeist bleibt? Wie empfinden es die Schüler:innen? Haben sie die Bedürfnisse, mehr mit sozialen Medien im Theaterunterricht zu arbeiten oder verlangt es ihnen in diesen Zeiten gerade eher nach den klassischen Theaterformen? Was sind die Möglichkeiten von TikTok? Wo liegen die Chancen? Aber gibt es vielleicht auch Risiken, die diese App mit sich bringt? Das möchte ich mit meinen Schüler:innen herausfinden. Dafür wird das "Forschungsprojekt" mit zwei unterschiedlichen Gruppen durchgeführt.

Mit der ersten Gruppe soll überprüft werden, ob durch die App TikTok neue Schüler:innen für das Fach Darstellendes Spiel gewonnen werden können. Hierfür wollte ich mit Schüler:innen arbeiten, die noch keinerlei Berührungen mit dem Fach hatten und Theater eher skeptisch gegenüberstehen.

Mit der zweiten theatererfahrenen Gruppe, sollte überprüft werden, welche Möglichkeiten die App für den Unterricht bieten kann und ob sich die Schüler:innen in Zukunft eine stärkere Einbindung dieser im Theaterunterricht wünschen.

Das "Forschungsprojekt" habe ich mit den zwei verschiedenen Gruppen in einer Zeitspanne von drei Wochen durchgeführt. Beide Gruppen hatten dabei drei Doppelstunden mit jeweils 90 Minuten. Im Folgenden werde ich zunächst die Struktur der Adolf-Reichwein-Schule beschreiben.

5.1 Adolf-Reichwein Schule

Die Adolf-Reichwein-Schule (ARS) ist eine kooperative Gesamtschule im Landkreis Offenbach in Hessen. Die ARS bietet verschiedene Bildungswege von der Klasse 5 bis zur Klasse 10. Drei Schulformen und eine Förderstufe führen in die gymnasiale Oberstufe oder in den Beruf. Die Schule umfasst 1170 Schüler:innen, die in insgesamt 48 Klassen von 87 Lehrkräften betreut und unterrichtet werden³⁴. An dieser Schule lehre ich seit 10 Jahren die Fächer "Darstellendes Spiel (DS)" und "Sport". Als Leiter für das Fach Theater begleite ich aktuell (Schuljahr 2022/2023) vier DS-Klassen und zwei Theater AGs. Eine davon ist eine der Forschungsgruppen.

-

³⁴ Vgl. (Adolf Rechwein Schule Langen, 2022)

5.2 Die Forschungsgruppen

Für die Durchführung des "Forschungsprojekts" habe ich mich in der theatererfahrenden Gruppe für eine Gemeinschaft entschieden, die sich aus Schüler:innen der 9. und 10. Klassen zusammensetzt. Dieses Team besteht aus insgesamt 14 Schüler:innen (13 Mädchen und ein Junge) und existiert in dieser Konstellation bereits seit eineinhalb Schuljahren, wobei einige seit der 5. Klasse bei mir am Theater-Unterricht teilnehmen. Alle sind vom Theater-Spielen begeistert und konnten bereits viel Erfahrung sammeln. Daneben herrscht in der Gruppe ein sehr gutes Miteinander, sowie eine hohe Kreativität und Spielfreude. In der Vergangenheit wurde bereits mit dem Medium Video gearbeitet, aber eine direkte Auseinandersetzung mit TikTok hat noch nicht stattgefunden.

Um herauszufinden, ob es möglich ist durch TikTok neue Zielgruppen zu erschließen, entschied ich mich dafür, die zweite Gruppe ganz neu aus Theateranfängern zusammenzustellen. In der ARS gibt es seit dem neuen Schuljahr 2022/23 insgesamt fünf neue fünfte Klassen. Ich habe in diesen Klassen vor den Herbstferien Werbung für ein TikTok-Projekt gemacht und dann ein Anmeldeformular ausgeteilt. Die Kinder hatten bis nach den Herbstferien (1. November 2022) Zeit, sich für dieses Projekt anzumelden. Von insgesamt 146 Fünftklässler:innen haben sich 82 für das besagte Projekt angemeldet. Mit so einer großen Resonanz hatte ich nicht gerechnet und so musste aus den vielen Anmeldungen leider eine Auswahl getroffen werden. Ich habe mich für insgesamt 14 Teilnehmer:innen (11 Mädchen und 3 Jungen) entschieden, da meine erste schon bestehende Forschungsgruppe ebenfalls aus 14 Schüler:innen besteht. Bei der Auswahl der Schüler:innen ging es mir darum, eine Bannbreite aus allen Schulzweigen abzudecken (auch Förderklassen, die ab der 7 in Real oder Hauptschule eingeteilt werden). Bereits hier lässt sich erkennen, dass TikTok eine wahnsinnige Zugkraft besitzt. Noch nie hatten sich so viele Schüler:innen bei mir für ein Theaterprojekt angemeldet.

6 . Forschungsbericht

Mit beiden Gruppen wurde ein eigener TikTok Account angelegt. Dafür wurde von den Eltern aus datenschutzrechtlichen Gründen eine Genehmigung eingeholt. Beide Gruppen sollten während der ersten Unterrichtseinheit einzelne kurze TikTok Videos in Kleingruppen und in der zweiten Stunde ein Video mit der gesamten Gruppe erstellen. Die Videos haben immer eine Länge von 30 Sekunden, da dies dem Durchschnitt der TikTok-Videos entspricht. Die Videos wurden nicht veröffentlicht und nach dem Projekt auf Wunsch einiger Eltern wieder gelöscht. In der dritten Stunde wurde dann die Brücke zum Theater geschlagen und pro Gruppe gab es unterschiedliche Aufgaben, in denen die Schüler:innen das Erlebte reflektieren sollten.

6.1 Gruppe ohne Theatererfahrung

6.1.1 Erstes Treffen

Ziele der Stunde:

- Kennenlernen der Gruppe
- Sammeln von Wissen über die App TikTok in Form einer digitalen Umfrage
- Sammeln und Einteilen der Gruppen in verschiedene Genres
- Erstellen der Kleingruppen, die zu einem Genre ein TikTok Video drehen

Aufbau der Stunde:

Nach einer kurzen Begrüßung, begannen wir ohne weitere Einführung mit einem Raumlauf als Warm-Up. Mir war es sehr wichtig, gleich zu Beginn praktisch zu starten.

Um eine erste Verbindung zum Thema herzustellen, wählte ich zwei Lieder aus, die durch einen TikTok-Trend gerade sehr aktuell und beliebt sind: "Unholy" von Sam Smith sowie "Wildberry Lillet" von Nina Chuba.

Im Anschluss erklärte ich die Übung "Popcorn". Dabei stelle ich den Schüler:innen eine Frage. Wenn diese die Antwort wissen oder etwas sagen möchten, springen sie wie ein Popcorn auf, sagen etwas und sinken danach wieder zu Boden. Die erste Frage war: "Was ist TikTok?". Die Kinder hatten sehr viel zu sagen und so sprangen sie immer wieder auf und teilten ihr Wissen zur App mit der Gruppe.

Im Anschluss sammelten wir Begriffe in Form einer digitalen Umfrage auf einer digitalen Tafel über die App Mentimeter. Hierfür konnte jede:r Schüler:in sein Wissen bequem in sein / ihr Smartphone eingeben. Dies wurde dann direkt auf die Tafel übertragen. Linear zur Häufigkeit der Eingabe eines Begriffes ist die Schriftgröße eines Wortes.

Was bedeutet für euch TikTok?



Abbildung 1 Umfrage Mentimeter - TikTok Bedeutung

Wie in Abbildung 1 zu erkennen ist, sind die stärksten Assoziationen "tanzen", "fame", "süchtig", "edits", "trends" und "asmir". Um wieder in Bewegung zu kommen, sollten die Schüler:innen in einen erneuten Raumlauf starten. Währenddessen las ich verschiede Begriffe aus der erstellten Mindmap (Abbildung 1)vor. Diese sollten sie in einem Standbild darstellen. Vor dem Wort sagte ich eine Zahl. Diese gab an, mit wie vielen Schüler:innen das Standbild gebaut werden sollte. Damit sich die Gruppe immer wieder neu mischte, sollten die Schüler:innen mit den Personen zusammenarbeiten, die bei Nennung des Begriffes am nächsten beieinanderstanden. Es war mir sehr wichtig, die Informationen und das Wissen der Kinder gleich körperlich und kreativ umzusetzen.

Im nächsten Schritt sollten die Kinder überlegen in welche TikTok Genres sich die Begriffe einteilen lassen. Folgende Kategorien haben die Schüler:innen ausgearbeitet: "Tanzvideos", "Games", "Beauty", "Kochen", "Trends", "Edits", "Fakenews", Comedy", "Musik "Schön sein" und "Filter".

Nun wurde die Klasse in vier Kleingruppen eingeteilt. Jede Gruppe sollte sich nun für eines der Genres entscheiden. Die drei Jungen arbeiteten zusammen und nahmen das Genre "Games". Die zweite und dritte Gruppe, bestehend aus fünf und drei Mädchen entschieden sich für "Tanz"-und die letzte Dreiergruppe nahm "Comedy".

Im letzten Arbeitsschritt sollten die Teams zu den Genres ein eigenes TikTok Video drehen. In einer 15-minütigen Arbeitsphase sollten die Gruppen eine erste kleine Idee entwickeln, filmen und auf den gemeinsam erstellten TikTok Account hochladen. Sie durften dafür in der App Videos zu diesem Thema anschauen und sich davon inspirieren lassen.

Am Ende der Stunde wurden alle drei TikTok Videos auf der digitalen Tafel angeschaut und es wurde eine Feedbackrunde abgehalten. In dieser wurde besprochen, wie sie gearbeitet hatten und inwieweit sie mit den Ergebnissen zufrieden sind.

Reflexion der Stunde:

Das Verhalten der Schüler:innen lässt sich mit wenigen Worten sehr gut zusammenfassen: Freudig und motiviert.

Als beim Raumlauf die TikTok Songs abgespielt wurden, führte dies sofort zu einer Steigerung der Bewegungsfreude. Auch bei der Übung "Popcorn" war es erstaunlich, wie viel die Schüler:innen zu diesem Thema zu sagen hatten. Zwei Mädchen waren besonders mitteilungsbereit. Aber auch die Jungen konnten sehr viel dazu beitragen. So musste ich die Übung aus Zeitmangel nach etwa zehn Minuten beenden, obwohl noch Gesprächsbedarf vorhanden gewesen wäre. Als die Begriffe im Rahmen der Umfrage gesammelt wurden, wurde sehr aktiv und mit viel Leidenschaft diskutiert und sich über das Wissen der App ausgetauscht. Das Arbeiten mit dem Handy war für die ganze Klasse eine große Freude. Es ist erstaunlich zu sehen, mit welch einer Sicherheit und Begeisterung sie mit dem Handy umgehen. Es lässt sich aber auch beobachten, dass durch die Arbeit am Handy immer eine gewisse Unruhe entsteht und die Konzentration abnimmt. Die Unterteilung in die Genres fiel der Gruppe sehr leicht.

Bei der Erstellung der eignen TikTok Videos war es spannend zu beobachten, wie schnell sie Themen und Ideen hatten. Die Jungen-Gruppe interessierte sich sofort für eine Vielzahl von TikTok Tänzen, die sie sehr freudig immer wieder tanzten. Die anderen Gruppen fokussierten sich auf vorhandene Szenen. Aus den Inhalten der Szenen etwas Neues und

Eigenes zu schaffen fiel allen drei Gruppen sehr schwer. Das Kopieren und bestenfalls erweitern von Elementen stand hier klar im Vordergrund.

Im Feedbackgespräch berichteten alle 14 Schüler:innen wie viel Freude sie beim Drehen der Videos hatten. Sie verglichen aber ihre Performance immer mit den schon vorhandenen Inhalten bekannter TikToker:innen. Das eigene Schaffen wurde noch nicht von der App getrennt, sondern mit bereits bestehenden Content verglichen.

6.1.2 Zweites Treffen

Ziele der Stunde:

- Motivieren zu eigenen kreativen Inhalten
- Schaffen von Vertrauen in eigene Prozesse
- Bewegungshorizont erweitern
- Definieren des Begriffes "Aufführung"
- Einführen von Digitalem Feedback

Aufbau der Stunde:

Nach einer Begrüßung wurde in einem Sitzkreis gemeinsam erinnert, was wir in der Vorwoche geleistet hatten. Wir starteten danach wieder mit einem Raumlauf. Dieses Mal ließ ich jedoch die Musik weg und lenkte somit die Aufmerksamkeit mehr auf die eigenen Bewegungen, also nicht auf die Choreographien und Bewegungsmuster von TikTok. Der erste Auftrag des Raumlaufs bestand darin, dass ich Begriffe aus der erstellten Mindmap vorlas. Diesmal sollten sie die Wörter alleine mit einer Bewegung umsetzen. Da ich in der Vorwoche gemerkt hatte, dass diese Gruppe TikTok stark mit Choreographien und Tänzen in Verbindung bringt, entschied ich mich als Einstieg in die zweite Stunde, auf das Thema "Bewegungen" einzugehen. Somit wollte ich die bekannten Bewegungsabläufe und die Sicherheit der Teilnehmenden nutzen, um den Mut aufzubringen, neue eigene Bewegungen zu etablieren und auszuprobieren. Danach wurde die Klasse in zwei Gruppen geteilt. Eine der Gruppen sollte sich hinsetzen, während die andere Gruppe die Übung ein weiteres Mal durchführte. Bei dieser kleinen Werkschau sollten die Schüler:innen selbst einen der nun bekannten Begriffe sagen und dazu gleichzeitig eine Bewegung machen. Dann wurden die Gruppen gewechselt. Nach dieser kurzen Vorstellung bildeten wir einen großen Kreis. Dort spielten wir eine Runde Kofferpacken mit Bewegungen. Jeder sollte sich aus den eben gesehenen und selbst erlebten Handlungen eine aussuchen. Nach der Reihe stellte jede: r seine: ihre Choreografie vor, ohne dabei das Wort zu sagen. Diese wurde dann von allen so exakt wie möglich wiederholt.

Mit diesem Einstieg sollte erreicht werden, dass die Schüler:innen von den bereits bekannten Tänzen Abstand gewinnen und ihre eigenen Bewegungen erarbeiten. Dabei entdeckten sie die eigene Bewegungsqualität und die Kreativität ihres Körpers.

Im Anschluss wurden vier Gruppen gebildet, die nicht dieselben sein sollten, wie in der letzten Einheit. Sie hatten erneut die Aufgabe, ein eigenes TikTok Video zu drehen. Eine neue Vorrausetzung für das Video war allerdings, dass es sich um etwas Eigenes handelt und nicht schon eine bestehende Szene aus TikTok kopiert oder nur nachsynchronisiert wird. Das Video durfte dieses Mal bis zu zwei Minuten umfassen.

In Anschluss wurden die vier Videos wieder gemeinsam betrachtet und es folgte eine Feedbackrunde. Die Schüler:innen erkannten in den Videos neue Bewegungen und es wurde besprochen, das eigene Ideen einen genauso hohen Stellenwert haben, wie bereits bekannte Bewegungen aus TikTok. Da im Kapitel "Theater und TikTok" Ackermann dazu aufgefordert hat, den Begriff "Aufführung" neu auszulegen, wage ich dies mit den Schüler:innen und lasse sie unvoreingenommen per digitaler Umfrage definieren. Diese wurde erneut mit Mentimeter durchgeführt.

Mentimeter

Was ist eine Aufführung?

Eine Aufführung ist für uns wo Menschen eine Geschichte spielen und sie Inspirationen spielen und Atmosphäre da ist

Eine Aufführung ist wenn jemand etwas zeigt. Wenn jemand etwas sozusagen macht

Eine Aufführung ist etwas wo Menschen oder Videos von Menschen abgespielt oder aufgeführt werden, wie ein Theaterstück in etwa. Ein Aufführung ist auch ein Film wo echte Menschen mitspielen, aber nicht vor dem Fernseher Eine Aufführung ist für uns etwas wo man vor Leuten steht oder sitzt und etwas vorführt

Abbildung 2 Umfrage Mentimeter Aufführung

In einem letzten Schritt wurden die vier Gruppen zu zwei großen Gruppen zusammengeführt und sollten nun ein weiteres TikTok Video drehen. Die Gruppe hatte volle Freiheit bei der Wahl des Genres, dem Inhalt sowie der Umsetzung des Videos. Im Anschluss wurden auch diese vorgezeigt und sie sollten nun per Mentimeter im Handy abstimmen, ob auch das Betrachten dieser Videos eine Aufführung sein kann. Alle 14 Schüler beantworteten die Frage mit "Ja". (siehe Anhang Abbildung 8 Abstimmung Mentimeter Videos = Aufführungen - Gruppe ohne Theatererfahrung)

Am Ende durften die Schüler:innen auf die sechs Videos, die in der Stunde auf unsern eigenen TikTok-Account hochgeladen wurden, mit Likes reagieren und diese dort kommentieren. So hatten wir ein digitales Feedback, wie es in sozialen Medien üblich ist. Zuletzt bekamen die Schüler:innen noch die Hausaufgabe, sich die Kommentare zuhause durchzulesen und zu überprüfen, was diese Aussagen in ihnen bewirken. Des Weiteren sollten sie sich überlegen, ob und welchen Unterschied es macht, jemandem ein direktes Feedback zu geben oder es anonym im Netz zu verfassen.

Reflexion der Stunde:

In dieser Stunde fiel erneut der extrem sichere und schnelle Umgang mit dem Handy auf. Besonders die Umfragen aber auch das Verfassen der Kommentare und das Verteilen von Likes bereitete ihnen sichtlich Spaß. Beim Produzieren der Videos hatten die Gruppen Schwierigkeiten etwas zu entwickeln und sich zu einigen. Ein Junge verweigerte kurzzeitig sein Mitwirken, konnte aber durch ein kurzes Gespräch mit mir und der Gruppe wieder zum Mitmachen bewegt werden. Was bei dem Erproben der Videos stark auffiel, war die sehr kurze Konzentrationsspanne der meisten Schüler:innen. Auch blieben die Bewegungen sehr einfach und wurden eher schnell improvisiert als überlegt dargestellt und wiederholbar gemacht. Teilweise war ein Mangel an Ernsthaftigkeit festzustellen. Eine der Gruppen war sehr darauf konzentriert, dass es schön aussieht. Der Satz: "es soll schön aussehen", fiel in der Stunde sehr oft. Hier lässt sich eine Verbindung zu dem Verhalten mit den Sozialen Medien erkennen, da sie sich auch dort meist nur von ihrer schönen/besten Seite zeigen wollen.

Der Begriff "Aufführung" wurde bei der Umfrage direkt mit Videos in Verbindung gebracht, dadurch wird Ackermanns Forderung nach einer größeren Fächerung des Begriffs schon von den Schüler:innen gelebt. Durch das Drehen und Betrachten der Videos, hatten sie so sofort eine positive und persönliche Assoziation mit dem Begriff. Dadurch zählen "Aufführungen" schon zu ihrer Lebensrealität.

6.1.3 Drittes Treffen

Ziele der Stunde:

- Entwickeln einer eigenen Geschichte
- Aufführung einer Live-Show
- Aufführung eines Videos
- Untersuchen von Vor- und Nachteilen beider Aufführungsarten
- Schaffen einer Verknüpfung und einer eigenen Meinung zu Theater und TikTok

Aufbau der Stunde

Diesmal begann die Stunde damit, dass die Schüler:innen bei einem Raumlauf die Kommentare, an die sie sich erinnern konnten, laut vor sich hinsagten. Je nachdem was die Kommentare mit ihnen gemacht hatten, sollten sie dann ihr Gefühle in einer Figur ausdrücken.

Über eine Improvisationsübung sollte die Gruppe in kurzer Zeit eine eigene Geschichte entwickeln. Um die Schüler:innen zu unterstützen, übernahm ich die Moderation und gestaltete so den Handlungsbogen etwas mit.

Danach hatte die Klasse 30 Minuten Zeit, die Geschichte als kleines Theaterstück auf die Bühne zu bringen. Bei dieser Aufführung sollten zwölf Mitschüler:innen mitwirken. Zwei Schülerinnen nahmen eine Außenposition ein und halfen der Klasse bei der Inszenierung. Die verschiedenen Szenen wurden in mehreren Durchläufen mit festen Rollen insgesamt dreimal geprobt. Danach wurde das Stück von einer der beiden Regisseurinnen(die "Außenpositionen") gefilmt. Sie hatten den Auftrag, während des Filmens durch die Klasse zu laufen und das Geschehen von möglichst vielen Seiten aufzunehmen. Die dreiminütige Szene wurde ohne Schnitte, also als One-Shot-Video, gedreht. (Inhalt des Stückes befindet sich im Anhang)

Nach dem Dreh wurde das Video auf der digitalen Tafel abgespielt. Im Anschluss sollten sie das Stück noch einmal spielen, ohne dabei gefilmt zu werden und die Regisseurinnen schauten als Publikum sitzend dabei zu.

Nach der Aufführung wurden in einem Feedbackgespräch 10 Fragen gemeinsam von der Klasse diskutiert und beatwortet. Die Diskussion der Fragen sollten der unerfahrenen Theatergruppe eine Hilfestellung geben, das Erlebte zu reflektieren und den Unterschied zwischen Video und Live-Szene herauszuarbeiten um einen Bezug zu Theater und TikTok möglichst selbstständig herzustellen. Die Fragen wurden von mir persönlich "entwickelt".

- 1. Was wirkt auf dem Video besonders gut?
- 2. Was sind die Vor- und Nachteile beim Drehen der Szene?
- 3. Was wirkt bei der Liveszene besonders gut?
- 4. Was sind die Vor- und Nachteile beim Live-Spielen der Szene?
- 5. Welche Variante -Live oder Video-hat dir mehr Spaß bereitet?
- 6. Spielt man, wenn man gefilmt wird, anders?
- 7. Was ist der Unterschied zwischen TikTok und Theater?
- 8. Würdest du dich auch zu einer Theater AG anmelden?
- 9. Könntest du dir eine Mischung der beiden Spielformen (TikTok und Theater) vorstellen?
- 10. Findest du, Theater sollte sich dem digitalen Zeitalter mehr anpassen oder gerade dagegenhalten?

Auswertung der Fragen

Besonders gut gefallen hat der Klasse, dass das Video wie ein Film wirkt. Hier wurde oft ein Vergleich zu einer Netflix-Produktion genannt. Sie fanden es aber schade, dass einige Mitschüler:innen oder sie selber in dem Film nicht oft zu sehen waren. Die Kamera hatte oft nur bestimmte Ausschnitte oder Personen gefilmt. Sie hätten sich gewünscht, die Szenen öfters zu drehen. Bei der Live-Szene fanden sie gut, unter ständiger Beobachtung des Publikums zu stehen, aber sie berichteten auch, dass sie hier viel aufgeregter waren. Immer wieder kam das Thema auf, dass es ihnen schwerfiel, live vor Menschen zu spielen und sie sich das vor einem großen Publikum nicht vorstellen könnten. Gerade die direkte Reaktion eines Livepublikums und die Angst vor negativen Reaktionen war Thema.

Bei den Fragen 5 und 7 viel auf, wie sehr sie beide Formen schon miteinander mischen und gar nicht klar trennen konnten. So sagten sie, dass ihnen beides gleich viel Spaß gemacht habe. Auch bestand für sie der einzige Unterschied zwischen Theater und TikTok darin, dass eines digital und das Andere live stattfindet. Ein weiterer Punkt wurden nicht genannt. Auf die Frage, ob man auf einem Video anders spielt, antworteten die meisten Schüler:innen das dem nicht so sei. Eine Schülerin sagte jedoch, dass sie das Gefühl hatte, auf dem Video stärker zu spielen, da sie sich wie ein Star gefühlt habe.

Die Klasse kam zu dem Entschluss, dass es bei den Live-Szenen gerechter sei, da das Publikum alle Akteure auf der Bühne im Blick hätte. Hier wurden also positive Seiten des Theaters hervorgehoben. So wurde die Frage gestellt, ob sich zu einer Theater-AG anmelden würden. Ein Großteil der Klasse bejahte dies deutlich. Zwei Jungen und ein Mädchen verneinten die Aussage, mit der Begründung, dass es peinlich sei etwas live vor Anderen zu spielen. Dies führte die Klasse zu der Diskussion, warum es Einigen eher peinlich und unangenehm ist live zu spielen, als etwas auf einem Video festzuhalten. Sie kamen zu dem Entschluss, dass sie Angst haben von dem Publikum ausgebuht zu werden. Zusätzlich koste es mehr Selbstvertrauen.

Mit der Frage, ob sie sich eine Mischung beider Formen vorstellen könnten, waren sie etwas überfordert. Ihre Aussage bestand darin, dass beides ja sehr ähnlich sei.

Auf die letzte Frage antwortete die Klasse, dass sie das Theater schon cool fänden, es aber oft zu lange und auch zu langweilig sei. Auf die Nachfrage, wie oft sie ins Theater gehen würden, fiel auf, dass die meisten noch nie einer Theateraufführung beigewohnt hatten. Einige Schülerinnen hatten den Gedanken, Dinge, die sie an TikTok sehr mögen, auf das Theater zu übertragen, was Themen und auch Länge anbelangt. So entstand die Idee, dass ein Theaterstück die Länge einer durchschnittlichen Episode einer Serie haben sollte (zirka 45 Minuten).

Für mich war es überraschend, wie offen die Gruppe allgemein dem Theater gegenüberstand, auch wenn viele der Schüler noch keinerlei Berührung damit hatten. Auch wurde von ihnen oft kein großer Unterschied zwischen Theater und TikTok gemacht. Was aber sehr deutlich wurde, ist, das Theater eine größere Hemmschwelle zu sein scheint. Hier zeigt sich erneut, dass TikTok sehr gut als Zugang zum Theater funktionieren kann.

Am Ende der Stunde folgte ein letztes Feedback, indem die Klasse noch einmal zehn Fragen von mir gestellt bekam. Auch diese Fragen wurden von mir selbst entwickelt. Diese konnten jedoch nur mit "Ja" oder "Nein" beantwortet werden. Bei "Ja" sollten sich die Schüler:innen hinstellen und bei "Nein" sitzen bleiben. So wollte ich ein lebendiges Stimmungsbild der Klasse gegenüber dem Thema erhalten. Leider waren bei der Umfrage nur zwölf Teilnehmende dabei, da zwei der Schüler:innen auf Grund einer Klausur die Stunde eher verlassen mussten.

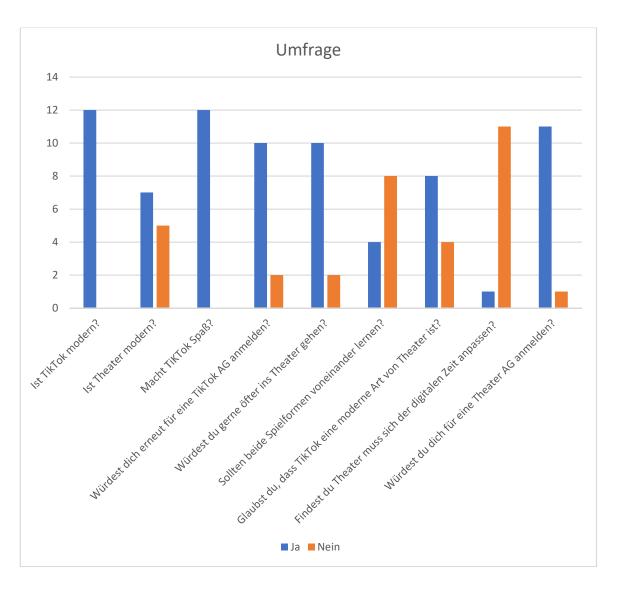


Abbildung 3 Umfrage Mentimeter TikTok vs. Theater Gruppe ohne Theatererfahrung

Es ist spannend zu sehen, wie sehr sich Theater und TikTok auf einem Level befinden. Wiederum zeigt sich, dass durch TikTok eine Offenheit gegenüber dem Theater ermöglicht wird. Besonders hervorzuheben ist, dass sich mehr Schüler:innen an einer Theater AG als erneut an einer TikTok AG anmelden würden. Auch ob sich Theater mehr an die digitale Zeit anpassen sollte, wird klar verneint und es werden sich mehr Theaterbesuche gewünscht. Es entsteht der Eindruck, dass durch das Konsumieren und aktive Mitgestalten auf der App, eine große Bereitschafft und Offenheit gegenüber dem Theater entsteht. Darüber hinaus hat es den Anschein, wenn die ersten Hemmschwellen zum Theater überwunden sind, Theater eine noch größere Begeisterung hervorzubringen vermag und als eine Art Weiterentwicklung von TikTok gesehen werden könnte.

Reflexion der Stunde:

Beim Einstieg der Stunde war es bemerkenswert zu beobachten, wie sehr die Schüler:innen das digitale Feedback der Videos mit einer Reaktion eines Live-Publikums gleichsetzten. So sagte eine Schülerin, dass bei einer Theater-Aufführung das Publikum klatscht oder buht und bei einer Aufführung im Netz die User-Kommentare und Likes genau das gleiche seien. Während der Stunde fielen auch während der Dreharbeiten oft Begriffe wie "Aufführung", "Bühne", "Schauspieler:innen" und "Publikum". Einer der Schüler:innen fragte auch, ob TikTok nicht genau das gleiche wie Theater sei, nur mit dem Unterschied, dass es digital und kürzer sei. Hiermit ist ein automatischer Transfer in den Köpfen der Schüler:innen von TikTok auf Theater erkennbar.

Beim Filmen der Szene konnte beobachten werden, dass die Schüler:innen sobald sie gefilmt wurden, etwas übertrieben und unnatürlicher wirkten. Diese Art des Spielens lässt sich bei TikTok Videos des Öfteren beobachten. Auch versuchten die Kinder verstärkt ins Blickfeld der Kamera zu rücken und andere wiederum, die sich nicht von der Kamera beobachtet fühlten, rutschen immer wieder aus ihrer Rolle. Die Live-Szene dauerte fast doppelt so lang. Nicht mehr dem limitierten Fokus der Kamera ausgesetzt, entwickelten sich in Nebenhandlungen plötzlich neue kleinere Szenen. Zusätzlich wurde mehr Text gesprochen und die Darsteller:innen, nun unter den Blicken der Zuschauerinnen, verschmolzen mehr mit ihren Rollen, ohne diese zu verlassen. Nach dem Stück gab es einen Applaus, der von mir angestoßen wurde und einige der Schüler:innen verbeugten sich automatisch. Ich als Spielleiter gratulierte ihnen mit den Worten: "Herzlichen Glückwunsch, ihr habt soeben eure erst gemeinsame Theateraufführung durchgeführt." Darauf antwortete ein Junge: "Herr Korsch, wir spielen hier doch schon die ganze Zeit Theater".

Dieser Satz und die Ergebnisse der Umfragen lassen mich darauf schließen, dass bei den Schüler:innen Theater und TikTok nicht unbedingt zwei unabhängige, verschiedene Medien sind. Für die Schüler:innen funktioniert die Videoplattform TikTok also auch als theatraler Raum. Sie scheinen diese beiden Formen des Spielens schon im Kopf zu kombinieren, ohne sich dabei Grenzen zu setzen.

6.2 Gruppe mit Theatererfahrung

6.2.1 Erstes Treffen

Ziele der Stunde:

- Visualisieren von Wissen über TikTok
- Herausarbeiten der negativen und positiven Punkte der App
- Produzieren von eigenem Content
- Vergleich Videodreh und Theaterprobe

Ablauf der Stunde

Nach einem gemeinsamen Raumlauf startete die Stunde mit einer digitalen Umfrage in der App Mentimeter. Auf ihren Smartphones konnten die 14 Schüler:innen eintragen, was sie mit der App TikTok verbinden. Das Ergebnis wurde auf der digitalen Tafel im Klassenraum präsentiert. Nachdem alle Wörter zu sehen waren, gingen die Schüler:innen in einen erneuten Raumlauf. Dabei sollten sie sich drei Begriffe aus der Mindmap aussuchen, die ihnen besonders wichtig erschienen, und diese beim Gehen laut vor sich hinsprechen. Wenn die Schüler:innen ein gleiches Wort hatten oder sich zu einem Wort sehr verbunden fühlten, das von einem: einer Mitschüler: in laut ausgesprochen wurde, sollten sie sich nah an diese Person stellen und neben ihr laufen. Auf diese Weise konnte man erkennen, welche Wörter und Themen für die Jugendlichen eine besondere und wichtige Rolle einnahmen. Die Wörter, die das größte Interesse hervorbrachten, waren folgende Begriffe: "Fake", "Hate", "Kreativität" "Neues" und "Schönheitsideale".(siehe Anhang Abbildung 7 Umfrage Mentimeter Was ist TikTok - Gruppe mit Theatererfahrung)

Nun wurde der Kurs in zwei gleichgroße Gruppen eingeteilt und es folgte eine Umfrage, die sie digital auf ihren Handys beantworten sollten. Die erste Kleingruppe hatte die Frage, was positiv an der App TikTok ist und die zweite Gruppe sollte die negativen Punkte der App herausarbeiten

Negatives an TikTok

zeitverschwändung
neid
sucht
sucht
shitstorm hate
grenzen gruppenzwang
dummheit unsicherheit
abhängigkeit depressionen
sexualisierung
bodydismorphia

Abbildung 4 Umfrage Mentimeter Negatives an TikTok

Mentimeter

Positives an TikTok



Abbildung 5 Umfrage Mentimeter Positives an TikTok

Nach dem Betrachten der beiden Mindmaps auf der digitalen Tafel, sollten die Gruppen einen Werbe-Kurzfilm drehen, in dem sie mithilfe der gesammelten Begriffe einen Spot produzieren, um neue Kund:innen für die App TikTok zu gewinnen oder um vor ihr zu warnen. Nach betrachten der zwei Werbefilme gab es ein Feedback. Es wurde zuerst besprochen, welche audiovisuellen Möglichkeiten ein Werbespot hat und im Anschluss wurde die Wirkung des Kurzvideos mit einer live gespielten Theaterszene verglichen.

In der letzten Aufgabe der Stunde wurden die Schüler:innen per Zufallsprinzip in vier Gruppen eingeteilt. Jede der Gruppen sollte sich dann auf einen Begriff aus den Werbespots einigen, dazu ein eigenes TikTok Video drehen und es auf den gemeinsamen TikTok-Theater Account hochladen. Ein Clip sollte dabei eine Länge von maximal 30 Sekunden haben.

Am Ende der Stunde wurden vier TikTok Videos betrachtet und die Unterschiede zwischen dem Produzieren eines Videos und dem Proben einer Theaterszene reflektiert.

Reflexion der Stunde

Direkt am Anfang der Stunde fiel auf, dass die App TikTok nicht die gleiche Begeisterung hervorbrachte, wie in der Gruppe ohne Theatererfahrung. Gerade zu Beginn fiel es ihnen schwer, Begriffe zu finden, die diese App beschreiben. Aber umso mehr Wörter live auf der Tafel erschienen, desto leichter fiel es ihnen. Das Einteilen der App TikTok in positive und negative Eigenschaften verlief produktiv und eine eher kritische Einstellung auf die App war spürbar.

Die Videos zeigten auf eindrucksvolle Weise, wie schnell die Schüler:innen eine Idee trotz der unzähligen Möglichkeiten der App innerhalb von kürzester Zeit umsetzen konnten. Die App gibt ihnen den kreativen Freiraum, anhand von Schnitten, Übergängen, Hintergründen, Filtern und Zooms das Geschehen auf ganz bestimmte Weise einzufangen. Sie werden sofort selbst zum: zur Kameramann: frau, der: die mit vielen verschiedenen technischen Mitteln und Tools die Szene noch spannender und professioneller gestalten kann. Besonders hervorzuheben sind die Schnelligkeit und der präzise Umgang mit denen die Schüler:innen diese App beherrschen. Im Gegensatz zur ersten voreingenommenen Gruppe hatte ich hier das Gefühl, dass ihre eigene Kreativität und ihr schauspielerisches Können von den technischen Möglichkeiten der App erweitert und in neue Formen gebracht wurden. Der theatrale Raum wurde also erweitert.

6.2.2 Zweites Treffen

Ziele der Stunde

- Transfer TikTok Videos in Theaterform
- Erforschen des Schauspiels in TikTok Videos
- Direkter Vergleich beider Spielformen anhand Theater Direkt

Aufbau der Stunde

Das zweite Treffen der Gruppe startrete mit einem Warm-Up und eine Erinnerung an die letzte Doppelstunde. Die Klasse sollte sich nun innerhalb einer Minute auf drei Begriffe einigen, die für sie TikTok Videos beschreiben. Das Ergebnis war: "Unter einer Minute", "Style over Substance" und "Selbstdarstellung". Nun sollten sie gemeinsam überlegen und ausprobieren in welche Theaterform man dies übertragen könnte. Sie entschieden sich dafür, an verschiedenen Orten im und auf dem Schulgelände einminütige Performance-Szenen zu spielen, die das Publikum aus einer bestimmten Blickrichtung betrachten sollte.

Im Anschluss sollte die Theaterklasse eine eigene Geschichte erfinden und diese dann in zwei unterschiedliche Gestaltungsformen darstellen: Zum einen als Theaterstück und zum anderen als TikTok-Serie. Dafür wurde die Klasse in zwei Gruppen unterteilt. Beide Gruppen hatten für diese Aufgabe 40 Minuten Zeit. (Inhalt der Geschichte siehe Anhang)

Am Ende der Stunde wurden die Ergebnisse der Gruppen präsentiert und die Schüler:innen sollten beschreiben, wie sie bei der Umsetzung ihre Aufgabe vorgegangen sind. Zudem sollten sie zusammenfassen, welche Vor- und Nachteile beide Spielformen mit sich bringen und wie es die Geschichte von ihrem Inhalt veränderte. Als Abschluss gab es dann wieder ein dynamisches Stimmungsbild, das die Klasse mit stehen oder sitzen bejahen oder verneine konnte.

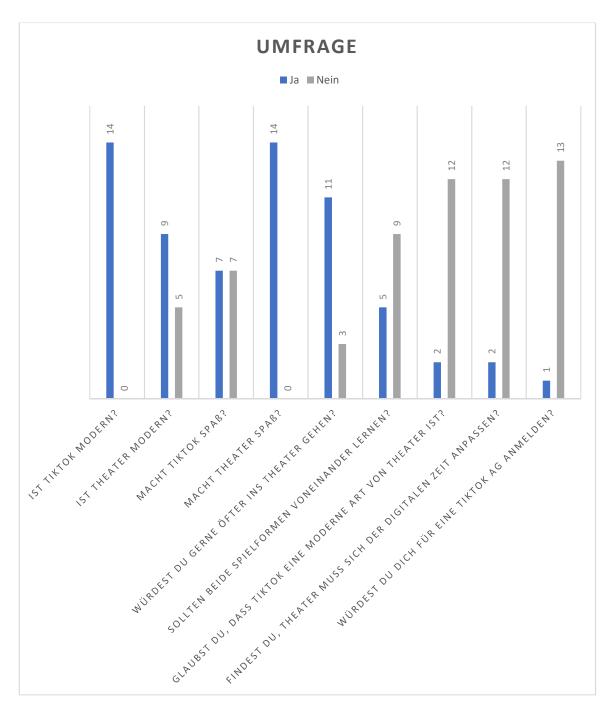


Abbildung 6 Umfrage Mentimeter Theater vs. TikTok Gruppe mit Theatererfahrung

Die Umfrage zeigt sehr deutlich, die kritische Haltung gegenüber der App. So besteht nur bei 2 Schüler:innen das Interesse sich bei einer TikTok AG anzumelden. Auch wenn sie laut Umfrage TikTok für moderner halten, sieht die Klasse kein Bedarf darin, dass sich Theater stärker an das Digitale anpassen sollte. Theater scheint hier ganz klar die Hauptrolle zu spielen, während TikTok eher eine unterstützende Rolle einnimmt.

Als die Stunde endete kamen einige Schüler:innen auf mich zu und fragten, ob wir in der nächsten Stunde dann die Geschichte komplett mit beiden Medien erzählen würden. Dies sollte das Thema der letzten Stunde sein.

Reflexion der Stunde

Als die Schüler:innen eine Theaterform für TikTok wählen sollten, die diese gut repräsentiert, kamen sie sehr schnell auf das Performance-Theater. Für sie steht bei den TikTok Videos nicht die Geschichte, sondern ein Thema oder eine Person im Mittelpunkt. Auch nehmen die visuelle Gestaltung und die reine Unterhaltung einen größeren Stellenwert als der des Inhaltes ein. Die Klasse teilte sich in zwei Gruppen auf, und spielte sehr übertriebene Szenen an verschiedensten Orten wie beispielsweise im Treppenhaus, im Fahrstuhl oder auf den Mädchentoiletten. Das Publikum hatte dabei immer einen vorgegebenen und eingeschränkten Blick. Sie nannten diese Szenen "Tripple T´s" (TikTok Theater) und reflektierten, dass sie sich solche kleine Aufführungen gerne öfter wünschen würden. Gerade bei Veranstaltungen wie dem Tag der offenen Tür, oder auch mal in den Pausen, könnten sie es sich gut vorstellen. So könnte man das Theater neuen Zielgruppen erschließen.

Bei der Geschichte einigte sich die Theatergruppe auf insgesamt vier Schlüsselszenen, die die Geschichte gut zusammenfassten. Sehr schnell beschlossen sie, dass in allen Szenen immer alle mitwirken und mitspielen sollten. Danach teilten sie sich in Rollen ein, wobei jeder der acht Schüler:innen eine feste Rolle bekam. Die Gruppe kam sofort ins Spielen und brauchte keinerlei Hilfe von mir. Hierbei stand das Zusammenspiel der Akteur:innen klar im Vordergrund. Beim Einstudieren der ersten Szene entschied sich die Gruppe dafür, dass jeweils eine Schülerin bei den Szenen eine Außenperspektive einnahm und so die Rolle einer Regisseurin erfüllte.

Bei der TikTok Gruppe gab es am Anfang große Probleme. Da die Aufgabe darin bestand, vier kurze Videos mit maximal einer Minute zu drehen, stellte sich die Gruppe die Frage, wie man die Geschichte, in solch kurzen Videos wiedergeben könnte. "TikTok ist nicht für große Geschichten gemacht", sagte einer der Schüler:innen frustriert. Nach weiteren Überlegungen entschloss sich die Gruppe, nicht die Geschichte in digitaler Art zu erzählen, sondern Charaktere und Themen vorzustellen, ähnlich wie bei den Performance-Szenen. Dabei sank die Qualität des Schauspielens hingegen leicht ab.

6.2.3 Drittes Treffen

Ziel der Stunde

- Verbinden von TikTok und Theater
- Meinung bilden, welche Rolle TikTok im DS- Unterricht einnehmen soll

Aufbau der Stunde

Das letzte Treffen startete mit einem kurzen Warm-up. In einem Raumlauf sollten sich die 14 Schüler:innen an den Inhalt der letzten Stunde erinnern und diesen dann vor sich hinmurmeln. Wenn man fertig war, sollten sie stehenbleiben und den anderen zuhören. Als zweite Aufgabe sollten sie die Vor- und Nachteile des Spielens in TikTok-Szenen und Theaterszenen laut aussprechen.

In dieser Stunde hatten die Schüler:innen die Aufgabe mit einer Mischung der beiden Kunstformen TikTok und Live-Szenen die Geschichte der letzten Woche aufzuführen. Die zwei Expert:innen-Gruppen der vorangegangenen Woche sollten sich nun in zwei neue Teams mischen. So entstanden zwei neue Gruppen, die jeweils schon Erfahrungen mit den Vor-und Nachteilen der beiden Spielformen gesammelt hatten. In einer vorgegebenen Zeit sollten sie nun ein Konzept entwickeln und ausprobieren, wie man das Stück mit beiden Darstellungsformen vollständig präsentieren könnte. Am Ende der Stunde wurden die Ergebnisse zusammengefügt und vorgestellt. Es wurde die Frage gestellt, ob sie gerne mit diesem Prinzip weiterarbeiten würden. Als Abschluss wurde der Klasse die Frage gestellt, ob sie in Zukunft gerne mehr mit TikTok im Theaterunterricht arbeiten würden.

Reflexion der Stunde

Im Raumlauf wurden die verschiedenen Aspekte der App vielschichtig wiedergegebenen und hatten meistens einen direkten Bezug zum Theater. Beim Hauptteil entschied sich die erste Gruppe sehr schnell dafür, dass alles, was die große Handlung vorantreiben sollte, live als klassisches Theater gespielt werden müsse. Die Videos sollten das Spiel ergänzen. Sie sammelten dann auf einem Plakat noch einmal die Vorteile von TikTok Videos und entschieden sich für die vier folgenden Punkte: Effekte, Musik, Charaktere darstellen und andere Schauplätze präsentieren. Es festigte sich schnell die Vorstellung, besonders die fantasievollen Orte und Personen als Videos mit Effekten vorzustellen. Die Videos sollten eher als eine Art Bühnenbild fungieren. Auch hatten sie die Idee, die Videos als Übergänge für die Szenen zu schaffen. Der Hauptteil des Stückes lag aber auf dem Live-Spiel.

Die zweite Gruppe hatte die Idee, dass die Videos und die gespielten Szenen auch gleichzeitig stattfinden könnten. Sofort kam die Frage auf, ob die Videos wieder die

typischen kurzen Zeitfenster bedienen müssen oder auch länger gehen dürfen. Wir entschieden uns dafür, um uns ein Stück von den TikTok Regeln zu entfernen, die Lauflänge der Videos frei zu entscheiden. Besonders ein Video, in dem ein Schüler mit Hilfe eines Filters ein neues Aussehen bekam, hatte sie beeindruckt. Sie überlegten sich, wie es möglich wäre, dass die Schauspieler:innen mit dem Avatar im Video live sprechen könnten. Die Gruppe schrieb einen kurzen Dialog zwischen den zwei Figuren. Das Video mit dem Avatar wurde mit zeitlichen Lücken aufgenommen, sodass die Schülerin ihre Fragen live stellt und ihr das Video antwortet. Diese Illusion von einem Dialog zwischen dem Schauspieler und dem Avatar im Video gefiel ihnen so gut, dass sie noch mehrere solcher Videos erstellten. Als zusätzliche Ebene der Sprache kamen hier auch Bewegungen hinzu. So führten die Figuren in den Videos Zaubersprüche aus, die mit Effekten bearbeiten wurden und die Schauspieler:innen auf der Bühne Dinge ins Video "hineinwarfen", die dann in dem Video visualisiert wurden.

Nach 15 Minuten trafen sich beide Gruppen in einem großen Kreis und stellten ihre Ideen und Szenen vor. Die Klasse war erstaunt, wie verschieden sie gearbeitet hatten und dass zwei sehr unterschiedliche Konzepte erarbeitet wurden. Jedoch waren sich beide Gruppen einig, dass die Videos eine eher unterstützende Rolle einnahmen. Ebenfalls hatten sie sich von den klassischen TikTok Videos und deren Zwängen befreit und arbeiteten mit eigenen Filmideen.

Da nicht mehr so viel Zeit übrig war, wurden die Szenen, die sie nun schon entwickelt hatten, zusammengesetzt. Die große Gruppe teilte sich noch einmal auf, um den Rest der Geschichte noch einzustudieren. Der eine Teil probte Szenen ein, der andere Teil produzierte mehr Videos. Sie filmten verschiedene Hintergründe im Schulgelände ab, die sie dann als Bühnenbild verwendeten. Auch wurde noch eine Erzählerstimme aufgenommen und entfremdet, die die Geschichte begleitete. Die meisten Schüler:innen wollten aber sehr gerne bei den Live-Szenen dabei sein. Das Ergebnis wurde dann in einer Werk-Schau aufgeführt. Die Spielzeit des Stückes umfasste zwölf Minuten. Die Videos hatten zusammen ein Lauflänge von vier Minuten.

Nach einem Feedbackgespräch wurde die Frage in den Raum geworfen, wie die Klassen nun gerne weiterarbeiten würde, wenn es noch Zeit gäbe. Die Antwort viel sehr klar aus. Die Schüler:innen würden gerne mit dieser Form weiterarbeiten, mit einer Mischung aus Live-Spiel und Video, wobei sie sich von klassischen TikTok-Vorgaben gerne entfernen würden. Sie könnten sich auch gut vorstellen, in dem großen Stück im nächsten Schuljahr,

mehr mit Videos zu arbeiten. Doch ihr Fokus liege trotzdem klar auf dem "normalen" Theaterspielen.

Peter Book fand in seinem Buch "The Empty Space" die Formel, dass es für Theater immer einen markierten Raum, ein Schauspieler und jemand der ihm zuschaut benötigt ³⁵. Dieser Formel möchten auch die Schüler:innen treu bleiben. Ein solcher Raum kann für sie auch mal der Bildschirm eines Computers oder Smartphones sein, ersetzt für sie aber nicht die klassische Bühne.

Bei der letzten Frage, ob sie gerne mehr mit TikTok im Theaterunterricht arbeiten würden, war die Klasse gespaltener Meinung. So berichteten einige, dass sie es sich vorstellen könnten, bei bestimmten Themen oder als Inspiration zur Rollenarbeit mit der App zu arbeiten. Auch als Stundeneinstieg oder für Übungen fänden sie es passend. Mit TikTok zu arbeiten habe ihnen sehr viel Spaß gemacht, würden es aber nicht dauerhaft in unseren Unterricht einbauen. Der Klasse gefiel der Gedanke, TikTok als eine Unterrichtseinheit im Fach Darstellendes Spiel zu praktizieren und dann die jeweiligen Klassen entscheiden zu lassen, wie intensiv sie damit weiterarbeiten möchten. Generell empfanden sie es aber als interessante Erfahrung, sich im Unterricht mit dieser App auseinander zu setzen, da diese einfach sehr populär und präsent sei. Man sollte schauen, welche Vorteile man aus der App für den Unterricht ziehen könnte und sich dann entscheiden, nur bestimmte Aspekte zu nutzen, wie in unserem Fall beispielsweise mehr mit Videos zu arbeiten. Aktuelle und beliebte Medien mehr im Schulunterricht zu integrieren, wurde sehr gelobt. Oft, so berichtete eine Schülerin, werden alle sozialen Medien von Lehrer:innen nur als extrem negativ abgestraft und es wird nicht darauf eingegangen, wie diese auch sinnvoll für die Schule genutzt werden könnten. Die Offenheit gegenüber neuen und gerade sozialen Medien würden sie sich mehr in der Schule wünschen.

⁻

³⁵ (Hentschel, 2018, S. 157)

7 Chancen und Risiken von TikTok:

Anhand der zwei Forschungsgruppen, mit denen ich arbeiten durfte, lassen sich hier die Vor- und Nachteile der App TikTok in Bezug auf das Theater herauskristallisieren:

Dass TikTok eine unfassbare Zugkraft bei den Schüler:innen hat, kann durch die Anmeldung zu der TikTok AG klar aufgezeigt werden. Von 146 Schüler:innen haben sich 83 zu dieser AG angemeldet. Das entspricht einem Prozentsatz von rund 57%. Das ist über die Hälfte der Schüler:innen aller fünften Klassen der Schule. Noch nie hatte ich so eine hohe Anmeldungsrate in meinen Theater AGs. Die Aussicht, mit der App TikTok in der Schule zu agieren, weckt offensichtlich ein großes Interesse.

TikTok gehört für die Schüler:innen zu ihrer Freizeitgestaltung und haben so einen direkten und persönlichen Bezug, egal ob beim Raumlauf mit bekannter TikTok-Musik oder bei einer neuen Übung. Durch den Oberbegriff TikTok fühlen sich die Schüler:innen sicher und bringen direkt eine große Bereitschaft und Spielfreude mit. Dabei sind sie bereit und mutig neue Grenzen auszuprobieren. Durch die App verlieren die Schüler:innen auch Hemmungen und kommen wesentlich schneller ins Spielen, da sie das Gefühl haben, der Teil einer schon existierenden Community zu sein, die sich nicht dafür schämt, verrückte und neue Dinge auszuprobieren. Viele Schüler:innen verbringen viel Zeit mit der App und konsumieren sehr viel unterschiedlichen Content. Dabei können sie das Konsumierte und die schiere Vielfalt der kreativen Inhalte auch in ein eigenes kreatives Schaffen umgestalten. Gerade bei den Jungen in der Gruppe war es erstaunlich, wie sie Themen direkt in TikTok Tänze und bekannte Gaming-Bewegungen umgewandelt haben. Sie bedienen sich vieler durch die App bekannter Muster und schaffen auch so teilweise eigene Ideen. Die App dient also als ein unerschöpflicher Ideenpool. Aber diese vorgefertigte und auf Knopfdruck bereits existierende Kreativität auf TikTok, schränkt die eigenen Ideen und Phantasie auch ein.

"Durch die Spielforschung weiß man, dass eine entscheidende Bedingung für die Entwicklung von Spielfähigkeit darin besteht, dass den Kindern ein genügender Spielraum geboten wird"³⁶. Nötig dafür ist also ein leerer Raum, der sich mit der Phantasie des: der Schülers: in füllen kann. Das Innere tritt also nach außen. Der Psychoanalytiker Winnicott nennt es "potential space"³⁷. Oft ist aber gerade dieser Spielraum schon besetzt. Heute

³⁶ (Hentschel, 2018, S. 157)

³⁷ (Journals, 2022)

mehr denn je durch massenmediale Produkte wie Social Media, Streaming und Gaming. Durch diese nicht mehr leeren Spielräume verkümmert die eigene Spielfähigkeit.³⁸

Dies ließ sich besonders am Anfang der Stunde der theaterunerfahrenen Gruppe feststellen, als sie neue Ideen entwickeln sollten. Auch lässt sich erkennen, dass durch den sehr schnellen Konsum und die schiere Masse an Content es den Schüler:innen oft schwerfällt, sich länger auf eine Sache zu konzentrieren. Das nächste bessere Video wartete schon. So werden die Videos und Szenen oft sehr schnell abgespielt, ohne bei den Figuren und der Inszenierung stärker in die Tiefe zu gehen und eine gewisse Qualität zu erreichen. Als weiters Risiko ist zu erwähnen, dass das Schauspielern bei der Benutzung der App, in beiden Gruppen, oft in ein überzogenes Schauspiel verfiel, da in den Videos oft übertrieben gestikuliert und gesprochen wird.

Doch die Schüler:innen, die bereits viel Erfahrung mit Theater hatten, setzten sich oft kritischer mit der App auseinander. Dadurch ist es ihnen möglich, die positiven Aspekte von TikTok auf ihr eignes kreatives Schaffen besser anzuwenden. Gerade im Bezug auf Technik und Gestaltung visueller und audiovisueller Effekte, bietet die App ihnen sehr viele Möglichkeiten und ist für sie leicht zu handhaben und für jeden zugänglich. Dies gilt auch für die theaterunerfahrene Gruppe.

Auf Grund der Ergebnisse der Unterrichtseinheiten sieht man also, dass die App TikTok im Bezug auf das Schultheater Chancen und Risiken birgt. Zu den Chancen gehören hierbei, dass es als große Inspirationsquelle dienen kann, dass es den Schüler:innen sofort einen leichten Zugang zur Kunstform des Spielens ermöglicht und dass es zu einer großen Begeisterung und Motivation gerade bei theaterunerfahrenen Schüler:innen führt. Auch die Möglichkeiten audiovisuell zu arbeiten sind beachtlich. Jedoch sollte man auch die Risiken dabei nicht unterschätzen. Durch schnelllebige Trends sind Szenen und Handlungsmuster oft vorgegeben und es fällt den Schüler:innen dabei bisweilen schwer, etwas neues Eigenes zu gestalten. Durch die Masse an neuen Videos und den vielfältigen Inhalten in nur kurzer Zeit, wird es immer anstrengender, sich auf ein Thema zu fokussieren. Dies führt zu Konzentrationsschwierigkeiten und geht mir einer großen Ablenkungsgefahr einher.

_

³⁸ Vgl (Hentschel, 2018, S. 157)

8 Fazit

"Theater macht doch heute keiner mehr. Haben sie kein TikTok Herr Korsch?"

Mit dieser Frage hat die Arbeit begonnen und mit der Antwort dieser Frage soll die Arbeit enden.

Theater ist immer in Bewegung, erfindet sich immer wieder neu und stellt auch immer wieder einen Bezug zu den neuen Technologien her.

Die neuen Medien ersetzen nicht die alten, sondern sie treten neben sie. Sie sind eine Bereicherung unserer Welterfahrung und unseres Alltags. Theater ist eine lebendige Virtualität und ein Spiel der Möglichkeiten. Seine materielle Präsenz ist medial nicht zu ersetzen. Und im Schulalltag muss es die Möglichkeit geben, dass eigene kreative Spiel fantasievoll zu entfalten und den Dialog zwischen dem Publikum und den Darstellern erleben zu können. Die zwei Projekte haben gezeigt, dass es sich bei TikTok um einen Türöffner handelt, der die junge Generation in die große Welt des Theaters einzuführen vermag. Es zeigt ihnen kreative Alternativen auf. Sozialen Medien sind wie eine Brücke, die Digitalität mit dem Theater verbinden kann. Ich werde in Zukunft in meinem Theaterunterricht TikTok als eine feste Unterrichtseinheit einführen. Gerade bei den jüngeren Klassen, sehe ich hier bei der richtigen Nutzung und Auseinandersetzung großes Potenzial, eine klare Erweiterung des theatralen Raums und den Abbau von Hemmschwellen. Auch in den erfahreneren Theater-Klassen ist die App eine Möglichkeit, den Unterricht und die Spielfähigkeiten mit neuen Inhalten und Facetten zu erweitern. Generell ist eine Offenheit gegenüber den digitalen Medien im Theater wünschenswert, sei es bei den großen Theaterhäusern, den Schulen oder auch den Lehrkräften im Fach Darstellendes Spiel. Es ist wichtig den neuen Medien kreativ, kritisch, fragend und auch produktiv zu begegnen, dann gewinnt man Erfahrungen dazu, ohne etwas vom klassischen Theater zu verlieren.

Um auf die Frage direkt zu antworten: "Doch, wir alle machen Theater, vielleicht nennen wir es nur unterschiedlich. Und ja ich habe auch TikTok. Und keines von beidem würde ich missen wollen. Theater ist immer aktuell, geht immer mit der Zeit und wenn der Zugang geschaffen ist, verleiht sie uns allen die Kraft grenzenlos zu träumen"

9 Literaturverzeichnis

- (25. 11 2022). Von lexikon/digital-native/: https://www.omt.de/lexikon/digital-native/ abgerufen
- (12. 12 2022). Von Kubi-Online: https://www.kubi-online.de/artikel/schule-theater). abgerufen
- (3. 12 2022). Von social-media-nutzung-von-kindern-und-jugendlichen: https://www.profiling-institut.de/social-media-nutzung-von-kindern-und-jugendlichen/ abgerufen
- (1. 12 2022). Von Was ist TikTok: https://www.tiktok-werbung.com/was-ist-tiktok/ abgerufen
- (1. 12 2022). Von Wie funktioniert TikTok: https://blog.hubspot.de/marketing/tik-tok abgerufen
- (1. 12 2022). Von Wikipedia: (https://de.wikipedia.org/wiki/Musical.ly) abgerufen
- (11. 28 2022). Von Adolf Rechwein Schule Langen: https://www.ars-langen.de/ abgerufen
- (20. 11 2022). Von kubi-online: https://www.kubi-online.de/artikel/schule-theater abgerufen
- (2. 10 2022). Von Journals: https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1363461511435803 abgerufen
- (20. 11 2022). Von Podcast: https://podcastaddict.com/episode/108875294 abgerufen
- (20. 10 2022). Von tiktok-nutzer-statistiken: https://www.smart-home-fox.de/tiktok-nutzer-statistiken abgerufen
- (28. 10 2022). Von Chip: https://praxistipps.chip.de/mit-tiktok-geld-verdienen-so-funktionierts 136721 abgerufen
- (4. 12 2022). Von medianet-bb: https://www.medianet-bb.de/de/achtung-facebook-co-fortnite-kann-auch-social-network/ abgerufen
- (12. 31 2022). Von bildungsserver.:

 https://www.bildungsserver.de/veranstaltung.html?veranstaltungen_id=34013&pk_camp
 aign=no_campaign_rss&pk_source=neuigkeiten&pk_medium=rss abgerufen
- (12. 31 2022). Von kultur.bildung.hessen.de:
 https://kultur.bildung.hessen.de/theater/info_unterricht/2011_12_handreichung_darstel
 lendes_spiel.pdf abgerufen
- 9, W. S. (2009). Theater und Schule/ ein Handbuch zur kulturellen Bildung . In W. Schneider, Theater und Schule/ ein Handbuch zur kulturellen Bildung (S. Seite 9). Bielefeld: transcript
- Duda News. (11. 12 2022). Von https://www.duda.news/wissen/theater-entstehung-ursprung/abgerufen
- futurebiz. (23. 11 2022). Von https://www.futurebiz.de/artikel/social-media-tiktok-nutzerinnen-weltweit-2022/ abgerufen
- Härtel, A. &. (2011). Internet und Digitale Bürgergesellschaft Berlin: CCCD Centrum für Corporate Citizenship Deutschland. Berlin: Centrum für Corporate Citizenship Deutschland,

- Hentschel, I. (2018). Theater zwischen Ich und Welt . In I. Hentschel, *Theater zwischen Ich und Welt Beiträge zur Ästhetik des Kinder- und Jugendtheaters Therorien-Praxis-Geschichte* (S. 150). Bielefeld: Transcript.
- Hessisches Kultusministerium. (12. 12 2022). Von Hessisches Kultusministerium: https://bvts.org/assets/bvts/media/lehrpl%C3%A4ne-55/kcgo_ds.pdf abgerufen
- kubi-online. (20. 11 2022). Von postdigitales-schultheater-kartografie-zentraler-akteur-innen-des-diskurses-theater: https://www.kubi-online.de/artikel/postdigitales-schultheater-kartografie-zentraler-akteur-innen-des-diskurses-theater abgerufen
- Lange, H. /. (2014). Ästhetik und Leiblichkeit. Baltmannsweiler: Schneider.
- *Tagesspiegel*. (12. 15 2022). Von Tagesspiegel: https://www.tagesspiegel.de/kultur/tiktok-hat-sehr-viel-mit-theater-zu-tun-4242772.html abgerufen
- Theater und Digitalität/ Heft 78. (2021). Zeitschrift für Theaterpädagogik, S. Seite 13-16.
- tigamedia.de. (11. 12 2022). Von https://www.tigamedia.de/tiktoks-erfolgsgeschichte.html abgerufen
- Tröndle, M. (2019). *Nicht-Besucher-Forschung. Audience Development für Kultureinrichtungen.* . Friedrichshafen: Springer.
- Wampfler, P. (2014). *Generation Sozial Media wie digitale Kommunikation Leben, Beziehungen und Lernen Jugendliche verändert*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.
- Wolfgang, S. (2009). *Theater und Schule/ ein Handbuch zur kulturellen Bildung*. Bielefeld: transcript .

10 Abildungsverzeichnis

Abbildung 1 Umfrage Mentimeter - TikTok Bedeutung	17
Abbildung 2 Umfrage Mentimeter Aufführung	20
Abbildung 3 Umfrage Mentimeter TikTok vs. Theater Gruppe ohne Theatererfahrung	25
Abbildung 4 Umfrage Mentimeter Negatives an TikTok	28
Abbildung 5 Umfrage Mentimeter Positives an TikTok	28
Abbildung 6 Umfrage Mentimeter Theater vs. TikTok Gruppe mit Theatererfahrung	31
Abbildung 7 Umfrage Mentimeter Was ist TikTok - Gruppe mit Theatererfahrung	
Abbildung 8 Abstimmung Mentimeter Videos = Aufführungen - Gruppe ohne Theatererfahrun	

11 Anhang

Erfundene Geschichten!

Inhalt der Geschichte der 9/10 Klasse

In einem mystischen Wald, lebte das Volk der Trolle. Der Troll Olaf hauste mit seinen Eltern unter dem größten Baumstumpf des Waldes und kümmerte sich wie alle Trolle um das Wohl der Natur. Doch eines Morgens findet er seine beiden Eltern regungslos uns versteinert in ihren Betten aus Moos wieder. Panisch macht er sich mit seiner besten Freundin Lilly auf und sie entdecken das fast alle Trolle versteinert wurden. Sie erfahren, dass der bösartige Mensch Herr Korsch dahintersteckt und alle Trolle versteinern will, um so die Natur aus dem Gleichgewicht zu bringen. Nur ein Zauberer kann ihnen helfen. Doch im mystischen Wald gibt es insgesamt 70 von ihnen, doch dabei handelt es sich um 69 Trickbetrüger. Unter all diesen, die im Walddorf Baumwitz leben, gilt es den einen einzig wahren zu finden. Nach einer langen und chaotischen Befragung, finden sie den einen. Auf diesem Zauberer sitzt eine große Taube mit dem Namen Olaf. Diese spricht für den Zauberer und weiß auch einen Zauberspruch um den bösen Herrn Korsch aufzuhalten. Doch dann taucht plötzlich Herr Korsch im Walddorf auf und zündet es mit einem Feuerzeug an. Als das Dorf zu brennen beginnt, spricht die Taube die magischen Worte "GuruGuru" und es beginnt "Wassermesser" zu regnen. Das Dorf wird gelöscht und der Böse Mensch verwandelt sich in einen wunderschönen Baum. An diesem Baum wachsen goldene Früchte und aus ihren Saft kann ein Elixier gebraut werden, das alle versteinerten Trolle rettet.

Inhalt der Geschichte 5 Klasse

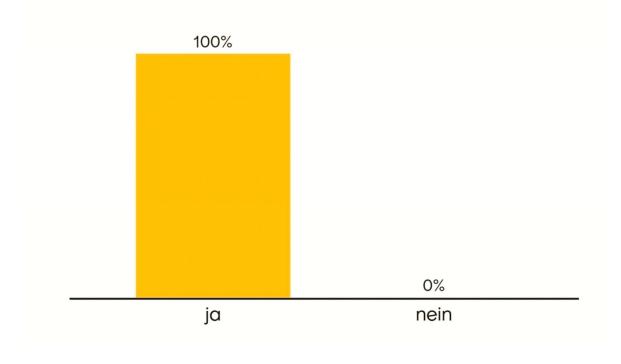
In einer Zauberschule in Frankfurt lernen die Schüler/innen die vier Elemente zu beherrschen: Feuer, Wasser, Erde und Luft. Die Szene spielt in der beliebtesten Klasse der gestammten Schule, der 5bG. Die Szene beginnt damit, dass Frau Bateski die Klasse betritt und mit ihrem Unterricht beginnt. Die beliebte Meisterin des Feuers bringt der Klasse bei, ihr Element mit Handbewegungen heraufzubeschwören. Sie lässt von einer Schülerin Strohpuppen verteilen, an denen die Klasse üben soll. Jedoch wirkt bei einer Mitschülerin die Beschwörung besonders stark und die Puppe beginnt in großen und tobenden Flammen an zu tanzen. Als das Feuer auf ihre Nachbarin übergeht und diese auch in Flammen steht, bricht Panik in der Klasse aus. Durch einen Wasserzauber, eines

talentierten und sehr gut aussehenden Mitschülers, entsteht ein großer See an der Decke des Klassenraums. Da der See und die damit verbundene Wassermagie zu stark für nur einen Zauberer ist, muss die gesamte Klasse mit ihren magischen Fähigkeiten das Wasser nach unten ziehen. Mit einem gigantischen Platscher, werden alle Flammen gelöscht. Völlig durchnässt, aber glücklich beendet die Klasse den Unterricht mit den Worten: "Schluss, Aus, Basta!"



Abbildung 7 Umfrage Mentimeter Was ist TikTok - Gruppe mit Theatererfahrung

Sind eure Videos eine Aufführung?



 $Abbildung\ 8\ Abstimmung\ Mentimeter\ Videos = Auff\"uhrungen - Gruppe\ ohne\ Theaterer fahrung$

12 Eidesstattliche Erklärung

Hiermit erkläre ich an Eides statt, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und ohne Benutzung anderer als der angegebenen Hilfsmittel angefertigt habe; die aus fremden Quellen direkt oder indirekt übernommenen Gedanken sind als solche kenntlich gemacht. Die Arbeit wurde bisher in gleicher oder ähnlicher Form keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt und auch noch nicht veröffentlicht.

7.1

Unterschrift

Dreieich , 01.01.2023

Ort, Datum

45