



THE FUTURE

EINE INTERDISZIPLINÄRE
STÜCKENTWICKLUNG
VON ANNETTE MÜLLER
IM EUROPÄISCHEN
PROJEKTRAHMEN
VON PLAY ON!
AB 16 JAHREN

BEGLEITMATERIAL

HINTERGRUNDINFORMATIONEN UND THEATERPÄDAGOGISCHE ANREGUNGEN

Inhalt

<u>Inhalt</u>	2
Begrüßung.....	3
Zum Stück	5
<u>Der Rücksitz - Übungen zur Vorbereitung</u>	6
Die Ästhetik von „The Future“	8
<u>Anstiftung zum Hören - Übung zur Vor- oder Nachbereitung</u>	9
Die Figuren aus The Future	10
<u>Die Fremdsteuerung - Übung zur Vor- oder Nachbereitung</u>	11
Wörterbuch	12
Zum Schluss	13
Quellenverzeichnis.....	14



Herausgegeben von: Theater Dortmund\ KJT, Hans Peters: Theatervermittlung Mitarbeit,
Milena Noëmi Kowalski: Dramaturgie
Spielzeit 2021/2022 Theater Dortmund\ Kinder- und Jugendtheater, Sckellstr. 5-7, 44141 Dortmund,
Intendant: Andreas Gruhn

THE FUTURE IS A DANGEROUS PLACE
YOU DON'T KNOW WHAT IT WILL BE LIKE
THAT'S DANGEROUS
I DON'T WANNA GO THERE
NOBODY WHO WENT THERE EVER CAME BACK
I WANNA STAY HERE
I LIKE IT HERE
I DON'T WANNA STEP INTO THE UNKNOWN
THE UNKNOWN SCARES ME
WHAT WILL THE FUTURE BE LIKE?

- *Textauszug aus The Future*

Liebe Zuschauer*innen, liebe Pädagog*innen,

The Future ist eine Inszenierung, die sich auf philosophische Weise mit Fragen nach der Zukunft auseinandersetzt. Wie werden sich derzeitige Krisen entwickeln? Was werden Lösungsansätze sein? Gottvertrauen? Oder technologische Entwicklungen? Und wie wirken sich technologische Entwicklungen auf unser Verständnis vom Mensch-Sein, unser Verständnis von Gesellschaft aus?

Wie können wir unsere Zukunft gestalten? Und können wir jetzt schon erahnen, wie unsere Zukunft aussehen wird?

The Future ist eine Stückentwicklung der Regisseurin Annette Müller. Zu Beginn der Proben lag kein fertiger Text vor. Es gab nur verschiedene Skizzen, die sich im Prozess auch stetig wandelten, neu ordneten und erweitert wurden. Das Material, aus dem letztendlich *The Future* entstanden ist, ist ein Mix aus Vorträgen von Zukunftsforscher*innen, Videos von Internetpersönlichkeiten, sowie Science-Fiction Szenarien. Es zeigt die Unmöglichkeit, die Zukunft vorherzusehen – aber auch den Versuch sich mit den derzeitigen Entwicklungen auseinanderzusetzen.

The Future entstand im europäischen Projektrahmen von Play On! Und in Zusammenarbeit mit der Akademie für Theater und Digitalität.

In diesen Begleitmaterialien bekommen Sie Hintergrundinformationen zum Stück sowie theaterpädagogische Übungen, die Sie als Vor- oder Nachbereitung zum Besuch nutzen können.

Wir wünschen Ihnen einen anregenden Theaterbesuch und freuen uns, Sie bei uns begrüßen zu können. Wenn sie einen Workshop zur Vor- und Nachbereitung mit Ihren Schüler*innen wünschen oder sie konkrete Fragen zum Stück haben, dann melden sie sich gerne bei theatervermittlungkit@theaterdo.de.

Hinweis

Ab Montag, den 02.05.2022 ist das Tragen einer Maske während der Vorstellung freiwillig. Da sich aber bei Workshops viel im Raum bewegt wird, ist dort das Tragen einer Maske noch Pflicht.

THE FUTURE

Stückentwicklung von Anette Müller
ab 16 Jahren

Premiere am 29. April 2022
KJT Dortmund – Theater für junges
Publikum

Regie
Es spielen

Annette Müller
Ann-Kathrin Hinz, Thomas Ehrlichmann,
Rainer Kleinespel

Ausstattung
Technik und Programmierung
Musik/Sounds
Dramaturgie
Regieassistenz
Theatervermittlung
Mitarbeit Theatervermittlung

Oliver Kostecka
Roman Senkl, Nils Corte
Michael Lohmann
Milena Noëmi Kowalski
Alina Baranowski
N.N.
Hans Peters

Zum Stück

ARE YOU READY

GLEICH KOMMEN 4 STRATEGIEN

MIT DER ZUKUNFT UMZUGEHEN

- *Textauszug aus The Future*

Die Frage nach der Zukunft ist der zentrale Ausgangspunkt dieser Stückentwicklung. Das Science-Fiction-Genre, das uns häufiger in Filmen und Büchern und eher selten im Theater begegnet, beinhaltet stets zukünftige technologische und gesellschaftliche Entwicklungen. Dabei werden in diesem Genre aktuelle Entwicklungen und Tendenzen ins Fantastische überhöht und dadurch anschaulich gemacht.

Die Frage nach der Zukunft ist immer auch eine Frage nach dem Jetzt. In *The Future* werden unterschiedlichste Aspekte der heutigen Zeit behandelt.

Werden wir in Zukunft ewig leben?

Lösen sich Geschlecht und Sexualität auf?

Wird uns die virtuelle Welt irgendwann einmal realer vorkommen als die echte?

Hat der Mensch mit seinen Auswirkungen auf die Umwelt noch eine Chance?

Was würde eine Pflanze sagen, wenn man mit ihr sprechen könnte?



(© Birgit Hupfeld)

Der Rücksitz - Übungen zur Vorbereitung

Die Frage nach der Zukunft ist eine, die man sich stetig stellt, bewusst wie unbewusst. Diese Fragen kommen auf, wenn man sich die eigene Lebensplanung vergegenwärtigt: Welchen Beruf soll ich ergreifen? Möchte ich eine Familie haben?

Aber auch, wenn man sich Nachrichten anschaut: Welche Krisen sind noch zu erwarten? Wie wird ein gesellschaftlicher Wandel aussehen? Welche technologischen Entwicklungen erwarten uns noch?

Im Vorhinein ist es interessant, sich innerhalb der Schulklasse mit diesem Themenspektrum auseinanderzusetzen. Dazu bietet sich folgende Übung an:

Gemeinsam sammelt man auf der Tafel mit den Schüler*innen Themenfelder zum Oberbegriff „Zukunft“. Dabei muss keine festdefinierte Zeit genannt werden, aber vielleicht hilft es ihnen, wenn man sagt, dass es um ihre Zukunft gehen soll. Die Themenfelder sollten dabei allgemeiner gehalten werden, es soll also nicht um sie im Einzelnen gehen, sondern um ihre Generation, die solch eine potenzielle Zukunft erleben könnte.

Mögliche Themen könnten sein:

Familie/Partnerschaft
Erderwärmung/Umwelt
Technologischer Fortschritt
Digitalisierung
Krieg
Gesellschaft
Wohlstand
Rassismus/Diskriminierung
Demografischer Wandel
Gesundheit
Globalisierung
Kommunikation

Im Anschluss tun sich die Schüler*innen zu zweit zusammen. Sie setzen sich Rücken an Rücken und bekommen die Aufgabe, über die Zukunft zu sprechen. Dabei können sie frei aus den vorher gesammelten Themenfelder wählen, d.h. sie sollen über die Themen sprechen, die sie interessieren.

Das Sprechen folgt dabei einer bestimmten Form, welche sich in drei Teile teilt.

1. Eine Person spricht frei heraus über das Thema Zukunft. Dafür bekommt sie fünf Minuten. Sie kann diese fünf Minuten füllen, wie sie möchte. Pausen sind okay. Die andere Person hört nur zu, antwortet also nicht auf das Gesagte. Dafür soll auf einem Blatt Notizen gemacht werden. Diese Notizen können interessante Äußerungen der sprechenden Person sein oder immer wieder kehrende Themen.
2. Nach fünf Minuten wird gewechselt. Die vorherige Form wird beibehalten. Ein Austausch soll hier noch nicht stattfinden.
3. Nach den zweiten fünf Minuten können die Schüler*innen sich einander zuwenden und sich über das Gesagte austauschen. Die Notizen sollen dabei helfen. Innerhalb dieses Austausches sollen sie ihre Gedanken zum Thema Zukunft in ein paar (wenigen) Sätzen (oder Aussagen/Thesen) formulieren. Dafür bekommen sie ebenfalls nochmal fünf Minuten Zeit.

Die aus den Gesprächen resultierenden Sätze kann man in der Großgruppe sammeln und im Anschluss darüber diskutieren. Dadurch wird man sensibel für thematische Aspekte, die in *The Future* vorkommen.



(© Birgit Hupfeld)

Die Ästhetik von „The Future“

*Der weiße Raum ein Orbit ein Museum eine Projektionsfläche eine Welt eine Simulation
Die Performer*innen befinden sich auf Podesten
Statuesk
Soundscape Tusch Inferno Götterdämmerung Disco Morgengrauen*

Projektion:

PLEASE PROVE YOU ARE NOT A ROBOT

- *Regieanweisung The Future*

Die künstlerische Umsetzung von *The Future* ist sehr von der Ästhetik des Digitalen geprägt. Das Bühnenbild verweist dabei auf keinen speziellen Ort oder eine bestimmte Zeit. Bis auf drei Würfel und die Performer*innen ist er leer. Gestaltet ist er als sogenannter White-Cube, d.h. Wände, Boden und die eben genannten Würfel sind weiß. Dadurch hat dieser Ort, der zwar auf nichts verweist, trotzdem den Anschein von einem Museum, auch weil die Performer*innen darauf zu Beginn wie Statuen stehen.

Auch wenn der Raum weiß ist, so verändert er sich durch Licht- und Videoprojektion ständig. Mal entstehen dabei Bilder, die man relativ leicht zuordnen kann: ein Himmel oder ein Computerbildschirm. Manchmal sind es Bilder, die nur Muster oder Farben zeigen. So erscheint es fast, als würde man sich vor einem Bildschirm befinden.

Neben Bühnenbild und Licht ist *The Future* aber auch auf der Hörebene sehr spannend. Während der ganzen Vorstellung werden Kopfhörer getragen, die durch besondere Effekte binaurales Hören ermöglichen. Binaural bedeutet, dass Töne sich weit entfernt oder ganz nah anhören können. Sie können sich bewegen und um einen herumwandern.

In der Inszenierung werden das Sehen und das Hören auf besondere Weise umgesetzt. Durch diese Mittel entsteht so ein immersiver Raum, der die Realität der Bühne fast wie ein Computerspiel erscheinen lässt.



(© Birgit Hupfeld)

Anstiftung zum Hören - Übung zur Vor- oder Nachbereitung

Auch wenn „*The Future*“ visuell anders als gewohnt ist, so ist gerade das Tragen von Kopfhörern neuartig für Theatervorstellungen. Es ermöglicht, dass man sich viel mehr auf Gehörtes konzentriert.

Dabei ist das auch ohne Kopfhörer eine Erfahrung.

Folgende Übung bietet sich sowohl als Vor- als auch als Nachbereitung an (oder vielleicht sogar vorher **und** nachher, der Vergleich wird sicher spannend):

Die Schüler*innen setzen sich mit Stift und einem Blatt Papier an einen beliebigen Ort. Sie malen auf der Mitte des Blattes einen Punkt. Dieser sind sie selbst. Um diesen Punkt malen sie einen großen Kreis. Dieser soll ihren Hörradius sein.

Sie bekommen eine festgesetzte Zeit. Diese kann man nach eigener Einschätzung setzen, wobei man sich gerne auch die Zeit nehmen sollte, damit wirklich die Umgebung wahrgenommen wird. Ein guter Richtwert sind 10 Minuten.

In dieser Zeit sollen sie hören. Alles was sie hören wird in der Blase um den Punkt herum notiert. Nahe Geräusche sind nah am Punkt, weite Geräusche sind weiter weg (natürlich muss man nicht auf einen korrekten Maßstab achten). Jedes der unterschiedlichen Geräusche wird einmal notiert.

Erst einmal soll man nur aufschreiben, wie sich die Umgebung anhört. Wenn die Zeit abgelaufen ist, dann kann man die Geräusche kategorisieren.

Mögliche Kategorien sind:

menschlich / natürlich / technisch

dauerhaft / wiederholt / einmalig

laut / leise

angenehm / unangenehm

Nach der Übung bietet sich immer ein kleines Nachgespräch über die gemachten Erfahrungen an.

Die Figuren aus The Future

Ich fand immer, dass der kostbarste Moment in der virtuellen Realität der Moment ist, in dem du das Headset abnimmst und du tauchst wieder in die reale Welt ein und fühlst, wie seltsam und überwältigend und überbordend und beeindruckend und unrealistisch die "reale" Welt ist...

- *Textauszug aus The Future*

Ähnlich wie es beim Bühnenbild ist, verweisen die Performer*innen auf nichts Eindeutiges. Sie haben keine festgelegte Rolle, die sie durch das ganze Stück spielen, sondern wechseln immer, verwandeln sich von einem Moment in den anderen. Manchmal sind sie Roboter, manchmal stehen sie stellvertretend für eine junge oder eine alte Generation, für die Zukunft oder das Jetzt. Auch hier sieht man die Ästhetik des Digitalen, die immer wieder entgegen zu „natürlichen“ Bewegungen arbeitet.

Die Performer*innen bewegen sich in einzelnen Szenen wie Figuren aus einem Computerspiel. Der Körper wirkt nicht mehr menschlich, sondern fast puppenhaft.¹



(© Birgit Hupfeld)

¹ Inspiration war unter anderem die Youtube-Kunstfigur Poppy
<https://www.youtube.com/watch?v=Y4nHLHDtyVA>

Die Fremdsteuerung - Übung zur Vor- oder Nachbereitung

Die Körperlichkeit bei „*The Future*“ ist, neben dem Einsatz von Licht und Ton, ein weiteres Stilmittel, um Zukunft zu erzählen. Vor allem dadurch, dass man sich nicht wie ein normaler Mensch bewegt. Dies lässt sich auch selbst ausprobieren.

Diese Übung bietet sich ebenso wieder zur Vor- oder Nachbereitung an:

Die Schüler*innen bewegen sich erstmal normal durch den Raum. Am besten eignet sich eine Fläche, in der man sich gut bewegen kann (z.B. ein relativ leeres Klassenzimmer oder der Pausenhof).

Sie sollen sich beim Raumlaf erstmal auf sich selbst konzentrieren, d.h. sprechen oder den Kontakt zu anderen vermeiden. Sie sollen kreuz und quer durch den Raum gehen und einfach das Gefühl für einen alltäglichen Gang bekommen. Dies kann so ca. 2-4 Minuten lang dauern.

Nach einer gewissen Zeit sollen sie ihren Gang verändern. Zuerst können sie sich vorstellen, dass die Bewegungen in Armen und Beinen ein wenig abgehackter und verwinkelter sind (da kann man das Bild einer Gliederpuppe, welche man aus dem Kunstunterricht kennt, nehmen).

Danach sollen sie Bewegungen von Computerspielfiguren nachahmen. Gerne können sie welche aus Spielen nehmen, die sie kennen. Aus ihrer Erinnerung heraus sollen sie diese so gut wie möglich kopieren.

Sie bewegen sich weiter durch den Raum, bis sie ihre Figur gefunden haben.

Wenn sie einen Gang verinnerlicht haben, sollen sich die Schüler*innen zu zweit zusammentun. Eine*r von ihnen bleibt eine Computerspielfigur, der/die andere wird zum/zur Spieler*in. Der/Die Spieler*in führt nun die Computerspielfigur durch den Raum.

Die Kommandos sind:

Kurzes Drücken zwischen den Schulterblättern

gehen

Beide Hände an den Schultern

stoppen

Kurzes tippen auf die linke/rechte Schulter

nach links/rechts drehen

Wenn dies gut funktioniert, kann man auch die Spielanweisungen erweitern. So können sie durch neue Kommandos mit ihrer Umgebung oder anderen Spielfiguren in Kontakt treten (eine gute Inspiration sind hier z.B. die Figuren aus der Computerspielereihe „Die Sims“).

Nach einer gewissen Zeit wechseln die Partner*innen.

Wörterbuch

Um leichter über *The Future* sprechen zu können ist es von Vorteil einzelne Wörter zu erklären.

<p>Analog und Digital²</p>	<p>„analoge“ Signale haben einen stufenlosen und unterbrechungsfreien Verlauf, während „digitale“ Signale ausgewählte sind, also in Stufen unterteilt werden. Ganz vereinfacht kann man sagen, dass die reale Welt analog wahrgenommen wird, während digitale Informationen im Computer in bits umgerechnet werden.</p> <p>Die analoge Verarbeitung von Signalen wird mit älteren Sachen in Verbindung gebracht (Fotokameras mit 35mm Film, Musikkassetten etc.) während das Digitale die derzeitige Verarbeitung von Signalen ist (Fotos und Musik auf Speicherkarten). Analoges kann mit der Zeit Informationen verlieren (ein Bild bleicht aus, eine Musikkassette rauscht) während Digitales quasi für immer bestehen bleibt (wenn eine Speicherkarte nicht physisch zerstört wird)</p>
<p>Virtualität³</p>	<p>Virtualität beschreibt die Fähigkeit wie eine Sache zu wirken, ohne die gleiche Form zu haben.</p> <p>Ein Beispiel wäre ein realistisch wirkender Baum in einem Computerspiel, der keinen wirklichen Körper hat, gegenüber einem echten Baum</p>
<p>Glitch</p>	<p>Glitches sind Fehler in der Übertragung von Signalen. Häufig wird dieser Begriff im Bereich von Videospiele benutzt, da dies dort vermehrt auftritt. Aber auch in digitaler Aufnahme und Wiedergabe von Sound, Video oder Foto benutzt man den Begriff. Vereinfacht gesagt passiert ein Glitch wenn etwas nicht wie gewollt dargestellt wird, seien es verfälschte Farben, Töne, oder das in Videospiele von Entwickler*innen unerwünschte Dinge passieren (z.B. dass eine Spielfiguren in einer Bewegung hängen bleibt)</p>
<p>Transhumanismus⁴</p>	<p>Transhumanismus beschreibt die Vorstellung, dass der Mensch sich durch technologischen Fortschritt verändern, erweitern und/oder verbessern wird. Das reicht von Kommunikation (weltweite Vernetzung), Medizin (verlängertes oder sogar ewiges Leben) bis hin zum Mind-Upload (das Speichern des menschliches „Geistes“ in eine digitale Welt).</p>

² <https://www.giga.de/ratgeber/specials/unterschied-zwischen-analog-und-digital-einfach-erklart/>

³ <https://de.wikipedia.org/wiki/Virtualit%C3%A4t>

⁴ <https://www.zukunftsinstitut.de/artikel/transhumanismus-die-cyborgisierung-des-menschen/>

	Mensch und Maschine verschmelzen dabei immer mehr.
Anthropozän ⁵	Das Anthropozän beschreibt das „Zeitalter des Menschen“, in dem dieser zum einflussreichen Faktor zur Gestaltung der Welt geworden ist (z.B. die Auswirkungen auf die Umwelt)



(© Birgit Hupfeld)

Zum Schluss

The Future lädt zum Philosophieren ein. Es ist der unmögliche Versuch, die Zukunft in all ihren Facetten zu beschreiben. Es gibt keine klaren Antworten oder eindeutigen Sichtweisen.

Die Bilder, die entstehen, können von jedem für sich gedeutet werden. Wird die Zukunft besser oder schlechter. Ist technologische Entwicklung ein Fluch oder ein Segen.

Wir hoffen, dass es zu spannenden Gesprächen führt.

⁵ <https://de.wikipedia.org/wiki/Anthropoz%C3%A4n>

Quellenverzeichnis

1. Poppy

<https://www.youtube.com/watch?v=Y4nHLHDtyVA>

2. Zur Definition „Analog/Digital“

<https://www.giga.de/ratgeber/specials/unterschied-zwischen-analog-und-digital-einfach-erklart/>

3. Zur „Definition Virtualität“

<https://de.wikipedia.org/wiki/Virtualit%C3%A4t>

4. Zur „Definition Transhumanismus“

<https://www.zukunftsinstitut.de/artikel/transhumanismus-die-cyborgisierung-des-menschen/>

5. Zur Definition „Anthropozän“

<https://de.wikipedia.org/wiki/Anthropoz%C3%A4n>