

# DATING

## Zum Inhalt

**„Hast Du schon mal jemanden geliebt? Geliebt...**

**Ich meine so richtig geliebt, dass Du alles für diesen Menschen tun würdest. Keine Ahnung. Und Du?**

**Ich weiss nicht, frage mich halt, wie das ist, richtige Liebe und so...“**



# DATING MR. BAD GUY

*Theaterpädagogisches Material*

## PARADOXE VORBEMERKUNG

„Dating Mr. Bad Guy“ von Christine Rinderknecht erzählt die Geschichte einer Begegnung zweier junger Menschen, die sich als Natives frei im digitalen Raum bewegen und von den Imagines der virtuellen Welten geprägt sind. Da dabei von vornherein fest stand, dass diese auch selbst in Form einer szenische Installation sinnlich erfahrbar werden, hat die Autorin – ähnlich der Verfahrungsweise des epischen Theaters – dialogische Situationen entwickelt und dabei auf eine Ausdeutung durch Psychologie bewusst verzichtet. Die Inszenierung verstärkt durch ihre Bildervielfalt noch diesen antipsychologischen Charakter. Paradoxerweise bedeutet aber jeder Versuch, über Stück und Inszenierung zu schreiben, eine Deskription von Verhaltensweisen zweier junger Menschen, die geradezu dazu einladen, ihr Handeln psychologisch zu motivieren. Das hat mit dem starken Wunsch zu tun, diese beiden sympathischen Personen emphatisch zu verstehen. Aber wir wissen, dass die Welt sich nicht im Verstehen erklärt. Und sicher hat die Unmöglichkeit, der Psychologie aus dem Wege zu gehen, damit zu tun, dass auch in diesem Spiel das zentrale Problem aller jungen Generationen im Mittelpunkt steht, die Suche nach der eigenen Identität: Wer bin ich? Wer will ich sein? Was will ich? Wenn sich durch die Digitalität des heutigen Seins, in der die Grenzen zwischen Realität und Virtualität verschwinden, vielleicht auch die Formen dieser grundlegenden Identitätsfindung verändert hat, so bestimmt sie nach wie vor die existentielle Krisenhaftigkeit dieser überlebenswichtigen Entwicklungsphase. Wie auch die Liebe. Damit haben wir die drei inhaltlichen Komplexe benannt, die „Dating Mr. Bad Guy“ prägen:

**Identität, digitale Welt, Liebe. Und dann die Form. Und natürlich machen wir Ihnen auch Vorschläge, wie man einen Aufführungsbesuch vor- oder nachbereiten könnte.**

Jede Generation muss sich die „Kunst des Liebens“ neu erfinden oder besser: neu erleiden. Jana und Kevin sind zwei Jugendliche, die mitten in der Wirklichkeit stehen. ER macht eine Verkaufslehre in einem Handyshop, SIE ist noch Schülerin. Sie lernen sich zufällig in einem Fitness-Studio kennen, empfinden Sympathie, gehen auseinander. An einem langweiligen Sonntagnachmittag wissen sie nicht so recht, was tun. Sie boxt und spielt mit ihrem Tablet, er blättert in Comicheften, spielt mit Figuren, darunter Ironman. Im Spiel mit dem Ego-Shooter vermischen sich seine Allmachtsfantasien mit sexualisierten Frauenbildern.

Jana meldet sich per Facebook bei Kevin. Sie verabreden sich an einen Ort, wo Kevin sich sicher fühlt und vor seiner Gruppe posen kann. Jana ist so ganz anders als die Frauen, die er aus seiner Clique kennt. Das macht auch Angst. Und doch ziehen sich beide an, verspielt, immer eingebunden in ihren eigenen Welten. Seine Welt existiert in der Identifikation mit Heldenimagos aus Filmen, „Ironman“ z. B., oder „Sin City“. Wenn sie auch eher sportiv im Boxen engagiert ist, bewegt auch sie sich in der visuellen Welt, bei „Dr. Who“ z.B., dem Helden aus der BBC-Serie. Es fällt ihr nicht schwer, sich auf die Spielwelt Kevins einzulassen, während SEIN Narzissmus sofort gekränkt erscheint, wenn SIE IHM Spielvorschläge macht.

Ständig damit beschäftigt, in seinem Posing die Männlichkeitsbilder der virtuellen Welt zu erfüllen, fühlt er sich überfordert. Hinter dem schönen Schein des Posens verbergen sich handfeste Identitätsprobleme, die noch durch Familie und Beruf verschärft werden. Im Beruf muss er sich hinter der Maske des Lächelns verstecken: wo Wut sich aufstaut, wird diese Maske unerträglich. Die enge Mutterbindung erweist sich darüber hinaus als Barriere, hinter der Zwang und Neurose lauern. Wo Realität so bedrängend wird, bleibt nur die Flucht in die Virtualität. Aber Jana ist Realität, eine anziehende und eine fremde zugleich, verkörpert sie für IHN doch eine Welt, in der er sich bisher nicht bewegt hat. Das Gleiche gilt für SIE. Auch für sie bedeutet Kevin eine fremde Welt, aber da offensichtlich keine enge

# ADD GLOW

Mutterbindung besteht, sondern eher die Freundin Jessica ihre wichtigste Bezugsperson ist, kann sie freier mit dem ihr Fremden umgehen.

Was Jana und Kevin trotz des „Fremdens“ zusammen führt, ist die Kunst des Spielens. In der Welt des schönen Scheins herrscht Freiheit. Und solange sie spielen, können sie diese Freiheit für sich realisieren, sie sind dann ganz bei sich, auch, wenn sie nur mit vorgefertigten Materialien aus der virtuellen Welt umgehen können. Sobald jedoch ein Gefühl real wird, mischen sich aggressive Gesten ein, äußern sich in Eifersuchtsgesten Besitzansprüche, die vom Anderen nicht akzeptiert werden. Beide ziehen sich an und stossen sich wieder ab, verletzen sich unwillentlich, verlieren den Respekt vor dem Anderen. Kränkungen vernichten das Spiel.



## SZENISCHE INSTALLATION

Eine Kunst-Installation gehört zunächst in den Bereich der Bildenden Kunst, als eine Eroberung des Raums mit Objekten. „Szenische“ Installation scheint daher begrifflich als unauflösbarer Widerspruch, verweist doch „szenisch“ auf dialogische Handlungskonzepte, die sich als sinnliche Bewegung von Körpern in einem bestimmten Raum konstituieren, während „Installation“ eher auf eine skulpturale Dimension verweist. Aber wie in so vielen künstlerischen Begriffen, die derzeit die Diskussionen beherrschen, wandeln sich auch hier die Zuordnungen. Wo einst sorgfältig zwischen Happening und Fluxus, Environment und Aktionskunst, Performance und so weiter differenziert wurde, sind heute die Grenzen verschwunden, wird in der Diskussion sozusagen von einem Modus in den anderen gewechselt. Seitdem Videokunst und das ästhetische Spiel mit den digitalen Medien hinzugekommen ist, schleichen sich auch in die „Installation“ die narrativen Strukturen des „szenischen Erzählens“ ein, verschwindet die Grenzziehung zwischen Bildender Kunst und „Szene“.

Vier Wände, die sichtbar von zwei Technikern hin- und hergeschoben werden, ohne ein „Making of“ vorzutäuschen (oder doch?), Videoinstallationen auf diese Wände, live produziert und vorproduziert eingespielt. Wie im Theater des Barocks der Maschinenmeister, der Himmel und Hölle in Bewegung setzte, die wichtigste Funktion in der Inszenierung eines theatralen Kunstwerks inne hatte, so hat der moderne Videotechniker heute eine entscheidende Rolle. Durch sein Abmischen der Videos aus zwei Livekameras und den vorproduzierten entsteht jeden Abend eine neue, eine andere Form, natürlich in einer festen Struktur, aber doch jeden Abend anders. Durch die Gleichzeitigkeit von Videoinstallation und dem

# DATAFUNKTION

inszeniertem Spiel der Schauspieler, die darüber hinaus sich an eine feste Textstruktur halten müssen, werden Kontexte geschaffen, die das reale Spiel in der Virtualität aufheben und den schmalen Grad aufzeigen, auf den wir uns heute bewegen: welche Handlung ist wirklich, welche virtuell?

Dieses Flimmern an einer Grenze prägt unsere heutige Rezeptions-Erfahrung. Wir wissen alle, wie wir mit Bildern manipuliert werden – und können doch nicht immer unterscheiden, was real, was virtuell ist? Genau diese Schwelle, diese Grenze oder um es mit einem modernen theaterwissenschaftlichen Begriff zu umschreiben: diese Liminalität (was nichts anderes bedeutet als den Prozess der Grenzüberschreitung, der des „Zwischen“) macht die Inszenierung von „Dating Mr. Bad Guy“ in ihrer Formensprache zu einem Produkt „zwischen“ bildender Kunst und theatraler Inszenierung.

## **UND SOLCHE KUNSTSPRACHE SOLL FÜR JUNGE MENSCHEN SEIN???**

Im Umgang mit den digitalen Medien haben sich neue Rezeptionsgewohnheiten herausgebildet. Die Bilder sind schnell geworden, auch die Erzählungen. In der Gleichzeitigkeit von

Videobildern, Spiel auf der Bühne, Sound und Bewegung der Techniker entsteht eine Reizüberflutung, aus der heraus die heutigen Rezipienten ihre eigenen Geschichten bauen. Also muss die Geschichte oder wie Lyotard es formuliert: „die große Erzählung“ stark genug sein, damit Beliebigkeit nicht die Herrschaft antritt. Sie muss blockbusterhaft grundlegende existentielle Erfahrungen der Menschheit enthalten: Wer will, kann in „Dating Mr. Bad Guy“ „Romeo und Julia“ wiederfinden, oder „Romeo und Julia auf dem Dorfe“ von Keller oder das Lied von den beiden Königskindern, die nicht zueinander kommen konnten. Da werden Handlungen vorgeführt, in denen sich auch junge Menschen wieder finden können. Aber das funktioniert nur ohne moralinsaure Geste. Indem wir vorführen, stellen wir zur Diskussion. Wenn es in unserer Gesellschaft noch grundlegende existentielle Werte gibt, wie den Respekt vor dem Andern, das Akzeptieren der Grenzen von Ich und Du, dann kann der Zuschauer die vorgeführten Handlungen auch aus eigener Überzeugung bewerten oder in der Diskussion sich aneignen.



# VORSCHLÄGE FÜR EINE VOR- UND NACHBEREITUNG

Eine jede Vor- und Nachbereitung kann in Form eines Unterrichtsgesprächs stattfinden. Allerdings begreift sich theaterpädagogische Vermittlung als eine Kunst, die Gesehenes durch Spiel sinnlich erfahrbar machen möchte. Das bedeutet, dass man sich Raum schaffen muss, also Bänke und Stühle an die Seite stellt, aber auch, dass man zunächst mit einem kleinen Warm-up beginnt, damit sich eine neue Wahrnehmung Bahn brechen kann. Wir haben hier sechs Übungen notiert, deren Erfolg erprobt ist.

Bei der inhaltlichen Nachbereitung schlagen wir Ihnen Übungen vor, die sich sowohl der Techniken des Erzählens, des Spielens und des Schreibens bedienen. Diese Vorschläge verstehen sich als Anregung die wichtigen Themen des Stücks im Unterricht zu behandeln. Ihrer Fantasie sind dabei keine Grenzen gesetzt.

## WARM UP

Wir empfehlen Ihnen, eine oder zwei Übungen aus den Vorschlägen auszuwählen.

### 1) Energiekreis

Alle Spieler stehen auf beiden Füßen hüpfend im Kreis. Ein Spieler springt in die Mitte, macht eine Bewegung vor, geht dann wieder hüpfend an seinen Platz. Alle anderen machen diese Bewegung nach, gehen dann wieder in das Hüpfen. Der rechte Nachbar springt nun in die Mitte, etc.

*Ziele: Konzentration, Abbau überschüssiger Energie*

### 2) You-Kreis

Alle Spieler stehen im Kreis. Der Spielleiter beginnt, sagt „You“ und gibt dieses durch Blickkontakt und mit einer klaren Handbewegung zu einem anderen im Kreis stehenden Spieler weiter. Hat der Spieler einmal „You“ gehabt, so legt er sich die Hand auf den Kopf, damit jeder im Kreis weiß, dass dieser schon einmal dran war. Der letzte Spieler gibt das „You“ an den Spielleiter zurück, damit der Kreis geschlossen ist.

Mit diesem ersten Vorgang ist die Reihenfolge festgelegt, die nun in mehreren Runden wiederholt wird, in immer schnellerem Tempo. Darüber kann man ein weiteres Netz, z.B. mit Städtenamen oder Früchtenamen legen, usw.

*Ziele: Konzentration, Wahrnehmung, Koordination*

### 3) Impulsgehen

Der Spielleiter gibt der Gruppe verschiedene Tempi des Gehens vor, wichtig ist dabei der Wechsel. Außerdem muss er darauf achten, dass alle gleichzeitig diesen Wechsel mitmachen. Dann übergibt der Spielleiter das Gehen ganz der Gruppe, die nun selbstständig Tempiwechsel gemeinsam ausführen muss, auch zum Stehen und dann wieder ins Gehen kommt, ohne sich sicht- oder hörbare Zeichen zu geben. Es ist dabei wichtig, dass der Spielleiter bei nicht Zustandekommen der Gemeinsamkeit kommentierend eingreift und darauf verweist, dass die Spieler lernen müssen, die gemeinsame Energie, die im Raum ist, zu spüren und nicht auf Sicht laufen. Auch hier ist die Wiederholung der Übung unerlässlich.

*Ziele: Konzentration, Wahrnehmung, Koordination*

### 4) Impulszählen

Die Gruppe steht in einer Reihe. Ein Spieler beginnt mit 1. In beliebiger Reihenfolge folgen die Spieler mit 2,3,4, usw., bis die vorher festgelegte Gesamtzahl erreicht ist. Sobald zwei Spieler die gleiche Zahl nennen, beginnt das Zählen von vorne. Dabei ist wichtig, dass keine zu großen Pausen zwischen den einzelnen Zahlen bestehen.

*Ziele: Konzentration, Wahrnehmung*



## 5) Blickkontaktspiel

Alle Spieler stehen im Kreis. Der Spieler A schaut B an, sobald dieser den Blickkontakt wahrnimmt, wechseln beide ihren Standort im Kreis. B schaut nun C an, usw... Wichtig ist dabei, dass der Kontakt nur über die Augen hergestellt wird und nicht durch Gesten unterstützt wird. Temposteigerung. Man kann zu einem späteren Zeitpunkt, spielerische Variationen einführen, wie z.B. Begrüßungen in der Mitte des Kreises, zunächst pantomimisch, dann auch mit Sprache.

*Ziele: Konzentration*

## 6) Der eigene Raum (Aura-Spiel)

Alle Spieler stehen in einem großen Kreis. Spieler A stellt sich in die Mitte des Kreises, Spieler B schließt die Augen und geht langsam Richtung A. Sobald er meint, die Nähe von A zu spüren, bleibt er stehen, öffnet die Augen, misst den Abstand und stellt sich nun in die Mitte. A geht in den Kreis zurück und C schließt nun die Augen und geht... Das Spiel wird solange wiederholt, bis alle einmal drangekommen sind (A zuletzt).

*Ziele: Wahrnehmung*



**DATE**  
**DATING MR. BAD GUY**

Sie können aber auch ganz einfach, Ihre Gruppe im Kreis stehen, die Augen schließen lassen und die Gruppe bitten, hörbar tief ein- und auszuatmen. Das wiederholt sich ein paar Mal. Dann geben Sie die Anweisung, die Spieler mögen an etwas Schönes denken, während sie immer noch ein- und ausatmen. Sie bitten, dass die Spieler, wenn sie an etwas Schönes denken, zu lächeln. Wer lächelt, darf die Augen öffnen und langsam durch den Raum gehen.

Nachdem Sie so durch eine oder zwei dieser Übungen die Konzentration der Gruppe erhöht haben, können Sie an die spezielle Vor- und Nachbereitung gehen:

## Das Thema: Was weißt Du von der Liebe?

- 1) Jeder Schüler nimmt sich einen Stuhl. Mit diesem in der Hand geht man durch den Raum. Der Spielleiter kann dabei verschiedene Bewegungsarten (Gehen, Hüpfen, Schleichen, etc.) und Tempi vorgeben. Er kann als Variation, auch mit dem Stuhl ein Spiel der vorgestellten Gegenstände machen (Alles außer einem Stuhl), d.h. der Stuhl kann zu einem Rucksack, einem Baby, einer Schreibmaschine, usw. werden. Mitten in diese Spiele ruft der Spielleiter „Stopp!“. Er benennt einen Spieler, der eine Geschichte zum Thema „Was weißt Du von der Liebe?“ erzählen soll. Während der Spieler in der Mitte agiert, dürfen alle anderen sich auf ihre Stühle setzen. Sobald die Geschichte zu Ende, gibt der Spielleiter den Befehl „Go“ und die Spieler setzen sich wieder mit ihren Stühlen in Bewegung, bis der Spielleiter wieder „Stopp!“ sagt und einen anderen Teilnehmer benennt. Es empfiehlt sich, das Thema

immer wieder leicht zu variieren (z.B. Hast Du schon einmal geliebt?, wie sieht Dein Traummann aus?, wie muss Deine Traumfrau aussehen? Etc.), weil sonst die Spieler nicht mehr den Anderen zuhören, sondern sich schon auf den Bau einer eigenen Geschichte konzentrieren. Sollte wider aller Erfahrung das Erzählen eher stockend beginnen, so können sie auch die Anweisung in die Gruppe geben, dass die Geschichte nicht wirklich geschehen sein muss, aber wahrhaftig klingen sollte.

**Diese spielerische Einübung zum Erzählen kann sowohl in der Vor- als auch in der Nachbereitung benutzt werden.**

Dieses Spiel kann man auch mit anderen Themen durchspielen, wie. Z.B. Welche Erfahrungen hast Du mit Computerspielen? Was fühlst Du, wenn Du am Ego-Shooter sitzt, etc.

- 2) Wenn an der Schule Videokameras und Beamer zur Verfügung stehen, kann man zugleich mit Live-Video arbeiten. Da ist es allerdings wichtig, dass man kleine Szenen spielen lässt zum Thema zwei junge Menschen begegnen sich an einem Ort (Disco, Mensa, usw.), empfinden Sympathie und erzählen von sich. Hier wäre zunächst einmal mit den Schülern zu klären, was solche Orte mit den Spielern machen. Wichtiger aber ist noch, die zuschauenden Schüler auf die unterschiedlichen Techniken aufmerksam zu machen und zu sensibilisieren, was auf den Wänden als Projektion und live im Spiel zu sehen ist. Was verändert sich?

3) Zur Nachbereitung eignet sich insbesondere folgende Übung:

- a) Wir bilden Dreier-Gruppen. A baut mit den beiden anderen Spielern die Szene nach, die ihm am eindrucklichsten in Erinnerung geblieben ist. Wichtig dabei ist, dass nur eine Ausgangssituation aufgebaut wird und zwar in Form unbeweglicher Statuen. Der Spielleiter klatscht in die Hände und die Spieler beginnen die Szene dialogisch zu spielen. A darf soufflierend eingreifen.

**Dieses Spiel kann man gleichzeitig spielen oder man lässt die Gruppen nacheinander antreten.**

- b) Zu diesem Spiel gehört unbedingt eine Reflexionsphase, in der die Vorgänge von allen gemeinsam analysiert werden und auch Alternativen zu den vorgeführten Handlungen diskutiert werden. Der Spielleiter fordert dann die Spieler auf, diese Alternativen in eigenen szenischen Entwürfen auszuprobieren.
- c) Der Spielleiter kann aber auch erst einmal ohne diese Reflexionsphase, die aber unbedingt zum Abschluss durchgeführt werden sollte, die Szenen wie in a) spielen lassen, aber die zuschauenden Spieler auffordern, zu klatschen, wenn sie alternative Handlungsvorschläge haben. Die Spielenden gehen dann in den Freeze, der Klatschende tippt den Mitspieler an, den er ersetzen möchte. Wenn dieser die Bühne verlassen hat, geht das Spiel weiter und der Neu-ins-Spiel –getretene-Spieler versucht nun seinen Spielvorschlag zu realisieren. Er kann wieder abgeklatscht werden, wie der Mitspieler auch.



Bei dieser Variante ist besonders darauf zu achten, dass zwar Handlungsalternativen ausprobiert werden, aber eine Alternative ausgeschlossen ist, dass nämlich die Beiden sich erst gar nicht kennen lernen. Die Spieler müssen eine gewisse Empathie für Jana, bzw. Kevin entwickeln. Daher macht es sich gut, wenn der Spielleiter Charaktere und Soziogramme dieser beiden Figuren von den Schülern entwickeln lässt und erst dann in die Spielübungen einsteigt.

#### 4) Autorische Übungen

- a) Brain-Storming Übung: Jeder Schüler hat fünf Minuten Zeit, möglichst viele Sätze ohne Nachdenken aufzuschreiben z.B. zum Thema: Ich finde gut, wie Jana (w), bzw. Kevin (m) gehandelt hat, weil... Jeder Schüler hat dann noch einmal fünf Minuten Zeit die drei für ihn wichtigsten Sätze heraus zu suchen. Dann wird die Übung mit dem Satz: Ich finde schlecht, wie Jana/Kevin gehandelt haben, weil... wiederholt. Und am Schluss die Sätze im Klassenverband vorgelesen.
- b) Brief schreiben. Nach Gender getrennt schreibt Jana einen Brief an Kevin, bzw. Kevin an Jana. A) als Liebesbrief, B) als Trennungsbrief, C) als Entschuldigungsbrief.

GUBCOMPANY.COM

**Text: Christine Rinderknecht; Realisation: Heinz Gubler, Christine Rinderknecht, Manfred Jahnke; Video/Sound: Heinz Gubler; Spiel: Olivia Stutz, Flavio Dalmolin; Videotechnik: Cristian Zehnder; Kostüm: Marion Steiner; Visuals: Mik Gruber; Produktion und Tour: Roland Amrein**

*Theaterpädagogisches Material: **Manfred Jahnke** Dramaturgie und Mitarbeit Regie*

Hinweis: Die Zürcher Fachstelle für Gleichstellung, führt mit einigen Klassen in der Stadt Zürich ein Pilotprojekt durch.

**Herzprung: Freundschaft, Liebe, Sexualität ohne Gewalt.**

Bei besonderem Interesse können Schulen sich auch an diese Fachstelle wenden.

[www.stadt-zuerich.ch/prd/de/index/gleichstellung.html](http://www.stadt-zuerich.ch/prd/de/index/gleichstellung.html)