

Interact your stage - Digital Touch Performance

Sachbericht

Projektverlauf

Das Projekt „Interact your stage“ ermöglichte dem Theaterkurs der Jahrgangsstufe 8 des Helmut Schmidt Gymnasiums erste Programmiererfahrungen bei der Umsetzung eines Bühnenbildes zu machen. Caroline Zimmermann (Digitalgeladen) und die Lehrerin Ina Steen unterstützten die Jugendlichen hierfür ein Schulhalbjahr hinweg bei der Entwicklung des Stückes. Die Hip-Hop-Tänzerin Chanel hat bei der Choreographie mitgewirkt. Das Endergebnis haben die Schüler*innen stolz beim Flex-Festival Hamburg 2023 am Jungen Schauspielhaus präsentieren können.

Während des Kurses lernten die Schüler*innen spielerisch die Grundfunktionen eines Raspberry Pis kennen. Für die Entwicklung von passenden digitalen Bühnenbildelementen zum Stück hatten Sie nun Ideen und ein Werkzeug zur Hand. Während des Schulhalbjahres wurden sie in der Umsetzung der Ideen im Rahmen des geförderten Projektes unterstützt.

Der Projektstart wurde mit einer spielerischen Programmiereinheit begonnen. Es gab neben den digitalen Arbeiten auch mit analogen Mitteln wie Pappe, Schere und Sprayfarbe viel zu tun. Schließlich wurden die Elemente kombiniert und es entstand ein digitales Buch, das Huch-Buch, dass passend zu den Geschichten des Theaterstücks leuchten konnte.

Die Präsentation des finalen Stücks im Rahmen des Flex-Festivals wurde über Plakate, Social Media und die Websites des Festivals beworben. Auch die Generalprobe am Helmut-Schmidt-Gymnasium wurde von vielen Schüler*innen der Schule besucht.

Resonanz

Insgesamt haben 25 Schüler*innen an dem Angebot teilgenommen.

Das Projekt wurde vor einem ausverkauften Jungen Schauspielhaus aufgeführt und hat dort andere junge Menschen erreicht, und auch erwachsene Menschen aus der Hamburger Kulturszene und den Schulen. Die Generalprobe wurde innerhalb des Helmut-Schmidt-Gymnasiums ca 100 Schüler*innen besucht.

Die Bewerbung des Theaterstückes „Das H_U_C_H_ige Abenteuer ist auf der Website <https://flex.hamburg/produktionen/flex-spielzeit-2/> aufzurufen.

Reflexion

Die Betreuung aller 25 Schüler*innen und Unterstützung in ihren unterschiedlichen Ideen war herausfordernd, die meisten hatten noch keine Theater- und Programmiererfahrung. Die Adaption von Digitalem auf eine Bühne war neben der Entwicklung eines ganzen Theaterstücks herausfordernd.

Die Entwicklung von Ideen und auch die Umsetzung des Bühnenbildes funktionierte in kleinen Gruppen sehr gut und fokussiert.

Dem Projekt würde eine zeitliche Verdichtung gut tun. Im schulischen Kontext in 2 Schulstunden pro Woche sind die Prozesse immer wieder unterbrochen.

Viel Energie zur Fertigstellung kam über den nahenden Aufführungstermin. Da auch andere Schulklassen vor Ort waren und ihre Theaterstücke gezeigt haben, kam ein Austausch in Gang, der schulübergreifend wertvoll ist.

Die Tools, mit denen wir bei "Interact your stage" gearbeitet haben, sind kostengünstig und für weitere digitale Projekte nutzbar.

