

DIE SCHWELLE

Die Spielfläche ist durch eine Linie (z.B. Kreppband) in der Mitte getrennt. An dieser Linie befindet sich *die Schwelle*. Die beiden Enden des Raumes bilden die Extreme. Diese Pole können durch beschriftete Karten gekennzeichnet sein. Die Spielenden stehen zu Beginn auf einer Seite des Raumes – entweder alle auf der gleichen oder einander gegenüber an den beiden Polen. Die Gruppe kann entweder in Spielende und Zuschauende aufgeteilt werden oder die Übung (auch in Abhängigkeit von der Gruppengröße) gemeinsam durchführen.

Auftrag an die Spielenden – am Beispiel Mensch/Maschine

Die beiden Enden des Raumes bilden die Extreme *Mensch/Maschine*. Bewegt euch von der einen auf die andere Seite – d.h. vom einen zum anderen Extrem. Die Linie markiert die Grenze zwischen *Mensch* und *Maschine*. Lasst euch Zeit bei dem Gang durch den Raum und stellt die Übergänge deutlich dar. D.h. für diejenigen, die auf der *Mensch*-Seite beginnen: Bewegt euch bis zu der Mittellinie in der Haltung *Mensch, menschlich*. Je weiter ihr euch der Linie annähert, desto *maschinenartiger* werdet ihr. Ab der Linie verkörpert ihr *Maschine/Roboter*. Wenn ihr die andere Seite des Raumes erreicht habt, seid ihr vollkommen zur *Maschine* geworden. Im Spiel sind Töne, Geräusche und ggf. auch verbale Aussagen erlaubt.

Varianten

Diese Übung eignet sich auch für andere Gegenüberstellungen – beispielsweise von *Mensch und Tier* oder *Wissenschaft und Kunst*.

Auswertung

- Beschreibt, was ihr wahrgenommen/erfahren habt – als Zuschauende/Spielende.
- Wie wurden die verschiedenen Übergänge körperlich ausgedrückt? Sind die Übergänge fließend oder gibt es klare Stufen?
- Wie sahen die Extreme aus? Was ist an der Schwelle passiert?
- Lassen sich bestimmte Merkmale für die beiden Seiten (z.B. *Mensch/Maschine*) identifizieren?

Möglicher philosophisch-didaktischer Anschluss (zum Beispielauftrag)

- Anthropologie: Was ist der Mensch / Was ist menschlich? Was macht Menschlichkeit aus? Wo liegt die Grenze zwischen Mensch und Maschine?
→ Human Enhancement, Cyborgs, KIs, Androiden, Uncanny Valley etc.
- Verantwortungsfragen im Hinblick auf Wissenschaft und Technik