

Abschlussarbeit Julius Ferstl, BF16-2

Theaterpädagogische Akademie der Theaterwerkstatt Heidelberg

Berufsbegleitende Ausbildung Theaterpädagogik BuT

Jahrgang BF 16-2

Theaterpädagogik im digitalen (T)Raum

Eine Überlegung zu theaterpädagogischen Effekten im
digitalen Raum nach Gabriele Czerny

Abschlussarbeit

im Rahmen der Ausbildung zum Theaterpädagogen BuT®

an der Theaterwerkstatt Heidelberg

Vorgelegt von Julius Ferstl

Eingereicht am 01.09.2020 an Wolfgang G. Schmidt (Ausbildungsleitung) und Jörg Meyer

Inhaltsverzeichnis

1 Einleitung.....	3
2 Theater im digitalen Raum	4
3 Über die Effekte von theaterpädagogischer Arbeit.....	7
3.1 Kommentar über den Rechtfertigungsdrang der Theaterpädagogik	7
3.2 Ein kurzer Blick in die Theatergeschichte.....	8
3.3 Dr. phil. Gabriele Czerny	9
4 Eine Annäherung an theaterpädagogische Effekte nach Gabriele Czerny	10
4.1 Beziehungsarbeit mit sich selbst.....	10
4.1.1 Erfahrung zwischen Spielenden und Figur.....	10
4.1.2 Die Imaginationsfähigkeit	11
4.1.3 Synästhetische Wahrnehmung	12
4.1.4 Subjektive Rezeptionsfähigkeit	13
4.2 Beziehungsarbeit zu Anderen	14
4.2.1 Empathisches Empfinden	14
4.2.2 Körperbewusstsein.....	15
4.2.3 Vertrauens- und Teamarbeit.....	16
4.3 Beziehungsarbeit zu Anderem	17
4.3.1 Innenhalten und Verweilen	17
4.3.2 Raumempfindung	18
5 Methodisches Vorgehen	19
6 Ein digitales Beispiel.....	19
6.1 Das Theater	19
6.2 Das Angebot.....	20
6.2.1 Die Rahmenbedingungen	20
6.2.2 Ein typischer Ablauf	21
7 Ergebniszusammenführung	22
7.1 Beziehungsarbeit mit sich selbst.....	22
7.1.1 Erfahrung zwischen Spielenden und Figur.....	22
7.1.2 Die Imaginationsfähigkeit.....	23
7.1.3 Synästhetische Wahrnehmung	23
7.1.4 Subjektive Rezeptionsfähigkeit	24
7.2 Beziehungsarbeit zu Anderen	25
7.2.1 Empathisches Empfinden	25
7.2.2 Körperbewusstsein.....	25

7.2.3 Vertrauen und Team	26
7.3 Beziehungsarbeit zu Anderem	27
7.3.1 Innehalten und Verweilen.....	27
7.3.2 Raumempfindung	28
8 Fazit und Ausblick.....	29
Literaturverzeichnis	33
Anhang.....	35
1 Transkription	35

1 Einleitung

Die aktuelle Corona-Pandemie hat natürlich auch mich in meiner Arbeit als Theaterpädagoge an der Badischen Landesbühne sehr beschäftigt. Wie kann ich meine Arbeit in den digitalen Raum hieven? Kann ich das überhaupt? Viele Theater gehen mit Beispiel voran und bieten Online-Workshops an und bedienen die E-Learning Plattformen der Schulen. Es scheint also möglich zu sein. Aber ist es das wirklich? Können die digitalen Angebote nun vielleicht Teil der theaterpädagogischen Arbeit werden oder wird alles so schnell verschwinden, wie es erschienen ist, weil der grundlegende Gedanke der Theaterpädagogik im digitalen Raum nicht stattfinden kann? Nämlich direkte und pure Beziehungsarbeit? Zu sich, zu anderen, zu anderem?

Auf Grund der Aktualität des Themas und daher der fehlenden wissenschaftlichen Auseinandersetzung damit wird die folgende Arbeit keine allgemeingültigen Aussagen treffen können. Sie ist eher als eine Überlegung zu behandeln, die anhand der Untersuchung eines Einzelfalls analysiert wird. Die folgenden Kapitel sind nicht nur durch wissenschaftliche Erkenntnisse belegt, sondern auch durch eigene Schlussfolgerungen und Erfahrungen ergänzt.

Der erste, wissenschaftliche Teil der Arbeit ist der Versuch die Effekte von theaterpädagogischer Arbeit auf Grundlage des Vortrags „Wie Theater bildet und Persönlichkeit stärkt – Ein Beitrag zur ästhetischen Bildung“ von Dr. Gabriele Czerny zu beleuchten. Dabei werden nur die von Czerny behandelten Effekte thematisiert, die im digitalen Raum eine Herausforderung oder Neuerung darstellen könnten. Zusätzlich werden Auswirkungen ergänzt, die ich für relevant und wesentlich für die Überlegung dieser Thematik erachte. Untersucht werden dabei nur die persönlichkeitsbildenden und sozialen Effekte, nicht aber die des theaterbezogenen ästhetischen Lernens. Dieser Querschnitt der, je nach Fachperspektive, sehr zahlreichen Effekte von theaterpädagogischer Arbeit beschreibt, ist lediglich ein von mir subjektiv ausgewählter Ausschnitt und ist nicht als allgemeingültige Aussage zu werten.

Auf Grund dieser Zusammenstellung wird ein Interviewleitfaden erstellt, der von einer Spielleitung mit Erfahrung im Bereich Theaterpädagogik im digitalen Raum beantwortet wird. Es handelt sich hierbei um einen festangestellten Theaterpädagogen eines professionellen deutschen Kinder- und Jugendtheaters und seinen Online-Spielclub, der von ihm über die Zeit des Lockdowns hinweg angeboten wurde. Im Anschluss werden die Antworten des Interviews mit der Zusammenstellung der Effekte verglichen und der Workshop dadurch auf seine theaterpädagogische Wirksamkeit geprüft. Können die

beschriebenen Effekte der theatralen Arbeit auch im Rahmen eines digitalen theaterpädagogischen Angebotes stattfinden? Falls nicht, entstehen andere Effekte?

An die Antwort der folgenden Fragen soll sich angenähert werden:

Kann die aktuelle theaterpädagogische Arbeit im digitalen Raum mit der Vielfalt der Effekte, die während eines persönlichen Workshops stattfinden, mithalten? Sind die gleichen und/oder andere Lerneffekte sichtbar? Und vor allem: wo führt uns dieser zu Ende gedachte Gedanke hin? Wird die digitale Welt die analoge Welt verdrängen, sie ergänzen oder sich wieder in Luft auflösen?

2 Theater im digitalen Raum

„Theater ist nicht einfach ein abgefilmter Text auf der heimischen Couch. Theater ist Kollektiv-Kunst, bei der die verschiedensten Kunstschaffenden gemeinsam etwas kreieren – Schauspieler, Kostümbildner, Bühnenbildner, Beleuchter, Regisseure. Alle zusammen kreieren gemeinsam einen Abend, und das macht Theater so einzigartig. Und das, was wir während des Lockdowns oft sahen, waren sehr singuläre, einsame Veranstaltungen, und die kamen natürlich nicht ansatzweise an das heran, was eigentlich Theater in seiner Grundform ausmacht.“
(Voges, 2020)

Ebenso wie viele andere Zweige der Kulturindustrie haben Theater auf den Lockdown der Covid19 Pandemie reagiert. Weil sie wollten und weil sie mussten. Zum einen besteht neben dem künstlerischen Interesse von festen Theaterhäusern und freischaffenden Künstlern natürlich auch ein wirtschaftliches, schließlich sprechen wir hier von Berufen, mit denen Menschen versuchen ihren Lebensunterhalt zu bestreiten. Nicht nur die Schockstarre, ausgelöst durch weltweite Shutdowns und besorgte Blicke in die Zukunft, wirkt sich auf die Reaktion der Theaterwelt auf die allgemeine Verlagerung in den digitalen Raum aus, sondern auch die erschreckende Erkenntnis, dass Theater und sein Spiel sich durch die erforderliche Kollaboration mit der digitalen Welt in seinen Grundwerten angegriffen fühlt. Theater ist live, Theater ist hautnah und für Theater müssen Spielende und Zuschauende in einem Raum sein, so ist es nun mal. Trotz aller Irritationen verhalten sich viele Theatermachende zu der gegebenen Situation und wagen es, häppchenweise die Theaterkunst in den digitalen Raum zu werfen um zu sehen, ob die Hochkultur nicht vielleicht doch vom böartigen Content des World Wide Webs aufgefressen wird. Es werden Inszenierungen hochgeladen oder live gestreamt, Mitarbeiter und Mitarbeiterinnen

stellen sich selbst und langweilige Möglichkeiten vor, die Ausgangssperre zu ertragen. Bastel- und Kochtipps an allen Ecken und Enden: Es geht um das präsent bleiben. Aber müssen wir das? Sollen die Zuschauenden das Gefühl haben, es gibt weiterhin Theater und somit keinen Grund zur Beschwerde? Oder sollte anstatt der theatralen digitalen Überflutung einfach eine einzige Leere entstehen um zu zeigen, was wir hatten, als es noch nicht fehlte? Eine Frage, auf die wohl noch niemand eine Antwort kennt. Fakt ist, es gibt den digitalen Raum und es wird ihn auch weiterhin geben und wenn das Theater weiterhin am Puls der Zeit bleiben und Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft darstellen möchte, muss es sich zukünftig zu ihm verhalten, Möglichkeiten ausloten und vielleicht sogar Horizonte versetzen.

„Ja, ich glaube, das Netz ist auch ein Raum, und Theater findet nun mal in Räumen statt, im Bühnenraum, auf der Straße oder eben im Netz. Aber dieses Theater findet nicht im Netz statt, nur weil man ein Theater in einem Theater abfilmt, sondern ich glaube, das hat eigene Regeln. Und die herauszufinden, ist eine aufregende Sache.“
(Voges, 2020)

Doch Corona ist nicht nur ein Grund umzudenken, sondern eher Auslöser. Die Welt, wie sie sich uns darstellt, ist schon davor in ihrer Komplexität enorm gewachsen. Die Anzahl der losen Informationsenden, die in unsere Wahrnehmungsbereiche hineinragen, hat sich explosionsartig erhöht. Die Zusammenhänge zwischen Technologie, Wissenschaft, Kunst und Politik sind vielschichtiger und widersprüchlicher geworden. Die Art und Weise, wie sich Öffentlichkeit organisiert, politische Diskurse geführt werden und wie wir arbeiten und zusammenleben, hat sich in den letzten zwanzig Jahren stark verändert. An alldem hat die Digitalisierung aller Lebensbereiche ihren nicht zu unterschätzenden Anteil. Die Werkzeuge, die sie kreiert, werden von den Menschen heute selbstverständlich genutzt, und wir stehen nun vor der Aufgabe, die zahlreichen neuen Verbindungen von digitaler und analoger Welt, also die Digitalität, zu untersuchen. Mit diesen Fragen setzt sich die von Kay Voges ins Leben gerufene Akademie für Theater und Digitalität auseinander. Wie reagiert das Theater auf diese Veränderungen? Mit welchen Erzählweisen, Versuchsanordnungen und technologischen Erfindungen? Welches Know-How brauchen Theaterschaffende jetzt? Und welches in der Zukunft? Welche gesellschaftlichen Debatten können in den Theatern durch die Anwendung digitaler Technologien aufgegriffen oder sogar angestoßen werden? Was sind die Themen der Digitalen Moderne? Wie lässt sich Technologie – als Mittel der Herstellung und Gegenstand der Betrachtung – in einem künstlerischen Möglichkeitsraum sinnlich erfahren und diskutieren?

All diese Fragen gilt es von nun an zu stellen und im Auge zu behalten. Auch wenn in naher Zukunft noch nicht mit einem Antwortkatalog zu rechnen ist und sich bisher nur

Einzelstimmen dazu geäußert haben, was Theater sein kann und was nicht, befinden wir uns mitten in einem Diskurs, der vielleicht schon früher hätte angestoßen werden sollen.

Auch der pädagogische Zweig der Theaterarbeit versucht mit den Gegebenheiten Schritt zu halten und Workshops, Beratungen und Nachgespräche online anzubieten. Fraglich ist hier, ob auch nur ein Bruchteil der intendierten Lerneffekte vermittelbar sind. Muss die Theaterpädagogik also überhaupt reagieren? Da doch niemand weiß, ob es überhaupt funktioniert? Theaterpädagoginnen und Theaterpädagogen haben, meiner Meinung nach, neben dem Bildungsauftrag auch noch den Auftrag der Ermöglichung kultureller Bildung für alle, unabhängig der Herkunft, Religion, Ethnizität, des Geschlechtes und auch des sozialen Standes und des Bildungsstandes. Bedenkt man dabei, das während der Ausnahmesituation der Schulschließungen auf Grund der Corona Pandemie deutschlandweit tausenden Kindern und Jugendlichen die Beschäftigung und der Tagesablauf schlagartig entrissen wurde, frage ich mich, ob wir als außerschulische Pädagoginnen und Pädagogen mit unseren außerschulischen Angeboten nicht sogar die Pflicht haben zu reagieren? Auch wenn sich hier wieder die Frage stellt, ob dementsprechende Angebote nicht wieder die sozialen Gruppen kategorisch ausschließt, die wir mit unserer Arbeit auch erreichen wollen. Nämlich jene, die vielleicht kein Internetzugang haben, jene, die vor einem vollen Haus fliehen wollen, weil es nicht mal ein ruhiges Plätzchen gäbe, an dem man ungestört an einem Online-Angebot teilnehmen könnte. Diese Frage der Benachteiligung bestimmter sozialer Gruppen in diesem Kontext wirft ein komplexes Konstrukt an weiteren Fragen auf, das nicht von der Theaterpädagogik im Alleingang entwirrt und beantwortet werden kann, sondern das ebenfalls sozialpolitisch behandelt werden muss. Trotzdem kann die theaterpädagogische Arbeit vielleicht einen Teil dazu beitragen, auch in diesem neuen, digitalen Raum, zusammenführende, bildende Angebote durchzuführen.

Neben dieser Verantwortung gilt, laut Birgit Isabella Pischl, die Theaterarbeit gerade als Ausgleich zu den negativen Effekten der digital geprägten Welt von Kindern und Jugendlichen:

„Durch das spielerische Trainieren der körperlichen und sprachlichen Ausdruckskraft und Vielfalt, das Einfühlen in verschiedene Rollen und somit Sichtweisen und das Erproben neuer Handlungs- und Empfindungsweisen wird das reflexive Denken gefördert, Erfahrung und Erkenntnis leibseelisch er- und gelebt. Das Bewusstsein im Sinne von objektiver Wahrnehmung und der mit der Kunst einhergehende Aspekt der ästhetischen Erfahrung sind weitere Bestandteile, die die Notwendigkeit der Theaterpädagogik als schulbegleitende Maßnahme zum Ausgleich der digitalen Mediatisierungstendenzen unterstreichen.“ (Pischl, 2014)

Die Frage bleibt: Theaterpädagogik im digitalen Raum, gewinnbringender Fortschritt oder Dekonstruktion der Grundprinzipien?

3 Über die Effekte von theaterpädagogischer Arbeit

3.1 Kommentar über den Rechtfertigungsdrang der Theaterpädagogik

Auch wenn die Theaterpädagogik im Verhältnis zur Theatergeschichte, die sich bereits über Jahrhunderte erstreckt, ein noch sehr junger aber aufstrebender Zweig der Theaterarbeit ist, haben sich bereits viele belesene und erfahrene Theaterschaffende mit der Frage nach den Effekten der Theaterpädagogik beschäftigt. Neben Erika Fischer-Lichte und Ulrike Hentschel äußert sich auch die unten vorgestellte Dr. phil. Gabriele Czerny zu den Zielen und beschreibbaren Effekten von theaterpädagogischer Arbeit. Auch wenn diese Beiträge enorm bereichernd sind und abstrakte, persönlichkeitsbildende Aspekte und erlernbare soziale Fähigkeiten und Fertigkeiten sichtbar gemacht werden, kommt das Gefühl auf, dass eine endgültige und für alle zufriedenstellende Beschreibung des Nutzens von theaterpädagogischer Arbeit nie zu Stande kommen wird. Die theatrale Arbeit mit nicht professionellen Theaterbegeisterten nährt sich von der Situation selbst. Effekte entstehen erst aus einem komplexen Zusammenspiel zwischen den Teilnehmenden, deren Erfahrungsschatz, den Figuren, die auf der Bühne verkörpert werden und deren Erfahrungsschatz, der Spielleitung und vielen weiteren Einflüssen wie dem Raum, in dem gespielt wird, Kostümen, Requisiten, Licht, Maske, Musik, etc. Ich selbst habe die Erfahrung gemacht, dass durch zu konkrete Workshop-Konzepte, zu zielgerichtetes theaterpädagogisches Arbeiten statische Erwartungen entstehen, die später nicht wie erwartet oder gar nicht erfüllt werden können. Häufig scheint die theaterpädagogische Arbeit an dem Versuch, vordefinierte Ziele und Effekte erreichen zu wollen, zu scheitern. Dieses vermeintliche Scheitern ruft uns allerdings nur dazu auf, den Blick als Spielleitung weiter zu öffnen und zu sehen, welche Ziele und Effekte stattdessen eingetreten sind. Auch wenn an der einen Stelle beispielsweise durch eine theaterpädagogische Übung nicht die erwartete Auswirkung sichtbar wird, zeigt sich diese vielleicht an einer ganz anderen Stelle, über einen ganz anderen, subtileren, leiseren Weg. Ich möchte damit sagen, dass ich es für fast unmöglich halte allgemeingültige Aussagen über die Effekte von theaterpädagogischer Arbeit zu treffen. Trotzdem sind die Versuche einer Verallgemeinerung richtig und wichtig um neu zu sortieren, umzudenken, zu ergänzen oder zu verwerfen. Nicht zuletzt der Fakt, dass auch theaterpädagogische Arbeit bezahlt werden möchte, zwingt die Arbeit häufig in einen Rechtfertigungsdruck, an Hand dessen Gelder

bewilligt oder ausgegeben werden können. Wer etwas kauft, will schließlich auch wissen, welchen Mehrwert die Investition hat. Da professionelle theaterpädagogische Arbeit allerdings häufig nur im Zusammenspiel mit wirtschaftlichen Strukturen umsetzbar ist, wird der Wunsch nach einer greifbaren Effektbeschreibung theaterpädagogischer Arbeit, neben dem Gedanken der internen inhaltlichen Weiterentwicklung, von außen bestehen bleiben und hat auf seine Art auch eine Berechtigung. Es kann nicht erwartet werden, dass Menschen ohne theaterpädagogische Expertise sich auf darauf verlassen, dass während der Arbeit erst die Effekte sicht- und beschreibbar werden.

Für die hier zu behandelnde Thematik der Theaterpädagogik im digitalen Raum ist es allerdings notwendig, sich nicht ausschließlich auf festgelegte Effekte theaterpädagogischer Arbeit zu beschränken, sondern auch neue Parameter anzuwenden und bereits bekannten Effekten die Möglichkeit zu geben, sich zu evolvieren. Dieser Arbeit liegen Erkenntnisse aus dem Vortrag „Wie Theater bildet und Persönlichkeit stärkt – Ein Beitrag zur ästhetischen Bildung“ von Gabriele Czerny zu Grunde, die von mir allerdings erweitert werden. Diese Reduktion auf bestimmte Regeln und Effekte von theaterpädagogischer Arbeit beschreibt lediglich den Versuch einer Verallgemeinerung und ist an jeder Stelle von meiner Erfahrung und ihrer Subjektivität geprägt.

3.2 Ein kurzer Blick in die Theatergeschichte

Um auf die theaterpädagogische Arbeit an sich und ihre Effekte einzugehen, ist es zunächst wichtig, auf die Geschichte des Theaters einzugehen. Betrachtet man die Theaterpraxis der vergangenen Jahrhunderte wird deutlich, dass Theater schon immer Ziele wie politische Aufklärung, Belehrung oder Emanzipation verfolgt. Friedrich Schiller führt die Nationaltheater-Idee in einer Rede unter dem programmatischen Titel „Die Schaubühne als moralische Anstalt betrachtet“ aus. Er beschreibt darin das Theater als „einen Raum, in dem sich die Bildung des Verstandes und des Herzens mit der edelsten Unterhaltung vereinigt.“ (Schiller, 1784) Auch wenn das Theater damals für den Großteil der Gesellschaft nicht mehr als ein Ort der Unterhaltung ist, zeigt Schiller in seiner Rede verschiedene Effekte des Theaterspiels auf, die jenseits der seichten Unterhaltung liegen. Für ihn erzieht und belehrt der Einfluss der Bühne den Menschen und „schützt sein Herz gegen Schwächen“ und belohnt ihn „mit einem herrlichen Zuwachs an Mut und Erfahrung (...) Menschlichkeit und Duldung.“ (Schiller, 1784) Die Schaubühne ist der „gemeinschaftliche Kanal, in welchen von dem denkenden Teil des Volks das Licht der Weisheit herunterströmt“, von ihrer Kanzel aus lassen sich „die Meinungen der Nation über Regierung und Regenten zurechtweisen (...) weil sie das ganze Gebiet des menschlichen

Lebens durchwandert, alle Situationen des Lebens erschöpft und in alle Winkel des Herzens hinunterleuchtet (...)" (Schiller, 1784)

Nachdem sich der Bildungsgedanke im 18. Jahrhundert als Wirkungsästhetik ausschließlich auf dramatische Werke selbst und ihre inhaltliche und literarische Beschaffenheit bezieht, ergänzte sich dieser, maßgeblich angestoßen durch Bertold Brecht und Konstantin Stanislawski, durch eine Produktionsästhetik. Neben dem bildenden Aspekt der Werke wurde nun auch über die Analyse und den Prozess des Spielens selbst Techniken und Methoden entwickelt, die von nun an Grundlage für weitere Untersuchungen bezüglich der Effekte der Theaterarbeit gelten. Hieraus entwickelt sich die Erkenntnis, dass Spielende während theatralen Prozessen die Erfahrung der ästhetischen, personalen und sozialen Bildung machen können. (Czerny, Bildungsforum Albstadt-Ebingen, 2004) Das Wort Ästhetik hat seinen Ursprung im Griechischen *aisthētiké*, was die Wissenschaft vom sinnlich Wahrnehmbaren beschreibt. (Duden, 2020) Demzufolge beschreibt das Wort Ästhetik nicht nur, wie häufig angenommen, das pure Schöne, sondern ergänzend dazu das gemischte Gefühl aus Furcht und Lust, Anziehung und Abstoßung, das etwas Erhabenes ausstrahlt. (Czerny, Bildungsforum Albstadt-Ebingen, 2004) Kurzum, etwas, das beeindruckt und eine Welle aus gemischten Gefühlen auslöst. Für Gabriele Czerny schließt die ästhetische Bildung demnach die personale und soziale Bildung mit ein.

„Der ästhetische Schein geht der Wirklichkeit voraus und lotet neue Möglichkeiten aus. Nur unter dieser Bedingung kann die bildende Wirkung der Kunst als Befähigung des Menschen zur Selbstbestimmung und Selbsttätigkeit bestimmt werden. Diese Freiheit und Autonomie erfährt der Mensch beim Theaterspielen.“ Wer sich darauf einlässt überschreitet die Grenzen der eigenen lebensweltlichen Erfahrung, ohne dabei selbst Risiken eingehen zu müssen. Die Spielenden können beim Theaterspielen Erfahrungen machen, die außerhalb des für sie tatsächlich Erlebbareren liegen.“ (Czerny, Bildungsforum Albstadt-Ebingen, 2004)

3.3 Dr. phil. Gabriele Czerny

Dr. phil. Gabriele Czerny studierte Deutsch, Englisch und Katholische Theologie an der Pädagogischen Hochschule Ludwigsburg und Germanistik und Erziehungswissenschaften an den Universitäten Stuttgart und Tübingen. Im Anschluss absolvierte sie die Ausbildung zur Theaterpädagogin im Rahmen eines Pilotprojekts des Landes Baden-Württemberg und besuchte kontinuierlich Weiterbildungen u.a. in Tanzpädagogik, Körpertheater, Stockkampf, Commedia del Arte, Zirkuspädagogik, Clowntheater und Straßentheater u.a. bei Circus Dimitri, Keith Johnstone, Augusto Boal, Doris März und Jakob Jenisch. Ihre

Promotion legte sie an der Universität Augsburg ab. Sie war Dozentin an der PH Ludwigsburg und baute den BA-Studiengang Theaterpädagogik an der Universitatea Babes-Bolyai in Cluj-Napoca, Rumänien mit auf. Des Weiteren war sie Beirätin der Zeitschrift *Schultheater* Friedrich-Verlag und Stammautorin bei *Praxis Deutsch*, Mitglied in Ständige Konferenz Spiel und Theater an deutschen Hochschulen und Fortbildnerin des Landes Baden-Württemberg in Spiel- und Theaterpädagogik. Über 30 Theaterprojekte wurden von ihr geleitet, 7 Forschungsarbeiten durchgeführt, viele Vorträge zu verschiedensten theaterpädagogischen Themen gehalten und eine Vielzahl von Publikationen veröffentlicht. Das von ihr entwickelte S-A-F-A-R-I-Konzept ist ein Ausbildungskonzept im Horizont personaler ästhetischer und sozialer Dimensionen und Grundlage der theaterpädagogischen Ausbildung an der PH Ludwigsburg. Mittlerweile ist Gabriele Czerny im Ruhestand. (Ludwigsburg, 2020)

4 Eine Annäherung an theaterpädagogische Effekte nach Gabriele Czerny

„Der theaterpädagogische Ansatz, den ich an der PH Ludwigsburg vertrete, hat die personale, ästhetische und soziale Bildung der Studierenden zum Ziel, d.h. es geht mir darum, mit den Mitteln des Theaters die vorhandenen Kompetenzen, die individuelle Kreativität jedes Einzelnen sowie dessen individuelles Bewegungs- und Ausdruckspotential zu nutzen und zu erweitern. Grundlage dieses Erweiterungsstudiengangs ist, so gesehen, die Materialität des Theaters einerseits und die damit verbundenen besonderen Erfahrungen der Spielenden andererseits.“
(Czerny, SAFARI nicht nur in Afrika - ein theaterpädagogisches Modell, 2003)

Aufgrund der vielfältigen Ausbildung von Gabriele Czerny und ihren zahlreichen Veröffentlichungen und Vorträgen werden im Folgenden nur jene von ihr beschriebenen Effekte der Theaterpädagogik behandelt, die für die Frage der Umsetzbarkeit von Theaterpädagogik im digitalen Raum eine Rolle spielen könnten.

4.1 Beziehungsarbeit mit sich selbst

4.1.1 Erfahrung zwischen Spielenden und Figur

Zwischen der spielenden Person und der zu spielenden Figur entsteht immer ein Zwischenraum. Ein Spielraum, welcher auch als *safe-place* bezeichnet werden kann, der offen und frei ist für Experimente. Die Grenzen zwischen persönlichem Erfahrungsschatz

und dem der Figur können dabei ineinander übergehen, sodass die spielende Person in die Welt der Figur eintauchen und sich selbst erproben kann, um neue Facetten von sich selbst kennen zu lernen. Dabei liegt immer der Schutzmantel der Figur über dem Spiel, damit die spielende nie als private Person vorgeführt wird, sondern im Zweifel immer im Namen der Figur denkt und handelt. Durch diese doppelte Anwesenheit werden sowohl Erfahrungen mit sich selbst, als auch mit der Figur gemacht. Trotzdem das Subjekt (die spielende Person), das Objekt (die Figur) und das Material (der Spielkörper) nicht voneinander zu trennen sind, wird dabei gelernt, zwischen theatraler Wirklichkeit und Alltagswirklichkeit zu unterscheiden. Das bedeutet für die Spielenden gleichzeitig, dass ihre Handlungsentwürfe, ihre Gefühle und ihre Haltungen im Spiel respektiert und ernst genommen werden. (Czerny, Bildungsforum Albstadt-Ebingen, 2004)

„Diese Kategorie des *Dazwischen* muss also beim Theaterspielen Aufmerksamkeit gewidmet werden. Denn in diesem Dazwischen, machen die Spielenden ganz entscheidende Erfahrungen die als ästhetische Bildungserfahrungen bezeichnet werden können. Dazu gehören die Erfahrung der Differenz, der Selbstreflexivität und der Ambiguität.“ (Czerny, Bildungsforum Albstadt-Ebingen, 2004)

4.1.2 Die Imaginationsfähigkeit

Das Theaterspiel fördert ebenfalls die Vorstellungskraft der Spielenden, denn zwei grundlegende Wesensmerkmale der Theaterarbeit sind das Einbringen von Fantasie und Imagination sowie der Einbezug der eigenen Geschichte in den Spielprozess. Dabei hängen beide Merkmale stark voneinander ab. (Haack, 2018) Unweigerlich geprägt von dem eigenen Erfahrungsschatz wird die Vorstellungskraft der Teilnehmenden häufig schon bei einfachen theaterpädagogischen Übungen angeregt. Beispielsweise während Traumreisen werden sie dazu angehalten, sich nach Anleitung der Spielleitung in ihren Gedanken eine Welt zu bauen. Eine Welt, die nur im eigenen Kopf ent- und besteht. Ebenso sind theaterpädagogische Übungen, in denen beispielsweise Requisiten oder Kostümteile nicht ihren ursprünglichen Nutzen erfüllen, sondern von den Teilnehmenden bewusst umgedeutet und neu bespielt werden, enorm förderlich für die Imagination (z.B. das Verwenden eines Gehstocks als Golfschläger oder einer Unterhose als Perücke). Als drittes und letztes Beispiel möchte ich natürlich das Improvisationstheater nennen, aus dem sich einige Ansätze und Übungen in der theaterpädagogischen Arbeit wiederfinden. Wird einer Gruppe Spielender beispielsweise lediglich eine Charaktereigenschaft und eine Örtlichkeit für eine kurze Improvisationsszene genannt, müssen die Spielenden spontan und in subtiler Absprache auf der Bühne selbst eine kleine Geschichte kreieren. Sowohl für das Entstehen

der Geschichte und der Örtlichkeit, als auch für die Umsetzung der zugewiesenen Charaktereigenschaft ist Phantasie gefordert und wird somit gefördert. Glücklicherweise erlaubt der Grundsatz der theaterpädagogischen Arbeit jeden noch so kleinen Anflug von Phantasie an- und aufzunehmen und niemals zu bewerten. Die Umsetzung von theaterpädagogischen Übungen und Aufgaben werden, wie oben beschrieben, immer von einem Hybrid aus Phantasie und Erfahrung der Teilnehmenden gefüttert. So improvisiert eine junge Teilnehmerin einen alten Mann vielleicht mit gebückter Haltung und einer zitternden Hand am imaginären Gehstock, weil ihr eigener Opa sich genauso verhält oder eben einfach, weil alte Männer in ihrer Phantasie eben so aussehen. Dieser handelnde und gestaltende Umgang mit sich selbst, mit anderen und mit anderem stärkt neben der Imaginationsfähigkeit auch Ausdrucks- und Sozialverhalten. Sowohl die Nutzung der eigenen Erinnerungen, als auch das Realität-Werden der eigenen Phantasie ist in vielen Alltagssituation nützlich, ja sogar hilfreich. Die Fähigkeit sich Dinge auszumalen und vorzustellen, kann beispielsweise in kreativen Arbeitsprozessen helfen oder das emphatische Empfinden in zwischenmenschlichen Beziehungen jeglicher Art stärken.

„Die Imagination steht in engem Bezug zur sinnlichen Wahrnehmung, denn in der Imagination werden Sinneswahrnehmungen lebendig.“ (Czerny, Reinhoffer, & Sowa, Verkörpern Ausdrücken Präsentieren, 2008)

4.1.3 Synästhetische Wahrnehmung

Die Sinneswahrnehmung ist Basisbedingung für die Entwicklung der ästhetischen Erfahrung. Während des Theaterspielens geht es immer um ein Zusammenspiel mehrerer Sinne, wonach die Sensibilisierung der Sinne ein wichtiger Bestandteil dieser Arbeit ist. Gut ausgebildete Sinne sind die Voraussetzung für viele Prozesse der Verkörperung, Darstellung und Verbildlichung. (Czerny, Reinhoffer, & Sowa, Verkörpern Ausdrücken Präsentieren, 2008) Durch verschiedene theaterpädagogische Übungen können die Sinne im Zusammenspiel, wie auch einzeln geschult und sensibilisiert werden. Für die meisten Übungen und Spiele gilt, je mehr Sinne den Teilnehmenden entzogen werden, desto stärker werden die übriggebliebenen gefordert und gefördert. Muss sich bei einer Partnerübung Partner A beispielsweise auf Partner B blind verlassen, weil A die Augen geschlossen hat und B ihn anhand verbaler Impulse wie *links* oder *rechts* durch den Raum führt, konzentriert sich durch den Ausschluss anderer Sinne der Körper auf jenen, welcher gerade gefragt ist: das Hören. Diese Übung kann genauso gut anstatt verbaler Impulse über Berührungsimpulse funktionieren, was die Förderung des Tastsinns nach sich zieht.

Auch über das Szenen-Spiel auf der Bühne werden die Sinne herausgefordert. Hier können Szenen oder Improvisationen mit Figuren mit einem übertrieben stark ausgebildeten Sinn oder mit dem Verlust eines Sinns zur Stimulation der jeweiligen Sinne beitragen, sowohl bei der oder dem Spielenden selbst, als auch bei den Mitspielenden und Zuschauenden. Denn auch das Rezipieren von Theater schärft die Sinne, hier häufig direkt im Zusammenspiel. Während die Zuschauenden bei klassischem Sprechtheater häufig Bild und Ton in Einklang bringen müssen, was in Zeiten der Postdramatik, der gewollten Asymmetrie und der gezielten Verwirrung der Zuschauenden für den konventionellen Rezipienten häufig eine Herausforderung darstellt, ist in experimentelleren, meist performativen oder installativen Darstellungen häufig auch das Zusammenspiel aller Sinne gefragt.

„Generell lässt sich sagen, dass von Rezipienten wie Produzenten zumindest all die Fähigkeiten, Kenntnisse und Einstellungen gefestigt, ausgebildet oder neu erworben werden können, die zum einen als Inhalt des Dargestellten wahrgenommen werden und die zum anderen für die Wahrnehmung des Dargestellten erforderlich sind.“ (Hoppe, Theater und Pädagogik Grundlagen, Kriterien, Modelle pädagogischer Theaterarbeit, 2003)

4.1.4 Subjektive Rezeptionsfähigkeit

In der szenischen Auseinandersetzung mit Inhalten jeglicher Art sollen die Teilnehmenden subjektiv beteiligt sein. Ziel ist es, in einen lebendigen Dialog mit ihnen zu treten. Die Frage *Was will der Autor sagen?* wird ergänzt oder gar ersetzt durch *Welche Bedeutung hat die Figur (der Text, die Situation, das Bild) für mich?* Es ist deshalb wichtig, die subjektiven Empfindungen der Teilnehmenden nicht nur ernst zu nehmen, sondern sie auch tatsächlich einzufordern. In diesem Sinne muss, wer ästhetisch wahrnimmt, auch sich selbst, seine Subjektivität ernst nehmen. Teilnehmenden ästhetische Erfahrungen zu ermöglichen, heißt auch immer, sie in ihrem Selbstwert zu stützen. (Czerny, Bildungsforum Albstadt-Ebingen, 2004) Theaterspielen ist dahingehend immer verbunden mit dem Hervorbringen und Akzeptieren unterschiedlicher Wirklichkeiten. Dieser im Prozess theatraler Gestaltung notwendige Umgang mit sich selbst als Subjekt, das immer im Verhältnis zu anderen steht, zieht einen bewussten Umgang mit dem eigenen Körper und der eigenen Aufmerksamkeit, mit der etwas verdrehten Betrachtung des eigenen Selbst, Selbstreflexion und Selbstdistanz nach sich. Die ästhetische Erfahrung weist damit immer auch auf das Subjekt dieser Erfahrung zurück und wird zur Grundlage des Bildungsprozesses. (Hentschel U. , 2012)

„Das Ausfüllen einer fremden Rolle mit eigenem biographischen Material kann zur intensiven Auseinandersetzung mit der eigenen multiplen Identität anstiften. Das Spiel bietet dem Spieler einen Raum, in der Auseinandersetzung mit vertrautem und fremdartigem Material sein Selbstkonzept einer Bestätigung, Kräftigung, Verstärkung oder Erweiterung auszusetzen. Theaterspiel bietet demnach die Möglichkeit, Mit-sich-selbst-im-Reinen zu sein, ein Versuch, der auch Brüche, Ungereimtheiten, Fremdes akzeptiert, der auf Fassaden verzichtet (oder um Fassaden weiß), der das eigene Ich realistisch zu sehen versucht.“ (Weintz, 1999)

Der Übergang zwischen der in diesem Kapitel beschriebenen Beziehung zu sich selbst und der im nächsten Kapitel beschriebenen Beziehung zu anderen ist fließend. Die Subjektivität eines oder einer einzelnen Teilnehmenden kann erst als solche bestehen, wenn sie in den Kontext der restlichen Welt gesetzt wird, somit bedingt die Erkenntnis der eigenen Subjektivität die Präsenz und das Zusammenspiel mit anderen oder mit anderem. Durch dieses Zusammenspiel wird die Subjektivität der oder des Einzelnen deutlich aufgezeigt und bekommt somit eine größere Bedeutung. Allein die Wahrnehmung dieser nötigen und inspirierenden Diskrepanz zwischen Spielenden untereinander und Spielenden zu Spielendem ist ein Prozess, der zur Persönlichkeitsbildung und zur Akzeptanz vor seiner selbst in großem Maße beiträgt. Somit hat Theaterarbeit nicht nur einen individualistischen Ansatz und trägt einen Teil zur Entstehung unabhängiger, frei-denkender Persönlichkeiten bei, sondern stärkt gleichfalls das Selbstwertgefühl. Sie „kann den Schülern helfen, mit verschiedenen *Selbst* zu experimentieren – die Schüchternen können selbstbewusster werden, die Hysterischen gelassener. Das unterstützt den Reifungsprozess und wirkt therapeutisch.“ (Johnstone, 2004)

4.2 Beziehungsarbeit zu Anderen

4.2.1 Empathisches Empfinden

Um aus dem oben beschriebenen nötigen Zusammenspiel zwischen der eigenen Subjektivität und die der anderen Teilnehmenden persönliche Erfolge wie auch Erfolge für die Gruppe und die theaterpädagogische Arbeit gewinnen zu können, ist ein emphatisches Empfinden erforderlich. Während der Theaterarbeit werden „(...) in allen Formen der Darstellung von Menschen durch Menschen, deren inhaltliche formale Erarbeitung von den Darstellern selbst geleistet oder bewusst mitvollzogen werden folgende Fähigkeiten ausgebildet: „die Fähigkeit zur differenzierten Wahrnehmung, Erkenntnis und Wiedergabe des Verhaltens anderer Personen sowie, besonders im improvisatorischen Spiel: die Fähigkeit zur Einfühlung in und zum angemessenen Eingehen und Reagieren auf das

Verhalten anderer Personen.“ (Hoppe, 2003) Das Reagieren auf die Impulse der Mitspielenden ist bei jeder theaterpädagogischen Arbeit von großer Bedeutung. Daher wird die aktive Auseinandersetzung mit den körperlichen und verbalen Zeichen der anderen gefördert. Beispiele zur Förderung hierfür sind theaterpädagogische Übungen nach Keith Johnstone, die stets auf das Erkennen und Annehmen der Impulse anderer ausgerichtet sind. Der Theaterpädagoge und Improvisationslehrer Johnstone deklariert die Erkenntnis, das vor allem für das Improvisationsspiel *Ja* gesagt werden muss. Der Impuls der Mitspielenden muss angenommen werden, ganz gleich wie stark einen das private Leben gelehrt hat Geschehen eher aufzuhalten als anzunehmen. Haben die Teilnehmenden diese Abgrenzung von ihrer persönlich-realistischen Reaktion zu einer situationsbedingten und spielflussfördernden verinnerlicht und können die Impulse der Mitspielenden lesen und annehmen, besteht eine perfekte Grundlage für Theaterarbeit jeglicher Art. (Johnstone, 2004)

Gleichzeitig ist das Wechseln von Perspektiven innerhalb des Spiels und im Schutze der Figur ebenfalls förderlich für das emphatische Empfinden. Nimmt eine sehr schüchterne, teilnehmende Person beispielsweise in einer Szene eine sehr herrische Rolle ein, kann diese Erfahrung eines sonst für die Person untypischen Blickwinkels auf Situationen im Alltag helfen, Reaktionen des Gegenübers besser einschätzen und verstehen zu können.

Auch wenn empirisch nicht belegt, ist man sich in Fachkreisen trotzdem einig, dass Theaterpädagogik unter anderem:

- Die Chance bietet, sich mit anderem und anderen, mit Fremdem und Fremden, auseinander zu setzen
- Die Selbst- und Fremdwahrnehmung fördert
- Die Wahrnehmung sensibilisiert und Wachheit und Aufnahmebereitschaft unterstützt
- Empathie ermöglicht

(Felder, Kramer-Länger, Lille, & Ulrich, 2019)

4.2.2 Körperbewusstsein

Durch die Theaterarbeit wird auch das eigene Körperbewusstsein gefördert. Das Einsetzen des eigenen Körpers in Übungen und Szenen außerhalb der privaten Gewohnheiten erlaubt es den Teilnehmenden, ihren Körper in ungewohnten Zuständen zu betrachten und zu erkunden. Vor allem theaterpädagogische Übungen, in denen der Körper und die Gestik im Vordergrund stehen, sind hierbei hilfreich. Beispielsweise die Arbeit mit Führungszentren

oder nach der Laban-Bewegungsstudie kann dabei helfen die Fähigkeiten des eigenen Körpers zu entdecken, einschätzen und anwenden zu können. Ein ausgeprägtes Körperbewusstsein erhöht die Selbstwahrnehmung und verbessert die Selbststeuerung im Umgang mit den Aufgaben des Lebens. Außerdem trainiert es das psycho-physische Gleichgewicht, um im Alltag Stress abzubauen oder ganz zu vermeiden. Gleichzeitig wird die künstlerische Umsetzung von schöpferischen und gestalterischen Impulsen durch die körperliche Präsenz, Beweglichkeit und Durchlässigkeit unterstützt.

„Körperbewusstsein meint ganz allgemein körperliche Geistesgegenwart, ein Phänomen, das jede/r erfahren und erreichen soll, als Präsenz, die jemand spüren lässt. Besonders für Menschen in künstlerischen und künstlerisch-pädagogischen Berufen gehört Körperbewusstsein zur Selbstkultur, so wie der Anspruch und die Arbeit an sich selbst.“ (Prof. Dr. Fellsches)

4.2.3 Vertrauens- und Teamarbeit

Ein kreativer ästhetischer Prozess ist oft sehr körperlich und sprachlich nicht immer leicht greifbar. Das erzeugt oft Unsicherheiten bei den Teilnehmenden und auch bei der Spielleitung. (List, 2014) Daher ist es besonders wichtig für eine konstruktive Theaterarbeit, eine Atmosphäre herzustellen, in der alle Beteiligten schnell Vertrauen zueinander gewinnen können. Um dieses gegenseitige Vertrauen zu schaffen, muss man sich zunächst untereinander kennen lernen. Das kann durch gemeinsames theatrales Handeln geschehen und durch eine Körperlichkeit, in der alle Beteiligten ausprobieren und überprüfen können, ob das sprachlich vorab Verabredete auch entsprechend eingehalten wird. Eine wesentliche Konstituente von Vertrauensbildung sind klare Strukturen und Rituale, denn ohne Vertrauen traut man sich nichts. Es entsteht keine Kreativität. Nur wenn sich die Teilnehmenden aufeinander verlassen können, trauen sie sich auch, ungewöhnliche Dinge auszuprobieren. Ist das nicht der Fall, besteht die stetige Angst von den Mitspielenden ausgelacht zu werden oder auf vermeintliche Fehler hingewiesen zu werden. Inspiration und Kreativität entwickeln sich am ehesten in angstfreiem Klima. Es braucht Mut und Selbstvertrauen und natürlich Vertrauen in die Gruppe, die sich zunächst alle Ideen und Anregungen anhört und ohne vorschnelle Beurteilung akzeptiert und erst später in einem rationalen und für alle transparenten Verfahren die gemeinsam erarbeiteten Kategorien und Kriterien für eine Beurteilung anwendet. Verschiedene Vertrauensübungen zeigen auf, wie weit das Vertrauen der Teilnehmenden untereinander und zur Spielleitung ausgeprägt ist und schult dieses gleichzeitig. Eine Vertrauenskultur ist eine Fehlerkultur. „Die erste Arbeit, die eine Gruppe leisten muss, ist die Arbeit daran, eine Gruppe sein zu

wollen.“ (Stegemann, 2013) Um ein Team zu werden, ist gegenseitiges Vertrauen also Grundvoraussetzung. Auch wenn die Gesellschaft und ihr Alltag uns stetig befielt zwischen ja und nein, schwarz und weiß, richtig oder falsch zu entscheiden, bestehen diese Kategorien doch oft nur aus Ignoranz. Hat eine Gruppe diesen Kern der Theaterarbeit begriffen, entsteht unweigerlich ein Vertrauen untereinander und ein wertungsfreier Raum, in dem alles möglich ist. Ist das erreicht, wird die Gruppe schnell zu einem gut funktionierenden Team. Auch hierfür gibt es teamfördernde theaterpädagogische Übungen und Einheiten, durch die ein Gefühl für die Gruppe als Ganzes, aber auch für ihre individuellen Bausteine im Einzelnen entsteht. (List, 2014)

4.3 Beziehungsarbeit zu Anderem

4.3.1 Innenhalten und Verweilen

Wie bereits beschrieben erfordert Theaterspielen eine Auseinandersetzung mit sich selbst, dem Stoff und der Gruppe. Dies braucht Zeit, damit sich Gesehenes und Gespieltes setzen können, Zeit um zu verstehen, was die Theaterarbeit gerade in einem selbst ausgelöst hat, Zeit um die Worte zu finden, all dies zu beschreiben, aber vor allem Zeit zur Reflexion. Neben dieser Zeit ist auch die Ruhe ein notwendiges Kriterium. Die Spielleitung gibt den Teilnehmenden Raum zum Nachspüren, z. B. in einer Entspannungsphase oder auch Raum um sich Figuren oder Situationen vorzustellen. (Czerny, Bildungsforum Albstadt-Ebingen, 2004) Bei bestimmten theaterpädagogischen Arbeitsformen, wie die einer Stückentwicklung, grübelt die Gruppe, gemeinsam mit der Spielleitung, häufig wochenlang über einen ganz bestimmten Gedankengang, probiert sich aus und verwirft wieder. Oftmals kommt er, wenn man ihn schon längst vergessen glaubt, wie ein Lichtblitz und meldet sich zurück. Dieses *Aha-Erlebnis* kann bahnbrechend für die theaterpädagogische Arbeit sein, fordert aber gleichzeitig seinen Tribut: den der unbestimmten Zeit. (Knitsch & Auge, 2009) Durch diesen Arbeitsprozess lernen die Teilnehmenden mit langen Arbeits- und Gedankenabäufen, schnellen Geistesblitzen und der Stille umzugehen, in der Jede und Jeder für sich selbst nachdenkt und nachspürt. Aufgrund der individuellen Erfahrungen können einfachste Übungen oder Szenen bei den Teilnehmenden große Wirkungen auslösen oder emotionale Dämme brechen. Nicht selten fließen hierbei Tränen. Auch dafür sollte nach bestimmten theaterpädagogischen Einheiten Zeit einberechnet sein, um das Erlebte sacken zu lassen, es von einer distanzierten Position aus betrachten und gegebenenfalls gegenüber der Gruppe formulieren zu können. Das Heraus-Treten aus Prozessen ist für die Verarbeitung wesentlich und trägt enorm zur Fähigkeit der Selbstreflexion bei. Nicht umsonst sollte die Spielleitung nach Bedarf, aber auf jeden Fall nach den Hauptübungen der theaterpädagogischen Einheit ein Reflexionsgespräch mit der

Gruppe führen. Was haben die Teilnehmenden empfunden? Was hat es in ihnen ausgelöst? In welche Beziehung stellen sie sich zu verwendetem Material oder den anderen Spielenden? Wie könnte die Erfahrung für die Zukunft relevant sein?

Gleichermaßen wichtig ist das Abwechseln von Spielen und Schauen, denn nicht nur die Selbstreflexion, sondern auch die der anderen Spielenden ist für den Erlern der oben genannten Fähigkeiten hilfreich. Hier kann die Gruppe beispielsweise in zwei Kleingruppen geteilt werden. Während die andere Gruppe spielt und sich danach selbst reflektiert, ergänzen die Zuschauenden den Prozess um die Außenperspektive.

„Der immer wiederkehrende Wechsel von Produzieren und Rezipieren, d. h. das Heraus Treten aus dem Prozess des Produzierens in die Beobachtungssituation, trainiert die Rezeptionsfähigkeit und bildet mit der Zeit eine verstehende Haltung gegenüber anderen aus.“ (Czerny, Bildungsforum Albstadt-Ebingen, 2004)

4.3.2 Raumempfindung

Theaterarbeit ist neben vielen weiteren Abhängigkeiten auch geprägt von der Räumlichkeit, in der gearbeitet wird. Im besten Fall steht ein großer, farblich einheitlicher Raum zur Verfügung, in dem zunächst nichts auf eine andere Nutzung des Raumes hinweist. Dieser räumlich und sinnlich leere Ort kann nun mit dem Spiel und den dazugehörigen Materialien gefüllt werden, ohne dass die Theaterarbeit zu sehr von der Umgebung beeinflusst wird. Natürlich sei hier gesagt, dass es auch Projekte gibt, die genau das Gegenteil intendieren, sodass die Abhängigkeit der Theaterarbeit von dem gegebenen Raum in den Fokus gerückt und bearbeitet wird (z.B. Theater im öffentlichen Raum). Theaterpädagogische Arbeit findet auch oft in Klassenzimmern oder anderen Mehrzweckräumen statt, sodass eventuelle Ablenkungen zwar nicht vermieden, aber mit berücksichtigt werden können. Hier ist es dann von großer Wichtigkeit, sich einen *Theaterraum* zu bauen, wobei bei Bedarf ein klar abgegrenzter Raum für die Zuschauenden und für die Spielenden abgesteckt werden sollte.

Allerdings ist nicht nur die Beziehung zwischen Teilnehmenden und Probenraum zu erwähnen, sondern auch die zwischen Figur und Spielraum. In vielen theaterpädagogischen Übungen spielt der Raum in der sie stattfindet eine Rolle, auch wenn er nicht im Fokus steht. Zum Beispiel können Entdeckungstouren durch den Raum zu Musik oder ein Ratespiel im Rahmen eines Raumlafs das Bewusstsein für den Ort, an dem man sich befindet, fördern. Als spielende Person auf einer Bühne ist es wichtig diese auch zu kennen. Wo fängt sie an, wo hört sie auf? Wie groß kann man sich auf ihr machen, wo gibt es Schlupfwinkel, wo Rückzugsorte? Es geht um die Einschätzung der Ausmaße des Raumes, um die Länge und die Tiefe, um die Höhe, das Licht und die Beschaffenheit der

Materialien. Kennt man den Raum, in dem man sich befindet, ist ein selbstbewusstes Auftreten schneller möglich.

Eine Beziehung zwischen Mensch und Raum, bzw. das Bewusstsein über den Ort, an dem man sich befindet, ist auch im alltäglichen Leben von Nutzen. Neben einem selbstbewussteren Auftreten fördert es auch die Souveränität in neuen Situationen an unbekanntem Orten.

5 Methodisches Vorgehen

Um die oben beschriebene Forschungsfrage zu untersuchen, wird eine qualitative Forschung in Form eines Interviews durchgeführt. Für die Vorbereitung des Leitfadens ist es zunächst nötig sich im wissenschaftlichen Teil der Arbeit auf einige Effekte der theaterpädagogischen Arbeit zu begrenzen, um gezieltere Fragen stellen zu können. Dabei entsteht ein Leitfaden mit 21 Fragen zu Auslösern der konzeptionellen Änderung des Spielclubs, den Rahmenbedingungen der Umsetzung, den ausgewählten Effekten der Theaterarbeit und der persönlichen Einschätzung der Spielleitung. Der daraus entstandene Leitfaden wird, mit der Bitte um Antwort, per Mail an die zu Befragende Person geschickt. Auf Grund der schlechten Internetverbindung werden die Fragen 1-5 per Mail und die Fragen 6-20 per WhatsApp Sprachnachricht beantwortet. Die nicht verschriftlichten Antworten werden von mir im Nachhinein transkribiert (siehe Anhang).

Das Ergebnis des Interviews ist auf Grund der Forschungsmethode nicht standardisiert und durch die qualitative Befragung einer einzigen Person nicht repräsentativ. Die befragte Person wird im Folgenden mit PR abgekürzt.

6 Ein digitales Beispiel

6.1 Das Theater

Das Theater, in dessen Rahmen die Spielleitung PR den Online-Workshop anbietet, ist ein seit 2004 von Stadt und Land gefördertes Kinder- und Jugendtheater. Auf drei Bühnen werden jedes Jahr fünf bis sechs Theaterproduktionen mit einem professionellen Ensemble erarbeitet, die sich mit der Lebenswelt junger Menschen auseinandersetzen. Die Bandbreite reicht von klassischem Erzähltheater bis hin zu Tanztheater, performativen Formen, Theater für die Allerkleinsten und partizipativen Projekten, bei denen Jugendliche und Profis gleichberechtigt auf der Bühne stehen. Häufig werden die Stücke von

Regisseurinnen oder Regisseure und Ensemble gemeinsam im Probenprozess entwickelt. Das Theater gastiert regelmäßig bei nationalen und internationalen Festivals und steht als Gastgeber einer eigenen bekannten Festivalreihe alle zwei Jahre selbst im Fokus des internationalen Kinder- und Jugendtheaters. Die gute internationale Vernetzung führt regelmäßig zu künstlerischen Zusammenarbeiten mit Theaterschaffenden aus ganz Europa.

Die große theaterpädagogische Abteilung bietet Spielclubs für alle Altersgruppen an: Kinder, Jugendliche, Erwachsene und Seniorinnen und Senioren bringen in den Studios eigene Stücke auf die Bühne. Die Produktionen der Spielclubs sind mit jeweils vier bis sechs Vorstellungen fester Bestandteil des Spielplans. Daneben werden Vor- und Nachbereitungen, Workshops und Fortbildungen angeboten.

Seit Mitte Juni 2020 bietet das Theater unter aller Vorsicht und Berücksichtigung der Hygiene-Auflagen wieder Angebote für Familien und/oder Jugendliche an: eine Mischung aus Solo- und Duo-Stücken aus dem Repertoire, Jugendspielclubs an der frischen Luft oder digital und eine ganz neue, coronakonforme Veranstaltungsreihe.

6.2 Das Angebot

6.2.1 Die Rahmenbedingungen

Die befragte Spielleitung entscheidet sich im Frühjahr 2019 dazu, einen Spielclub für Jugendliche und junge Erwachsene zwischen 14 und 25 Jahren im Rahmen des oben beschriebenen Theaters anzubieten. Inhaltlich setzt sich der Spielclub mit Theater im öffentlichen Raum auseinander und soll jede Woche von März bis Juli 2020 stattfinden. Nachdem das Theater kurz vor dem geplanten Start des Spielclubs bis auf Weiteres geschlossen wird, stellt sich für das theaterpädagogische Team die Frage, wie der Kontakt zu den Teilnehmenden weiterhin aufrechterhalten werden kann und inwiefern Angebote der kulturellen Bildung auch ohne analogen Kontakt ermöglicht werden können. Wichtig ist dem Team hierbei, weiterhin kreative Angebote als Ausgleich und Ergänzung zum Home-Schooling während der Corona-Pandemie bereitzustellen und Kindern und Jugendlichen zu ermöglichen, die Erfahrung der letzten Wochen und Monate künstlerisch zu reflektieren und in die Spielclub-Arbeit miteinzubringen. Die geplanten ausstehenden Spielclubs werden deshalb nach einer Vorlaufzeit, in der Vorbereitungen getroffen und die technischen Plattformen eingerichtet werden, ab Mai 2020 als Online-Spielclubs angeboten. Trotz der bekannten Nachteile bezüglich Datensicherheit entscheiden sie sich, einen Pro-Account der Plattform Zoom zu nutzen. Auch nach mehreren Vergleichstests mit anderen

Plattformen kann keine gefunden werden, deren Videokonferenzen mit so vielen Teilnehmenden technisch so zuverlässig funktioniert. Die von der befragten Spielleitung geführte Workshopreihe wird im Folgenden als Spielclub bezeichnet.

Das überarbeitete Spielclubkonzept findet ab Mai 2020 jeden Donnerstag von 17-19 Uhr im digitalen Raum statt. Nach zwei Schnuppertreffen können sich alle Interessierten entscheiden, ob sie fest am Spielclub teilnehmen wollen. Voraussetzung für eine Teilnahme sind dabei eine Teilnahmegebühr von 40 Euro, der Zugang zu einem Laptop/ Computer mit Audio- und Video-Funktion und eine zuverlässige Internetverbindung. Außerdem steht bereits zu Beginn fest, dass der Spielclub im Juli 2020 mit mehreren öffentlichen Präsentationen abgeschlossen wird. In welchem Rahmen und in welcher Form diese gezeigt werden, ist noch offen und soll sich nach der aktuellen Lage und dem Interesse der Teilnehmenden richten. Sobald die aktuellen Corona-Verordnungen es zulassen, wird der Spielclub in den analogen Raum umziehen und im Theater selbst stattfinden. Thematisch konzentriert sich der Spielclub auf folgende Fragen: Wie verändert sich die Stadt, wenn plötzlich alle zu Hause sind? Welchen Einfluss haben wir von unseren eigenen Zimmern auf die gesamte Stadt? Und wie können wir von zu Hause aus gemeinsam Theater machen, das die Stadt verändert? Entstehen soll eine gemeinsame Performance, die die zuvor aufgeführten Themen abarbeitet und diese als Grundlage nimmt.

Nach mehreren Wochen im digitalen Raum sind ab Mitte Juni 2020 wieder Proben am Theater unter Beachtung eines speziellen Schutzkonzepts möglich. Das ermöglicht PR einen Vergleich zu ziehen und differenzierter auf die gestellten Fragen einzugehen. Die Aufführungen des Spielclubs finden im Juli 2020 schließlich als Audio Walk im öffentlichen Raum und als Abschluss des Spielclubs statt. (R., 2020)

6.2.2 Ein typischer Ablauf

Eine typische Spielclub-Probe setzt sich aus folgenden Phasen zusammen: Sharing-Runde, Warm-Up, Gruppenübungen, Recherche-/ Schreibaufgaben, szenische Gruppenaufgaben, Präsentation, Cool Down.

In der Regel beginnt jede Probe mit einer kurzen Sharing-Runde. Wie geht es den Teilnehmenden im Moment? Danach findet immer ein gemeinsames Warm-Up sowie mehrere Gruppenübungen oder -spiele statt. Die Voraussetzung dafür ist, dass Laptop oder Computer so positioniert wird, dass die Teilnehmenden im Bild ihrer Webcam stehen und sich frei bewegen können. Außerdem werden alle darum gebeten, sich nach Möglichkeit allein in einem Zimmer aufzuhalten, um ungestört an der Probe teilnehmen zu können. Im Warm-Up werden gezielte Körperübungen gemacht (Ausschütteln, Abklopfen, Ausstreichen, Atemübungen, Bewegungsübungen), um einen Unterschied zum sonstigen

Home-Schooling herzustellen und auf die Theaterprobe vorzubereiten. Im Anschluss werden bestehende theaterpädagogische Gruppenspiele durchgeführt, für die jeweils digitale Entsprechungen gefunden werden (z.B. Impulskreise, Raumlauf, Spiegeln, Improvisationsspiele, Kennenlern-Spiele, Assoziationsspiele). Da die Gruppe sich im Vorhinein nicht kennt, soll den Teilnehmenden ermöglicht werden, sich gegenseitig besser kennenzulernen und als Ensemble zusammenzufinden. Um sich gemeinsam den inhaltlichen Fragen zu nähern, finden in einer weiteren Phase Recherche- und Schreibaufgaben zu den Themenfeldern des Spielclubs statt. In erstellten Unterräumen der Plattform arbeiten die Teilnehmenden in verschiedenen Gruppenkonstellationen zu szenischen Aufgaben. Die Ergebnisse werden in der Videokonferenz präsentiert, wobei nur die jeweiligen Spielenden die Video- und Audio-Funktion eingeschaltet haben. Im Anschluss wird das Gesehene ausgewertet und reflektiert. Wie in der analogen theaterpädagogischen Arbeit etablieren sich auch hier mit der Zeit bestimmte Rituale, wie Lieblingsübungen zu Beginn und Ende jeder Probe und Regeln für das Feedback und die gemeinsame Arbeit. (R., 2020)

7 Ergebniszusammenführung

7.1 Beziehungsarbeit mit sich selbst

7.1.1 Erfahrung zwischen Spielenden und Figur

Wie in 4.1.1 beschrieben, entsteht während des Spiels auf der Bühne ein Raum zwischen spielender Person und Figur. Die Möglichkeiten, die die spielende Person im Schutze der Rolle hat, sind nahezu unbegrenzt. Gleichzeitig können Charakterzüge, Situationen und Reaktion erprobt werden, ohne dass die oder der Spielende sich selbst in direkte Verbindung zur Handlung bringen muss. Dadurch kann in einem spielerischen Rahmen ausprobiert werden, was im alltäglichen Leben nicht möglich wäre. Des Weiteren können die Spielenden entscheidende Erfahrungen machen, wie die der Differenz, der Selbstreflexivität und der Ambiguität.

Aber kann eine derartige Verwandlung von privater Person in eine Figur im digitalen Raum überhaupt stattfinden? Spielen Hilfsmittel wie beispielsweise Kostümteile dabei eine wichtigere Rolle als im analogen Raum?

Laut PR ist eine Verwandlung von privater Person in eine theatrale Figur im digitalen Raum ebenso möglich wie im analogen Raum. Vielleicht ist der Weg der Verwandlung aber ein anderer. Zum Beispiel ist es in seinem Spielclub nötig, sie mit Kostümteilen und dem

Auswählen eines speziellen Video-Hintergrunds zu unterstützen. Vielleicht spielt die Frage nach dem Ort, an dem die Figur sich befindet, für die Verwandlung in diesem neuen Raum eine größere Rolle. (R., 2020)

7.1.2 Die Imaginationsfähigkeit

Durch das Imaginieren und Umsetzen von Situationen wird, wie in 4.1.2 bestätigt, die Phantasie der Teilnehmenden gefordert und gefördert. Die Umsetzung besteht dabei immer aus einem individuellen Mischverhältnis aus eigener Erfahrung und Phantasie. Die im Alltag gebräuchlichen Effekte sind neben der Imaginationsfähigkeit auch das Ausdrucks- und Sozialverhalten. Über die Phantasie können Situationen und Möglichkeiten im Kopf durchgespielt werden, wodurch zusätzlich das emphatische Empfinden gefördert wird.

Kann die Imaginationsfähigkeit im digitalen Raum stärker oder schwächer zum Vorschein kommen?

PR berichtet hierbei von einer Begrenzung der szenischen Umsetzung von phantastischen Möglichkeiten im Rahmen einer Videokonferenz. Viele Szenen der Teilnehmenden spielen tatsächlich in einer Videokonferenz, am Computer oder am Telefon. Für die Entstehung einer komplett neuen Welt befinden sich zu viele maßgebende Faktoren in unmittelbarer Umgebung der Teilnehmenden. Bezüglich einer rein textlichen Improvisationsübung verzeichnet der Befragte allerdings keine Einschränkung der Imaginationsfähigkeit.

„Ich hatte das Gefühl, dass der digitale Raum und die Situation der Videokonferenz die Phantasie der Teilnehmenden einschränkt und das es zwar im Erzählen ähnlich möglich war Geschichten zu imaginieren, Geschichten gemeinsam zu erfinden aber in der szenischen Darstellung nicht so einfach war für die Teilnehmenden sich in andere Situationen, andere Charaktere, Figuren zu imaginieren. (...) Das wurde durch die Videokonferenz sehr geframed. Und da hätten wir sicherlich noch mehr Zeit und Arbeit gebraucht, um andere Imaginationsräume zu erkunden. Das ist im analogen Zusammenspiel auf jeden Fall viel einfacher, meiner Empfindung nach.“
(R., 2020)

7.1.3 Synästhetische Wahrnehmung

Für das ästhetische Lernen ist das Zusammenspiel mehrerer Sinne oder die zeitweise Fokussierung auf einen einzelnen Sinn grundlegend. Nicht nur die Erfahrung, die die Zuschauenden hierbei machen, stimulieren und sensibilisieren die Sinne, sondern auch die Spielenden auf der Bühne entwickeln ein Bewusstsein für ihre eigenen sinnlichen

Fähigkeiten. Auf die Frage hin, welche Sinne durch eine digitale theaterpädagogische Einheit angesprochen werden können, antwortet PR entschieden mit Sehen und Hören. „Das wird viel mehr fokussiert, meiner Einschätzung nach, als in analogen Einheiten.“ (R., 2020) Per Videokonferenz gäbe es in den einzelnen Videokacheln viel mehr Einzelheiten zu beobachten und andere Dinge zu hören. In bestimmten Übungen nutzt die Gruppe diesen Zustand aus und spielt mit der Möglichkeit, die Kameras auszuschalten und sich somit ausschließlich auf die auditive Darstellung von Geräuschen und ganzen Klangwelten zu konzentrieren. Andersrum wird auch der Sehsinn herausgefordert durch Aufgaben „(...) wie zum Beispiel Dinge im Zimmer zu verändern, Dinge genau zu beobachten, Dinge genau zu benennen.“ Der Geruchssinn, der Tastsinn und der Geschmackssinn kann laut PR im digitalen Raum nicht ausgebildet werden und auch eine Verknüpfung der Sinne wie in analogen Einheiten ist nicht möglich.

7.1.4 Subjektive Rezeptionsfähigkeit

Durch die Summe all der aufgelisteten Effekte entsteht ein subjektives Empfinden der Teilnehmenden zu sich selbst. Während der theaterpädagogischen Arbeit wird durch das Einfordern der jeweiligen subjektiven Einschätzungen und Wahrnehmungen der Teilnehmenden in Spiel- und Reflexionsprozessen die individuellen Empfindungen ernst genommen und dadurch bestärkt und gefestigt. Daher heißt ästhetische Erfahrung auch immer, die Teilnehmenden in ihrem Selbstwert zu stützen. Aber ist diese Auswirkung auf das Selbstbewusstsein im digitalen Raum ebenfalls möglich?

„Ich konnte in den digitalen Proben wahrnehmen, dass sich Selbstwert, Selbstbewusstsein bzw. ein Wohlbefinden in der Gruppe auf jeden Fall bei einigen TeilnehmerInnen gesteigert hat. Im Vergleich zu den ersten Proben, die wir digital hatten sind einige SpielerInnen in den späteren Proben selbstbewusster, selbstverständlicher aufgetreten, haben sich direkt zu Wort gemeldet, haben sich direkt freiwillig gemeldet, wenn es darum ging Sachen zu präsentieren, haben an Sicherheit in der Gruppe gewonnen und haben auch Rückversicherung durch die Gruppe erfahren.“ (R., 2020)

Die freiwillige Bereitschaft der Teilnehmenden sich selbst und ihre Subjektivität in den Vordergrund zu stellen zeigt, dass der Selbstwert gegenüber der eigenen Individualität gestiegen ist und das Selbstbewusstsein an sich auch während Workshop-Einheiten im digitalen Raum gefördert werden kann. Ein Hindernis für die subjektive Rezeptionsfähigkeit ist allerdings die Kommunikationsform von digitalen Plattformen. Da

die Spielleitung als klarer Moderator oder klare Moderatorin etabliert werden muss, sind die Hierarchien im digitalen Raum größer als im analogen.

7.2 Beziehungsarbeit zu Anderen

7.2.1 Empathisches Empfinden

Während der theaterpädagogischen Arbeit werden, wie in 4.2.1 beschrieben, folgende Fähigkeiten ausgebildet: die differenzierte Wahrnehmung, Erkenntnis und Wiedergabe des Verhaltens anderer Personen und das Einfühlen, Eingehen und Reagieren darauf. Auch hier stellt sich die Frage: ist die Entwicklung des empathischen Verhaltens im digitalen Raum eine andere als im nicht-digitalen? Während der Kennenlernphase hat PR festgestellt, dass es für die Teilnehmenden schwieriger ist, empathisch zueinander zu sein. Die Möglichkeit, aufeinander zu reagieren, ist im digitalen Raum eine andere, daran müssen sich alle Beteiligten erst gewöhnen. Auch die Einordnung von mimischen und gestischen Zeichen kann sich durch den digitalen Filter verzerren. PR geht davon aus, dass die ständige Moderation der gemeinsamen Gespräche durch die Spielleitung, die bei einer Videokonferenz bekanntlich nötig ist, hierbei eine Rolle spielt. Die informelle Zeit der Teilnehmenden untereinander ist dadurch nicht möglich. Da es die genutzte Plattform Zoom allerdings ermöglicht, die Großgruppe in Kleingruppen zu unterteilen und in private Unterräume zu schalten, kann hier durch den direkten Kontakt der Teilnehmenden untereinander das empathische Empfinden natürlich auch gefördert werden. Das ist von PR auf Grund seiner Abwesenheit in den Kleingruppen nicht zu beurteilen.

„In den analogen Proben habe ich dann im Vergleich sehr schnell den großen Unterschied bemerkt, dass da natürlich eine Reaktion der TeilnehmerInnen aufeinander ganz anders möglich ist, dass dort sehr schnell Freundschaften entstanden sind, dass dort informelle Zeit möglich war, Gespräche, ein Nummern austauschen, sich auch mal privat verabreden. Das war im digitalen Raum nur erschwert möglich.“ (R., 2020)

7.2.2 Körperbewusstsein

Theaterpädagogische Arbeit fördert das Körperbewusstsein der Teilnehmenden unverkennbar. Die daraus resultierende körperliche Präsenz ist in vielen alltäglichen Tätigkeiten von Vorteil und ebenfalls Unterstützung für die Bildung des Selbstwertes.

Aber wie kann Körperarbeit im digitalen Raum überhaupt stattfinden?

PR spricht von technischen und räumlichen Gegebenheiten, die vorhanden sein müssen, damit Körperarbeit in Videokonferenz-Situationen stattfinden können. Zum einen müssen alle Teilnehmenden sich in einem Raum befinden, der groß genug ist, um mit dem eigenen Körper zu arbeiten. Außerdem müssen die Kameras alle so ausgerichtet sein, dass die Teilnehmenden im Kamerabild vor dem Laptop oder Computer stehen können. Ist das gegeben, können, laut PR „(...) sehr gut Körperübungen angeleitet werden, die nachgemacht werden.“ (R., 2020) dagegen sind „(...) freie Kontaktimprovisationen eher schwierig, da fällt mit nur die Spiegelübung ein, in der sich PartnerInnen gemeinsam in ihren Videokacheln bewegen und in der letzten Phase auch gar nicht mehr festgelegt wird, wer welche Bewegung vorgibt.“ (R., 2020) PR betont dabei, dass die Körperarbeit in den digitalen theaterpädagogischen Einheiten den Unterschied zum Home-Schooling bilden und daher ein enorm wichtiger Bestandteil der jeweiligen Einheiten ist. Die Teilnehmenden sollen „(...) nicht noch weitere Stunden lediglich vor dem Bildschirm sitzen, sondern sich auch bewegen und gemeinsam den Körper aktivieren für die Theaterarbeit.“ (R., 2020)

7.2.3 Vertrauen und Team

Die Fähigkeit im Team zu arbeiten und anderen und anderem vertrauen zu können ist nicht nur ein Effekt der theaterpädagogischen Arbeit, sondern auch Notwendigkeit für die Arbeit an sich. Somit sind teambildende Einheiten und Vertrauensübungen Grundlage von theaterpädagogischen Workshops und ein wichtiger, erster Schritt für die Zusammenführung der Teilnehmenden untereinander, gerade, wenn sie sich vorher noch nicht kannten. Ist diese Grundlage im digitalen Raum überhaupt erzeugbar? Wie kann ein Gruppengefühl entstehen, wenn die Gruppe sich nicht in einem Raum befindet? Wie kann untereinander Vertrauen aufgebaut werden?

Wie oben bereits thematisiert fällt das informelle Zusammensein, also die Zeit vor und nach der Einheit, zwischen den Teilnehmenden weg. Da der private Kontakt untereinander außerhalb des durch die Spielleitung moderierten Rahmens als stützender Faktor für die Teambildung gilt, gestaltet sich das Kennenlernen außerhalb von offiziellen Übungen eher schwierig. Gleichzeitig entsteht durch den Fakt, dass jeder und jede Teilnehmende in ihrem privaten Umfeld sitzt eine absurde Intimität. Eine distanzierte Intimität, die von vornherein da ist, ohne dass man sich gegenseitig kennt. „Ich habe viele TeilnehmerInnen noch nicht gekannt, vor der ersten Probe und habe einen ganz anderen Eindruck von ihnen gewinnen können und sie anders kennenlernen können, dadurch, dass wir gegenseitig Einblick in unser Zimmer geben.“ (R., 2020) Aktive Teamarbeit kann nur in den digitalen Unterräumen stattfinden. Dort sind die Teilnehmenden auf sich gestellt und müssen gemeinsam von der

Spielleitung gestellte Aufgaben umsetzen. Somit kann zumindest die Gruppenarbeit und ihre teambildenden Maßnahmen ersetzt werden. „Wir haben auch in manchen Übungen in der großen Gruppe zusammen gearbeitet, das war dann eher schwierig und natürlich dann auch sehr formalisiert und moderiert.“ (R., 2020) Im Vergleich zu den Proben der Gruppe im analogen Raum, ist deutlich zu beobachten, dass der digitale Raum es nur sehr schwer zulässt ein Gruppengefühl herzustellen, um ein gegenseitiges Kennenlernen und Vertrauen voran zu treiben. Bezüglich Vertrauensbildung spricht PR von Markern, die auch im digitalen Raum gesetzt werden können und Grundlage für ein gegenseitiges Vertrauen schaffen:

„(...) mir war ganz wichtig in den ersten Proben zusammen Regeln aufzustellen die uns wichtig sind um zum einen im digitalen Raum so klare Strukturen aufzubauen aber auch klare Teamstrukturen aufzubauen, sowie *Wie wollen wir gemeinsam auswerten? Wie wollen wir uns gemeinsam Feedback geben? Was wünschen wir uns?* und das sind für mich so Marker gewesen, die wichtig waren um Vertrauen aufzubauen.“ (R., 2020)

7.3 Beziehungsarbeit zu Anderem

7.3.1 Innehalten und Verweilen

In der theaterpädagogischen Arbeit nach Czerny spielt das Innehalten und Verweilen eine große Rolle. Durch die Zeit, die den Teilnehmenden gegeben wird, um auf der Bühne Erfahrenes oder Gesehenes zu verarbeiten, lernen sie den Wert des Innehaltens kennen. Die kurze, gedankliche Rast fördert das Reflexionsverhalten im Alltag und führt häufig zu überlegterem Handeln in Ausnahmesituationen. Hierfür ist während der Theaterarbeit das Rezipieren und Reflektieren enorm wichtig.

„Bei den Zwischenpräsentationen haben wir zum einen so gearbeitet, dass nur die im Kamerabild zu sehen waren, die gespielt haben, die anderen haben ihre Kameras und ihre Audioaufnahmegeräte ausgeschaltet und nur zugeschaut. Und wir haben jeweils nach den Präsentationen immer gemeinsam über drei Fragen gearbeitet, erstmal wurde beschrieben *Was habe ich gesehen*, dann *Was waren meine Lieblingsmomente* und als dritte Frage *Welcher Aspekt an dem Gesehenen würde mich interessieren, um daran weiterzuarbeiten oder den noch weiter zu vertiefen.*“ (R., 2020)

Durch die Beschreibung von PR wird deutlich, dass auch im digitalen Raum Regeln für das Rezipieren und Reflektieren gesetzt werden können und auch durch das ein- und

ausschalten der Kameras und Audiogeräte ein Innehalten möglich ist. Inwiefern die Konzentration sich auf das gerade Erlebte richtet ist allerdings nicht zuzusagen. Hier wäre es möglich, dass die private Umgebung der Teilnehmenden ablenkend wirkt.

7.3.2 Raumempfindung

Die nötige Beziehung zwischen Teilnehmenden und Probenraum, Figur und Bühne fördert das Raumempfinden. Das Bewusstsein für den Ort, an dem man sich befindet ist sowohl in der Theaterarbeit wie auch im alltäglichen Leben von Vorteil und kann auch hier das selbstbewusste Auftreten positiv beeinflussen und schafft eine Souveränität gegenüber unbekanntem Orten.

Inwieweit verändert sich die Beziehung zum Raum, wenn sich die Teilnehmenden jeweils in ihren privaten Zimmern befinden?

Zum einen beschreibt PR, wie bereits erwähnt, dass die privaten Räume der Teilnehmenden Einfluss auf die Kreativität haben. Zum anderen können sie als Inspiration für szenische Umsetzungen und als Material für theaterpädagogische Übungen genutzt werden, zum anderen gibt die mit Bedeutung aufgeladene Umgebung häufig schon Themen und Ideen vor. Somit wird die Imaginationsfähigkeit durch den Raum begrenzt. Ein weiterer Nachteil ist, laut PR, „dass das private Leben in diesen Räumen weiter geht und dass der Schnitt, den man sonst im analogen Raum machen kann – zur Alltäglichkeit, dass dieser Schnitt nicht so einfach zu machen ist und während der Proben Eltern, Geschwister mal hereinplatzen, dass bestimmte Absprachen getroffen werden müssen, dass das Telefon klingelt, dass die Haustiere vorbeikommen. All das macht es manchmal schwer, in den Proben die Konzentration zu halten und den Fokus zu wahren.“ (R., 2020) PR beschreibt die Vereinzelung als weiteren Nachteil. Da alle in verschiedenen Räumen sitzen, können Absprachen schlechter kommuniziert und technische Probleme nur auf Distanz gelöst werden. Als einen Vorteil nennt PR die Möglichkeit, dass die privaten Räume dazu inspirieren, sich mit den eigenen Interessen und Geschichten weiter zu beschäftigen und zu erforschen.

8 Fazit und Ausblick

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die theaterpädagogische Arbeit im digitalen Raum sowohl Schwierigkeiten als auch Möglichkeiten mit sich bringt. Neben unterschiedlichen Abstrichen und Zugewinnen für die Theaterarbeit selbst kann RP allerdings keine neuen Effekte der theaterpädagogischen Arbeit entdecken. „Ich habe eher ähnliche Effekte entdeckt, bzw. Schwierigkeiten entdeckt, dass bestimmte Dinge die sich sonst im analogen Raum herstellen eher schwierig herzustellen waren.“ (R., 2020) Durch die Form der ausschließlich technischen Verknüpfung zu einander, ist das Aufbauen und Stärken der Gruppe als Team nur erschwert möglich. Auch wenn die Teilnehmenden auf den Plattformen meist in Unterräume geschaltet werden können und hier auf sich gestellt sind, stellt die Moderation durch die Spielleitung in der Großgruppe eine zu klare Struktur dar, als dass Teamarbeit im klassischen Sinne möglich wäre. Hinzu kommt, dass die informelle Zeit, das private Zusammensein der Teilnehmenden untereinander vor bzw. nach den Proben wegfällt. Es gibt nicht wirklich eine Möglichkeit sich außerhalb der Proben zu unterhalten. Hier hat PR eine schlagartige Änderung wahrgenommen, als die Gruppe nach fünf Wochen im digitalen Raum endlich wieder im analogen Raum proben konnte. Des Weiteren scheint sich das empathische Empfinden der Teilnehmenden untereinander ebenfalls nur mühsam zu entwickeln, da das Gefühl für einander im digitalen Raum ein anderes ist. Zeichen der Kommunikation die im analogen Raum schnell zu lesen sind, wirken nach dem digitalen Filter verzerrt. Außerdem beschreibt PR es als „(...) sehr schwer auch im digitalen Raum Spannungen oder Dinge die nicht klar benennbar sind zu spüren, da es dafür, meiner Meinung nach, einfach ein gemeinsames Anwesend Sein in einem Raum braucht um auch diese Ebene anzusprechen.“ (R., 2020) Somit scheinen szenische Spannungen zwischen Teilnehmenden oder zwischen Spielenden und Zuschauenden nicht wahrnehmbar zu sein. Ein weiteres Problem sind natürlich die technischen Probleme, die immer wieder auftreten und mit denen schlussendlich jede und jeder Teilnehmende selbst kämpfen muss, denn eine direkte Hilfe ist hier natürlich nicht möglich. Ganz davon abgesehen spricht PR von einer fehlenden technischen Ausrüstung und Expertise bezüglich Videokonferenzen, sowohl auf Seiten der Teilnehmenden und deren Eltern, als auch am Theater selbst.

„Ich sehe folgende Probleme bei der digitalen theaterpädagogischen Arbeit und zwar zum einen, dass unser Theater und ich denke viele andere Theater auch, im Moment noch gar nicht technisch genug ausgerüstet sind um diese Workshops

durchzuführen, dass es noch an großer Expertise braucht, die gemeinsam aufgebaut werden muss, dass es aber auch bei NutzerInnen dieser Angebote und den Eltern noch Expertise und Ausrüstung braucht.“

Der vielleicht einschneidendste Abstrich ist der Ausschluss von bestimmten sozialen Gruppen. Während die Theaterpädagogik sich häufig auf die Fahnen schreibt Theater für alle zugänglich zu machen, werden hier kategorisch Teilnehmende ausgeschlossen, die technisch nicht versiert sind oder keinen Internetzugang oder kein Endgerät zu Hause haben. „(...) dass heißt theaterpädagogische Arbeit wird dadurch elitärer.“ (R., 2020) Dadurch, dass das digitale Angebote ortsungebunden ist, spricht das Angebot gleichzeitig mehr Menschen an.

„Ein Effekt der sonst in der analogen Arbeit nicht möglich ist, war in diesem Fall, dass auch SpielerInnen an der Probe teilnehmen konnten, die nicht in der gleichen Stadt sind. Es gab SpielerInnen die während der ersten Wochen der Corona-Pandemie oder während des Lockdowns bei ihren Eltern waren, in anderen Städten und die konnten so auch teilnehmen. Das war auf jeden Fall ein positiver Effekt, dass eben über die digitale Welt viel mehr Leute teilhaben können als sonst bei der analogen Arbeit.“ (R., 2020)

Zusätzlich ist dadurch möglich, dass mehr Leute teilnehmen können, die nicht ins Theater kommen können, weil sie ihre Wohnung nicht verlassen wollen oder können. Somit können Möglichkeiten entstehen auch Menschen mit Behinderung zu erreichen, für die es auf Grund ihrer Lebenssituation nicht möglich ist ihren Lebensraum zu verlassen.

Während die Imaginationsfähigkeit natürlich von der sehr gesetzten digitalen Form eingeschränkt ist, können hierdurch aber auch neue Chancen entstehen wie die Nutzung der technischen Gegebenheiten als künstlerisches Mittel: „Als Zugewinn stellte sich allerdings der Umgang mit den Web-Kameras als szenisches Mittel heraus. Anders als in analogen Proben konnte hier mit Sicht-Perspektiven, Vergrößerungen und Verkleinerungen gespielt werden und gezielt ausgesucht werden, welche Zimmerausschnitte/ Gegenstände/ Körperteile gezeigt werden und welche nicht.“ (R., 2020) Ein weiterer verändernder Faktor ist der Raum. Während die theaterpädagogische Arbeit im analogen Raum weitestgehend in einer Black Box stattfindet und somit eine Neutralität schafft, geben die privaten Räume der Teilnehmenden in digitalen Formaten bereits einen Rahmen vor. Das kann, wie bereits beschrieben, in der theatralen Freiheit einschränken, aber auch als Inspiration dienen. Biografisches Arbeiten bietet sich durch den Einblick in die privaten Zimmer an, muss aber vielleicht neu gedacht werden. Aus der Kombination von diesem Einblick und der räumlichen Distanz entsteht eine paradoxe

Intimität, die es zu untersuchen gilt und die sicher einige neue Möglichkeiten für die Theaterarbeit bereithält. Gleichzeitig geht das alltägliche Leben in den privaten Räumen und Haushalten weiter, wobei Störungen durch Haustiere oder andere Familienmitglieder vorprogrammiert sind.

Des Weiteren muss sich die Theaterarbeit im digitalen Raum auf das Ansprechen der zwei Sinne Hören und Sehen begrenzen. Auch wenn Einschränkungen für die Theaterarbeit nie förderlich sein können, entsteht hier die Möglichkeit die nutzbaren Sinne intensiver herauszufordern und fokussierter mit ihnen zu arbeiten.

Als ähnlich beschreib PR die Steigerung des Selbstbewusstseins und die Auswirkungen der körperlichen Theaterarbeit.

Schlussendlich lässt sich sagen, dass die theaterpädagogische Arbeit im digitalen Raum nur schlecht mit der im analogen Raum zu vergleichen ist. Während einige Effekte aus der klassischen theaterpädagogischen Arbeit im digitalen Raum nicht sichtbar werden, entstehen andere, neue Möglichkeiten künstlerisch und pädagogisch zu arbeiten. Wichtig ist bei der Durchführung eines digitalen Workshops ein Bewusstsein über den noch unerforschten Raum. „Ich habe von Anfang an diese Zeit des Online-Clubs als großes Experiment gesehen und habe das auch so den SpielerInnen kommuniziert und das war dadurch sehr spannend, neue Dinge ausprobieren zu können, die, wie ich ja schon benannt habe, Videofunktion mit einbinden zu können, Fragen der Inszenierung ganz anders ausprobieren zu können, in dem ich die Kamera als MitspielerIn nutze.“ (R., 2020)

Wünschenswert für die Zukunft wäre, dass diese Experimente weiterhin durchgeführt und analysiert werden, denn im Zeitalter der Digitalität ist es, meiner Meinung nach nötig, dass auch die Theaterpädagogik ihren Nutzen aus der Veränderung zieht, die alle Arbeits- und Lebensbereiche auf unserer Welt verändert haben. Am beschriebenen Beispiel Projekt zeigt sich, dass digitale Workshops in Zeiten von Lockdowns eine Möglichkeit ist Kontakt zu den Teilnehmenden zu halten und kulturelle Bildung trotzdem weiterhin bereitstellen zu können. Auch wenn der Online-Spielclub von PR daher als Notlösung gilt und seine Arbeit im analogen Raum dadurch nicht ersetzt werden kann, sieht er Potential der digitalen Theaterpädagogik für die Zukunft.

„Die digitale theaterpädagogische Arbeit hat in meinen Augen Zukunft, wenn sie weiter ausgebaut, ausprobiert wird und die Chancen und Möglichkeiten genutzt werden, die sie von der analogen theaterpädagogischen Arbeit trennt. In meinem Versuch haben wir probiert analoge Effekte auf den digitalen Raum zu übertragen, da haben sich schnell Schwierigkeiten gezeigt. Wenn man weiterhin daran arbeitet

und damit experimentiert wie die digitale theaterpädagogische Arbeit funktionieren kann, denke ich hat sie auf jeden Fall Zukunft.“ (R., 2020)

Demzufolge bleibt zu sagen, dass die digitale theaterpädagogische Arbeit als eigener Zweig der Theaterpädagogik gesehen werden muss und nicht als Weiterentwicklung der analogen Theaterarbeit. Wir müssen diesen Diskurs nun mit voller Leidenschaft und großem Erkenntnisinteresse führen und dabei muss immer erlaubt sein alle Fragen stellen und alle Zweifel äußern zu dürfen. Gleichzeitig muss eine Offenheit gegenüber Prinzip-Veränderungen und die Bereitschaft zur Einnahme unbekannter Perspektiven gegeben sein. Dann sehe ich eine Zukunft für die digitale Theaterpädagogik.

Literaturverzeichnis

- Czerny, G. (2003). SAFARI nicht nur in Afrika - ein theaterpädagogisches Modell. *Korrespondenzen, Zeitschrift für Theaterpädagogik*, S. 16-20.
- Czerny, G. (2004). Bildungsforum Albstadt-Ebingen. *Wie Theater bildet und Persönlichkeit stärkt - Ein Beitrag zur ästhetischen Bildung*, (S. 1-19). Albstadt-Ebingen.
- Czerny, G., Reinhoffer, B., & Sowa, H. (2008). *Verkörpern Ausdrücken Präsentieren*. Donauwörth: Auer Verlag.
- Doerger, D., & Nickel, H.-W. (2005). *Spiel- und Theaterpädagogik studieren*. Uckerland: Schibri-Verlag.
- Duden. (kein Datum). *Duden*. Von duden.de: <https://www.duden.de/rechtschreibung/Aesthetik> abgerufen
- Felder, M., Kramer-Länger, M., Lille, R., & Ulrich, U. (2019). *Studienbuch Theaterpädagogik, Grundlagen und Anregungen*. hep verlag.
- Haack, A. (2018). *Dramapädagogik, Selbstkompetenz und Professionalisierung*. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH.
- Hentschel, I. (2016). *Theater zwischen Ich und Welt*. Bielefeld: transcript Verlag.
- Hentschel, U. (2012). Theaterspielen als ästhetische Bildung. In C. Nix, D. Sachser, & M. Streisand, *Lektion 5 Theaterpädagogik*. Berlin: Verlag Theater der Zeit.
- Hoppe, H. (2003). *Theater und Pädagogik Grundlagen, Kriterien, Modelle pädagogischer Theaterarbeit*. Münster: LIT Verlag.
- Hoppe, H. (2003). Über den Erziehungs- und Bildungswert und die curriculare Verankerung von Spiel und Theater. In U. Hentschel, & H. M. Ritter, *Entwicklungen und Perspektiven der Spiel- und Theaterpädagogik*. Uckerland: Schibri-Verlag.
- Johnstone, K. (2004). *Theaterspiele. Spontaneität, Improvisation und die Kunst des Geschichtenerzählens*. Berlin: Alexander Verlag.
- Knitsch, N., & Auge, G. (2009). *Die Kraft des Theaterspiels*. Leer: Wissenschaftlicher Autorenverlag KG.
- List, V. (2014). *Kursbuch Theater machen*. Klett.
- Ludwigsburg, P. (2020). *Ph Ludwigsburg University of Education*. Von [ph-ludwigsburg.de](https://www.ph-ludwigsburg.de): <https://www.ph-ludwigsburg.de/324+M5d874f0836e.html> abgerufen
- Pischl, B. I. (2014). *Universität Wien*. Von Theaterpädagogik als Gegenpol virtueller Realität?: http://othes.univie.ac.at/32771/1/2014-05-02_0504655.pdf abgerufen
- Prof. Dr. Fellsches, J. (kein Datum). *Forum Körperbewusstsein*. Von [folkwang-uni.de](https://www.folkwang-uni.de): <https://www.folkwang-uni.de/home/hochschule/studium/kurse-koerperbewusstsein/> abgerufen
- R., P.-M. (8. August 2020). Theaterpädagogik im digitalen (T)Raum. (J. Ferstl, Interviewer)

Ritter, C. (2013). *Darstellendes Spiel und ästhetische Bildung, Eine empirische Studie zur Theaterarbeit in der Grundschule*. Kassel: kassel university press GmbH.

Schiller, F. (1784). *Die Schaubühne als moralische Anstalt betrachtet*.

Stegemann, B. (2013). *Kritik des Theaters*. Berlin: Theater der Zeit.

Voges, K. (1. Juli 2020). Theater digital: "Das Netz ist auch ein Raum". (J. Ortman, Interviewer)

Weintz, J. (1999). *Theaterpädagogik und Schauspielkunst*. Butzbach-Griedel: Afra Verlag.

Anhang

1 Transkription

Glossar:

I: Interviewer Julius Ferstl

PR: Spielleitung eines digitalen Spielclubs

Kategorie: Der digitale Spielclub

Codes: **Geschichte & Rahmenbedingungen**

Aufbau der theaterpädagogischen Einheit

Kategorie: Auswahl der Effekte theaterpädagogischer Arbeit

Codes: **Imaginationsfähigkeit**

Vertrauen & Team

Zwischenerfahrung

Raumempfindung

Rezeption & Reflexion

Sinneserfahrung

Emphatisches Empfinden

Körperbewusstsein

Subjektive Rezeptionsmöglichkeit

Kategorie: Ein Blick in die Zukunft

Codes: **Zugewinn**

Fazit

Ausblick

Interview mit der Spielleitung eines Online-Spielclubs P-M. R. mit dem Titel „Theaterpädagogik im digitalen (T)Raum“, durchgeführt am 08.08.2020:

1. I: Wie kam es zu der Entscheidung einen Online-Spielclub anzubieten?

Mit der Planung der Spielzeit 2019/20 hatte ich im Frühjahr 2019 beschlossen, den Spielclub „Urban Gamers“, der sich mit Theater im öffentlichen Raum beschäftigen sollte, von Mitte März bis Juli 2020 für Jugendliche und junge Erwachsene zwischen 14 und 25 Jahren anzubieten. Nachdem unser Theater kurz vor dem geplanten Start des Spielclubs bis auf Weiteres geschlossen wurde, stellte sich für unser theaterpädagogisches Team die Frage, wie wir weiterhin mit unseren Spielclubber*innen Kontakt halten und Angebote der kulturellen Bildung auch ohne analogen Kontakt ermöglichen können. Uns war es dabei wichtig, weiterhin kreative Angebote als Ausgleich und Ergänzung zum Home-Schooling während der Corona-Pandemie bereitzustellen und Kindern und Jugendlichen zu ermöglichen, die Erfahrungen der letzten Wochen und Monaten künstlerisch zu reflektieren und in die Spielclub-Arbeit miteinzubringen. Die geplanten ausstehenden Spielclubs wurden deshalb nach einer Vorlaufzeit (Vorbereitung, Einrichtung der technischen Plattform, etc) ab Mai 2020 als Online-Spielclubs angeboten. Der geplante Spielclub „Urban Gamers“ wurde somit zeitweise zum Online-Club „Gamers at home“.

2. I: Was waren die Rahmenbedingungen deines Spielclubs?

Der Spielclub fand ab Mai 2020 jeden Donnerstag von 17-19 Uhr im digitalen Raum statt. Nach zwei Schnuppertreffen konnten sich alle Interessierten entscheiden, ob sie fest am Spielclub teilnehmen wollen. Voraussetzung für eine Teilnahme waren dabei eine Teilnahmegebühr von 40 Euro, der Zugang zu einem Laptop/ Computer mit Audio- und Video-Funktion und eine zuverlässige Internetverbindung. Außerdem stand bereits am Anfang fest, dass der Spielclub im Juli mit mehreren öffentlichen Präsentationen abgeschlossen wird - dabei war aber noch ganz offen, in welcher Form die Präsentationen stattfinden werden (z.B. als Film, als Hörspiel, als Live-Videokonferenz oder als Aufführung im öffentlichen Raum). Dies sollte sich nach der aktuellen Lage und dem Interesse der Teilnehmer*innen richten. Außerdem stand von Anfang an fest, dass der Spielclub - wenn die aktuellen Bestimmungen das wieder erlauben sollten - in den analogen Raum umziehen würde und die Proben bei uns am Theater stattfinden würden. Thematisch konzentrierte sich der Club auf die Themenfelder, die bereits bei der Spielzeitplanung festgelegt wurden - Öffentlichkeit und öffentlicher Raum, Stadt und Stadtplanung und auf folgende Fragen: Wie verändert sich die Stadt, wenn plötzlich alle zu Hause sind? Welchen Einfluss haben wir von unseren eigenen Zimmern auf die

gesamte Stadt? Und wie können wir von zu Hause aus gemeinsam Theater machen, das die Stadt verändert? Entstehen sollte eine gemeinsame Performance, die sich an den zuvor aufgeführten Themen abarbeitet und diese als Grundlage nimmt.

Nach mehreren Wochen im digitalen Raum waren ab Mitte Juni 2020 wieder Proben am Theater unter Beachtung eines speziellen Schutzkonzepts möglich. Die Aufführungen des Spielclubs fanden im Juli 2020 schließlich als Audio Walk im öffentlichen Raum statt.

3. I: Welche online Plattform hast du dafür genutzt? Was waren Vor- und Nachteile der Plattform?

Für die Spielclub-Arbeit haben wir am Theater einen Pro-Account der Plattform zoom genutzt. Tatsächlich haben wir lang gezögert, wirklich diese Plattform zu verwenden (Nachteile: Schwächen in der Datensicherheit, Download einer App/ Software für alle Teilnehmer*innen notwendig, negative Presseberichte über Plattform). Nachdem wir am Theater einige andere Plattformen getestet haben, konnten wir allerdings keine andere Plattform finden, in der so technisch zuverlässig Video-Konferenzen mit einer großen Anzahl von Teilnehmer*innen möglich waren. Weitere Vorteile waren, dass die Plattform sehr einfach zu bedienen ist, viele Eltern, die Plattform bereits durch eigene Home Office-Erfahrungen kannten, und mit dem Nutzen eines Pro-Accounts viele Zusatzfunktionen möglich waren (z.B. Erstellen von Unterräumen in einer Videokonferenz, Vergrößern ausgewählter Videokacheln, etc.).

4. I: Wie sah ein typischer Ablauf einer digitalen Workshop-Einheit aus? Konnten klassische Methoden wie Warm Up, Cool Down, Präsentationen, Recherche, Gruppenarbeit, Partnerarbeit, etc. durchgeführt werden? Welche Abstriche mussten dabei gemacht werden und welche Zugewinne gab es?

Eine typische Spielclub-Probe setzte sich aus folgenden Phasen zusammen: Sharing-Runde, Warm-Up, Gruppenübungen, Recherche-/ Schreibaufgaben, szenische Gruppenaufgaben, Präsentation, Cool Down.

In der Regel begann jede Probe mit einer kurzen Sharing-Runde, wie es allen TN im Moment geht. Danach fand immer ein gemeinsames Warm-Up sowie mehrere Gruppenübungen/ -spiele statt. Die Voraussetzungen dafür waren, dass Laptop/ Computer so positioniert wurden, dass die TN im Bild ihrer Web-Kamera stehen und sich frei bewegen können. Außerdem wurden alle darum gebeten, sich nach Möglichkeit allein in einem Zimmer aufzuhalten, um ungestört an der Probe teilzunehmen. Im Warm-Up wurden gezielte Körperübungen gemacht (Ausschütteln, Abklopfen, Ausstreichen,

Atemübungen, Bewegungsübungen), um einen Unterschied zum sonstigen Home-Schooling herzustellen und auf die Theaterprobe vorzubereiten. Im Anschluss wurden bestehende theaterpädagogische Gruppenspiele durchgeführt, für die jeweils digitale Entsprechungen gefunden wurden (z.B. Impulskreise, Raumlauf, Spiegeln, Improvisationsspiele, Kennenlern-Spiele, Assoziationsspiele). Dabei sollte es der Gruppe ermöglicht werden, sich gegenseitig besser kennenzulernen und als Ensemble zusammenzufinden. In einer weiteren Phase fanden Recherche-Aufgaben bzw. Schreibaufgaben zu den Themenfeldern des Spielclubs statt, um sich gemeinsam den Fragen zu nähern und herauszufinden, was uns als Gruppe am meisten daran interessiert. In erstellten Unterräumen der Plattform zoom arbeiteten die TN in verschiedenen Gruppenkonstellationen zu szenischen Aufgaben. Die Ergebnisse wurden in der Videokonferenz präsentiert (nur die jeweiligen Spieler*innen hatten Video und Audio an, alle anderen stellten Audio und Video aus). Im Anschluss wurde das Gesehene ausgewertet und reflektiert. Bei Zeit wurden eine Cool Down-Übung durchgeführt. Wie in der analogen theaterpädagogischen Arbeit etablierten sich mit der Zeit bestimmte Rituale (kurze Lieblingsübungen zum Beginn und Ende jeder Probe) und Regeln für das Feedback und die gemeinsame Arbeit.

In Vorbereitung auf die Online-Spielclubs probierten wir als theaterpädagogisches Team gemeinsam aus, welche Übungen und Spiele sich wie auf die Online-Arbeit übertragen lassen. Besonders geeignet sind Sprach- und Erzähl-Übungen, aber auch für einige körperliche und gruppenspezifische Übungen konnten Entsprechungen gefunden werden (z.B. "Stop&Go": Jede*r läuft durch sein Zimmer und reagiert auf die Signale der Spielleitung). Gruppenarbeit wurde durch das Erstellen von Unterräumen möglich, allerdings wurde hier die szenische Fantasie durch das Spielen in einer Videokonferenz sehr begrenzt (viele Szenen der Teilnehmer*innen spielten tatsächlich in einer Videokonferenz/ am Computer/ am Telefon). Als Zugewinn stellte sich allerdings der Umgang mit den Web-Kameras als szenisches Mittel heraus. Anders als in analogen Proben konnte hier mit Sicht-Perspektiven, Vergrößerungen und Verkleinerungen gespielt werden und gezielt ausgesucht werden, welche Zimmerausschnitte/ Gegenstände/ Körperteile gezeigt werden und welche nicht.

Ein besonders großer Abstrich war allerdings, dass ein informelles Zusammensein zwischen den Spieler*innen vor und nach dem Spielclub sowie in den Pausen im digitalen Raum gar nicht möglich war. Die meisten Spieler*innen kannten sich vor dem digitalen Spielclub nicht, ein gegenseitiges Kennenlernen sowie das Entstehen von neuen Freundschaften, etc. war online in einer großen Videokonferenz nur erschwert möglich.

5. I: Kann eine Verwandlung von privater Person in eine Figur im digitalen Raum stattfinden und hat die Spielleitung eine Chance das über den Bildschirm zu überprüfen? Spielen dabei Hilfsmittel wie beispielsweise Kostümteile eine wichtigere Rolle?

Die Verwandlung von privater Person in eine Figur konnte im Spielclub in mehreren Übungen durch das Verwenden von Kostümteilen und dem Auswählen eines speziellen Video-Hintergrunds (wo genau zeigt sich die Figur?) ermöglicht werden. Allerdings war das nicht der Fokus dieses Spielclub-Projekts. Im Zentrum des Projekts stand eher der performative Umgang mit den Themen Stadt und öffentlicher Raum sowie der Zugriff auf biografisches Material und persönliche Ansichten. In der Spielclub-Präsentation traten die Spieler*innen schließlich als sie selbst in der Funktion von Expert*innen des Alltags auf, die sich gemeinsamen Gedanken über die Stadt der Zukunft machen.

6. I: Hattest du das Gefühl die Imaginationsfähigkeit der Teilnehmenden kam im digitalen Raum stärker oder schwächer zum Vorschein? Wieso?

Ich hatte das Gefühl, dass der digitale Raum und die Situation der Videokonferenz die Phantasie der Teilnehmenden einschränkt und das es zwar im Erzählen ähnlich möglich war Geschichten zu imaginieren, Geschichten gemeinsam zu erfinden, aber in der szenischen Darstellung nicht so einfach war für die Teilnehmenden, sich in andere Situationen, andere Charaktere, Figuren zu imaginieren. Da wurde eben oft das aufgegriffen, was sowieso vorhanden war, also die Situation der Videokonferenz, die Situation, dass sich Menschen, die nicht im selben Raum sind, miteinander unterhalten. Das wurde durch die Videokonferenz sehr geframed. Und da hätten wir sicherlich noch mehr Zeit und Arbeit gebraucht, um andere Imaginationsräume zu erkunden. Das ist im analogen Zusammenspiel auf jeden Fall viel einfacher, meiner Empfindung nach.

7. I: Konnte die private Umgebung in der die Teilnehmenden sich jeweils befinden die Phantasie eher anregen oder hemmen?

Ja und nein zu gleich. Die private Umgebung der TeilnehmerInnen haben wir in einzelnen Übungen als Ausgangspunkt für szenisches Material, für Untersuchungen, Rechercheaufgaben genutzt. Zum Beispiel war es eine szenische Aufgabe, sich drei absurde Gegenstände im eigenen Zimmer zu suchen, die dort stehen und denen man im Alltag wenig Aufmerksamkeit schenkt. Da kamen die skurrilsten Gegenstände zu Tage: von der Weihnachtsmann-Tasse zur Schneekugel mit einem Goldfisch und einer

Schuhbürste. Und dann war es Aufgabe diese Gegenstände zu verwandeln, die Geschichten dieser Gegenstände zu erzählen und mit diesen Gegenständen ganz neue Kontexte zu erarbeiten. Da konnte es genutzt werden, sonst zugleich war die private Umgebung auch Einschränkung, da sie einfach sehr viel Vorgegeben hat und kein so freier Imaginationsraum ist wie eine Blackbox oder ein leerer Raum, in dem Theater gespielt wird.

8. I: Welche Vor- bzw. Nachteile bringt es mit sich, dass die Teilnehmenden sich in ihren privaten Räumen befinden?

Auf einige Vor- und Nachteile bin ich gerade schon eingegangen: der private Raum kann die Phantasie sowohl anregen als auch hemmen. Ein weiterer Vorteil ist es, dass die privaten Räume es ermöglichen, sich mit der eigenen Geschichte, mit den eigenen Interessen, weiter zu beschäftigen und diese zu erforschen. Wir haben ganz konkret zum Beispiel auch mit dem Fenster gearbeitet, mit den Fenstern in den persönlichen Zimmern und untersucht, wie die Stadt sich durch diese Fenster zeigt, das heißt, was können wir sehen, wenn wir aus den Fenstern schauen, wie gibt sich die Stadt, was können wir beobachten? Aber wie können wir auch durch das Fenster nach draußen Nachrichten, Gedanken, Wünsche tragen, die wir an die Stadt haben oder die wir vielleicht auch gerade während der Zeit der Corona-Krise haben. Ein Nachteil, den ich noch nicht genannt habe ist natürlich, dass das private alltägliche Leben in diesen Räumen weiter geht und dass der Schnitt, den man sonst im Theaterproben, analogen Raum machen kann – zur Alltäglichkeit, dass dieser Schnitt nicht so einfach zu machen ist und während der Proben Eltern, Geschwister mal hereinplatzen, dass bestimmte Absprachen getroffen werden müssen, dass das Telefon klingelt, dass die Haustiere vorbeikommen. All das macht es manchmal schwer, in den Proben die Konzentration zu halten und den Fokus zu wahren. Und ein weiterer Nachteil ist die Vereinzelung, dass wir alle in vielen verschiedenen Räumen sind und dass technische Probleme manchmal nicht so einfach zu lösen sind, Absprachen nicht so einfach herangetragen werden können und technische Schwierigkeiten einfach die Proben erschweren und das Zusammenarbeiten erschweren. Das wäre natürlich nicht so, wenn wir alle in einem Raum wären, in dem auf technische Dinge erstmal gar kein Fokus gelegt werden würde.

Ergänzung zu Frage acht: ein weiterer Vorteil ist natürlich auch, dass man sich von Anfang an auch viel intimer und privater kennenlernt, da jeder direkt ein Einblick in seine private, alltägliche Welt gibt. Ich habe viele TeilnehmerInnen noch nicht gekannt, vor der ersten Probe und habe einen ganz anderen Eindruck von ihnen gewinnen können und sie

anders kennenlernen können, dadurch, dass wir gegenseitig Einblick in unser Zimmer geben.

9. I: Welche Sinne können durch einen digitalen Workshop sensibilisiert werden, welche schlechter und warum?

Die Hauptsinne, die angesprochen werden in digitalen theaterpädagogischen Einheiten sind das Sehen und das Hören. Das wird viel mehr fokussiert, meiner Einschätzung nach, als in analogen Einheiten. Dass es in den Videokacheln viel mehr Einzelheiten zu beobachten gibt, viele Dinge auch zu hören gibt und in bestimmten Übungen haben wir das auch gezielt genutzt, dass zum Beispiel wenn alle Kameras ausgeschaltet wurden über das Hören Klangwelten, Geräusche erstellt wurden oder es auch bestimmte Aufgaben gab, wie zum Beispiel Dinge im Zimmer zu verändern, Dinge genau zu beobachten, Dinge genau zu benennen. Ja, der Geruchssinn, der Tastsinn und der geschmackliche Sinn lassen sich wenig, bzw. gar nicht ansprechen und eine Verknüpfung der Sinne wie in analogen Einheiten ist nicht möglich.

10. I: Hat ein digitaler Workshop andere Auswirkungen auf das Selbstbewusstsein der Teilnehmenden als einer im nicht-digitalen Raum? Wenn ja, welche?

Ich konnte in den digitalen Proben wahrnehmen, dass sich Selbstwert, Selbstbewusstsein bzw. ein Wohlbefinden in der Gruppe auf jeden Fall bei einigen TeilnehmerInnen gesteigert hat. Im Vergleich zu den ersten Proben, die wir digital hatten, sind einige SpielerInnen in den späteren Proben selbstbewusster, selbstverständlicher aufgetreten, haben sich direkt zu Wort gemeldet, haben sich direkt freiwillig gemeldet, wenn es darum ging, Sachen zu präsentieren, haben an Sicherheit in der Gruppe gewonnen und haben auch Rückversicherung durch die Gruppe erfahren. Wir haben ja immer diese Feedbackrunden gemacht, von denen ich auch erzählt habe und da wurde ihnen gespiegelt, wenn etwas besonders gelungen ist, was das Selbstbewusstsein der SpielerInnen gestärkt hat. Das habe ich auf jeden Fall wahrgenommen, dass sich das ähnlich gesteigert hat wie in analogen Proben.

11. I: Hast du Unterschiede bezüglich des emphatischen Verhaltens der Teilnehmenden untereinander wahrnehmen können?

Wir haben fünf Wochen im digitalen Raum zusammengearbeitet und ungefähr auch fünf Wochen im analogen Raum. Im digitalen Raum habe ich während der Kennenlernphase

auf jeden Fall bemerkt, dass es schwieriger ist für die TeilnehmerInnen zu einander emphatisch zu sein, aufeinander reagieren zu können. Zum einen, weil alle Gespräche, die wir gemeinsam haben, klar moderiert werden mussten, weil es sonst sehr schnell chaotisch werden konnte in großen Videokonferenzen und informelle Zeiten, informelle Begegnungen ja gar nicht möglich waren. In den analogen Proben habe ich dann im Vergleich sehr schnell den großen Unterschied bemerkt, dass da natürlich eine Reaktion der TeilnehmerInnen aufeinander ganz anders möglich ist, dass dort sehr schnell Freundschaften entstanden sind, dass dort informelle Zeit möglich war, Gespräche, ein Nummern austauschen, sich auch mal privat verabreden. Das war im digitalen Raum nur erschwert möglich. Aber im digitalen Raum gab es natürlich auch Unterräume, in denen gemeinsam geprobt wurde, wo dann SpielerInnen miteinander umgegangen sind, was ich gar nicht mitbekommen habe oder was ich gar nicht beobachtet habe.

12. I: Wie kann Körperarbeit im digitalen Raum stattfinden?

Ja, Körperarbeit kann auch im digitalen Raum stattfinden, wenn alle ihre Kamera, ihren Laptop so positionieren, dass sie im Kamerabild vor dem Laptop stehen können. Dann können sehr gut Körperübungen angeleitet werden, die nachgemacht werden. Freie Kontaktimprovisationen sind eher schwierig, da fällt mir nur die Spiegelübung ein, in der sich PartnerInnen gemeinsam in ihren Videokacheln bewegen und in der letzten Phase auch gar nicht mehr festgelegt wird, wer welche Bewegung vorgibt. Das ist möglich. Und ich habe schnell gemerkt, dass es meiner Meinung nach extrem wichtig ist, diese Körperarbeit auch zu machen, da das den Unterschied zum Home-Schooling darstellt, da das aktiviert und Spaß macht und dazu führt, dass die TeilnehmerInnen nicht noch weitere Stunden lediglich vor dem Bildschirm sitzen, sondern sich auch bewegen und gemeinsam den Körper aktivieren für die Theaterarbeit.

13. I: Wie kann Teamarbeit im digitalen Raum stattfinden? Kann überhaupt ein Gruppengefühl entstehen? Wenn ja, wie?

Teamarbeit konnte in den digitalen Unterräumen stattfinden, die von mir als Moderator bei der Videoplattform Zoom erstellt wurden. Da kann festgelegt werden, welche TeilnehmerInnen für welche Zeit in welchem Unterraum sind. Dort sind sie dann auch komplett allein, also ohne Moderator/Moderatorin und haben dann dort jeweils von mir eine Aufgabe bekommen, die sie dann dort gemeinsam erarbeiten und dann vor der Gruppe präsentieren und so konnte auf jeden Fall am besten effektiv Teamarbeit getätigt

werden. Wir haben auch in manchen Übungen in der großen Gruppe zusammen gearbeitet, das war dann eher schwierig und natürlich dann auch sehr formalisiert und moderiert. Im Vergleich zur analogen Phase, die wir hatten, war es auf jeden Fall klar zu beobachten, dass es schwer ist, ein Gruppengefühl herzustellen und ein gegenseitiges Kennenlernen, Vertrauen, was ja ganz wichtig ist für die Theaterarbeit, wirklich voran zu treiben. Aber die Unterräume haben, wie gesagt, gut die Gruppenarbeit ersetzen können, die man sonst im analogen Raum macht.

14. I: Können die Teilnehmenden untereinander und zur Spielleitung Vertrauen aufbauen, wenn ja, wie?

In den ersten Proben haben wir viele Übungen zum Kennenlernen gemacht, haben uns in Textaufgaben, in Spielaufgaben entweder selbst oder gegenseitig vorgestellt und außerdem war mir ganz wichtig, in den ersten Proben zusammen Regeln aufzustellen, die uns wichtig sind, um zum einen im digitalen Raum so klare Strukturen aufzubauen, aber auch klare Teamstrukturen aufzubauen, sowie wollen wir gemeinsam auswerten, wie wollen wir uns gemeinsam Feedback geben, was wünschen wir uns und das sind für mich so Marker gewesen, die wichtig waren um Vertrauen aufzubauen. Da wir aber nur fünf Wochen im digitalen Raum hatten und auch gemeinsam noch sehr viel gesucht haben, wie wir das genau machen wollen, kann ich jetzt reflektierend gar nicht genau sagen inwiefern sich ein Vertrauen aufgebaut hat aber das wären für mich auf jeden Fall Grundlagen, die dazu führen könnten, dass im digitalen Raum auch ein gegenseitiges Vertrauen aufgebaut werden kann.

15. I: Inwiefern können Spiel-Impulse in der Gruppe gegeben und aufgenommen werden?

Wir haben in Improvisationsaufgaben gearbeitet, wir haben in Impulskreisen gearbeitet und das waren so Möglichkeiten um gemeinsam Impulse aufzunehmen, gemeinsam ins Spiel zu kommen. Die waren meistens klar gerahmt, wie zum Beispiel Erzählketten, dass jeder eben einen Satz oder einen längeren Teil erzählt und die nächste Person weitererzählt. Oder Standbilder gemeinsam digital gebaut wurden, also eine Person positioniert sich in ihrem Kachelbild, die nächste reagiert darauf und dadurch entstehen Improvisationsketten. Das waren Möglichkeiten. Ansonsten habe ich über klare Aufträge gearbeitet, die dann in Gruppenarbeiten, Unterräumen aufgenommen wurden und in Szenen erarbeitet wurden, in Szenen umgewandelt wurden.

16. I: Konntest du auch im digitalen Raum Spannungen zwischen Spielenden untereinander, wie auch zu Zuschauenden wahrnehmen?

Also das finde ich auf jeden Fall sehr schwer, auch im digitalen Raum, Spannungen oder Dinge die nicht klar benennbar sind zu spüren, da es dafür, meiner Meinung nach, einfach ein gemeinsames Anwesend sein in einem Raum braucht, um auch diese Ebene anzusprechen. Da würde ich sagen, dass ich das eher nicht gespürt habe oder sich das nicht natürlich hergestellt hat.

17. I: Wie hast du bei Zwischenpräsentationen zwischen Ausführen und Beobachten, zwischen Rezipieren und Reflektieren getrennt? Gab es dafür bestimmte Regeln, wenn ja, welche?

Bei den Zwischenpräsentationen haben wir zum einen so gearbeitet, dass nur die im Kamerabild zu sehen waren, die gespielt haben, die anderen haben ihre Kameras und ihre Audioaufnahmegeräte ausgeschaltet und nur zugeschaut. Und wir haben jeweils nach den Präsentationen immer gemeinsam über drei Fragen gearbeitet, erstmal wurde beschrieben „Was habe ich gesehen“, dann „Was waren meine Lieblingsmomente“ und als dritte Frage „Welcher Aspekt an dem Gesehenen würde mich interessieren um daran weiterzuarbeiten oder den noch weiter zu vertiefen“. Das waren die Fragen, über die wir gearbeitet haben und wir haben jeweils nach den Präsentationen gemeinsam reflektiert, was von dem Gesehenen Teil unserer Präsentation werden könnte und was wir als Gruppe gemeinsam interessant finden. Das heißt ich würde sagen, wir haben auf jeden Fall sehr klar zwischen Rezipieren und Spielen getrennt und es war auch immer klar, wer welche Aufgabe hat.

18. I: Was die Möglichkeit, dass alle Teilnehmenden sofort auf das Internet zugreifen können eher förderlich oder störend? Warum?

Ehrlich gesagt kann ich nicht sagen, ob das Internet parallel zur Videokonferenz genutzt wurde. Es gab auf jeden Fall keine Aufgaben von mir, natürlich wäre es eine super Möglichkeit gewesen, das Internet als Recherchegrundlage zu nehmen, das habe ich in diesem Fall aber nicht gemacht. Wenn es Rechercheaufgaben gab, dann eher Rechercheaufgaben zur eigenen Biografie, zum eigenen Zimmer, zum Fenster, was im

eigenen Zimmer ist. Ich habe nicht gemerkt, dass während der Proben SpielerInnen abgelenkt waren, weil sie das Internet genutzt haben.

19. I: Hast du neue Effekte deiner theaterpädagogischen Arbeit im digitalen Raum entdecken können, wenn ja, welche?

Ich habe keine neuen Effekte der theaterpädagogischen Arbeit im digitalen Raum entdeckt. Ich habe eher ähnliche Effekte entdeckt, bzw. Schwierigkeiten entdeckt, dass bestimmte Dinge, die sich sonst im analogen Raum herstellen, eher schwierig herzustellen waren. Auf einzelne Dinge bin ich schon eingegangen, wie informelle Zeit zueinander, wie die Möglichkeit wirklich ein Gruppengefühl herzustellen und als Gruppe gemeinsam zu kommunizieren und ein weiteres Hindernis war, dass es immer eine klare Moderation gebraucht hat und dadurch waren die Hierarchien eher größer in der digitalen Arbeit, als im analogen Raum. Ein Effekt der sonst in der analogen Arbeit nicht möglich ist, war in diesem Fall, dass auch SpielerInnen an der Probe teilnehmen konnten, die nicht in der gleichen Stadt sind. Es gab SpielerInnen die während der ersten Wochen der Corona-Pandemie oder während des Lockdowns bei ihren Eltern waren, in anderen Städten und die konnten so auch teilnehmen. Das war auf jeden Fall ein positiver Effekt, dass eben über die digitale Welt viel mehr Leute teilhaben können als sonst bei der analogen Arbeit.

20. I: Worin siehst du Probleme bei digitalen theaterpädagogischen Workshops, wo neue Möglichkeiten?

Ich sehe folgende Probleme bei der digitalen theaterpädagogischen Arbeit und zwar zum einen, dass unser Theater und ich denke viele andere Theater auch, im Moment noch gar nicht technisch genug ausgerüstet sind, um diese Workshops durchzuführen, dass es noch an großer Expertise braucht, die gemeinsam aufgebaut werden muss, dass es aber auch bei NutzerInnen dieser Angebote und den Eltern noch Expertise und Ausrüstung braucht. Natürlich schließt man viele aus, die diese Möglichkeiten wie eine zuverlässige Internetverbindung, wie ein funktionierendes Laptop, Computer usw. aus, dass heißt theaterpädagogische Arbeit wird dadurch elitärer. Ein weiteres Problem ist, wie ich schon benannt habe, dass die Imaginationsfähigkeit oder bzw. Dinge die sonst in einer Blackbox in einem leeren Theaterraum gemeinsam gemacht werden können, so nicht stattfinden können, dass Theater im digitalen Raum nochmal ganz anders gedacht werden muss, dass ist zugleich aber natürlich eine ganz große Chance. Ich habe von Anfang an diese

Zeit des Online-Clubs als großes Experiment gesehen und habe das auch so den SpielerInnen kommuniziert und das war dadurch sehr spannend, neue Dinge ausprobieren zu können, die, wie ich ja schon benannt habe, Videofunktion mit einbinden zu können, Fragen der Inszenierung ganz anders ausprobieren zu können, in dem ich die Kamera als MitspielerIn nutze. Und eine weitere Möglichkeit ist natürlich auch das viel mehr Leute teilnehmen können, die nicht ins Theater kommen können. Sei es wie ich es jetzt eben erlebt habe auf Grund der Räumlichkeit aber – also weil sie nicht in der Stadt sind – so könnten aber auch noch Menschen angesprochen werden, die ihre Wohnung nicht verlassen können, nicht verlassen wollen oder die nicht zuverlässig jede Woche kommen können, auf Grund zum Beispiel einer chronischen Krankheit.

21. I: Hat die digitale theaterpädagogische Arbeit in deinen Augen Zukunft?

Die digitale theaterpädagogische Arbeit hat in meinen Augen Zukunft, wenn sie weiter ausgebaut, ausprobiert wird und die Chancen und Möglichkeiten genutzt werden, die sie von der analogen theaterpädagogischen Arbeit trennt. In meinem Versuch haben wir probiert, analoge Effekte auf den digitalen Raum zu übertragen, da haben sich schnell Schwierigkeiten gezeigt. Wenn man weiterhin daran arbeitet und damit experimentiert, wie die digitale theaterpädagogische Arbeit funktionieren kann, denke ich hat sie auf jeden Fall Zukunft. Zugleich haben wir am Theater nun einfach Möglichkeiten gefunden, wie wir auch in Zeiten von Pandemien und Lockdowns den Kontakt zu unseren SpielerInnen nicht verlieren und die Möglichkeit auf kulturelle Bildung trotzdem weiterhin bereitstellen können. Sowie ich es erfahren habe, war es aber eher Notlösung als ein komplettes Ersetzen der analogen Arbeit. Die SpielerInnen und auch ich waren letztlich froh uns wieder im analogen Raum treffen zu können und gemeinsam Theater zu spielen.

Eigenständigkeitserklärung

Verbindliche Versicherung lt. Rahmenordnung (ROBA) § 18 Abs. 9:

„Ich versichere, dass ich die vorliegende Abschlussarbeit selbständig angefertigt habe und die angegebenen Quellen und Hilfsmittel in einem vollständigen Verzeichnis enthalten sind. Alle Stellen der Arbeit, die aus anderen Werken dem Wortlaut oder dem Sinn nach entnommen sind, gegebenenfalls auch aus elektronischen Medien, wurden eindeutig unter Angabe der Quellen als Entlehnung gekennzeichnet. Die Entlehnung aus dem Internet können durch einen datierten Ausdruck belegt werden. Außer den genannten wurden keine Hilfsmittel verwendet.“

Heidenheim, 28.08.2020

Ort, Datum



Unterschrift