

## Ein Festival für Improvisationstheater als experimenteller Handlungsraum

Vom 15. bis 18. September 2022 fand in Bremen das jährliche Fliegende Funken Improtheater Festival unter dem Einsatz telematischer Techniken statt, also digitaler Techniken der Kommunikation und Telepräsenz (z.B. Videocall-Systeme). Der folgende Artikel beschreibt die Intentionen und Umsetzungen dieses Festivals, analysiert eine prototypische telematische Aufführung und untersucht, ob sich entsprechende Settings auch für die ästhetische Bildung eignen.

Improvisation als Haltung und Fähigkeit bietet ein großes Potenzial für den Umgang mit neuer Technik und performativen Methoden in ästhetischen Bildungsprozessen. Die gewonnenen Erkenntnisse reichen über die Ganzkörperprojektion als performatives Gestaltungselement hinaus und lassen sich auch auf den schulischen Bereich mit Fokus auf kreative Fächer übertragen. Schwerpunkt sind Aktivität und Interaktion als Elemente körperlicher Präsenz sowie ganzheitliche Begegnungen. Daran knüpft auch der Gedanke eines Spielbegriffs an, der spielerische Zugangsweisen als grundlegende Auseinandersetzung im Sinne einer ästhetischen Erfahrung und Identitätsbildung voraussetzt (vgl. Kirchner et al. 2006: 23ff). Improvisation kann deshalb als elementar für performative Arbeit und damit als grundlegend für prozessorientiertes Arbeiten verstanden werden. Performative Arbeit lässt sich in Lehr- und Lernprozessen anwenden und nutzbar machen, wenn Handlungen nicht als finales Produkt, sondern in ihrer Entstehung und Wirkung untersucht werden (vgl. Otto 1999: 197).

Das moderne Improvisationstheater entstand in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts und hat seitdem eine globale Community aufbauen können, die sich regelmäßig auf internationalen Festivals trifft und austauscht. Das Fliegende Funken Festival als kuratiertes Festival, ist eines davon und findet mit jeweils wechselnder Thematik seit 2010 statt. In 2022 lag der Fokus auf Aufführungsformen, die gleichzeitig auf zwei telematisch miteinander verbundenen Bühnen stattfinden. Das entsprechende Knowhow hatte sich in den zwei Jahren der Covid-19 Pandemie angehäuft, jedoch waren in der weltweiten Community vorrangig Experimente mit online-Aufführungsformaten gemacht worden. Unter dem Titel „Gateway Impro“ wurden nun solche Theaterexperimente initiiert, die „Türen zur Welt“ darstellen, indem sie ein heimliches Tor zu einer weit weg liegenden Bühne und deren Publikum eröffnen. Zwei Aufführungen finden dabei synchron an verschiedenen Orten auf der Welt statt. Gefragt wurde, ob durch diese „hybriden“ Aufführungen ein produktives Spannungsfeld entstand, in welchem sich das Live-Erlebnis einer ko-präsenten Aufführung erhalten oder sogar steigern lassen konnte? Oder ging die spezifische Qualität von „Liveness“ in diesen lediglich digitalen Ko-Präsenzen unter? Liveness wurde hier im Sinn von Auslander als ein Erlebnis in Echtzeit verstanden, das sich von medialisierten

Formen der Aufführung (Konzertmitschnitt, Videoaufnahme, Tonaufnahme) unterscheidet (vgl. Auslander 2008).

Als Ziel des hybriden Festivals formulierten die Organisator:innen eine Integration von Ökologie, Globalität und Digitalität, ohne den künstlerischen Anspruch der Theaterform zu verlieren, womöglich sogar mit einem Zugewinn. „Gateway Impro“ sollte „eine Struktur und ein Netzwerk aufbauen, das Digitalität und Liveness, interkulturelle Begegnungen und Nachhaltigkeit versöhnt und ein Modell für ein CO2-armes Festival erstellt“ (Antrag an den Senator für Kultur Bremen, 12.10.21).

Die Autor:innen dieses Artikels waren beide in die Organisation und Durchführung des Festivals involviert und sind aktive Improvisationsschauspielende. Sie verstehen die Doppelrolle als Forschende sowie aktive Mitwirkende als einen Vorteil im Sinne einer teilnehmenden, praxisbasierten, künstlerischen Forschung.

Das Festival beweist inwieweit künstlerisch-forschende und experimentelle Gestaltungs- und Reflexionsprozesse durch Improvisation befördert werden können, indem es durch den Einsatz von telematischer Technik einen forschenden Umgang mit Sprache, Räumen und Dingen sowie den anderen und sich selbst anregt (vgl. Peters 2000: 96). Zudem wird Offenheit und Vertrauen sowie ein Gemeinschaftsgefühl in der Gruppe unterstützt, das die Zusammenarbeit und gegenseitige Hilfe an die Stelle von Konkurrenz setzt (vgl. Arsem 2006: 93). Offenheit und voraussetzungsloses Arbeiten, wie sie in der Improvisation stattfinden, sind von großer Relevanz für den Umgang mit Medien, da sie verschiedene Herangehensweisen und auch Skills benötigen. Improvisation kann neue Herangehensweisen und Herausforderungen erleichtern und fördert die Lust und Fähigkeit zu experimentieren. Dies impliziert auch eine positive Fehlerkultur und Flexibilität im Umgang mit neuer Technik, wie es beispielhaft am Fliegende Funken Festival dargestellt werden soll.

### Ergebnisse der Aufführungsanalyse

Am Samstagabend des Festivals fand die Show „Expand Horizon“ (siehe FFF22) der Gruppen „OleUndKnut“ aus Deutschland und „Orrantia & Friends“ aus Kolumbien statt. Im Fokus der Veranstaltung steht das gegenseitige Kennenlernen beider Kollektive und das Erweitern des eigenen Horizonts (engl. expand horizon) gemeinsam mit zwei Live-Publika. Als Ausgangsthema dienen hierfür die Assoziationen mit „Home/Zuhause/Heimat“. Die Aufführung fand zeitgleich in Bremen und Bogota mittels telematischer Technik statt. Dabei wurden Leinwand und Kameraperspektive außerordentlich künstlerisch eingesetzt, wodurch diese Show als Beispiel und Grundlage für die Findung von Merkmalen als Ergebnisse für die Arbeit mit telematischer Technik dienen soll. Die Kriterien bieten hierbei einen Maßstab, an dem eine neue Qualität der Aufführung mit telematischer Technik festgelegt werden soll. Die Datengenerierung erfolgt nach deduktiven und induktiven Kriterien, die sich an den Ausführungen Erika Fischer-Lichtes bezüglich einer „leiblichen Ko-Präsenz“ (Fischer-Lichte 2017: 58) sowie einer

„Materialität der Aufführung“ (ebd.: 127) orientieren. Fischer-Lichte nennt folgende Kriterien, die als Bedingungen für die Dokumentation von Aufführungen dienen: „Körperlichkeit“, „Räumlichkeit“, „Lautlichkeit“ sowie „Zeitlichkeit“ (Fischer-Lichte 2017: 127ff). Hieran werden die von den Autor:innen etablierten Kriterien „Ko-Präsenz“, „Digitalität/Materialität“ und „Leinwand als Akteurin der Aufführung“ angelehnt. Unter „Ko-Präsenz“ werden alle Interaktionen zwischen Spielenden und Publikum zusammengefasst. Die Struktur sowie der inhaltliche Aufbau und Ablauf der Aufführung wird unter „Digitalität/Materialität“ erfasst. Für das letzte Kriterium „Die Leinwand als Akteurin der Aufführung“ stehen die Leinwand als Inszenierungsmittel sowie die Arbeit und das Spiel mit dieser im Fokus der Analyse. Aus der Betrachtung der deduktiven Kriterien lassen sich folgende Ergebnisse bilden, die den weiteren Ausführungen zu Grunde liegen: „Interkulturalität“, „Proximität: Nähe und Distanz“, „Arbeit mit dem Unvorhergesehen“, „Etablierung von Öffnungen und Achsen“ und „Verbindungsgesten“. Im Folgenden sollen die Erkenntnisse zusammenfassend dargestellt werden.

### Interkulturalität

Improvisation fordert und fördert eine voraussetzungslose Kommunikation, wobei kulturelle Aspekte, wie Sprache, Humor, Haltungen o.a. unterbewusst und bewusst einen Einfluss auf den weiteren szenischen Verlauf haben können. In der als Beispiel ausgewählten Aufführung werden die kulturellen Unterschiede unter anderem in Form von assoziativen Vorgaben zum Thema „Home/Zuhause/Heimat“ aus den Live-Publika und in Form von eingespielten Videoaufnahmen für die inhaltliche Gestaltung genutzt und thematisiert. Stellenweise finden sich jedoch aus einer Neugierde heraus auch unvorhergesehene Themen, wie sprachliche Äußerungen, Gesten und Objekte, die an ein gemeinsames Kennenlernen erinnern sollen (00:15:01 – 00:15:21; 00:41:21 – 00:43:00). Der Titel „Expand Horizon“ (dt. den Horizont erweitern) suggeriert bereits diese Offenheit hinsichtlich des gemeinsamen Spielens und gegenseitigen Entdeckens. Das Thema „Home/Zuhause/Heimat“ schlägt dabei eine Brücke zwischen den beiden Ländern, indem die Emotionalität der Aussagen deutlich wird, die unabhängig jeglicher Kultur zu sein scheinen. Auf die Frage: „What means home to me?“, geben die Befragten unter anderem diese Antworten: „Where my family lives, where my friends live“ (00:03:56–00:03:59), „It’s a feeling of warmth and comfort and coziness [...]“ (00:04:00 – 00:04:05). Eine vermeintliche Notwendigkeit des Kennenlernens wird durch das erneute Einspielen von Videoaufnahmen der bereits zuvor gesehenen Bekannten der Spielenden deutlich, da sie die Frage danach, wieviel sie über das jeweils andere Land wissen, nur teilweise beantworten können (00:25:14 – 00:28:38). Anschließend werden auch beide Live-Publika hinsichtlich ihrer Kenntnisse befragt (00:28:44 – 00:31:48). Hier wird die Kunst der Improvisation besonders deutlich: Vorannahmen, Vorurteile und auch Stereotype werden zu Beginn der Szenen geäußert und für die weitere szenische Auseinandersetzung genutzt. Die Thematisierung bewirkt, dass die ersten Annahmen bereits gesagt worden sind und bieten damit eine

Reflexion und neue Offenheit für das weitere Zusammenspiel, das die Bildung einer gemeinsamen fiktionalen Realität darstellt. Die Kommunikation ist im Sinne des Zug-um-Zug-Prinzips nicht vorhersehbar und voraussetzungslos und schafft damit eine Verbindung zwischen beiden Ländern.

Der Begegnungsraum wird dadurch verstärkt, dass die vierte Wand zum Ende der Aufführung immer mehr geöffnet wird. Das Publikum wird einbezogen, aber auch die Trennung der zwei live-Publika wird zumindest reduziert (00:52:08 – 00:52:10). Das gemeinsame Kennenlernen als dramaturgisches Element wird elementar, während das Spielen von Szenen in den Hintergrund rückt.

#### Proximität: Nähe und Distanz

Für den Inhalt der Aufführung wird die Leinwand als Inszenierungsmittel integriert und macht sie damit auf ästhetisch-performativer Ebene unentbehrlich. Die Spielenden nutzen während der Aufführung immer wieder die Möglichkeiten der Kamera und damit verbundenen Projektion für ein Spiel mit Nähe und Distanz als stilistisches Mittel. Demnach wird die Kamera häufig im Close-up genutzt, um Objekte überdimensional im anderen Theater zu zeigen. Das erzeugt eine überraschend große Sensualität zu den Objekten. Damit wird eine neue Nähe-Distanz Achse eingeführt, auf der sich die Spielenden bewegen, nämlich nah zum Publikum im jeweils weit entfernten Theater (00:14:38 – 00:18:18).

Die Kamera wird erneut im Close-Up genutzt, als eine Spielerin aus Deutschland und ein Spieler aus Kolumbien eine gemeinsame Szene spielen, die eine besondere Intimität erzeugen soll. Um die Spielenden im Close-Up zu sehen, werden beide Bildschirme über die Streaming Plattform „Zoom“ gezeigt. Hierbei wird auf ein bereits bekanntes Mittel zurückgegriffen, wie es bereits aus der Arbeit mit „Zoom“ während der Pandemie bekannt ist. Die Spielenden nutzen die neue Achse, um nah an das Publikum im jeweils anderen Theater heranzugehen. Auf ihrer Heimatbühne sind sie doppelt zu sehen, einmal körperlich-real, der Kamera zugewandt und einmal per Video medialisiert, beiden Publika zugewandt. Auf diese Weise wird das eigentlich filmische Stilmittel des Close-Ups eingesetzt, um gleichzeitig die Liveness des Theatererlebnisses und die Intimität des filmischen Close-Ups optimal zu nutzen. Der Effekt wird durch die Größe der Leinwand verstärkt, sodass die Mimik in einen besonderen Fokus rückt (00:19:57 – 00:24:59). Nähe und Distanz werden auch inhaltlich zum Thema gemacht. Demnach wird auf emotionaler Ebene eine Nähe über das Oberthema der Aufführung „Home/Zuhause/Heimat“ erzeugt. Aber auch die Distanz nicht nur aufgrund der Entfernung, sondern auch aufgrund der Kenntnisse über das jeweils andere Land werden inhaltlich erarbeitet.

#### Arbeit mit dem Unvorhergesehenen

Die Voraussetzungslosigkeit, wie sie in der Improvisation üblich und notwendig ist, schafft eine Begegnung der Spielenden auf Augenhöhe für das gemeinsame Entwickeln einer Szene. Das „Turn-Taking“, welches ein Konzept aus der Konversationsanalyse ist und sich darauf bezieht, wie

Gesprächspartner:innen abwechselnd sprechen und ihre Redebeiträge organisieren, ermöglicht Raum für das Unvorhergesehene und zeigt sich in dem für das Improvisationstheater typischen Einholen von Vorgaben durch das Publikum, welches im Laufe der Aufführung immer wieder zur aktiven Partizipation aufgefordert wird (00:05:10 – 00:05:56). Das Turn-Taking basiert auf verschiedenen gestischen und mimischen Aspekten, weshalb es in digitalen Meetings oft problematisch ist. Für Improvisationstheater ist ein präzises Turn-Taking elementar. Die Spielenden setzen durch ihre Fragen und Aufforderungen einen thematischen Rahmen. Dieser lässt jedoch aufgrund der Unvorhersehbarkeit der Entscheidungen und Handlungen der beiden Live-Publika ausreichend offenen Spielraum und schafft damit die Grundvoraussetzung für Improvisation.

Neben dieser vorausgesetzten Arbeit mit dem Unvorhergesehenen werden die Spielenden ab Minute 00:25:25 unmittelbar mit dem Ausfall der Technik und damit mit einem Element, das außerhalb ihrer Komfortzone liegt, konfrontiert. Die spontane Aussage einer der Spielerinnen aus Deutschland „No! This never happened before!“ bestätigt diesen Effekt (00:25:25 – 00:27:02). An dieser Stelle wird die Erfahrung der Spielenden im Umgang mit Unvorhergesehen deutlich: Innerhalb weniger Sekunden entscheiden sie sich zu einer spontanen musikalischen Einlage mit dem anwesenden Musiker, zur Überbrückung der Wartezeit bis eine Verbindung mit Kolumbien wieder hergestellt werden kann (00:25:40 – 00:27:02). Tatsächlich fügt die Unterbrechung der Verbindung der Liveness der Aufführung einiges hinzu, indem sie glaubwürdiger wird, da das Ereignis mit gemachten Erfahrungen der Zuschauenden in Videocalls einhergeht. Die Souveränität im Umgang mit dem technischen Defekt seitens der Spielenden sowie das Verständnis auf Seiten des Publikums, erzeugen zudem eine positive Fehlerkultur, wie sie gegebenenfalls in anderen Aufführungen nicht zu erwarten gewesen wäre.

### Öffnungen und Achsen etablieren

Die Aufführungsanalyse zeigt, dass die Spielenden sukzessive die möglichen Spieloptionen und ihre medialen Umsetzungen in die Aufführung einführen. Die Spielenden haben eine Kaskade von kürzeren Formaten entwickelt, die gleichzeitig in die jeweilige Interaktionsmöglichkeit einführen und ein performativ interessantes Spiel hervorbringen. So werden beispielweise zu Beginn der Aufführung das Thema „Assoziationen zu Home/Zuhause/Heimat“ mehrfach bespielt:

1. Spielende assoziieren zu „Home/Zuhause/Heimat“, Wechselspiel zwischen Kolumbien und Deutschland (00:00:56 – 00:03:41). Hierdurch wird für das Publikum klar, dass sowohl Ton und Bild in Echtzeit übertragen werden, sodass spontane Interaktion auf der Bühne möglich ist.
2. Leinwand wird als Projektionsfläche für vorab produzierte Videos genutzt, Personen bieten weitere Assoziationen zum Thema „Home/Zuhause/Heimat“ (00:03:41 – 00:05:06). Die Verwendung der Leinwand als „normale“ Videovorführleinwand wird etabliert. Die Aktivität des Assoziierens wird auf die

Leinwand erweitert. Dadurch entsteht bereits zu diesem Zeitpunkt ein Gefühl von Verschmelzung von Technik, Spiel und Raum (Interaktionsmöglichkeiten, Videoeinspielungen, Kamerapositionen usw.).

3. Erneute Aktivität des Assoziierens zum Thema, diesmal mit den Live-Publika im Wechselspiel, sodass jedes Publikum auch die Ideen des anderen Publikums mitbekommt (00:05:10 – 00:05:56). Hiermit wird die Achse Publikum1-Publikum2 eröffnet.

Knapp 6 Minuten nach Vorstellungsbeginn, haben die Zuschauenden nicht nur die entsprechenden Achsen und Öffnungen gezeigt bekommen, sondern sie haben auch aktiv daran teilgehabt, diese performativ herzustellen. In der Folge sind sich die Zuschauenden über die „Präsenz“ der jeweiligen nicht-leiblich-ko-präsenten Akteur:innen im Klaren und beziehen sie in ihr Erleben mit ein. Leibliche Ko-Präsenz wird in der Theorie der Performativität als zentrales Merkmal von Theateraufführungen verstanden (vgl. Fischer-Lichte 2017: 129ff). Für den hier vorliegenden Fall einer Ko-Präsenz ohne gleichzeitige körperliche Anwesenheit gibt es noch keine treffenden Begriffe, weshalb hier der etwas unelegante Begriff der nicht-körperlichen Ko-Präsenz gewählt wurde. In der folgenden Szene ist die Verbindung der Spielenden ebenso erkennbar (durch unbewusste Spiegelung der Körpergesten) wie die Synchronisierung der beiden Publika (durch synchrones Lachen) (00:06:01 – 00:09:00). Verstärkt wird diese Verbundenheit durch den Einbezug des Publikums als „Klangteppich“ (00:07:00 – 00:07:03).

#### Verbindungsgesten

An mehreren Stellen in der Aufführung kommt es zu Gesten, die von den Autor:innen als „Verbindungsgesten“ interpretiert und bezeichnet werden. Sie scheinen dazu zu dienen, die Verbundenheit mit den nicht leiblich ko-präsenten Akteur:innen zu betonen. Eine erste solche Geste findet sich in Minute 14, in welcher die Schauspielerin Verena Lohner eine Geste und ein Geräusch macht, als könnte sie durch die Leinwand greifen (00:14:04 – 00:14:20). Die beiden Bühnen sind zu diesem Zeitpunkt schon zu einem gemeinsamen Spielraum verbunden, aber es besteht noch die Grenze, dass physikalische Dinge nicht hin- und her reisen können. Dies wird beispielsweise sichtbar, als sich das Liebespaar in Minute 8 fiktiv in Bogota trifft, aber real keinen körperlichen Kontakt herstellen kann. Wenig später kommt es zu der beschriebenen Verbindungsgeste, die als ein Versuch interpretiert werden kann, diese letzte Trennung performativ zu überwinden. In der Folge tauchen Verbindungsgesten immer wieder auf, besonders deutlich im folgenden Beispiel:

In Minute 25, bricht die Internetverbindung nach Kolumbien ab. Es ist unklar, wie lange dieser Defekt bestehen wird und beide Seiten stellen sich darauf ein, den Abend nun allein zu gestalten. Tatsächlich dauert die Unterbrechung zwei Minuten und im Moment der Wiederherstellung entsteht ein bemerkenswert emotionaler Moment: es geht eine Woge der Erleichterung durch die Spielenden ebenso wie durch beide Publika, eine Wiedersehensfreude nach langer Trennung. Die Spielenden machen eine Geste der Umarmung - eine sehr starke Verbindungsgeste (00:25:40 – 00:27:02). Erst

durch die Trennung und Wiedervereinigung der beiden Publika und der beiden Spielgruppen wird wirklich deutlich, wie stark die Verbindung zu diesem Zeitpunkt bereits ist.

Die stärksten Verbindungsgesten finden sich am Ende der Aufführung, als fünf Freiwillige auf die Bühne gebeten werden, um mit jeweils einer anderen freiwilligen Person im anderen Theater zu tanzen (00:56:18). Dieser Moment markiert ein Maximum an Verbundenheit zwischen den beiden Bühnen, die noch über die Verbundenheit der Schauspielenden hinausgeht. Auch nach der Aufführung bleibt die Kamera eine Weile eingeschaltet und in diesem Kontext kommt es zu zahlreichen spontanen Verbindungsgesten: Luftumarmungen, Winken, Tanzbewegungen, Bewegungen in Richtung Kamera, Schwenken von Gegenständen, Lachen usw. Am Ende fällt es den Teilnehmenden erkennbar schwer, die Verbindung zu beenden, es gleicht einem schweren Abschied.

Ohne Vorbereitung geht es nicht: Zur Fragilität des Settings

Insgesamt wurde im Verlauf des Festivals deutlich, dass die spezifischen Settings empfindlich gegenüber Störungen waren und daher präzise Praktiken der Erprobung erforderten. Die entsprechenden Settings definieren sich durch drei Merkmale: Echtzeit, Ganzkörperprojektion und räumliche Logik.

Echtzeit

Echtzeit bedeutet, dass die Latenzzeit des Videostreams so gering ist, dass ein Dialog ungestört stattfinden kann. Dies ist heute relativ leicht zu erreichen, da die Werkzeuge für Videokonferenzen täglich verbessert werden. Bei den entsprechenden Aufführungen waren sogar die Verbindungen nach Kolumbien und Taiwan stabil und hatten eine Latenzzeit von unter einer halben Sekunde. Dies ermöglicht ein recht gutes Turn-Taking im Dialog - zumindest für erfahrene Improspieler\*innen. Echtzeitübertagung ist kein relevantes Problem mehr, es sei denn es geht um sehr zeitsensitives Zusammenspiel wie Gesang.

Ganzkörperprojektion

Ganzkörperprojektion bedeutet, dass im Idealfall die Füße auf dem Boden zu sehen sind, genauso wie der Kopf und der gestische Raum über dem Kopf, also ca. zwei Meter hoch. Für die Projektion eines gängigen Videoformats wurde eine Leinwand von 2,10 x 3,55 Metern gewählt, was sich als gute Größe für die Aufführungen erwies. Durch die Breite von 3,55 Metern konnten die Performer\*innen sich auch nach rechts und links ausreichend bewegen. Die Ganzkörperprojektion erfordert eine entsprechend große Leinwand und einen entsprechenden Abstand zum Projektor.

## Räumliche Logik

Die räumliche Logik der beiden verknüpften Bühnen erwies sich als weiterer entscheidender Faktor und die Umsetzung überforderte die Spielenden manchmal, da sie nicht-leiblich-ko-präsente Mitspielende und Zuschauende in ihr Spiel einbeziehen mussten. Unser Vorstellungsvermögen für solche digital verbundenen Räume erwies sich als recht begrenzt, wodurch eine konkrete Einübung notwendig war. Beispielweise wurde eine Routine entwickelt, die räumliche Logik durch ein Feedback zu verfestigen. Dazu gab die Kameraperson folgende Anweisungen:

"Zeige auf die Stelle, wo du die Kamera siehst"

"Zeigt auf die Stelle, wo ihr mich seht"

Erst durch diese Routine konnten die Spielenden verstehen, wie die Bühnensituation, in die sie projiziert werden, aussieht, und konnten sich bewusst an die nicht-leiblich-ko-präsenten Mitspielenden und das entsprechende Publikum der angeschlossenen Bühne wenden. Die Entscheidung über die Kameraposition und die Platzierung der Leinwand musste so früh wie möglich getroffen werden, um ein Gefühl für diese Situation zu bekommen. Schon eine scheinbar kleine Veränderung des Kamerawinkels konnte die gesamte theatrale Situation verändern.

Die getroffenen Entscheidungen im hier besprochenen Beispiel positionierten die Kamera in einem flachen Winkel neben der Leinwand, ein Kompromiss zwischen Zuschauendenperspektive und Spielendenperspektive:

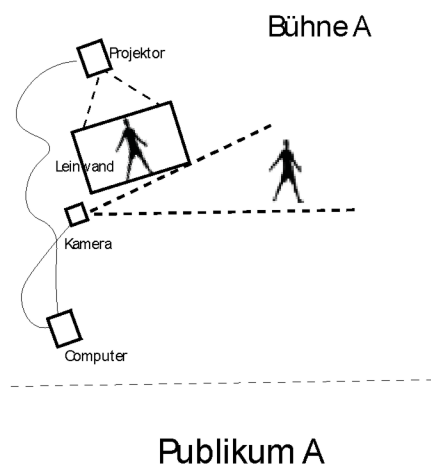


Abb. 1: Positionierung von Kamera, Leinwand, Spielenden

Das Gegensetting auf Bühne B wird entsprechend gespiegelt, sodass die körperbezogenen Richtungen identisch sind: Z.B. „Rechts“ bedeutet dann sowohl für die Spielenden auf Bühne A wie auf Bühne B dasselbe:



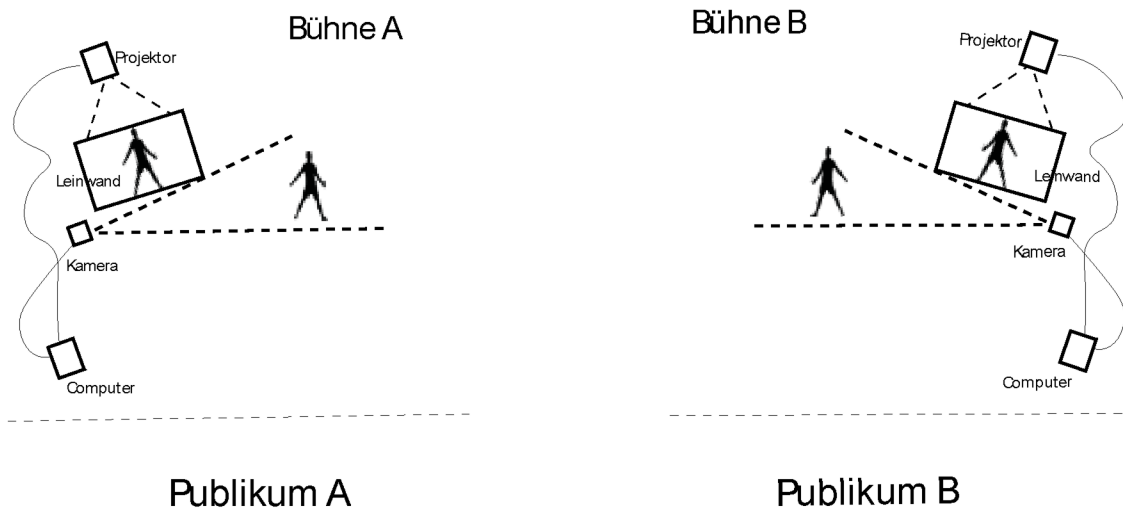


Abb. 2: Gespiegeltes technisches Setup auf zwei telematisch verbundenen Bühnen

Zur räumlichen Logik gehört, dass die verschiedenen Adressierungen der performativen Akte komplexer werden. Die Idee erscheint zunächst einfach, aber die Zahl der möglichen Interaktionen und Feedbackkreise steigt beträchtlich. Die verschiedenen Interaktionsloops müssen zudem sehr klar angespielt werden. Dies zeigte sich besonders beim Einsatz von Blicken. Es macht einen Unterschied, ob der Blick in die Kamera sich bewusst an das Publikum in Bühne B richtet oder ob er nur diffus ins Nichts geht. Es entstehen für alle Spielenden drei Spielrichtungen:

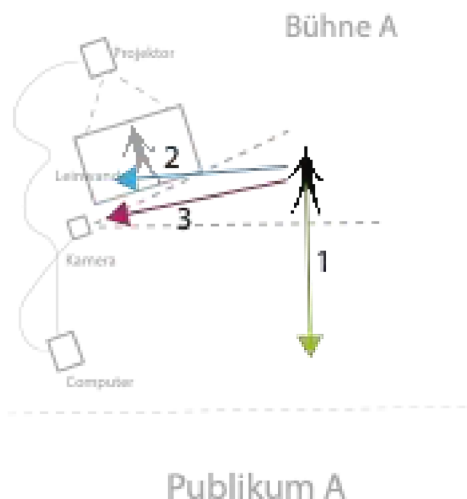


Abb. 3: Bühnensetting mit Blickrichtungen: 1 = Blick ins ko-präsente Publikum, 2. Blick auf nicht-ko-präsente Mitspielende, 3. Blick ins nicht-ko-präsente Publikum

Wie sich bereits an der Ausführlichkeit dieser Ausführungen zeigt, ist insbesondere die räumliche Logik ein zentraler und meist unterschätzter Aspekt dieser Settings. Der spielerische Umgang mit der räumlichen Logik gelingt nur, wenn rechtzeitig klare Entscheidungen getroffen wurden und ausreichend Zeit besteht, diese Logik in Körperwissen zu verwandeln, sodass sie das Spiel nicht mehr behindern.

## Telematische Technik in ästhetischer Bildung

Das Festival hat sich den Grundgedanken der Improvisation zu Nutzen gemacht und ist ein künstlerisch-experimentelles Wagnis eingegangen, indem die Schauspielenden ihre Komfortzone verlassen und mit dem neuen Medium der Ganzkörperprojektion auf einer Leinwand gearbeitet und gespielt haben. Die gewonnenen Erkenntnisse lassen sich auch auf den schulischen Bereich mit Fokus auf kreative Fächer übertragen, wodurch ein weiterer Denk- und Handlungsraum für die zukünftige digitale Arbeit in Vermittlungsprozessen geboten wird. In der folgenden Diskussion sollen die Möglichkeiten telematischer Technik in der Bildung erläutert werden.

Die Erfahrungen der letzten Jahre im pädagogischen Bereich haben gezeigt, dass die Arbeit mit digitalen Medien unumgänglich ist. Es stellt sich hierbei die Frage, inwieweit der Einsatz von telematischer Technik einen Mehrwert für Vermittlungsprozesse darstellt. Kreative Fächer, wie Kunst, Musik und Darstellendes Spiel haben unter der pandemischen Lage besonders gelitten. Nicht zuletzt wurde ein prozessorientiertes Arbeiten mangels technischer Möglichkeiten und Erfahrungen nahezu unmöglich. Ergebnisorientiertes Arbeiten, das über Plattformen wie „Itslearning“ an Schulen und in Tools von „Stud.IP“ an Universitäten überprüft und verglichen werden konnte, rückte verstärkt in den Fokus. Das Potenzial kreativer Fächer liegt jedoch nicht in ihrer Vergleichbarkeit mit anderen Fächern aus den naturwissenschaftlichen oder sprachlichen Bereichen. Vielmehr bietet die ästhetisch-praktische Arbeit einen experimentellen Handlungsraum, fördert die Imaginationsfähigkeit der Lernenden und verknüpft diese mit der Außenwelt (vgl. Kirchner 2008: 95; Selle 2003: 169f). Das Hinterfragen und Durchbrechen routinierter Handlungs- und Denkformen erfordert Mut und Kenntnisse, die im Unterricht angeeignet und erprobt werden müssen (vgl. Peters 2018: 68). Entscheidend für eine selbstreferentielle und kritische Wahrnehmung ist die damit verbundene Intensität und Achtsamkeit, mit welcher dem eigenen, sich stetig wandelnden Wahrnehmungsprozess Aufmerksamkeit geschenkt wird (vgl. Inthoff 2017: 70; Peters 2018: 70). Der kreative Prozess im Rahmen einer Wahrnehmung und Bildung des Selbst, kann beispielhaft für die Idee einer ästhetischen Bildung stehen.

Der in diesem Artikel beschriebene Fokus auf prozessorientiertes experimentelles Arbeiten unter Einsatz von Körper und Raum kann durch telematische Technik geschult werden. Telematische Technik ermöglicht neue Formen der performativen Arbeit, wie sie beim Fliegende Funken Festival 2022 erprobt worden sind. Eben diese Art der Auseinandersetzung mit neuen Lebenswirklichkeiten verstärkt den Gegenwarts- und Zukunftsbezug der Schüler:innen und Studierenden und bereichert die Arbeit in den Fächern Kunst und Darstellendes Spiel. Doch auch für das Fach Musik stellt die telematische Arbeit einen großen Mehrwert dar. Die ersten Erfahrungen in der Arbeit mit Real Life Ganzkörperprojektionen im Rahmen des Telematik Projekts der Hochschule für Künste in Zürich (vgl. ZHdK digital 2023) wurden mit Musiker:innen gemacht und dienten als Inspiration für die hybride Arbeit beim Fliegende Funken Festival 2022. Die Ganzkörperprojektion ermöglicht eine intensivere Aufmerksamkeit. In Konferenztools

wie „Zoom“ oder „Webex“ findet eine Kommunikation von Kachel zu Kachel statt. Der Bildausschnitt ist selbst wählbar und der Körper nur in Teilen sichtbar. Die Plattformen als Inszenierungsmöglichkeiten zu begreifen bietet ebenfalls Potenziale, die bereits weltweit in Workshops und Aufführungen des Improvisationstheaters (vgl. Improfestonline 2023) sowie Seminaren erprobt wurden. Dennoch können „Zoom“ und andere Dienste aufgrund des „Kachelformats“ auch ein hohes Maß an Passivität begünstigen. Oftmals werden die Streaming Plattformen für Vorträge genutzt, die einem Frontalunterricht gleichzusetzen sind und die Zuhörenden zu stillen Konsument:innen werden lässt. Die Passivität wird durch eine oftmals ausgeschaltete Kamera noch bildlich verstärkt. Dieser Zustand wird durch die Ganzkörperprojektion aufgehoben, indem eine andere Körperlichkeit als beispielsweise in „Zoom“ durch die Erweiterung des Bewegungsradius, die Raumnutzung, die Arbeit mit Nähe und Distanz sowie die Arbeit mit der Kamera in Bezug auf den Bildausschnitt und die damit verbundene Wirkung ermöglicht wird.

Für eine bestimmte Art von Gesten fehlte zunächst das Vokabular, später nannten die Autor:innen sie „Verbindungsgesten“. Im Gegensatz zu ko-präsenten Begegnungen erscheint die Verbindung mit dem hybriden Gegenüber fragiler und weniger selbstverständlich, weshalb sie durch bestimmte Gesten immer wieder überprüft und aktualisiert werden muss. Dies ist vergleichbar mit der Situation am Telefon, wo die Sprechenden gewöhnlich nach einer gewissen Zeit des Schweigens auf der anderen Seite die Frage stellen „Bist du noch da?“. Analog dazu wird diese Rückversicherung der Verbindung in hybriden Aufführungen offenbar körperlich hergestellt, besonders effektiv sind Spiegelübungen, gemeinsames Tanzen oder das Hin- und Herwerfen eines pantomimischen Balles. Es handelt sich nicht um Interaktion im gewöhnlichen Sinn, da die Inhalte keine Rolle spielen, vielmehr geht es um das Überprüfen der Qualität der Verbindung, ähnlich vielleicht dem „Anpingen“ eines Computers an seinem Server. „Verbindungsgesten“ sind eine neue Kategorie, die in ko-präsenten Aufführung nicht vorkommt. Ko-Präsenz kann bei hybriden Aufführungen aber nicht vorausgesetzt werden, sondern muss performativ durch Verbindungsgesten hergestellt werden. Telematische Technik bietet ein globales und nachhaltiges Lernen. Lernende und Lehrende können sich weltweit vernetzen und ein gemeinsames Arbeiten ausprobieren, welches ohne die Technik gegebenenfalls nicht stattfinden würde. Gründe können hierfür Distanzen, der Wunsch nach Einsparung von CO<sub>2</sub> sowie finanzielle Mittel sein. Die Ganzkörperprojektion lässt zum Beispiel ein Team-Teaching zwischen Projektion und Realität zu und schafft damit eine Bereicherung durch das aktive gemeinsame Arbeiten und voneinander Lernen. Bundesländer und Länder sollten Bildung längst nicht mehr nur für sich denken. Telematische Technik ermöglicht ganzheitliches Lernen und Arbeiten. Demnach können beispielsweise globale Projekte angestoßen werden, die ein themenbasiertes, fächerübergreifendes sowie prozessorientiertes Arbeiten zulassen und auch mögliche kulturelle Vorbehalte reduzieren.

Sind die technischen Voraussetzungen geschaffen und der Mut für neue experimentelle Denk- und Handlungsräume gegeben, so kann telematische Technik einen gewinnbringenden Beitrag zu einer Weiterentwicklung von Vermittlungsprozessen in der Bildung leisten.

---

#### Literaturverzeichnis

**Arsem, Marylin (2006):** Performance unterrichten. In: Lange, Marie-Luise (Hrsg.): Performativität erfahren. Aktionskunst lehren – Aktionskunst lernen. Berlin: Schibri. S. 89-100.

**Auslander, Philip (2008):** Liveness - Performance in a Mediatized Culture. London: Routledge.

**Fischer-Lichte, Erika (2017):** Ästhetik des Performativen. 10. Auflage. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

**Inthoff, Christina (2017):** Problemsensitiv im Prozess. Arbeit mit dem künstlerisch-experimentellen Prozessportfolio (KEPP). In: Berner, Nicole u.a. (Hrsg.): Fachdidaktik Kunst und Design. Lehren und Lernen mit Portfolios. Bern: Haupt. S. 63-78.

**Kirchner, Constanze/Schiefer Ferrari, Markus/Spinner, Kaspar H. (2006):** Ästhetische Bildung und Identität. In: Kirchner, Constanze/Schiefer Ferrari, Markus/Spinner, Kaspar H. (Hrsg.): Ästhetische Bildung und Identität. Fächerverbindende Vorschläge für die Sek I + II. München: Kopaed. S. 11-33.

**Kirchner, Constanze (2008):** Beitrag der Kunstpädagogik zur Persönlichkeitsentwicklung. In: Billmeyer, Franz (Hrsg.): Angeboten. Was die Kunstpädagogik leisten kann. München: Kopaed. S. 94-101.

**Otto, Gunter (1999):** Ästhetik als Performance – Unterricht als Performance? In: Seitz, Hanne (Hrsg.) Schreiben auf Wasser. Performative Verfahren in Kunst, Wissenschaft und Bildung. Essen: Klartext. S. 197-202.

**Peters, Maria (2018):** Performative Ereignisformen in der Kunstpädagogik. In: Lagaay, Alice / Seitz, Anna (Hrsg.): WISSEN FORMEN. Performative Akte zwischen Bildung, Wissenschaft und Kunst. Erkundungen mit dem Theater der Versammlung. Bielefeld: transcript. S.67-74.

**Peters, Maria (2000):** Künstlerische Strategien und kunstpädagogische Perspektiven. In: Angela Ziesche / Stefanie Marr (Hrsg.): Rahmen aufs Spiel setzen. FrauenKunstPädagogik. Frankfurt am Main: Ulrike Helmer. S. 131-141.

**Selle, Gert (2003):** Kunstnahe Kunstpädagogik. In: Bering, Cornelia/Bering, Kunibert (Hrsg.): Konzeption der Kunstdidaktik. Dokumente eines komplexen Gefüges. 2. überarb. und erw. Auflage. Oberhausen: Artificium – Schriften zu Kunst und Kunstvermittlung, 12. S. 168-171.

Internetlinks:

**FFF22:** [ExpandHorizon - YouTube](#)

(letzter Zugriff am 19.06.2024)

**ZHdK digital 2023:** <https://www.zhdk.ch/digital/auffuehrungspraxis-telematik-10775>

(letzter Zugriff am 19.06.2024)

**Improfestonline 2023:** [Über das IFO | Impro Fest Online](#)

(letzter Zugriff am 19.06.2024)