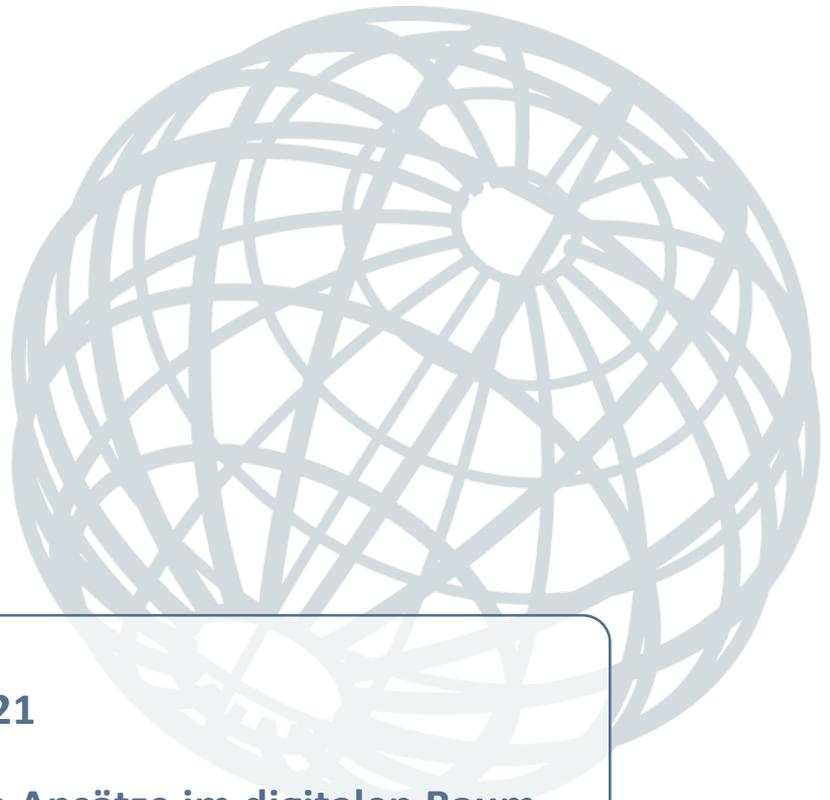


# DIY<sup>2</sup> Labor



**DIY<sup>2</sup>-Labor, 14.10.2021**

**Theaterpädagogische Ansätze im digitalen Raum**

**Kurz-Dokumentation**



Fachstelle für Internationale Jugendarbeit  
der Bundesrepublik Deutschland e.V.

# DIY<sup>2</sup>-Labor: Theaterpädagogische Ansätze im digitalen Raum

Donnerstag, 14.10.2021  
14:00 - 15:30 Uhr

IJAB startete im März 2021 mit dem Digital-Labor DIY<sup>2</sup>: Do-it-yourself in Digital International Youth Work für Fachkräfte, Projektverantwortliche und Teamer\*innen, die sich in der digitalen Internationalen Jugendarbeit ausprobieren möchten. Das DIY<sup>2</sup>-Labor bietet Fachkräften und Teamer\*innen niedrigschwellig, online und partizipativ die Möglichkeit, sich mit digitalen Tools und Methoden zu erproben sowie praktische, aber auch grundsätzliche Fragen zur digitalen Internationalen Jugendarbeit miteinander zu besprechen. Für das DIY<sup>2</sup>-Labor wird das Videokonferenz-Tool [Zoom](#) genutzt.

Erfahrungswerte digitaler internationaler Jugendbegegnungen der letzten beiden Jahre zeigen ganz klar: Kreatives und künstlerisches Miteinander junger Menschen funktioniert im digitalen Raum sehr gut und stärkt das Gruppengefühl über Ländergrenzen und Bildschirme hinaus.

Am 14.10.2021 beschäftigten wir uns im DIY<sup>2</sup>-Labor mit theaterpädagogischen Ansätzen im digitalen Raum und tauschten uns über deren Potentiale für digitale und hybride Jugendbegegnungen aus. Unter der Anleitung des Theaterpädagogen Nikolas Hamm (Nihma GbR, <https://nihma.de/>) erkundeten wir einige Methoden.

Das DIY<sup>2</sup>-Labor findet jeden zweiten Donnerstag im Monat statt. Ab kommendem Jahr findet für internationale Fachkräfte außerdem das DIY<sup>2</sup> Lab international jeden vierten Donnerstag auf Englisch statt.



Beispiel aus Check In (Screenshot: Julia Hallebach)

## Ablauf

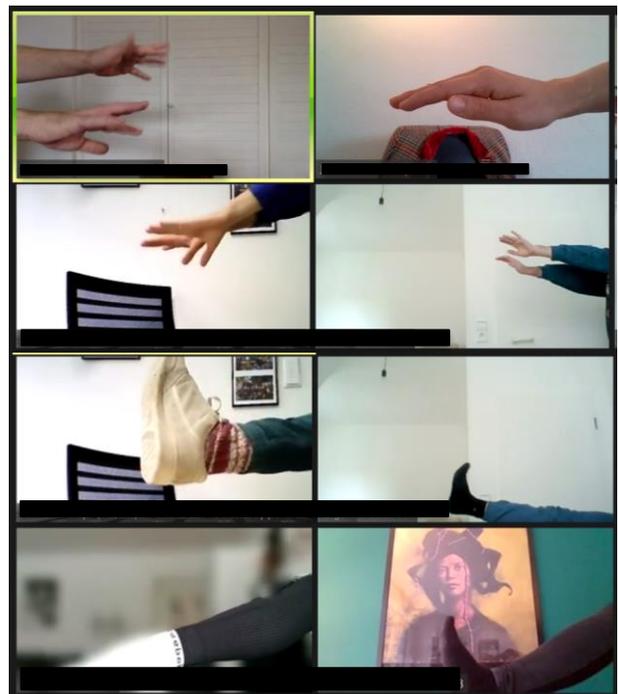
### Check In

Die Teilnehmenden stellen sich selbst kurz mit ihrem Namen vor und nennen ein Land (außer Deutschland), in dem sie sich gut auskennen. In der Videokonferenz wird die Galerieansicht verwendet. Die Person, die spricht, gibt anschließend einen Stift nach links/rechts/oben/unten an die nächste Person weiter. Dabei konnte sich der Stift während der fiktiven Weiterreichung in einen anderen Gegenstand „verwandeln“, bspw. ein Herz, ein Handy oder ein Hund.

### Warm up: Gymnastik und Spiele mit der Kamera

Die Teilnehmenden stehen auf und entfernen sich von der Kamera. Anschließend führen sie unterschiedliche Bewegungen durch, bspw.:

- von der Seite in die Kamera schauen
- mit nur einem Auge in die Kamera schauen
- den Kopf drehen, bis man von oben reinschaut
- komplett aus dem Kamerabild treten
- einen Arm, dann zwei Arme in die Kamera halten
- ein Bein in die Kamera halten
- so weit weg wie möglich gehen und in Slow Motion auf die Kamera zugehen



Beispiele aus dem Warm Up (Screenshots: Julia Hallebach)

## Austausch zu eigenen Theater-Erfahrungen in Breakout-Sessions

Die Teilnehmenden tauschen sich zu zweit oder dritt in Breakout-Sessions über eigene erste Theater-Erfahrungen aus und sammeln Schönes, Ungewohntes, Irritierendes, Peinliches, Bewundernswertes, Überwältigendes.

Im Plenum teilen sie ein bis drei Worte im Chat.

## Input durch Nikolas Hamm

Grundlegend für die theaterpädagogische Arbeit ist für Nikolas Hamm, sich Zeit für das Ankommen im Raum zu nehmen und mit den Menschen zu arbeiten, die da sind. Damit ist gemeint, das Stück der Gruppe anzupassen – anstatt eine Gruppe für ein Stück zusammenzustellen – und die Unterschiedlichkeit der Menschen; die anwesend sind, zu nutzen. Der Grundsatz, mit dem zu arbeiten, was vorhanden ist, geht jedoch für Nikolas Hamm über die Zusammensetzung der Gruppe hinaus und bezieht sich auch auf Dinge, Räume und Themen. Die Arbeit dreht sich um die Frage: Gibt es ein gemeinsames Thema oder etwas, was wir gemeinsam erzählen können und wollen? Und vielleicht auch besonders gut?

Für den digitalen Raum verweist er auf den Ansatz des Site-Specific-Theatre (ortsspezifisches Theater) und darauf, Antworten auf folgende Fragen zu suchen: Wo und in welcher Situation sind wir jetzt? Welche Geschichte könnte dazu passen?

## Improvisationsübung:

### Vom Hier und Jetzt zum Dort und Dann...

Alle Teilnehmenden werden gebeten ihre Kamera und den Ton auszuschalten. Anschließend wird durch [Siri](#) folgender Text vorgelesen, der die Teilnehmenden in ein fiktives Szenario führt und für die folgende Improvisationsübung aktiviert. Nikolas Hamm regt dazu an, sich für die folgenden Übungen Mut zu nehmen, albern zu sein und zu scheitern.

*Liebes Theaterpublikum!  
Hier spricht Ihr Computer!*

*Sie waren für einige Zeit ohne Bewusstsein.  
Die Erde wurde durch eine kleine Unachtsamkeit  
für einige Jahre unbewohnbar gemacht. Nur  
einige Exemplare der Spezies „Mensch“ konnten*

*sich einzeln in kleine selbstgebaute Raumkapseln retten. Darin fliegen sie jetzt durch das Weltall. Darin fliegen „Sie!“ jetzt durch das Weltall. Wenn sie diese Ansage hören befinden „SIE“ sich jetzt in einer dieser Raumkapseln. Wundern Sie sich nicht, wenn Sie das Gefühl haben in einer bekannten Umgebung, wie etwa Ihrer Wohnung zu sitzen. Dies ist ein automatisch erzeugtes Trugbild in Ihrem Gehirn, um Ihnen die Reise so angenehm wie möglich zu machen. Bleiben Sie ruhig! Versuchen Sie langsam ein- und aus- zu atmen! Regen Sie sich nicht auf! Sie haben ausreichend Essen und Trinken dabei. Es gibt außerdem eine Toilette und Netflix. Versuchen Sie sich zu entspannen!*

*Um nach der Katastrophe wieder unbeschadet zurückkehren zu können, müssen Sie Kontakt zu anderen Exemplaren Ihrer Spezies aufnehmen. Das könnte allerdings mit einigen Schwierigkeiten und Verbindungsproblemen einhergehen. Vor sich sehen sie einen Bildschirm. Versuchen sie nach dieser Ansage Ihre Kamera und Ihr Mikrofon zu aktivieren und darüber Kontakt zu anderen Menschen aufzunehmen. Bitte bedenken Sie: Es ist nun Ihre Aufgabe die Menschheit zu retten! Bitte bedenken Sie auch: Es geht dabei nicht nur um Fortpflanzung, sondern auch darum die Kultur zu erhalten. Nutzen Sie also die Zeit des Wartens, haben Sie Spaß und lassen Sie sich bitte etwas einfallen.*

*Vielleicht waren Sie in Ihrem Leben schon einmal im Theater. Das könnte Ihnen helfen. Ich wünsche viel Glück. Aktivieren Sie jetzt ihre Kamera!*

In unterschiedlichen Varianten wird mit der Trennung von Bild und Ton gespielt und improvisiert. Der Chat wird dabei für Impulse genutzt.

### Variante 1: Alle sprechen gleichzeitig

Alle Teilnehmenden lesen gleichzeitig und durcheinander Abschnitte aus dem Chat vor und ergänzen diese frei. Die Kameras sind ausgeschaltet.

## Variante 2: Dialog ohne Bild

Zwei Teilnehmende sprechen einen freien Dialog. Thematisch können sie sich an den Beiträgen im Chat orientieren. Das besondere ist, dass nur ihre Stimmen zu hören sind und die Kameras ausgeschaltet sind.

## Variante 3: Dialog mit anderem Bild und Emotion

Zwei Teilnehmende sprechen einen freien Dialog. Thematisch können sie sich an den Beiträgen im Chat orientieren. Es sind nur ihre Stimmen zu hören.

Zwei weitere Teilnehmende spielen ihre Gesichter. Ihr Ton ist aus- und ihre Kameras sind eingeschaltet. Entsprechend dem, was die anderen Beiden sagen, passen sie ihre Mimik und Gestik an. Es werden Ton-Bild-Pärchen gebildet, d.h. jeder\*m Sprecher\*in wird ein Gesicht zugeordnet.

Zudem werden durch die Gruppe eine Ausgangsemotion pro Person vergeben, die im Dialog und der Darstellung berücksichtigt werden sollen.

### Beispiel

Sprecher\*in 1, Darsteller\*in 1, Emotion 1  
(z.B. Langeweile, Aufregung)

Sprecher\*in 2, Darsteller\*in 2, Emotion 2  
(z.B. Erschöpfung, verliebt sein)

Wichtig für diese Variante ist der Wechsel in die Galerie-Ansicht und dass vor dem eigentlichen Dialog, ein kurzer Test durchgeführt wird, um sicherzustellen, dass die Darsteller\*innen die passende Sprecher\*in synchronisieren.

Für die unterschiedlichen Varianten wurden jeweils Freiwillige gesucht. Als sich niemand meldete, wurden diejenigen ausgewählt, die als letzte ihre Kamera ausschalteten. Diese wurden dann gefragt, ob sie bereit wären, vor der Gruppe zu improvisieren.

Der Improvisation folgt in der Regel eine Reflexionsrunde dazu, wo/wie Emotionen sichtbar und hörbar waren und wie ihr Ausdruck angepasst werden könnte.

Eine weitere Möglichkeit ist es, den Chat einzubinden und Informationen an die Gruppe oder einzelne Teilnehmende zu geben. So können beispielsweise unterschiedliche Informationen gegeben werden oder während der Improvisation neue Informationen eingebunden werden.

Eine Teilnehmende schlug eine weitere Variante vor: Anstatt von dem Gesprochenen auszugehen könne die Gestik und Mimik vorgegeben und die Sprache dazu erfunden werden.

## Ergebnisse, Fragen und Impulse aus der Diskussion

Eine Frage der Teilnehmenden war, wie mit der **Hürde der Sprache in der internationalen Arbeit** umgegangen werden kann. Es können z.B. auch Jugendliche an der Begegnung teilnehmen, die kaum oder kein Englisch sprechen könne. Wie kann man hier integrativ arbeiten?

Es gab einige Impulse dazu, wie die Improvisationsübung angepasst werden könnte, um den Fokus auf den Ausdruck und nicht auf den Inhalt zu legen:

- Verwendung von zwei Sprachen, d.h. jede\*r Sprecher\*in verwendet die eigene Erstsprache
- Dialog von Sprecher\*innen in eigener Erstsprache, Darsteller\*in aus der anderen Sprache, z.B. mit Fokus auf die Emotion und der Ergänzung, dass der Dialog in einer Emotion beginnt und einer anderen endet (z.B. traurig zu fröhlich)
- Verwendung einer Fantasie-Sprache, die auf den Ausdruck fokussiert.

Eine Teilnehmende berichtete vom Fremdsprachenunterricht und darüber, **den Chat einzubinden** und Direktnachrichten an einzelne Teilnehmende oder die gesamte Gruppe zu senden:

- wenn einer\*m Sprecher\*in ein Wort fehlt
- um einer Person Informationen zukommen zu lassen, ohne dass die gesamte Gruppe davon weiß.

- um den Gesprächsverlauf zu bestimmen, z.B. durch einen Begriff, der im Dialog aufgegriffen werden soll

Begriffe, die den Gesprächsverlauf bestimmen, könnten entweder durch einzelne Teilnehmende oder die gesamte Gruppe eingegeben werden.

Eine Teilnehmende berichtet davon, sich jetzt gestärkt zu fühlen ein digitales Theaterfestival mit verschiedenen Workshops anzubieten, das bisher analog stattfand. Aus ihren bisherigen Erfahrungen berichtet sie, dass die **Hemmschwelle, die Kamera zu nutzen** bei Jugendlichen häufig hoch sei. Dieser Punkt wurde auch im DIY<sup>2</sup> Labor zur [Kreativen Nutzung der Kamera](#) aufgegriffen.

Ein Teilnehmender berichtet von seinen Erfahrungen bei zwei theaterpädagogischen Projekten via Zoom und betont, wie wichtig – aufgrund der ständigen Distanz – die Möglichkeit, sich auch analog zu begegnen, sei.

Um der körperlichen Erschöpfung entgegenzuwirken und die Stimmung aufzulockern, haben sie versucht viel **Tanz und Bewegung einzubinden** und dabei auf Methoden von Rudolf von Laban zurückgegriffen, mit denen es für „Nicht-Tänzer\*innen“ möglich wird, ästhetisch zu tanzen. Diese Methoden ließen sich gut auf digitale Formate übertragen.

Ein Beispiel sei die **9-Punkte-Methode**, bei der Punkte mit verschiedenen Körperteilen angesteuert werden und Bewegungsabläufe entstehen:

Wie bei dem Spiel *Twister* stellt man sich vor, dass neun Punkte auf dem Boden sind, die mit Füßen, Knien, Händen, Ellenbogen und Kopf berührt werden können. Nachdem einzelne Bewegungen erprobt wurden, kann die Matrix durch weitere

neun Punkte auf Brusthöhe und über dem Kopf erweitert werden. Die Punktverbindungen können zudem mit verschiedenen Qualitäten verbunden werden, sodass es beispielsweise drückende oder fließende Bewegungsabläufe gibt.

In den Projekten wurde die Methode als Improvisationsübung eingesetzt. Aus der Improvisation heraus wurden Bewegungen gesammelt, beispielsweise Bewegungen, mit denen sich die Teilnehmenden wohl fühlen. Reihum machten die Teilnehmenden Bewegungen vor, mit denen sie sich wohlfühlen, die von der Gruppe wiederholt und einer Tänzerin, die Teil des pädagogischen Teams war, zu einer kleinen Choreographie zusammengefügt wurden.

Für die Organisation von theaterpädagogischen Projekten wurde in einem Projekt das Tool [Padlet](#) genutzt. Padlet kann man zum Beispiel nutzen, um den Ablauf im Theaterstück im Hintergrund festzuhalten (Rollenkarten, Szenen etc.). Ansonsten kann auch das Tool [Taskcards](#) genutzt werden (die deutsche Alternative zu Padlet).

Methodische Impulse für theaterpädagogische Ansätze im digitalen Raum lassen sich auch aus den Kurzdokumentationen der vorherigen DIY<sup>2</sup> Labore zu [Sprachanimation](#) und zur [Kreativen Nutzung der Kamera](#) entnehmen.

### Check-Out

Die Teilnehmenden entfernen sich weit von der Kamera und winken in Slow Motion auf die Kamera zu, bis sie sie treffen und zuhalten.

## Digitale Tools

Zoom (Videokonferenz-Tool): <https://zoom.us>

Taskcards: [www.taskcards.de](http://www.taskcards.de)

# IMPRESSUM

## LIZENZHINWEISE

Die Kurzdokumentation wird, soweit nicht anders angegeben, unter der freien Creative Commons Lizenz **CC BY 4.0** veröffentlicht. Diese Lizenz erlaubt eine Weiternutzung und Bearbeitung. Als Urheber wird IJAB genannt. Der Lizenztext lautet wie folgt:

„DIY<sup>2</sup>-Labor, 14.10.2021, Theaterpädagogische Ansätze im digitalen Raum, Kurz-Dokumentation ‘ steht unter der Lizenz CC BY 4.0 ([creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de)). Der Name des Urhebers soll bei der Weiterverwendung wie folgt genannt werden: IJAB.“

## IMPRESSUM

Diese Publikation wurde von IJAB – Fachstelle für Internationale Jugendarbeit der Bundesrepublik Deutschland erstellt.

## HERAUSGEBER

IJAB – Fachstelle für Internationale Jugendarbeit der Bundesrepublik Deutschland e.V.

Verantwortlich:

Marie-Luise Dreber

Godesberger Allee 142-148, D-53175 Bonn

Tel.: +49 (0)228-95 06-0

E-Mail: [info@ijab.de](mailto:info@ijab.de)

[www.ijab.de](http://www.ijab.de)

Redaktion: Julia Hallebach, Natali Petala-Weber, Ulrike Werner

Layout und Gestaltung: [www.ijab.de](http://www.ijab.de)

Gefördert vom:



Bundesministerium  
für Familie, Senioren, Frauen  
und Jugend