

Digital - Interaktiv - Jung

UNRUHR-FESTIVAL 2020



20. Mai 2020 - 23. Mai 2020

Theaterfestival der Theater des Ruhrgebietes

INHALTSVERZEICHNIS



INHALTSVERZEICHNIS	2
UNRUHR-FESTIVAL	3
2020 - UNRUHRFESTIVAL GOES DIGITAL	4
PROGRAMM	
PROGRAMM	6
PLATTFORMEN	
INSTAGRAM	9
DISCORD	10
TELEGRAM	11
YOUTUBE	12
ZOOM	13
REFLEXIONEN	
VOM LOSLASSEN UND LOSLAUFEN	15
VON DER NOTWENDIGKEIT	19
DER HERAUSFORDERUNG IN DEN RECHNER GEGUCKT	22
DER GRUPPENCHAT ALS BÜHNE	26
VON UNRUHIGEN ZEITEN	30
ÜBERNAHME IN UNRUHIGEN ZEITEN	32
GEISTERPREMIERE IM THEATERRAUM	36
BETEILIGUNGSMÖGLICHKEITEN VON TEILNEHMER*INNEN BEI JUGENDTHEATERFESTIVALS	39
ZWISCHEN THEATER UND PERFORMANCE	44
DIGITALE RESONANZ	47
MEDEA MASHUP - EIN ERARBEITUNGSBEISPIEL	50
JUNG UND ANGEBUNDEN	53
PRESSESPIEGEL	
UNRUHR FESTIVAL 2020 GOES DIGITAL	56
EINE WUNDERTÜTE VOLLER SPIELFREUDE	59

Bernhard Deutsch

UNRUHR-FESTIVAL

Das Festival UnruhR wurde 2002 von den Theaterpädagog*innen Bernhard Deutsch (Theater an der Ruhr) und Martina Droste (Theater Dortmund) ins Leben gerufen.

Die Intendant*innen des Theater an der Ruhr, Theater Dortmund, Kinder- und Jugendtheater Dortmund, Schauspielhaus Bochum, Westfälisches Landestheater Castrop-Rauxel, Theater Oberhausen, Schauspiel Essen und Theater Duisburg waren damit einverstanden, die Inszenierungen dem ausrichtenden Theater kostenlos zur Verfügung zu stellen und so die Finanzierung zu sichern. Das Festival wechselt dabei jährlich den Veranstaltungsort oder wird als Wanderfestival ausgerichtet. Durch das Festival wurde jungen Theaternmenschen, die erste Erfahrungen im Spiel gesammelt haben, die Möglichkeit gegeben, sich zu vernetzen.

Gemeinsames Ziel war und ist es, den jungen theaterspielenden Menschen auf kurzem Weg den Austausch zu bieten, sich gegenseitig in ihren verschiedenen künstlerischen Ansätzen in kompletten Inszenierungen oder Werkschauen als Chance für Weiterentwicklung zu erleben, sich zu stützen, zu respektieren und ohne Konkurrenzdruck ein WIR im Ruhrgebiet bei allen Unterschieden aufzubauen. In seinem inhaltlichen Ansatz wurde UnruhR immer weiter entwickelt ohne seine Grundsätze zu verlassen:

Keine Auswahljury, kein Preis, kein Wettbewerb, sondern Austausch zwischen den 100-150 Theaterspielenden stehen ganz im Mittelpunkt.

Die Arbeiten der vergangenen 18 Jahre spiegeln eine intensive Auseinandersetzung mit brennenden Themen wie eigene Identität, Suche nach mehr Freiheit oder Übernahme von gesellschaftlicher Verantwortung oder der im ganz persönlichen Bereich wieder. Jedes der Theater ist mit einer Aufführung vertreten.

Die unterschiedlichen Arbeits- und Präsentationsformen werden sich gegenseitig gezeigt und vorgestellt, und dann das analysierende Gespräch über die Aufführungen und das Theatermachen gesucht. Im Laufe der vier Tage ist von Minute zu Minute ein immer intensiveres Miteinander zu spüren, eine starke gemeinsame Freude an dem Austausch. Zudem finden immer mehrere Workshops statt, in denen professionelle Theatermacher*innen den teilnehmenden Jugendlichen Raum geben, sich in den unterschiedlichsten theatralen Formen selbst auszuprobieren. Ein Festival ganz im Sinne der Theaterpädagog*innen der Theater des Ruhrgebiets, deren gelungene, jahrelange Zusammenarbeit sich in UnruhR manifestiert. Wer dabei war, gehört auch noch Jahre später dazu - es geht bei allem Anspruch und auch harter Auseinandersetzung familiär zu. Viele der Teilnehmenden aus den ersten Jahren sind inzwischen professionelle Schauspieler*innen, Dramaturg*innen, Regisseur*innen, Künstler*innen oder haben einen der vielen anderen Theaterberufe ergriffen.

UNRUHR-FESTIVAL & 2020- UNRUHR-FESTIVAL GOES DIGITAL

Es gab in den vielen Jahren viele Krisen zu überwinden - in den entscheidenden Momenten fanden sich immer die, die dann eine Schippe drauf legten. Das gemeinsame Ziel, die Durchführung des Festivals, stand über allem. Dabei sein ist alles.

Aline Bosselmann

2020 - UNRUHR-FESTIVAL GOES DIGITAL

Vom 20.-23. Mai 2020 sprangen in den Glasfasernetzen die Daten von elf Jugendtheatergruppen aus dem Ruhrgebiet hin und her und überhitzen das Netz mit einem Experiment auf der Suche nach neuen theatralen Orten und digitalen Gemeinschaften.

Warum im Netz und nicht in den Städten des Ruhrgebiets?

Anstelle der acht Theaterbühnen wurden dieses Mal fast so viele alternative Bühnen bespielt, wie es Teilnehmende gab. Durch die Pandemie-Auflagen wurden im März 2020 die Theater geschlossen und die Gruppen konnten nicht (mehr) spielen – zumindest nicht live – und sich den verdienten Applaus für ihre Gedanken-, Gefühls- und Diskursräume abholen, die in den Aufführungen zum Ausdruck gekommen wären. Aber sie brachten den Mut auf und begannen gemeinsam eine Forschungsreise, und waren bereit, ihre Stücke zu transformieren. So entstanden auf Grundlage der jeweiligen Probenprozesse Videos, Fotos, Instagram-Stories und vieles mehr. Hundert Gehirne steckten ihre Synapsen neu und entwickelten in kürzester Zeit digitale Formate. So entstanden beispielsweise Home-Monologe aus der Isolation, Foto-Dokumentationen über die Veränderung des Stadtraums, neue Live-Impro-Formate, Audioreisen, digitale Rollenprofile, aber auch überarbeitete Videos von Aufführungen aus einer Zeit, wo Berührungen und Nähe noch erlaubt waren.

PROGRAMM

UNRUHR-FESTIVAL 2020

PROGRAMM**MITTWOCH - 20.05.2020**

12:00 <u>FOTOCOUNTDOWN MIT ALLEN BETEILIGTEN GRUPPEN</u>	Instagram
15:00 <u>ERÖFFNUNG DES UNRUHR-FESTIVALS</u>	Instagram & Discord
16:00 DIE POSITRONEN - SCHAUSPIEL ESSEN UNENDLICHE (GE-)SCHICHTEN NACH HAUSE TELEPORTIERT	Youtube
17:00 WORKSHOP WARM UP UND TANZ TUTORIAL	Youtube
18:00 WORKSHOP SCHAUSPIELKURS	Youtube
18:30 WORKSHOP SZENISCHES SCHREIBEN MIT EXPERIMENT	Zoom
20:00 KEINE KATEGORIE - SCHAUSPIELHAUS BOCHUM NICHTS. WAS IM LEBEN WICHTIG IST.	Youtube
21:00 FEEDBACK-RUNDE	Zoom
22:00 DIE POSITRONEN- SCHAUSPIEL ESSEN <u>ABSCHLUSS MIT KURZER MEDITATION</u>	Instagram

DONNERSTAG - 21.05.2020

10:00 WORKSHOP <u>EIN CLOWN IST EIN CLOWN</u> (TEIL 1)	Instagram
11:00 WORKSHOP TANZ DICH UNRUHIG! (TEIL 1)	Zoom
12:00 WORKSHOP SZENISCHES SCHREIBEN (TEIL 2)	Youtube
13:00 WORKSHOP PHYSICAL THEATRE (TEIL 1)	Youtube + Instagram
15:00 WORKSHOP SCHAUSPIELKURS (TEIL 2)	Youtube
17:00 <u>DIE NEUEN 20ER - SCHAUSPIEL DORTMUND</u>	Youtube
18:00 SCHAUSPIELHAUS BOCHUM - KÄSE IST BESSER ALS CORONA (TEIL1) <u>WEBSERIE #BETTERTOGETHER INSTAGRAM</u>	Instagram
18:30 WG-TALK UND KOCHEN MIT DER WG VON AUERH@US UND EINER WOHNGRUPPE VON #BETTERTOGETHER	Instagram
19:00 SCHAUSPIELHAUS BOCHUM - KÄSE IST BESSER ALS CORONA (TEIL 2) <u>WEBSERIE #BETTERTOGETHER</u>	Instagram
20:00 THEATERPARTISANEN - SCHAUSPIEL DORTMUND <u>VOLL NORMAL UND EINZIGARTIG</u>	Youtube
21:00 FEEDBACK-RUNDE	Zoom
22:00 DIE POSITRONEN - SCHAUSPIEL ESSEN <u>ABSCHLUSS MIT KURZER MEDITATION</u>	Instagram

PROGRAMM

FREITAG - 22.05.2020

10:00 WORKSHOP EIN CLOWN IST EIN CLOWN (TEIL 2)	Instagram
11:00 WORKSHOP TANZ DICH UNRUHIG! (TEIL2)	Zoom
12:00 WORKSHOP SZENISCHES SCHREIBEN (TEIL 3)	Youtube
14:30 WORKSHOP EIN CLOWN IST EIN CLOWN (TEIL 3)	Instagram
15:00 WORKSHOP SCHAUSPIELKURS (ABSCHLUSS)	Zoom
16:00 SCHAUSPIELHAUS BOCHUM - KÄSE IST BESSER ALS CORONA (TEIL 3) <u>WEBSERIE #BETTERTOGETHER</u>	Instagram
17:00 WORKSHOP PHYSICAL THEATRE (ABSCHLUSS)	Zoom
18:00 SCHAUSPIELHAUS BOCHUM - KÄSE IST BESSER ALS CORONA (TEIL 4) <u>WEBSERIE #BETTERTOGETHER</u>	Instagram
18:30 WG-TALK UND KOCHENMIT DER WG VON AUERH@US UND EINER WOHNGRUPPE VON #BETTERTOGETHER	Instagram
19:00 SCHAUSPIELHAUS BOCHUM - KÄSE IST BESSER ALS CORONA (TEIL 5) <u>WEBSERIE #BETTERTOGETHER</u>	Instagram
20:00 THEATER OBERHAUSEN <u>MEDEA MASHUP - BILD-SOUND-COLLAGE</u>	Youtube
21:00 THEATER DUISBURG LIVE- IMPROSHOW	Facebook
22:00 FEEDBACK-RUNDE	Zoom
23:00 DIE POSITRONEN - SCHAUSPIEL ESSEN <u>ABSCHLUSS MIT KURZER MEDITATIONINSTAGRAM</u>	Instagram

SAMSTAG - 23.05.2020

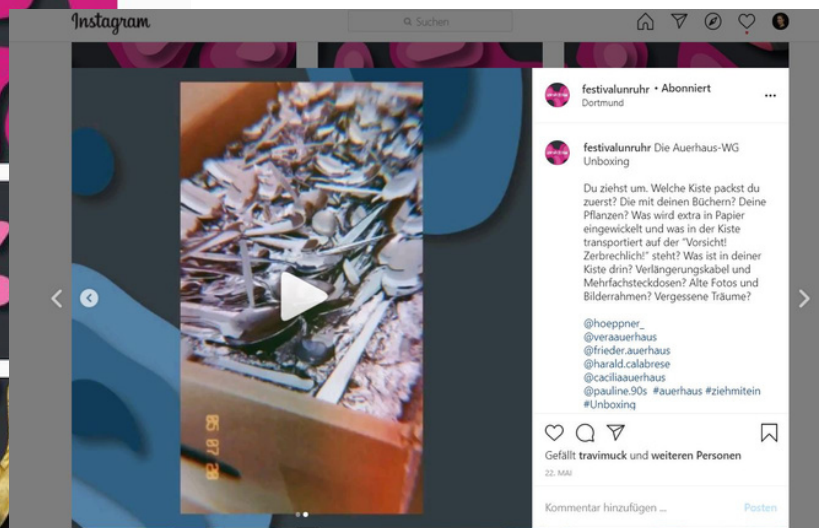
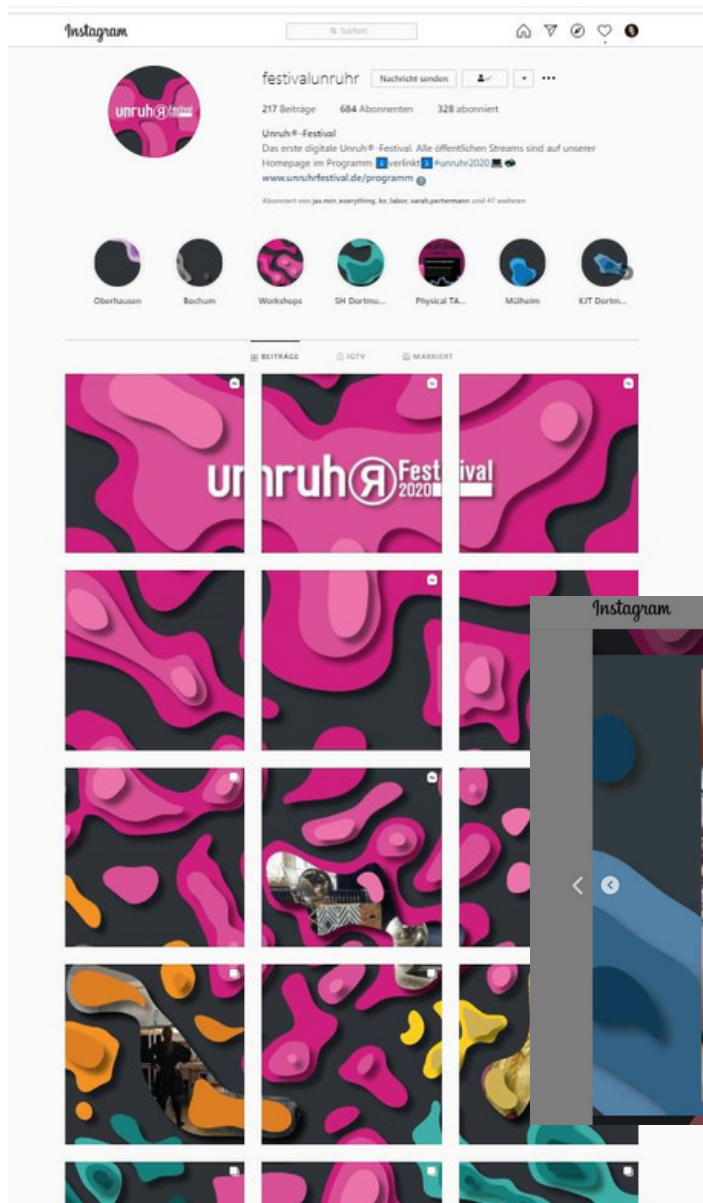
10:00 <u>WORKSHOP EIN CLOWN IST EIN CLOWN (TEIL 4)</u>	Instagram
11:00 WORKSHOP TANZ DICH UNRUHIG! (TEIL 3)	Zoom
12:00 WORKSHOP SZENISCHES SCHREIBEN (TEIL 4)	Zoom
12:30 <u>LIVE-LESUNGERGEBNISSE DES SCHREIBWORKSHOPS</u>	Youtube
15:00 OPEN SPACE ZU PARTIZIPATION UND ZUKUNFT DES JUNGEN THEATERS, AUSTAUSCH ÜBER DIE ROLLE VON DIGITALITÄT IM ZUSAMMENHANG MIT DEN ERFAHRUNGEN IN VORBEREITUNG AUF DAS FESTIVAL	Zoom
17:00 SPIELTRIEB - THEATER DUISBURG RATTENKINDER	Youtube
19:00 FEEDBACKRUNDE	Zoom
21:00 ABSCHLUSSFETE 2.0 LIVE	Twitch

PLATTFORMEN

INSTAGRAM

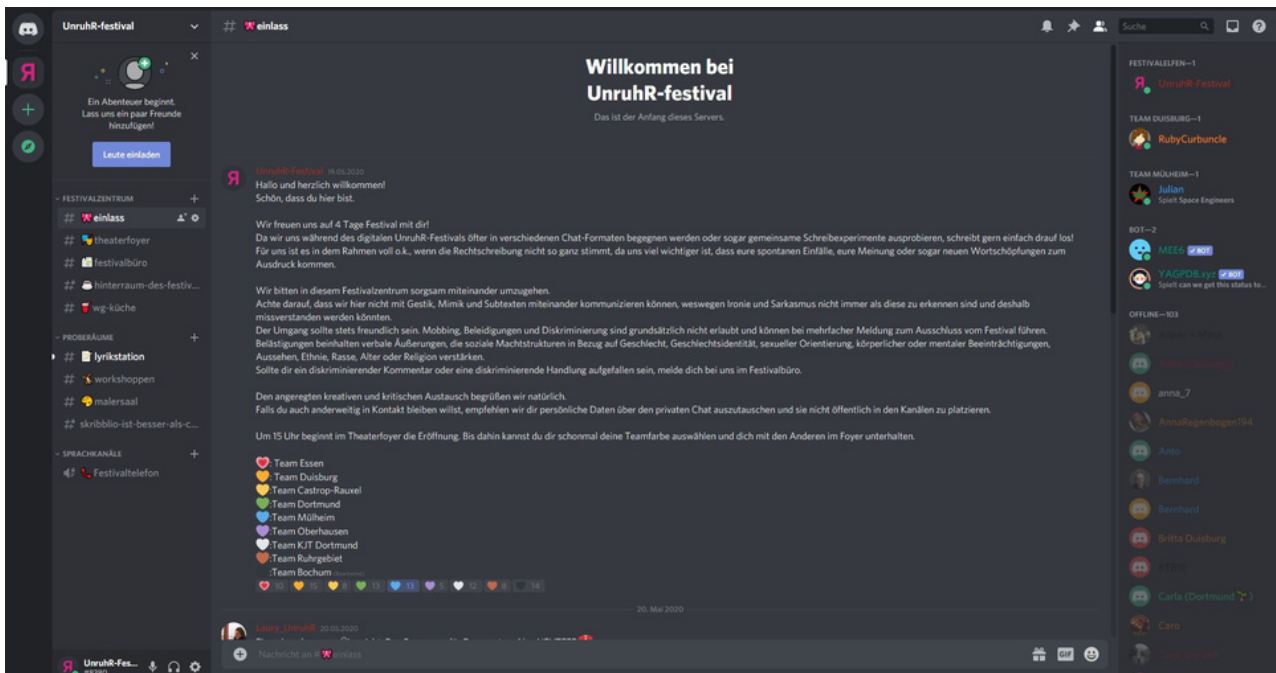
Instagram ist eine App zum Teilen von Fotos und Videos und bietet als audiovisuelle Plattform die Möglichkeit, sich zu vernetzen und Beiträge auch in anderen sozialen Netzwerken zu teilen. Instagram kann auf dem Handy und im Internetbrowser des Computers genutzt werden. Allerdings gibt es auf dem Computer Einschränkungen – Live-Stories konnten im Mai 2020 nicht über den Browser angeschaut werden. Beim Unruhr Festival 2020 wurde Instagram zur großen Bühne für Bilder, Videobeiträge, Umfragen, Spiele sowie Live Formate. Alle teilnehmenden Gruppen bekamen auf dem Kanal des Festivals ihre Rampenlicht-Momente im digitalen Raum.

Die Beiträge bilden außerdem eine Chronik des Festivals ab, die den Verlauf des Programms auch im nachhinein nachvollziehen lässt. Jede Farbe steht für ein beteiligtes Haus und repräsentiert auf der Bildebene die Vernetzung der Orte und kreativen Ströme zwischen den Häusern, die ineinander übergehen.



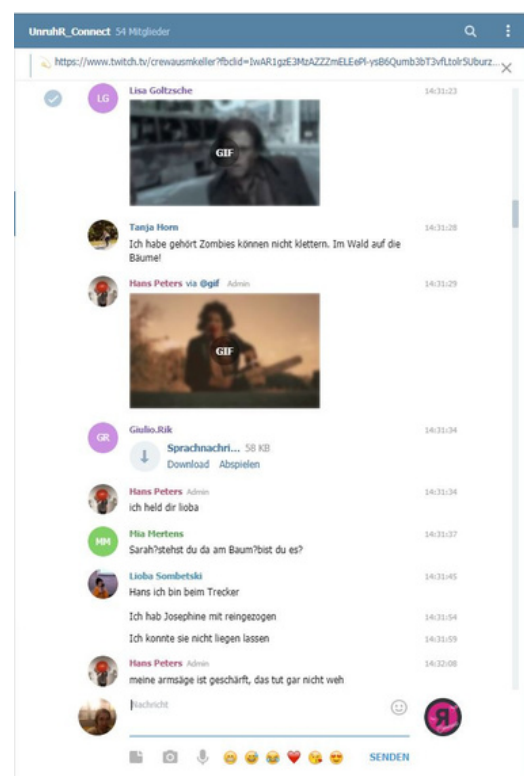
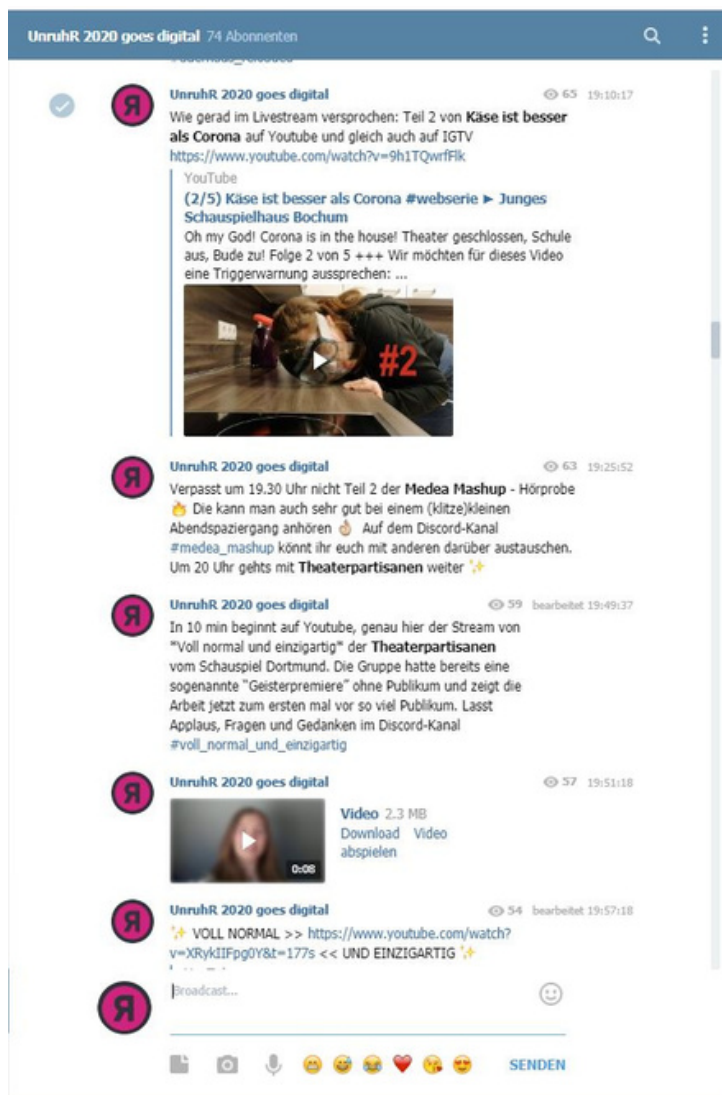
DISCORD

Discord ist ein kostenloses Programm, das als Web-, Mobil- oder Desktop Version zur Verfügung steht. Ursprünglich wurde es als Gaming Plattform entwickelt und bietet die Möglichkeit für Chats, Video- und Sprachanrufe. Für das UnruhR-Festival war Discord der Ort, der eine digitale Gemeinschaft ermöglicht hat: Ein Online-Festivalzentrum mit unterschiedlichen Räumen, in denen sich die Teilnehmenden zu unterschiedlichen Themen begegnen konnten. Es ist eine digitale Landschaft in der alle jederzeit gemeinsam rumhängen, chatten, Pause machen, Zeit verträdeln konnten und wer wollte: ganz schnell von Raum zu Raum switchen. Die Räume waren speziell auf das Festival zugeschnitten. So konnte sich jeder Teilnehmende seinem "Haus" zu ordnen, um sich auch online gegenseitig zu identifizieren. Zusätzliche Angebote zu weiteren Webseiten erweiterten die Chatmöglichkeit z.B. ein Jitsi-Raum für eine Live-Konferenz oder Skribblo.com, um gemeinsam zu spielen. Zudem hatten die einzelnen Spielclubs jeweils eine Plattform, die über ihre Stücke informierten und Feedback und Austausch ermöglichten.



TELEGRAM

Telegram ist eine kostenlose Instant-Messaging-App. Diese bietet die Möglichkeit über die Kanalfunktion einen Live-Ticker zu nutzen, über den die Festival-Organisation die Teilnehmenden über alle Programmpunkte auf dem Laufenden halten konnte, quasi die Inspizient*in der UnruhR-Bühnen. Im verknüpften offenen Chat konnten Nachfragen oder Kommentare gepostet werden. Telegram bot sich als Bühne des UnruhR-Festivals an, da die App auch auf dem Computer ohne eine Handynummer nutzbar ist und Nachrichten, Bilder, Videos usw. darüber geteilt werden können ohne sofort den Speicher zu überlasten. Telegram war außerdem auch die Bühne einer Schreibperformance des Jugendclubs des Westfälischen Landestheater Castrop-Rauxel.



YOUTUBE

Youtube ist ein bekanntes Videoportal, das frei zugänglich ist. Hier wurden Trailer, Filme und Workshops geschaltet. Durch die Einstellung - nicht gelistet, privat, öffentlich - ließ sich der Zugang zu den Materialien regulieren. So sind einige Veröffentlichungen immer noch einsehbar, andere wiederum sind nicht zu finden.



Unruhrfestival
25 Abonnenten

KANAL ANPASSEN YOUTUBE STUDIO

ÜBERSICHT VIDEOS PLAYLISTS KANÄLE DISKUSSION KANALINFO

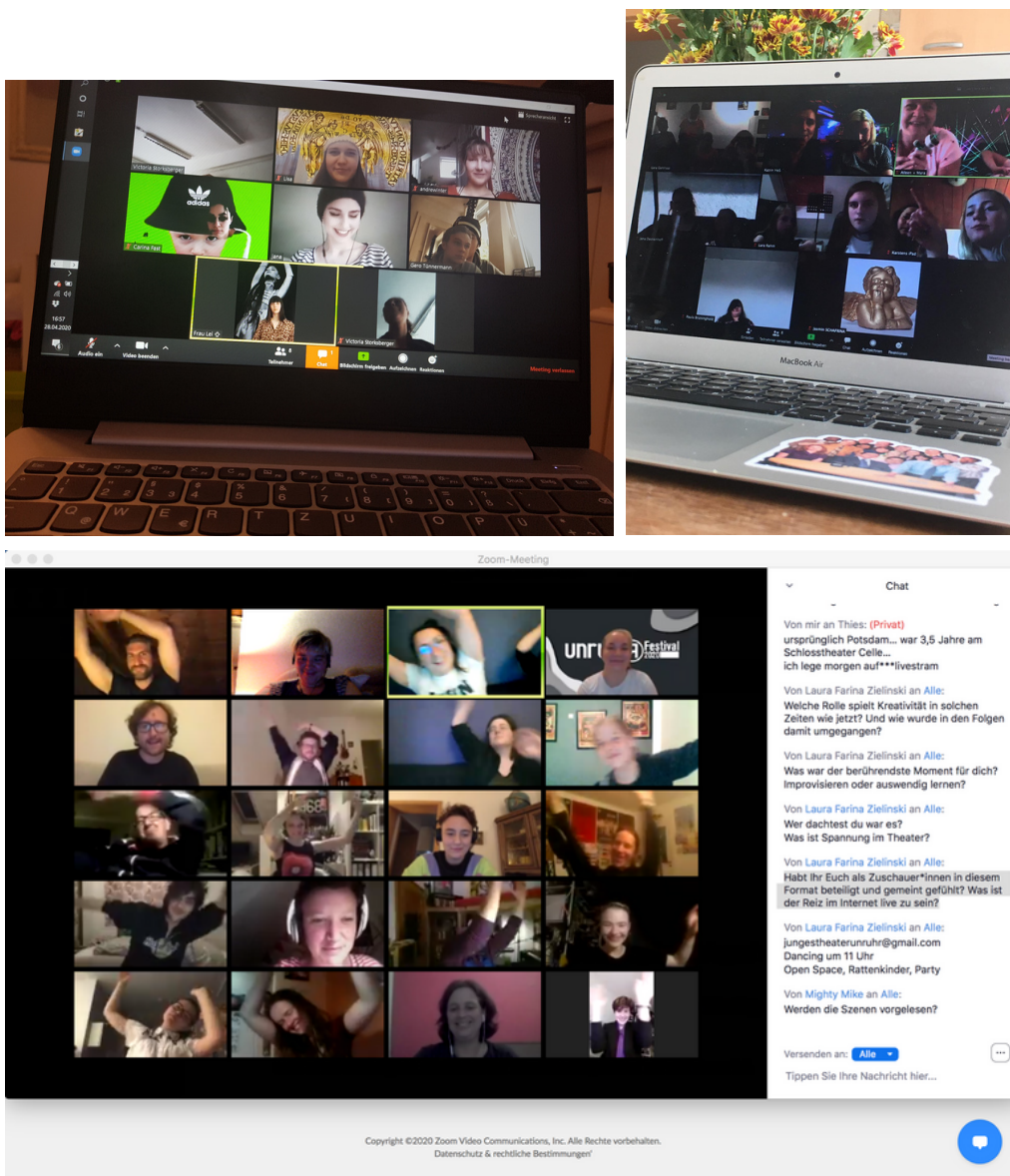
Uploads ▶ ALLE WIEDERGEHEN

- Unruhr 2020 - Lea feat. Knut
90 Aufrufe • vor 1 Monat
- Vollnormal und einzigartig-
Theaterpartisanen
127 Aufrufe • vor 1 Monat
- Die Lesung mit Clemens
Mädge und Silvia Weiskopf
37 Aufrufe • vor 1 Monat
- Die neuen 20er - der Film
146 Aufrufe • vor 1 Monat
- UNRUHR 2020 - Medea
Mashup (Theater...
651 Aufrufe • vor 1 Monat

Video	Dauer	Öffentlichkeit	Einschränkungen	Datum	Aufrufe	Kommentare	Wieg. (7%)
Unruhr 2020 - Lea feat. Knut On the Spot - das achte Drama, das das Unruh-Festival bekommen konnte: Neben Dore von L&A aus dem Team Oberhausen und Knut aus dem Team Eisen. Plus für eine herausragende Kooperation zwischen zwei Bühnen (Dore!).	3:45	Öffentlich	Spezial für Kinder	26.05.2020 Veröffentlicht	90	0	100,0 % 0 Wieg. (0 Bewertungen)
Vollnormal und einzigartig- Theaterpartisanen VOLLENORM & ENDSCHAFT Eigenproduktion des Jugendtheaters Theaterpartisanen Premiere: 14.12.2019, 20.00 Uhr Studio des Schauspielhauses Dortmund Normal ist für die meisten: morgens aufstehen, sich anziehen, zur Schule oder...	48:52	Öffentlich	Beschwerde wegen Urheberrechtsverle...	26.05.2020 Veröffentlicht	128	0	100,0 % 2 Wieg. (0 Bewertungen)
Die Lesung mit Clemens Mädge und Silvia Weiskopf Clemens Mädge und Silvia Weiskopf lesen die Texte, die innerhalb des verlängerten Schreibstoppes entstanden sind. Dies ist eine Liveaufnahme von Instagram. Mit dem Inhalt der Texte: "Tatort", "Mogeln", "Pau", "Mutter" sowie...	44:29	Öffentlich	Spezial für Kinder	23.05.2020 Veröffentlicht	37	0	100,0 % 3 Wieg. (0 Bewertungen)
Die neuen 20er - der Film TeilnehmerInnen: Lorenz Baur, Carina Pflaß-Lisa, Bettina, Katharina Böhm, Anna Jaskis, Sophie Jaskis, Sophie Lea, Carina Middelburg, Carina Niekamp, Nils Niekamp, Ralf Pflaß, Sven Toppmann, Jana Wiegand (in der 2. Reihe)...	20:19	Öffentlich	Beschwerde wegen Urheberrechtsverle... + 1 weitere	23.05.2020 Veröffentlicht	147	0	100,0 % 8 Wieg. (0 Bewertungen)
UNRUHR 2020 - Medea Mashup (Theater-Oberhausen) Medea, die erste mütterliche Gestalt in unserer Stammesgeschichte, beschäftigt sich mit dem Mythos der Medea und ergründet, welche Zuschreibungen diese von ihrem Umfeld erfahren: "Kind", "Totem", "Mogeln", "Pau", "Mutter" sowie...	12:54	Öffentlich	Keine	22.05.2020 Veröffentlicht	651	5	100,0 % 25 Wieg. (0 Bewertungen)
Voll normal und einzigartig- Der Film VOLLENORM & ENDSCHAFT Eigenproduktion des Jugendtheaters Theaterpartisanen Premiere: 14.12.2019, 20.00 Uhr Studio des Schauspielhauses Dortmund Normal ist für die meisten: morgens aufstehen, sich anziehen, zur Schule oder...	11:16	Nicht gelistet	Beschwerde wegen Urheberrechtsverle... + 1 weitere	18.05.2020 Hintergelassen	3	0	-
Schreiben für die Bühne Teil 3 In einem Textblock mit Clemens Mädge geht es darum, dieser Figuren und deren Szenen Leben anzuhängen. Während der Romanen ist durch geteilte Beschreibungen eine Atmosphäre zu spüren, kommt es beim spanischen Schreiben...	13:39	Nicht gelistet	Spezial für Kinder	12.05.2020 Hintergelassen	13	0	100,0 % 1 Wieg. (0 Bewertungen)
Schreiben für die Bühne - Teil 2 - Clemens Mädge Schreiben für die Bühne Teil 2 - Clemens Mädge im zweiten Textblock mit Clemens Mädge widmet ihr auch den Fragen nach um die Handlungen in seiner Szene. Hand zu Schrift und Schrift past! Hier findet du die nochmal die Schreibaufg...	13:34	Nicht gelistet	Spezial für Kinder	11.05.2020 Hintergelassen	25	0	100,0 % 3 Wieg. (0 Bewertungen)
Schreiben für die Bühne (Teil 1) - Clemens Mädge In die auf Youtube ist ein von uns der entscheidende Fragen: "Wie lange ist es jetzt?" "Wie geht es weiter?" Im ersten Teil unseres Workshops geht es um die Schreibaufgabe für die Bühne gehen. Was ist gemacht zu werden für das Schreiben...	13:22	Nicht gelistet	Spezial für Kinder	11.05.2020 Hintergelassen	12	0	-
Käse ist besser als Corona Am 23.4. wurde die Premiere einer Stückentwicklung gegeben. "Trotzdem, Spanien gegenüber, das Ziel vor Augen, doch ein unheimliches mit dem Auge nicht erkennbares Wesen aus unbekanntem Gefallen macht einen Strich durch diese...	2:00	Nicht gelistet	Spezial für Kinder	10.05.2020 Hintergelassen	11	0	-
Reisekinder - Spieltheater Dülberg Reisekinder von Simon Paul Schneider. Als sie sich zum ersten Mal begegnen, werden - strahlen, von der Stadt - von ihr. Nicht ein Spieltheater. Ihre erste Szene von dem Beginn einer Duldung, Spieltheater, ohne Sprache, Dore und weitere...	1:14	Nicht gelistet	Spezial für Kinder	10.05.2020 Hintergelassen	24	0	-
Choreografischer mit Birge und Jasmina Dore TANZEN (2020) Schritte in einem eigenen Partituren. Es ist egal, ob du tanzst. In der Kille ist ein Film auf der Straße. Nach einem kurzen Workshop gehen wir mit uns selbst. Tausend einen Tanz, den jeder kann und der fast überall funktioniert. D...	7:37	Nicht gelistet	Beschwerde wegen Urheberrechtsverle... + 1 weitere	10.05.2020 Hintergelassen	55	0	100,0 % 2 Wieg. (0 Bewertungen)

ZOOM

Zoom oder genauer Zoom Meetings ist eine App für den Desktop oder das Smartphone. Sie ermöglicht digitale Meetings, bei denen sich alle Teilnehmenden sehen konnten. Während des Festivals wurde der digital vergrößerte Raum zu Probehühne – eine Bühne die sich aus einem Mosaik von Wohnzimmern, Schlafzimmern und bunt gestrichenen Wänden zusammensetzt. Eine Reihe an Workshopangeboten z.B. Tanzen, Szenisches Schreiben, Schauspiel und die Nachgespräche fanden über diese App statt. Über Zoom können große Gruppen miteinander ins Gespräch kommen und wenn das zu viel wird gibt es auch die Möglichkeit in kleinere Gespräche zu verschwinden. Anhand unterschiedlicher Funktionen konnten die Konferenzaufbauten dem Anlass entsprechend konzipiert und durchgeführt werden.



REFLEXIONEN

„Die Stärke Ihrer Gedanken und die Reflexion Ihrer Handlungen sind die Unterschrift, die Sie in dieser Welt hinterlassen.“

— Woody Allen

Aline Bosselmann - Schauspiel Essen

VOM LOSLASSEN UND LOSLAUFEN

Wie kam es zum digitalen UnruhR-Festival 2020?

Das digitale Festival ist entstanden, weil der Lockdown, also das Absagen aller Veranstaltungen an Theatern, genau in die Vorbereitungsphase fiel. Viele der beteiligten Gruppen wurden in ihrem Probenprozess unterbrochen oder durften nicht mehr aufführen, geschweige denn sich treffen. Da sowohl die Produktionsleitung als auch das antragstellende Theater das Festival nicht ausfallen lassen wollten, kam die Idee auf, es digital zu probieren. Alle beteiligten Gruppenleiter*innen haben der Idee zugestimmt und sich darauf eingelassen, ein Experiment zu wagen. Der wichtigste Beweggrund war, den Jugendlichen in einer Zeit, in der durch Kontaktverbot Schulen geschlossen, der Besuch von Familie und Freunden untersagt wurde und viele Hobbys weggebrochen sind, einen Raum zu ermöglichen, in dem ihre künstlerischen Auseinandersetzungen zu gesellschaftsrelevanten oder persönlichen Themen die Hauptrolle spielen. Wie auch in den letzten 18 Jahren sollte das UnruhR-Festival 2020 Knotenpunkt für Verbindungen zwischen theaterbegeisterten jungen Spieler*innen im Ruhrgebiet und ein Ort für Austausch über verschiedene Theaterformen werden. Da die Zielgruppe des Festivals junge Menschen waren, die mit dem Internet groß geworden sind, und Theater und Digitalität schon lange diskutiert, aber im theaterpädagogischen Kontext noch wenig erprobt worden war, wollten wir die Herausforderung annehmen und das UnruhR-Festival 2020 digital auch als eine Testphase nutzen. Ein großer Vorteil war, dass die Produktionsleitung Josephine Raschke bereits Erfahrung mit digitalem Theater, im Rahmen der ClimArtCon initiiert vom Online Theater (Berlin) gesammelt hatte. Diese Erfahrungswelt war ein wichtiger Motor, denn viele Kolleg*innen, deren Gruppen Teil des Festivals waren, hatten wenig bis keine Erfahrung mit der Konzeption von digitalen Theaterprojekten.

„Die Positronen“ sollten gerade Premiere haben, welche Rolle spielte das Loslassen - nicht das Aufführen zu können, was geplant war und die Übersetzung in ein neues Format?

Am Donnerstag, 12. März 2020, neun Tage vor unserer Premiere von „Unendliche (Ge-)Schichten“ nach einem halben Jahr Probenarbeit, wurde gesagt, dass keine Treffen mit unseren Gruppen mehr stattfinden dürften und dass alle Aufführungen abgesagt werden würden. Es traf zwei Gruppen unseres StadtEnsembles eiskalt auf der Zielgeraden in den Endproben. Die Positronen unter meiner Leitung und die Alten Helden unter Leitung von Sarah Mehlfeld.

VOM LOSLASSEN UND LOSLAUFEN

Ich telefonierte mit jede*r Spieler*in von den Positronen: Die Enttäuschung war groß, denn die Gruppe war zu diesem Zeitpunkt sehr eng zusammengewachsen und die Inszenierung, von allen ein wichtiges Ausdrucksmittel ihrer eigenen Themen, sollte endlich auf die Bühne, um durch das Bühnenbild, die Kostüme und die Beleuchtung den finalen Anstrich zu bekommen. Gleichzeitig waren die Jugendlichen in den Telefonaten verständnisvoll, denn die Schulen hatten ja auch angekündigt ab Montag, den 16. März 2020 zu schließen. Es passte in die Reihe von Maßnahmen.

Es brauchte nur ein paar Tage, bis mir klar wurde, dass das nicht das Ende der Gruppe gewesen sein konnte. Und so entschied ich, alle, am 21. März 2020, zu einer gemeinsamen Skype-Video-Konferenz einzuladen und um 16:00 Uhr so zumindest digital verbunden zu sein, statt, wie ursprünglich geplant, gemeinsam im Schauspiel Essen Premiere zu feiern. Dadurch, dass so schnell klar war, dass das UnruhR-Festival digital stattfinden wird, hatten wir als Gruppe ein gemeinsames Ziel vor Augen. Die Online-Proben waren das Wichtigste, das uns in diesen Lockdown-Zeiten Halt, Ablenkung und ein bisschen Normalität gegeben hat.

“Vor zwei Monaten war ich sehr überfordert mit der Situation. Die Proben waren eine wichtige Routine in dieser Zeit.”

Emilia, 13 Jahre, Spielerin der Positronen

“Am Anfang hatten wir noch Probleme mit der Technik aber jetzt kennen wir uns besser aus im Digitalen.”

Kaye, 12 Jahre, Spielerin der Positronen

Denn sie wissen nicht, was sie tun werden.

Online-Probe ist nicht gleich Online-Probe: Es brauchte viel Geduld und hat einiges an Nerven gekostet, sich an die Situation anzupassen und technisch soweit ausgerüstet zu sein, dass alle partizipieren konnten – Programme mussten gedownloadet, Kopfhörer/Mikro organisiert, Rechnerzeiten mit den Eltern abgestimmt werden. Am Anfang haben wir noch mit Skype und WhatsApp-Video parallel gearbeitet, bis wir dann zum Glück irgendwann alle auf einem Kanal waren. Da wir ja vor dem Lockdown mitten in der Verdichtung unseres Materials, am Ausfeilen der Übergänge und Überprüfen der Dynamik waren, war die Gruppe emotional sehr verbunden mit der inhaltlichen Auseinandersetzung und den Abläufen der Bühnenarbeit. Grundgerüst waren eigene, selbstverfasste Geschichten, die als Monologe, zwar im Ensemble, aber immer abwechselnd stark von einer Person geführt worden wären. Dies bildete die Basis, isoliert und allein zuhause vorhandenes Textmaterial solo zu filmen. Um gleichzeitig die gruppenspezifischen Vorgänge und die wertvolle Ensemblearbeit nicht zu verlieren, entstand die Idee das Bühnengeschehen zu beschreiben mit dem Satz „Wenn wir jetzt alle zusammen wären...“. Und es war auch schnell klar, dass wir mit dem arbeiten wollten, was gerade da war: eben nicht der Kreis oder die Reihe an der Bühnenkante, sondern pixelige Videokonferenzbilder, überstimmte Stimmen, unterbrochene Verbindungen, Augenanstrengung durch Bildschirmflackern statt durchs geblendet sein vom Scheinwerferlicht.

VOM LOSLASSEN UND LOSLAUFEN

Hat sich deine Rolle als Anleitende verändert?

Meine Rolle als Anleitende hat sich insofern verändert, als dass ich etwas verantworten musste, das sich in einem Raum abspielte, in dem ich mich gar nicht so gut auskannte, wo ich vielleicht noch nicht mal wusste, wo der Lichtschalter ist. Bei technischen Problemen konnte ich oft auch nur sagen: „Tut mir leid, ich weiß es grad noch nicht...“. Doch die Gruppe zeigte große Solidarität untereinander, da sich alle gegenseitig Tipps und Hilfestellungen gaben, falls jemand schon etwas mehr technische Erfahrung hatte.

Das Redeverhalten hat sich am Anfang etwas verschoben, weil einzelne keine Probleme damit hatten, digital zu reden und manche anfangs doch sehr zurückhaltend waren. Ich sah mich dann in der Verantwortung, wieder mehr zu moderieren als bei unseren Live-Proben. Die Videokonferenzen waren einfach nicht so intuitiv für die Gruppe, wie zum Beispiel ein Sitz-Kreis, wo eine Reihenfolge klar war, ohne dass ich sie ansagen musste. Latenzen in der Sprachübertragung haben auch dazu geführt, dass Spieler*innen sich eher ins Wort gefallen sind, weil sie nicht mitbekommen haben, dass eine*r angesetzt hat. Im Laufe des Probenprozesses hatte sich jedoch ein sehr ausgeglichenes Redeverhalten etabliert, wo jede*r wusste: „Ich habe hier einen Platz, meine Stimme möchte gehört werden“ und den Raum dann auch eingenommen hat. Diesbezüglich konnte ich in den zwei Monaten eine positive Entwicklung beobachten: alle haben sich an die Umstände gewöhnt und sind mutiger geworden.

Welche Rolle spielt Verantwortung?

Verantwortung im Rahmen des UnuhR-Festivals 2020, wo digitale Räume teilweise anders als gewohnt oder erstmalig von den Gruppen bespielt wurden, hieß für mich, ganz viel Recherche und selbst Ausprobieren von technischen Anwendungen. Die Mitnahme aller Beteiligten und Beratung für technische Fragen hat zum Glück das kompetente Social Media Team übernommen. In wahnsinnig kurzer Zeit ganz viel selbst neu zu erlernen hat mir aber sehr geholfen, Vorgänge selber zu verstehen und nachzuvollziehen. Eine wichtige Erkenntnis war, ehrlich die eigenen Kompetenzen und deren Grenzen anzuerkennen und diese auch zu zeigen. Dadurch konnte ein Dialog entstehen und ein Vertrauen darin, dass, wenn etwas noch nicht ganz klar war, es Schritt für Schritt (gemeinsam) geklärt wurde, bis alle Fragen beantwortet waren. Wenn Fotos und Videos ins Netz gestellt wurden, war der Datenschutz wichtig und das Aufklären der beteiligten Jugendlichen und Eltern, sowie eine große Offenheit für Ängste, Grenzen, Bedürfnisse – und auch die Möglichkeit zu geben, noch nachträglich zu reagieren und ggfs etwas rauszunehmen, das einem vielleicht irgendwann unangenehm sein könnte.

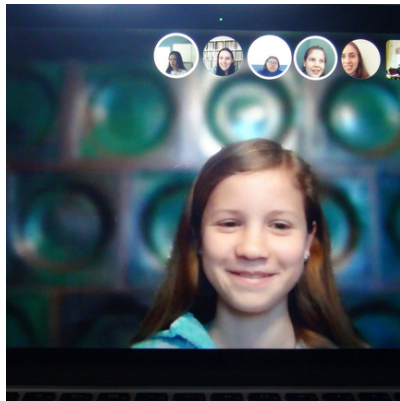
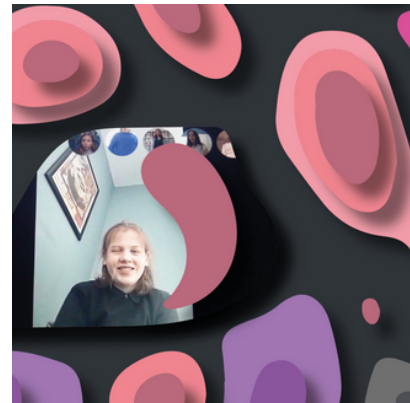
Welchen Schluss ziehst du daraus für deine weitere Arbeit?

Auch, wenn digital zu proben etwas komplett anderes ist, als eine Gruppe in einem Raum zu treffen, halte ich eine Online-Probe für eine wichtige Chance, trotz Kontaktverbot im Austausch zu bleiben und den Spieler*innen eine künstlerische Perspektive anzubieten. Wir am Schauspiel Essen werden in den vier Gruppen unseres StadtEnsembles weiterhin digital forschen und arbeiten.

VOM LOSLASSEN UND LOSLAUFEN

Ich werde das Gelernte und Gesehene, vor allem gemeinsam mit meiner Gruppe, reflektieren und weiterentwickeln, aber auch Neues ausprobieren. Ich bin sehr dankbar für die Vielfalt, die die verschiedenen Gruppen des UnruhR-Festivals 2020 gezeigt haben und schätze den Austausch unter den Kolleg*innen. Die Interaktivität, die digitale Theaterarbeit möglich machen kann, wurde während dem UnruhR 2020 bereits in den verschiedenen Räumen, z.B. auf Discord ausprobiert. Die Beteiligung und Aktivierung von Zuschauenden in digitalen live Situationen und der dadurch ermöglichte, direkte Austausch mit den Spieler*innen sind Elemente, die ich in der weiteren Theaterarbeit gern weiter ausloten möchte.

Aline Bosselmann



Josephine Raschke - Produktionsleitung

VON DER NOTWENDIGKEIT

Der 14. März hat sich mir sehr lebendig in meine Erinnerung eingebrannt. Ein Tag voller Telefonate, Gespräche und Fragen. Die Gruppen arbeiten nicht weiter, Premieren fallen aus. Wie soll in der derzeitigen Situation des Lockdowns mit dem UnruhR-Festival umgegangen werden? Mit welchen Konsequenzen muss man rechnen? Gibt es einen Rückhalt aus dem Team der Theaterpädagog*innen und wie steht es um den Förderungsantrag?

Es würde keine Landkarte oder Vorbild geben, an dem man sich orientieren könnte, denn ein digitales UnruhR-Festival wäre nicht nur die einzig denkbare und durchführbare Alternative, sondern auch das erste interaktive, digitale Theaterfestival (vermutlich) der Welt.

Es gab mehr Gründe dafür dieses Experiment zu wagen als es bleiben zu lassen. Und es ist ein starkes Zeichen, dass auch das Team der Theater im Ruhrgebiet und das Ministerium für Kultur und Wissenschaft des Landes Nordrhein-Westfalen sich auf diese ungewisse Reise eingelassen haben.

Die Digitalität

Wie in vielen Bereichen war es höchste Zeit sich mit der Digitalität im Zusammenhang mit theatralen Räumen zu befassen. Vor allem in der theaterpädagogischen Arbeit, wo Erwachsene mit jungen Menschen zusammenarbeiten, deren Lebenswelt sich auch zunehmend im digitalen Raum abspielt. Dass Theater seine Qualitäten im Analogen besitzt, liegt auch daran, dass es diesem Raum bisher entsprang. Diese Qualitäten bleiben erhalten, denn in der Kunst gibt es keine Verdrängung, sondern nur eine zunehmende Vielfalt. Sich auf den Weg zu machen, um neue Spielräume zu erkunden, bedeutet nicht die Herkunft zu verleugnen, sondern ist im besten Sinne die kindliche Sicht auf eine Welt, die stetig im Wandel ist. Das Festival selbst und die Ergebnisse zeigen auf, wie viele neue Möglichkeiten bestehen und welche Ästhetiken und Praktiken sie mit sich bringen. Der Lernzwang unter den widrigen Umständen der "Corona-Krise" ist teilweise ein schmerzhafter Prozess gewesen, der vor allem mit Unsicherheit und "nicht-wissen-wie" verbunden war. Gleichzeitig bedeutete der gemeinsame Gang auf dem wackeligen Boden, dass sich ein sehr aufmerksamer Umgang und eine naive Freiheit in der künstlerischen Kooperation etablierte.

Die Verantwortung

In vielerlei Hinsicht bedeutete ein Umdenken für das UnruhR-Festival auch sich der Verantwortung zu stellen.

VON DER NOTWENDIGKEIT

Freie Künstler*innen waren angefragt. Es wäre unverantwortlich gewesen sie nicht einzubeziehen und ihnen die Chance zu verwehren sich kreativ an einem solchen Prozess zu beteiligen. In einer Zeit, in dem den freien Künstler*innen zu 100% die Einnahmen wegfielen, war auch das Weiterführen eine solidarische Entscheidung. Ich bin sehr dankbar, dass das Ministerium für Kultur und Wissenschaft des Landes Nordrhein-Westfalen auch diesen Aspekt unterstützte und uns bei der Umstellung ins Digitale weiterhin förderte, um das zu ermöglichen.

Im gleichen Maße sind ungeschriebene Vereinbarungen mit den vielen Kindern und Jugendlichen getroffen worden. Wenn die Arbeit an Theatern mit Laien nicht als eine Dienstleistung betrachtet wird, die seitens der Theater erbracht wird, sondern als Kooperation, kommt man an den Punkt der Überlegung wie genau mit diesen Vereinbarungen umgegangen werden sollte und welche Verantwortung auch darin enthalten ist. Es sind (junge) Künstler*innen engagiert worden, um einen gemeinsamen Prozess zu gestalten. Ein einseitiger Vertragsbruch ohne die Vertragspartner*innen mit einzubeziehen ist grob fahrlässig. Das UnruhR-Festival war eine Chance der Theater diesen Vereinbarungen gerecht zu werden und junge Künstler*innen nicht mit unvollendeten Werken in einer Zeit des Vakuums zurückzulassen.

Die Kernthemen der Werte- und Kompetenzvermittlung spielten ebenfalls eine zentrale Rolle. Eine Gesellschaft braucht Menschen, die Krisen nicht mehr als diese bezeichnen, sondern ein Verhältnis dazu aufgebaut haben, das sie vor allem zur Handlung ermächtigt. Denn ungewöhnliche Situationen und große Aufgaben stehen weiterhin auf der To-Do-Liste unserer Gesellschaft. Das UnruhR-Festival hat in dieser Zeit, die nachweislich für Kinder und Jugendliche eine psychisch starke Belastung bedeutete, eine Perspektive geboten. Kontinuität und Zusammenarbeit gaben in einer fragilen Zeit Halt und die Auseinandersetzung mit den digitalen Formen bot eine Reibefläche mit der plötzlich aufkommenden Surrealität des Alltags zurecht zu kommen. Das UnruhR-Festival war die Plattform, um mit der Situation einen kreativen Umgang zu finden und einem individuellen Ohnmachtsgefühl entgegen zu wirken. Mittels theatraler Arbeit wird neben all dem Spaß an der Freude und der ästhetischen Bildung auch die individuelle Resilienz und Selbstwirksamkeit gefördert. Ein junger Mensch, der lernt kreativ mit Herausforderungen umzugehen, der sieht, dass er oder sie ernst genommen wird, lernt mit dieser komplexen Welt umzugehen und eigene Strategien zu entwickeln.

Das Team

Genauso wie das Festival den Teilnehmenden eine Hilfestellung war, mobilisierte es auch das Team und brachte das gesammelte kreative Potenzial zum Vorschein. Die enge Zusammenarbeit und der rege Austausch sorgte für eine intensive Zeit, in der die Qualität des "outside-of-the-box"-Denkens der Theatermacher*innen die maßgebliche Ressource bildete, um ein solches Festival zu denken und umzusetzen.

VON DER NOTWENDIGKEIT

Das UnruhR-Festival hat für enorme Lernfortschritte gesorgt. Es hat Lücken und Möglichkeiten aufgezeigt. Es war aufregend und aufreibend. Und es hat gezeigt, welche Kraft im Ruhrgebiet und deren jungen Theatersparten steckt, und welche Bedeutung die theatrale Arbeit mit jungen Menschen hat.

Josephine Raschke



DER HERAUSFORDERUNG IN DEN RECHNER GEGUCKT

Ist ein digitales Festival im Sinne des Unruhr-Festivals möglich?

Das Festival dient der Begegnung der jungen Menschen, die an den Häusern des Ruhrgebiets Theater spielen. Es ist eine Plattform des Austauschs, des Dialogs, der intensiven Begegnung, der Fortbildung und der Reflexion ästhetischer, gesellschaftspolitischer und sozialer Fragen. Das Festival 2020 hat dies aus meiner Sicht in allen Fasern in der Planung und Anlage beabsichtigt und geleistet. Ein nicht geringer Teil der Teilnehmer*innen hat dieses intensive und reichhaltige Angebot genutzt und den Austausch mit den anderen intensiv und immer intensiver genutzt.

Es sieht aber auch so aus, dass sich ein größerer Teil der Teilnehmer*innen diesem Austausch immer wieder entzogen haben. Mein Kollege Thorsten Simon hat sich die Zahlen im Theaterfoyer genau angeschaut und festgestellt, dass die durchschnittliche Zahl in vielen Zeiten bei 20 lag. Die Gründe dafür wurden benannt und im gesamten digitalen Verhalten der Teilnehmer*innen gesucht.

Es bedeutet aber auch, dass die Ermüdung und die Enttäuschung nach dem Ausfallen der Premieren Spuren hinterlassen hat. Es gab in den Gruppen Gewissheit, dass man nicht spielen kann. Vielleicht ist das auch einer der Gründe für die starke Wellenbewegung in den Teilnehmerzahlen über den Tag und die Tage.

Beim "normalen " Festival sind diese Zahlen besser. Die Gründe dafür sind:

- leibhaftige Sicht der Anderen
- eventuell höheres Engagement bei dem/der ein oder anderen Anleiter*innen, weil dem ein oder anderen von uns nicht bewusst war, dass digital eine andere Ansprache und Einstellung der Gruppe bedeutet.
- weniger Ablenkung durch konzentrierteres Angebot
- mehr Werkstätten zur selben Zeit,
- Diskussion oder Nachgespräch mit allen zusammen in großer Runde
- Aufbau der Festivalstimmung durch das Kennenlernen der anderen, der Durchmischung in den Werkstätten und der gemeinsamen Unternehmungen während des Festivals

Das digitale Festival hat demgegenüber eine Statik im Kontakt. Der Kontakt ist genauso vorhanden, aber meistens im Sitzen. Man hat nicht die Möglichkeit, sich mal unbedarft stehend an einer Wand zu unterhalten, sitzend auf eine Treppe oder beim Essen zu sehen und miteinander zu quatschen. Hinzu kommt, dass die jungen Menschen im direkten Kontakt von Tag zu Tag lockerer werden und sich ein starkes Bewusstsein

DER HERAUSFORDERUNG IN DEN RECHNER GEGUCKT

entwickelt, dass dies ihr Festival ist. Dies war auch im Festival digital der Fall, eine offene, lockere, interessierte Begegnung. Ich bin mir aber sicher, dass der nicht vorhandene persönliche Kontakt als Mangel empfunden wurde.

Allerdings kam es auch früher immer wieder vor, dass Gruppen nicht den Zugang zum Festival fanden, sich zeitweise entzogen, mit Abwesenheit "glänzten". Das waren aber Ausnahmen. Digital heisst für mich trotz vieler toller Gespräche mehr formale Begegnung, obwohl es sehr gut, sehr locker und auf einem guten Niveau lief. Neu und eine Möglichkeit zur Fortführung sind die digitalen Ergebnisse der Gruppen, die jenseits ihrer normalen Theaterarbeit neu begonnen und Neues geschaffen haben. Dies geschah mit starker Anleitung, mit Anleitung als Hilfe und ohne Eingriff. Die Ergebnisse sind spektakulär. Drei gelungene Beispiele sind die Arbeiten der neuen Zwanziger, das Medeaprojekt aus Oberhausen und auch unseres (*A.d.R: Theater an der Ruhr mit "Warten auf...?"*). Dies ist für mich das Innovative an diesem Festival. In der Kürze der Zeit wurden Arbeiten mit Substanz abgeliefert.

Vielleicht hätten wir in den Nachgesprächen die Themen und die Bildsprache noch mehr untersuchen sollen. Das Nachgesprächsformat fand ich sehr interessant. In den kurzen Kontakten, oft nur zu zweit, entstand durchaus eine Konzentration auf die gestellten Fragen, zwischen der gezielten Frage zur Produktion und denen allgemein ausgelegten Fragen. Im Plenum fehlte mir dann etwas die Zeit für die allgemeine Diskussion.

Allerdings hatten wir auch in den vielen Festivals sehr viele Nachgespräche, die sehr an der Oberfläche blieben, harmonie"süchtig" und wenig in die Tiefe gehen.

Die "WG-Küche" (*A.d.R: Ein Chatraum namens WG-Küche auf Discord*) entwickelte sich zu einer Art Festivalplaza, die das Gespräch am Leben hielt. Die Werkstätten über mehrere Tagen kamen sehr gut an und waren von hoher Qualität.

Welche Rolle spielt es in der Geschichten und welche Auswirkungen hat es vielleicht auf die Zukunft?

Für mich war es einfach das Festival Unruhr 2020, und ich ordne es genau so ein wie alle anderen. Ich war komplett froh, dass es stattfand und fand im Aufbau und der Art der Durchführung unter den jetzigen Umständen eine Belebung des Festivals.

Nehmen wir an, die Situation 2021 ist so, dass alle Corona vergessen haben, dass aber die Pandemie noch da ist. Dies halte ich für realistisch. Es gibt wahrscheinlich noch kein Impfmittel. Dann wäre für 2021 eine Mischform aus den Möglichkeiten des Festivals 2020 und den bisherigen wohl die einzige mögliche Chance. Ich glaube nicht, dass ein Theater unter diesen Umständen über vier Tage 120 junge Menschen in seinen Räumen beherbergen wird. Es sei denn, es findet sich eine große Halle, die mit einem abgespeckten Licht und einer Tonanlage nur für dieses Festival eingerichtet wird. Realistischer erscheint mir

- Reisefestival von Theater zu Theater mit Auftaktveranstaltung beim Ausrichter.

DER HERAUSFORDERUNG IN DEN RECHNER GEGUCKT

- Theatervorstellungen in den jeweiligen Theatern. Dies wird aber wegen der Anzahl der Teilnehmer*innen nur mit viel Phantasie gehen. Bei uns in Mülheim könnten wir zum Beispiel im Innenhof unseres Probenbühnenzentrums oder im Park mit jeweils anderer Lichtlösung für alle spielen. In anderen Theatern müsste mehrmals gespielt werden. Dies wäre bei den jetzt vorgeschriebenen Platzverhältnissen notwendig, es sei denn, es ist möglich, die großen Säle wie den von Duisburg, Bochum zu erhalten oder die Stadthalle in Mülheim an der Ruhr. Es würde einen recht komplizierten Festivalplan bedeuten.
- Die Gruppen werden alle wieder Proben haben. Von daher wird in keiner Gruppe die Energie vorhanden sein, zusätzlich ein digitales Projekt auf die Beine zu stellen. Die Probensituation, die im Moment 10 qm/probende Person vorschreibt, führt eventuell dazu, dass Gruppen kleiner werden. Digitale Arbeiten kämen dort infrage, wo auch nicht geprobt werden kann. Oder in einer speziellen Festival Unruhr-Gruppe. Hier wäre die Möglichkeit, zusätzliche Projekte zu installieren, die digital auf das Festival hinarbeiten und im Festival gezeigt werden. Es wäre auch möglich, in Mischformen, Stücke zu erarbeiten. Dieses Festival hat künstlerische Formen digital gezeigt. Weiterhin kann ich mir vorstellen, dass die Theaterwerkstätten vor Ort um zwei digitale Werkstätten ergänzt werden, die vor dem Festival schon beginnen und während des Festivals über alle drei Tage laufen. Auch beim Abschluß könnte eine digitale Arbeit schon das Festival selbst unter bestimmten Fragestellungen untersucht haben oder zu einem Thema ein Ergebnis präsentieren. Hinzu kommt, dass sämtliche Informationskanäle wesentlich stärker digital laufen könnten, Rückmeldungen etc. Ausserdem könnten während des Festivals schreiben übers Festival und digitale Werkstätten im Sinne einer kreativen Berichterstattung oder Themenerweiterung oder eines generellen Themas des Festivals eingeflochten werden.
- Nach dem digitalen Festival 2020 besteht sicherlich auch ein großer Hunger nach einem Festival der unmittelbaren Begegnung.

Könnte im digitalen Raum ein WIR-Gefühl erzeugt werden?

Ein WIR-Gefühl hat sich sicherlich zwischen denen gebildet, die ständig teilgenommen haben und war auch spürbar für diejenigen, die nur an dem Tag, an welchem sie selbst mit ihrem Beitrag vertreten waren, teilgenommen haben. Vergleichen muss man es mit dem Wir-Gefühl der letzten Jahre, welches aus meiner Sicht doch viel stärker war. Natürlich war gerade in der "WG-Küche" viel Austausch, aber die gemeinsamen Auftaktveranstaltungen in den letzten Jahren wie zum Beispiel bei uns vor der Eingangstür Theater an der Ruhr und die anschliessenden Werkstätten lieferten doch eine bessere Ausgangsbasis. Trotzdem war das Wir-Gefühl für mich auch in 2020 greifbar. Diejenigen, die das Festival zu ihrem machen wollten, griffen zu und sogen alles in sich auf.

Dazu trug auch die hervorragende Organisation und das vielfältige Angebot bei. Auch die tolle Zusammenarbeit der Anleiter*innen. Wie sonst auch kommen persönliche Begegnungen hinzu. Diese waren für mich ein sehr wertvoller Bestandteil des Festivals. Das ergab sich wie in den letzten Jahren oft zufällig.

DER HERAUSFORDERUNG IN DEN RECHNER GEGUCKT

Wie ist es für dich in diese Welt einzutauchen?

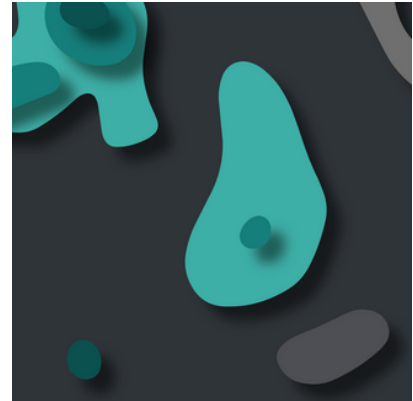
Ich war am Sonntag nach dem Festival sehr erschöpft und hatte Kopfweg. Mir taten auch die Augen weh.

Mir hat es sehr viel Neues eingebracht. So war zum Beispiel das Mittel der Zoomgespräche für mich in dieser Form neu. Neu war für mich auch der Lyrikraum, zu dem ich mich mehrmals hingezogen fühlte. Neu war auch für mich die tolle Zusammenarbeit zwischen den einzelnen Verantwortlichen und die freundliche, zuwendende Art der Formulierungen in den Erklärungen ohne direkten Kontakt.

Trotzdem ist es nicht meine Welt. Ich benötige den direkten Kontakt und das intensive Erlebnis der Bühne. Ich bin aber sehr stolz darauf, dass ich das Festival durchgehalten habe und so viele interessante, spannende Begegnungen haben durfte und miterleben zu dürfen, was andere, wesentlich jüngere, mit einem unglaublichen Engagement auf die Beine gestellt haben.

Ich kann nur tiefen Respekt und Staunen äußern.

Bernhard
04.06.2020



DER GRUPPENCHAT ALS BÜHNE

Die Entscheidung das UnruhR-Festival 2020 ausschließlich digital stattfinden zu lassen stieß bei mir als Projektleiter sowie bei den Teilnehmenden des Jugendclubs des Westfälischen Landestheater auf Optimismus, da uns so die Möglichkeit gegeben wurde überhaupt mit einer Präsentation in Erscheinung zu treten. Da die Proben bis zu dem Zeitpunkt noch nicht weit fortgeschritten waren, es also kein Videomaterial oder dergleichen gab, entschied ich mich Teile des Projekts in Formen von digitalen Theater zu übertragen. Da es in unserer eigentlichen Arbeit bereits um Isolation ging (und dies zur allgemeinen Situation passte), wollte ich vor allem diesen Aspekt übernehmen und ansonsten erstmal wieder in einen freieren Arbeitsprozess gehen. Meine ursprüngliche Idee waren dabei Videologs, die die Teilnehmenden als ihre Figuren aufnehmen sollten, um somit in Kommunikation miteinander zu treten. Ideengebend waren da typische Youtube-Formate.

Da die ganze Herangehensweise aber auch einem ziemlichen Neuanfang entsprach, wollte ich die künstlerische Entscheidungsfindung demokratischer halten und stellte die Frage, wie wir an das Festival herangehen wollten, ins Plenum. Dabei war es mir vor allem wichtig, die Plattformen von Digitalität (in dem Fall Social-Media Plattformen) als unsere (Theater-)Bühne zu begreifen und in ihrer Theatralität zu nutzen. Als Vorschlag stellte ich dabei die bekannten Formen in den Raum, wie TikTok, Instagram, WhatsApp, Zoom, Youtube etc. Zu meiner Überraschung wurde meine Idee der Videologs (was ich simpler Weise dem Theaterschauspiel als am naheliegendsten empfand) nicht gewählt. Die Gruppe entschied sich stattdessen für WhatsApp als Plattform unserer Inszenierung. Diese Entscheidung empfand ich als spannend und zeitgleich herausfordernd, denn sie nimmt dem Theatererlebnis etwas Offensichtliches: Den Körper der Spielenden. Zeitgleich blieb dem Theatererlebnis dadurch aber etwas Wichtiges erhalten. Dazu später mehr.

Während in der Probenzeit Besprechungen über Videokonferenzen stattfanden, so wurden direkt auf WhatsApp die Szenen geprobt. Dazu wurde extra eine eigene WhatsApp-Gruppe eröffnet. Wie bereits gesagt glich der Prozess einem Neuanfang, so arbeiteten wir mit den typischen Mitteln erster Theaterproben: der Improvisation. Anfangs in Kleingruppen und mit bestimmter Themenvorgabe sollten die Teilnehmenden schreibend und miteinander kommunizierend Szenen entwickeln. Hier zeigt sich der vorhin angesprochene wichtige Aspekt von Theater: die Zeit, bzw. das Live-Erlebnis. Während man bei einem Video zwar den schauspielerischen Aspekt hat, so fehlt das Live-Erlebnis. Dies war aber bei der Schreibperformance auf WhatsApp gegeben. Der Text wurde vor den eigenen Augen geschrieben. Timing war entscheidend für die Wirkung der Szene.

DER GRUPPENCHAT ALS BÜHNE

Wie und auf welche Art und Weise einer Figur der anderen antwortet (oder nicht antwortet), wie viel Zeit man sich für Antworten lässt, die Wirkung des XY schreibt...

Die zeitliche Abfolge der Textzeilen ist essenziell für die Wirkung dieser Form und in dieser Art nicht vergleichbar mit dem einfachen Lesen eines fertigen Dialoges. In diesem Sinn ist es auch näher an Theater als an Literatur.

Durch dieses Live-Erlebnis entstand so auch eine Nähe zu den Figuren, da man sich bei dem Verlauf sicher sein konnte, dass zur gleichen Zeit, nur an einem anderen Ort gehandelt wird. Es ist am ehesten zu vergleichen mit einem (realen) Gruppenchat-Gespräch, in dem eine Kleingruppe entscheidet, ein eigentlich privates Gespräch zu führen, unter Nichtbeachtung, dass andere Menschen mitlesen. Diese Erfahrung sollte bei dem gesamten Konzept auch mitgedacht werden, führte aber schon früh zu einer Frage der Strukturierung dieser Erzählebene. Die Teilnehmenden, die nicht an einer Szene beteiligt waren und einer anderen Szene zuschauten, äußerten den Wunsch, sich bei einem Gespräch zu beteiligen – so wie es ihnen bei einem Gruppenchat auch möglich wäre. Die Frage war demnach, ob man diese Möglichkeit in einer Szene mitdenken sollte. Man kann sich das in etwas wie eine Improszene mit 50 – 100 Personen vorstellen (der damals geschätzten Zahl an ZuschauerInnen beim UnruhR-Festival). Da es unter dieser Voraussetzung schwierig ist einen dramaturgischen Bogen zu halten und dies eine andere Probenweise mit mehr Erfahrungswerten bedeutet hätte, habe ich mich dazu entschieden den Chat für alle ZuschauerInnen zu schließen, so dass sie nur lesen und nicht in den Chat eingreifen konnten. Nur zum Ende wurde dieses Konzept aufgebrochen. Dazu später mehr.

Die unterschiedlichen Realitäts- und Präsenzebenen waren bei den ersten Proben weiterhin ein großes Thema. Wie gesagt bestanden diese zunächst aus Improvisationen. Die Teilnehmenden des Projekts konnten sich aber auch hier nur auf Schrift als einzige Kommunikationsform verlassen. Körpersprache fehlte bei dieser Arbeit komplett. Durch den Körper kann die Schriftsprache nicht unterstützt werden, auch fehlten körperliche Signale, die einen in welcher Form auch immer eine Vergewisserung geben können. Mit der Zeit verliefen die Szenen aber auch flüssiger. In meiner Vermutung lag es daran, dass die Jugendlichen mit dieser Art der Kommunikation in ihrem Alltag schon sehr vertraut sind und diese einfach nur ihren sprachlichen Umgang in eine fiktionalisierte Szene packen mussten. Des weiteren gab es bei Szenen noch die Möglichkeit von „geheimen“ Backstagegesprächen. Während einer Szene gab es immer die Möglichkeit in einem anderen Gruppenchat miteinander zu sprechen, während die Szenen liefen. Dies wurde auch in späteren Proben mit Probenpublikum genutzt, sowie bei der Aufführung.

Ebenfalls viel Klärungsbedarf gab es, wie die unterschiedlichen Realitätsebenen behandelt wurden. In erster Linie waren die Teilnehmenden bei sich zu Hause, ohne direkten Kontakt zu den anderen (außer natürlich der Gruppenchat). In zweiter Linie gab es den behaupteten Raum der Figuren. Dieser Raum konnte natürlich nie gesehen werden, über diesen wurde nur erzählt. In dritter Linie gab es die Ebene der Kommunikation, eben den Gruppenchat. Zu Beginn (und vereinzelt im weiteren Probenverlauf) gab es immer wieder den Vorgang, dass die SpielerInnen die Realität des Chats gebrochen haben. So haben sich Figuren unterhalten, als würden sie nebeneinander in einem Raum stehen (z.B. „Was hast du da in der Hand“) oder sie

DER GRUPPENCHAT ALS BÜHNE

haben Zustände beschrieben, die in diesem Kontext keinen Sinn ergeben (z.B. „Ich bin tot“). Dies Ganze hat die Realitätsebene des Gruppenchats immer wieder gebrochen. Diese Art der Szenengestaltung ist aber, mit den wochenlangen Erfahrungen die sie in analogen Theaterproben vorher hatten, auch schwer abzulegen, da sie da körperliche Beteiligung und körperliches Spiel präsent hatten. An diesen Wechsel der Perspektive musste man die Teilnehmenden am meisten erinnern. Dadurch, dass man aber eben keinen Körper und keinen Raum vor Augen hatte, weder den echten noch den behaupteten, fand nochmal eine ganz andere Art der Imagination statt als wie man dies im Theater sonst hat. So stellte man sich unweigerlich die Szenerie hinter dem Handy vor, also wie die Menschen wohl aussehen, die gerade schreiben, in welchem Umfeld sie sich bewegen und dergleichen. Dies lässt sich dann doch eher mit Literatur vergleichen.

Im fortlaufenden Probenprozess sollten dann noch die Möglichkeiten des Gruppenchats ausgelotet werden, z.B. das Versenden von Gifs/Stickern, Bild- und Sprachaufnahmen, Verlinkungen etc. Bis auf Gifs/Stickern und Sprachaufnahmen hielten sich die Jugendlichen eher an das Schreiben. Der Stückinhalt wurde hauptsächlich aus den Improvisationen entnommen, angereichert mit einigen zusätzlichen Ideen. Die Szenen wurden dann in groben Skripten zusammengefasst, die aber auch in den Aufführungen Raum zur Improvisation ließen. Dazu entschied ich mich, da die textliche Improvisation als einziges Mittel Raum zum Spiel übrigließ. Die Ansage dabei war, dass sie dramaturgische Eck- und Wendepunkte beachten, dabei aber ihre eigene Sprache nutzen sollen. Die Alternative wäre gewesen, dass die SpielerInnen Wort für Wort von einem festgelegten Skript in den Gruppenchat abgeschrieben hätten, was dem Ganzen (für die kurze Probenzeit) den Elan genommen hätte.

Die Aufführung bestand aus drei inhaltlich aufeinanderfolgenden Episoden, an drei Tagen für jeweils ca. 20 Minuten. Dafür wurde der bestehende Gruppen- und Nachrichtenchat des Festivals (in dem Fall Telegram) für das Stück angeeignet, die restlichen Gruppenchatmitglieder stumm gestellt und die Szenen wurden in einer Art unsichtbarem Theater ohne vorherige Ankündigung gespielt. Dieses „plötzliche“ Beginnen der Szenen wurde über die drei Tage beibehalten, zusätzlich wurde am letzten Tag in den letzten 10 Minuten der Gruppenchat geöffnet und die Zuschauenden hatten auf einmal doch die Möglichkeit in das Geschehen einzugreifen.

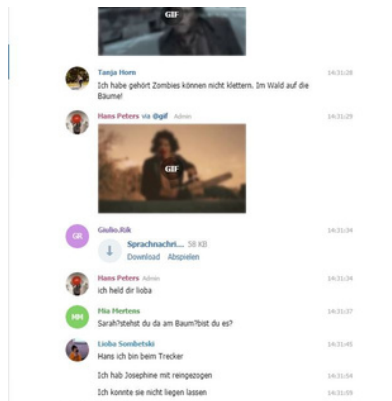
Die Entscheidung das Stück unsichtbar zu spielen und den Chat gegen Ende doch noch zu öffnen hatte rein experimentellen Charakter. Da war das Spannende in erster Linie zu schauen, welche Reaktionen dadurch hervorgerufen werden. Eine Verwirrung, mit dem wir im Vorhinein rechneten, trat direkt zum Beginn der ersten Episode ein. Im Verlauf der Zeit wurde den Zuschauenden aber immer mehr klar, dass es sich um eine Inszenierung drehte.

Im Großen und Ganzen war die Arbeit an diesem Projekt eine spannende Erfahrung. Ich selbst sowie die Jugendlichen konnten dadurch erfahren, wie man sich Bühnen schaffen kann, die keine typischen Theaterbühnen sind. In dieser Arbeit fanden Prozesse statt, die ganz klar theatral sind, auch wenn viele bekannte Elemente wegfallen. Des Weiteren wurde auch deutlich, wie man sich Bühnen aus Medien bauen kann, die man sowieso tagtäglich nutzt. Mit einem Messenger, der in erster Linie für soziale Kommunikation

DER GRUPPENCHAT ALS BÜHNE

gedacht wurde, sind die Jugendlichen künstlerisch umgegangen. Dies zeigte sich in den Vorschlägen zur Gestaltung des Stücks, aber auch in Vorschlägen wie man zukünftig mit Social-Media als Konzept in (auch analoger) Theaterarbeit umgehen kann. Der kurzen Zeit geschuldet konnte man nicht alle Ideen in ihrer Gänze umsetzen und auch nicht alle Feinheiten beachten, aber das Feedback der Jugendlichen zeigte mir, dass vor, während und nach der Inszenierung eine gleiche Energie wie bei einem Theaterauftritt herrschte.

Hans Peters



Sarah Kranenpoot - Theater an der Ruhr

VON UNRUHIGEN ZEITEN

Warten auf was eigentlich?

Seit Beginn des Lockdowns frage ich mich wieder, was genau ich an meiner Arbeit im Theater besonders liebe und schätze und wie ich mir all das in Krisenzeiten bewahren und in die digitale Welt verlagern kann. Zugegebenermaßen dachte ich zu Beginn noch ganz naiv, dass man mit Abwarten eine Krise überstehen kann. Gedanken wie Ich bin schließlich keine Medienpädagogin, Film kann Theater nicht ersetzen oder Ich besitze noch nicht mal eine Kamera schienen das Warten auf einen normalen Theateralltag auch fürs erste zu rechtfertigen. Aber Warten ist Langweilig. Nichts passiert. Man tritt auf der Stelle. Man ist ständig müde vom Nichtstun. Fühlt sich nutzlos. Und je öfter die Kontaktbeschränkungen verlängert wurden, desto mehr wird klar: Es gibt nur zwei Wege diese Krise zu meistern. Entweder man steckt den Kopf in den Sand und ist weiterhin davon genervt nicht auf die Bühne zu können oder man denkt um, und begreift die Situation als Chance ein neues Medium zu entdecken und zu erforschen. Durch das Festival Unruhr war dann klar, dass der Weg in die digitale Welt führt.

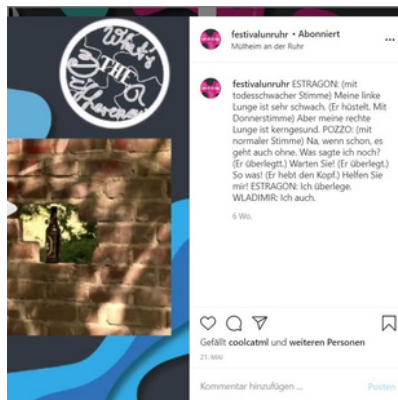
Als Theaterpädagogin stehen die Jugendlichen für mich immer im Mittelpunkt. Aus ihren Fähigkeiten, Wünschen, Sehnsüchten und Erfahrungen schöpft die gesamte Probenarbeit. Mir das noch mal vor Augen zu führen hat zu dem Schritt geführt, erstmal innerhalb der Gruppe zu fragen: Welche Erfahrungen habt ihr im Umgang mit Medien? Wer kann mit Schnittprogrammen umgehen? Wer hat eine Kamera? Dabei wurde schnell deutlich, dass die Jugendlichen viel näher an der digitalen Welt dran sind als ich und dass ich meine Defizite durch deren Können innerhalb des Projektes ausgleichen kann. Außerdem hat dieses Vorgehen geholfen, alle Teilnehmer*innen in ein Boot zu bekommen. Eine Gruppe zusammen zu halten ist viel schwieriger, wenn man sich nicht live sehen kann. Von daher fand ich es umso wichtiger, dass jeder eine klare Aufgabe und Rolle in dem Projekt übernimmt und darüber das Gefühl vermittelt wird, dass jeder einzelne bedeutsam für das Gelingen ist. Das Theater immer Teamwork ist, wird während einer Probe besonders deutlich, wenn mal ein(e) Spieler*in fehlt oder seinen/ihren Text nicht gelernt hat: Die ganze Gruppe muss das Defizit ausbaden. Im digitalen Raum habe ich versucht, ein Zugehörigkeitsgefühl zu schaffen, indem ich ein Stück meiner Verantwortung an die Jugendlichen abgegeben habe. Das wiederum hat mich als Leiterin motiviert, mich in neue Programme einzuarbeiten und meine eigenen Fähigkeiten für das Projekt weiterzuentwickeln. Selbstreflexion hat dabei auch immer wieder eine tragende Rolle gespielt. Sich bewusst zu machen, dass es in Ordnung ist, wenn man auf technische Fragen keine Antwort weiß oder das einem an vielen Stellen der Erfahrungswert fehlt, hat mir geholfen, in einzelnen Bereichen um Hilfe zu bitten oder einen Austausch zu suchen. Der Weg ist dabei manchmal wichtiger als ein konkretes Ziel vor Augen zu haben. Beziehungsweise sollte man immer offen bleiben, was man beim Experimentieren mit der digitalen Welt entdeckt und wieweit es in den künstlerischen Prozess mit einbeziehen kann.

VON UNRUHIGEN ZEITEN

Da sich auch die gesamte Kommunikation nur über den technischen Weg gestalten ließ, war hierbei ein besonderes Gespür gefragt. Man musste erstmal lernen, wieviel Informationen auf einmal innerhalb einer WhatsApp-Gruppe angebracht sind und wie lange maximal ein Zoom-Meeting dauern sollte. Eine genaue Beobachtung der Gruppe war dabei notwendig und immer wieder die Reflexion darüber wer braucht welche Information? Müssen immer alle an den Zoom-Meetings teilnehmen? Welche Information kriegen alle zu welchem Zeitpunkt? Geduld, Überblick und Flexibilität sind dabei vermutlich die wichtigsten Kompetenzen, die ich als Gruppenleiterin mitbringen musste.

Wenn ich nun einen Schluss aus der ganzen Situation ziehen soll, dann ist es ganz bestimmt dieser, dass es sich immer lohnt weiterzugehen und nicht stehenzubleiben. Offen bleiben, Mut zum Scheitern haben, sich weiterentwickeln, Neues dazu lernen und positivem Denken immer den Vorrang lassen, sind meiner Meinung die besten Begleiter in unruhigen Zeiten.

Sarah Kranenpoot



Thorsten Simon - Theater an der Ruhr

ÜBERNAHME IN UNRUHIGEN ZEITEN

Bei dem jährlich stattfindenden Theatertreffen „UnruhR-Festival“ zeigen sich die Jugendtheatergruppen der Schauspielhäuser im Ruhrgebiet gegenseitig ihre Produktionen, diskutieren über die Aufführungen und besuchen gemeinsam Workshops. Als sich abzeichnete, dass wegen der Corona Pandemie eine Veranstaltung dieser Größenordnung nicht möglich sein wird, entschied das Organisationsteam um Josephine Raschke in Abstimmung mit den beteiligten Theatern, das UnruhR Festival 2020 in den digitalen Raum zu verlegen.

Die Jugendtheatergruppen sollten ihre Produktion umgestalten und/oder filmen, bzw. neue Beiträge schaffen, so dass sie im Internet angeboten und angeschaut werden können. Vom Theater an der Ruhr sollte die Jugendtheatergruppe „Labor 2“ am „UnruhR Festival“ teilnehmen. Aus organisatorischen Gründen im Zuge der Corona-Pandemie konnten die beiden Theaterpädagog*innen der Gruppe die Arbeit jedoch nicht fortführen, und auch das geplante Stück nicht beenden. Intern trafen wir gemeinsam die Entscheidung, dass ich die Gruppe übernehmen und mit den Jugendlichen ein neues digitales Projekt beginnen würde. Mir erschien es eine spannende Herausforderung den Jugendlichen eine alternative Ausdrucksmöglichkeit zu bieten. Bei meiner Recherche stieß ich auf einen Zeitungsartikel, der die Gesellschaft in der Corona Krise mit den Figuren Wladimir und Estragon aus Samuel Becketts absurden Drama „Warten auf Godot“ verglich. Ich wählte das Thema des Wartens und die episodenhaften Dialoge als Grundlage für das Projekt. In der aktuellen Krisensituation warten die meisten Menschen auf etwas, das sie nicht genau greifen können: das Ende der Krise, die Rückkehr zur Normalität, der Beginn von etwas Neuem, das Ende von etwas Altem. Gebannt verfolgen wir die Nachrichten, ohne in den Ablauf der Geschehnisse eingreifen zu können, ohne aktiv werden zu können. Welche Parallelen gibt es im „normalen Leben“? Ist es sinnvoll oder sinnlos zu warten? Oder um es mit Wladimir und Estragon zu sagen:

„Komm wir gehen!“

„Wir können nicht!“

„Warum nicht?“

„Wir warten auf Godot.“

„Ach ja.“

In neuen Räumen - Das erste Zoom Meeting

Beim Start des neuen Projekts (Anfang April) waren die Hygienebestimmungen bereits soweit verschärft worden, dass ein gemeinsames Treffen nicht mehr möglich war. Alle Verabredungen wurden per „WhatsApp“ getroffen, alle Proben mussten digital über das Videokonferenzprogramm „Zoom“ stattfinden. Wir, die acht Jugendlichen im Alter von 17 bis 19 Jahren und ich, haben sich also das erste Mal im virtuellen Raum getroffen.

ÜBERNAHME IN UNRUHIGEN ZEITEN

Bei der ersten Videokonferenz war zunächst eine große Skepsis und Zurückhaltung spürbar. Die Jugendlichen wollten wissen, warum die Gruppenleitung gewechselt hat und das ursprüngliche Projekt nicht weiterverfolgt wurde. Sie konnten sich eine „Digitalisierung“ des Unruhr Festivals nur schwer vorstellen.

In einer kurzen Stimmungsabfrage zeigten sich die Jugendlichen wegen der akuten Pandemiesituation und der deswegen geschlossenen Schulen und Universitäten unglücklich bis bedrückt. Ich stellte den Jugendlichen meine Projektidee vor: Eine Videocollage in Anlehnung an Texte aus Samuel Becketts „Warten auf Godot“. Weiter erläuterte ich den Jugendlichen meine Motivation und Ideen für diese Vorlage auch wir warten auf etwas (Impfstoff? Ende des Lockdowns? Medikament? Sinkende Fallzahlen? sinkender R-Wert? Den Sommer?), ohne zu wissen ob und wann es eintrifft. Die Collage sollte aus Smartphonevideos bestehen, die die Jugendlichen nach von mir gestellten Aufgaben oder eigenen passenden Ideen filmten. Ich betonte, dass dies ein Experiment sei, da weder ich als Anleiter, noch die Teilnehmer*innen Erfahrung mit digitalen Projekten vorweisen konnten. Die Gruppe erklärte sich bereit, das Experiment zu wagen, und sich zweimal pro Woche zu einer Videokonferenz zu treffen.

Die Probenzeit - Wie hält man eine Gruppe im virtuellen Raum zusammen?

Kurzer Spoiler: Eine zufriedenstellende Antwort auf diese Frage habe ich leider nicht gefunden. Der Probenprozess gestaltete sich durch viele Dinge deutlich schwieriger, als ich zunächst erwartet hatte. Ziemlich früh im Probenprozess sprangen einige Teilnehmer ab, da sie durch Prüfungen stark eingebunden waren. Andere Teilnehmer nahmen nur sporadisch an den „Zoom“-Treffen teil. „Zoom“ schien eine andere Verbindlichkeit zu erzeugen als ein wöchentlicher Termin auf der Probebühne. In meiner Arbeit als Theaterpädagoge sind für mich die gruppendynamischen Prozesse wesentlich. Die Gruppe steht im Fokus meiner Arbeit. Erst wenn die Gruppe als Gebilde „funktioniert“, beginnt die gemeinsame szenische Entwicklung. Ich fand es jedoch schwierig, meine Methodik und mein Handwerkszeug in den virtuellen Raum zu übertragen. Impulsübungen mit Klatschen oder Schnipsen erzeugten kaum Dynamik, weil Teilnehmer*innen oft keine gute Internetverbindung hatten. Bei Emotionssteigerungen im Wechsel fiel es ihnen schwer die Emotion über einige Sekunden zu halten, was ich auf die besondere Beobachtungssituation in einer Videokonferenz zurückführe, die einige und ich selbst manchmal auch als unangenehm empfanden. Raumläufe im eigenen Zimmer und ohne die Mitspieler waren als Wahrnehmungs- und Fokussierungsübungen nahezu unbrauchbar, zumindest meiner Erfahrung nach. Manche Teilnehmerinnen hatten noch nicht einmal die Möglichkeit, in einem Raum ohne andere Familienmitglieder zu sein. Konstruktive Kritik ist in einer Videokonferenz oder per WhatsApp schwierig, da die Digitalisierung schnell den Ton verfälscht und die Körpersprache reduziert übermittelt wird. Ebenso kann eine notwendige Ansprache einzelner Teilnehmer schnell zu einem totalen Rückzug führen. Zum Beispiel trafen sich zwei Teilnehmer vor den Videokonferenzen und nahmen dann gemeinsam über einen Computer daran teil. Meine Erklärung, dass dies problematisch sei u.a. wegen störender Nebengespräche führte dazu, dass nur noch ein Teilnehmer zu den Treffen erschien. Eine Klärung war auch mit einem Telefonat nicht möglich. Kritik und Verbesserungsvorschläge an abgegebenen Videoaufgaben wurden anscheinend angenommen, aber manchmal nicht umgesetzt.

ÜBERNAHME IN UNRUHIGEN ZEITEN

Hier fehlte für mich die direkte und unmittelbare Ansprache bei der Probenarbeit, wie sie auf der Bühne möglich ist. Nach diesen Erfahrungen musste ich persönlich feststellen: der virtuelle Raum ist kein geschützter Raum, in dem man sich ausprobieren kann, sich aber auch konstruktiv kritisieren kann. Ein geschützter Raum ist jedoch für meine Arbeit und mein Verständnis als Theaterpädagoge essentiell.

Wie gestaltet man mit Zoom einen kreativen Prozess?

Statt mich auf gruppendedynamische Prozesse zu konzentrieren, ging ich wie folgt vor: Die Jugendlichen bekamen Aufgaben und kurze Textpassagen aus „Warten auf Godot“. Zu diesen Aufgaben sollten sie mit dem Smartphone Videos produzieren. In der Gruppe forschten wir nach Möglichkeiten wie: sich selbst in einer Rolle filmen oder filmen lassen, Naturaufnahmen, Gegenstände filmen, Chats mit Rollennamen aufzeichnen, Zeitrafferaufnahmen. Wir versuchten mit den Möglichkeiten und auch den Einschränkungen, die Zoom und andere Programme bieten, kreativ umzugehen. Skripte für Zoom-Sessions wurden entwickelt und die Session aufgezeichnet.

In der nächsten Zoom-Session schauten wir uns dann in der Gruppe die einzelnen Videos an und diskutierten diese. Individuelle Arbeiten, wie zum Beispiel an einem vorgetäuschten Chat zwischen Wladimir und Estragon oder Videos mit nur einer Person, brachten schnell gute Ergebnisse. Vorbereitete Zoom Aufzeichnungen erforderten sehr viel Zeit und Nacharbeit. Im Verlauf wurde mir klar, dass man auch den kreativen Prozess, also die gemeinsame szenische Entwicklung, nicht einfach auf eine digitale und virtuelle Ebene heben kann. Es fehlten wichtige Bausteine, wie gruppendedynamische Übungen, ein vernünftiges Warm-up und der oben bereits erwähnte geschützte Raum. Hierfür habe ich im virtuellen Raum keinen adäquaten Ersatz gefunden.

Man muss die kreative Arbeit mit Gruppen im digitalen Austausch anders denken (eventuell mehr Einzeltermine pro Teilnehmer*in einplanen, andere WarmUp-Übungen finden), dies ist mir während des Projekts nicht gelungen. Dafür fehlte mir vielleicht der Vorlauf, um ein solches Projekt zu planen, vielleicht die Erfahrung mit sozialen Medien, wie z.B. Instagram, um zu wissen, was wirkt wie auf Zuschauer*innen. Vielleicht fehlte der freie Kopf, im laufenden Projekt Methoden zu verwerfen, um andere auszuprobieren, vielleicht der Weitblick, früh genug Hilfe bei Expert*innen im Bereich digitaler Medien einzuholen, die von Seiten der Festivalleitung engagiert worden waren und ihre Unterstützung auch aktiv anboten. Mein Selbstverständnis als theaterpädagogischer Leiter einer Gruppe ist, dass ich mich mit den Werkzeugen, die ich verwende, auskenne, eine Souveränität im Umgang besitze, und um ihre ästhetische Wirkung weiß, damit die Gruppe mir, unserer kreativen Arbeit und ihren eigenen Möglichkeiten sowie ihrem künstlerischen Ausdruck vertrauen kann. Ich habe mit den Jugendlichen gemeinsam die darstellerischen Möglichkeiten im virtuellen Raum erforscht und nutzte Werkzeuge, wie Videoschnitt Programme oder Instagram, mit denen ich bislang keine oder wenig Erfahrung hatte. Dadurch war es nicht einfach, zweifelnde Teilnehmer zu motivieren, und es ließ sich schwerlich Vertrauen in das gemeinsame Projekt aufbauen, in das die Teilnehmer*innen viel Energie stecken und eigene Ideen entwickeln.

ÜBERNAHME IN UNRUHIGEN ZEITEN

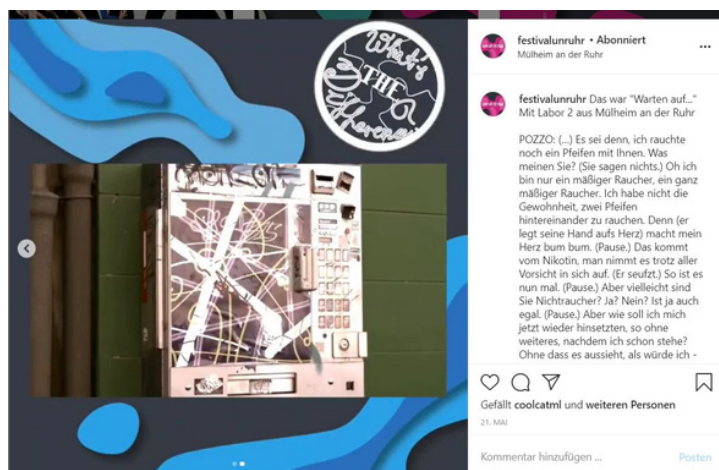
Durch kleinschrittige Arbeitsaufträge, kontinuierliches und positives Feedback und den Aufbau auf eingereichte Ergebnisse ließen sich einige Jugendliche schließlich stärker darauf ein. Obwohl die Ergebnisse leicht aufgezeichnet werden können, sind sie technisch meist nicht in einer Qualität, wie man sie vom eigenen Medienkonsum gewohnt ist. Die Gruppe selbst war sehr kritisch mit ihren Ergebnissen. Durch das Medium Film betrachteten sie sich im gesamten Prozess ständig von außen, die eigene äußere Wahrnehmung zählte plötzlich viel mehr als die Rückmeldungen der Gruppe, es schien plötzlich eine viel größere Fallhöhe zu geben, Ideen wurden anders als in einer Theaterprobe nicht einfach mal gemeinsam ausprobiert, bzw. sie wurden umgehend kritisch bewertet, in dem ein Arbeitsschritt nicht als Arbeitsschritt gesehen wurde, sondern als fertiges Produkt.

All das kostete viel Zeit. Den Zeitaufwand eines digitalen Projekts habe ich vollkommen unterschätzt. Manche Arbeitsschritte, die auf der Bühne manchmal in einer Probe erledigt sind, brauchen durch das Aufnehmen auf Video und das Hin- und Hersenden plötzlich Tage. Eine genaue Planung mit genügend Zeitpuffern ist bei solchen Projekten noch wichtiger als auf der Bühne.

Fazit: Uns fehlte die Bühne als physischer Ort, als ein Symbol, das die Gruppe verbindet. Ein Ort, der Begegnung ermöglicht und Verbindlichkeit schafft, ein Ort für ein gemeinsames Erlebnis, das über eine Zoom-Konferenz hinausgeht.

Mir ist es mit meinen Mitteln und Möglichkeiten nicht gelungen, den temporären Verlust dieses Ortes auszugleichen.

Thorsten Simon



Sarah Jasinszczak - Schauspiel Dortmund

GEISTERPREMIERE IM THEATERRAUM

Am 14.3. hätte unsere Eigenproduktion „VollNormal und Einzigartig“ im Schauspiel Dortmund Premiere gehabt. Die Endprobenwoche, somit auch die einzige Zeit mit Bühnenproben lag unter dem täglichen Druck, dürfen wir noch ins Theater, dürfen wir noch mit den Jugendlichen eine Premiere und Aufführung spielen. Dies spornte uns alle zu hoher Konzentration an und wir waren über jeden Tag glücklich, zusammen zu sein. Selbst als eine Darstellerin in dieser Woche erkrankte, teilten sich die Jugendlichen die Rolle innerhalb einer Probe und es gab einen starken Zusammenhalt. Wir erfuhren dann zur Generalprobe, dass unsere Premiere unter Ausschluss der Öffentlichkeit stattfinden muss. Da gab es eine große Enttäuschung in der Gruppe, monatelang an einem eigenständigen Stück gearbeitet zu haben und nun keine Freunde und Familie einladen zu können. Wir haben das Stück dann aufgezeichnet, was die Spielfreude wieder etwas hob und uns das Erlebnis zwei Wochen später gemeinsam per Zoom angeschaut, was die gemeinsame Zeit aufleben ließ und natürlich Wehmut nach der Präsentation vor Eltern und Freunden auslöste. Die Entscheidung des Vorbereitungsteams UnruhR Festival, das Festival digital durchzuführen, fand großen Widerhall in der Gruppe. Ich als Teil dieses Teams informierte die Jugendlichen in wöchentlichen Zoom-Treffen und konnte sie mit Aufgaben für ein Vorstellungsvideo für das Festival motivieren, zusammen zu bleiben, aber die weiterhin ausfallenden Vorstellungen und das ständige von Woche zu Woche zu denken, das Aufschieben bis hin zur Absage aller Veranstaltungen blieb nicht spurlos bei den Jugendlichen. Eine 15-jährige Teilnehmerin teilte mir vertrauensvoll mit, dass sie an diesen Zoom-Meetings nicht teilnehmen kann, obwohl sie möchte, da ihr das Medium zu fremd und der Datenschutz zu gering ist. Wir halten momentan noch per Mail Kontakt, damit sie weiterhin Informationen von unseren Aktivitäten im Schauspiel erhält.

Ein eigenständiges Projekt von Jugendlichen für Jugendliche

Der Vorschlag, das eigenständige Projekt unserer FSKJlerin (welches ansonsten ausgefallen wäre) in das Festival zu integrieren, war nun die Möglichkeit von einigen TeilnehmerInnen dieser Gruppe und noch aus einer weiteren Gruppe des Schauspiels und selbstgewählten TeilnehmerInnen der FSKJlerin über heutige Jugendkultur im Jahr 2020 auf eine weitere Reise zu gehen, sich digital zu treffen und selbstständig unter der Anleitung der FSKJlerin zu arbeiten. Dabei haben unsere FSKJlerinnen freie Hand, werden aber bei Fragen und Problemen unterstützt. Das Ergebnis war für die teilnehmenden Jugendlichen sehr motivierend und die Gruppe trifft sich weiterhin im digitalen Raum und plant momentan sogar Aktivitäten im öffentlichen Raum, was mittlerweile erlaubt ist. Dadurch gab es einen Ausgleich zwischen denen, die sich nun auf Abiprüfungen vorbereiteten und denen, die nicht in die Schule durften und froh waren, an einem neuen Projekt beteiligt zu sein.

37 GEISTERPREMIERE IM THEATERRAUM

Diejenigen, die dafür aus verschiedenen Gründen keine Zeit hatten, freuten sich nun auf die digitale Präsentation der monatelangen Arbeit auf der Probebühne mit der Tanzchoreografin und mir.

Theaterstream vs. reales Theatererleben

Auf die Präsentation der Theateraufzeichnung waren alle sehr gespannt, da es bisher ja noch keine ZuschauerInnen gegeben hatte. Die Aufzeichnung war kein wirklicher Stream, sondern eine eindimensionale Endprobenaufnahme, die auf 40 Minuten geschnitten wurde. Insgesamt wären es 70 Minuten gewesen und das Stück hatte drei interaktive Aktionen mit Publikumsbeteiligung zum Thema Normen und Normalität dabei geplant.

Diese Aktionen fielen nun weg. Das Schauen war für die Gruppe aufregend, mit dem Wissen, dass sie jetzt doch Publikum haben, aber der Bildschirm blieb fremd und klein. Das gemeinsame Atmen und die direkten Reaktionen fehlten, das Stück war nicht für das digitale Medium entstanden und die wenigen Reaktionen im Nachgespräch ließ eine Gruppendiskussion in der WhatsApp-Gruppe aufkommen, wie man das Nachgespräch hätte besser machen können, wie kann man Formate, die für das Internet entstanden sind und Formate, die für den Theaterraum entstanden sind gut nebeneinander stehen lassen. Die Motivation, noch im Nachgesprächsforum mit anderen Gruppen zu sprechen und über die Arbeit zu berichten, blieb dann hinter dem frustrierenden Erlebnis zurück. Dies bringt mich zu der Frage, wie können wir im digitalen Raum Frustrationen vermeiden, wie einen Austausch auf Augenhöhe, wertschätzend und motivierend gestalten. Momentan gibt es die Hoffnung der Gruppe, das das Stück in der neuen Spielzeit einen Platz finden kann und dann doch noch zur Aufführung kommt.

Unsichtbare Festivalgäste

Der Einstieg ins digitale Festival gelang nicht allen Jugendlichen, da es für einige technische Hürden gab oder sie überfordert waren von den vielen medialen Plattformen. Rückmeldungen kamen bei mir verzögert oder erst auf Nachfrage an. Dies kann daran liegen, dass Jugendliche nicht gern zugeben, dass sie etwas nicht verstanden haben.

Deshalb erfuhr ich meist erst am zweiten Tag, dass manchen unklar war, wie sie sich auf dieser oder jener Plattform anmelden. Das Handbuch war im Nachfragen für einige hilfreich, andere waren damit überfordert. Die größten Bedenken sich gut in die digitalen Strukturen einzufinden, hatte ich wegen eines Teilnehmers unserer Gruppe, der stark seheingeschränkt ist und durch eine Kehlkopf-OP eine Einschränkung der sprachlichen Verständlichkeit hat. Dies war in der analogen Probenzeit kein Hindernis und er fühlte sich immer sicher. Hier beim Festival konnte ich ihn weniger ad hoc unterstützen und hielt somit täglich persönlichen Whatsapp-Kontakt, wie er sich zurecht findet.

Erfreulicher Weise war er in allen Feedbackgruppen anzutreffen, absolvierte zwei Workshops komplett und schickt mir jetzt weiterhin Texte, die er inspiriert aus dem Schreibworkshop für die kommende Spielzeit und in Hinblick auf ein Projekt der neuen Intendantin schreibt. Auf mein gestriges Nachfragen sagt er, es war eine große Herausforderung, alles zu finden und mit den oft zu kleinen Bildausschnitten umzugehen, manche Dinge blieben ihm dadurch unverständlich, aber er wußte immer, er konnte nochmal in unserer Whatsapp Gruppe nachfragen und fühlte sich gut betreut.

38 GEISTERPREMIERE IM THEATERRAUM

Andere Jugendliche gingen in der Überforderungssituation eher auf Tauchstation, hier fand ich mit unserer FSKJlerin den neuen Begriff des „Ghostens“. Wenn ich mich als Jugendlicher nicht zurecht finde, verschwinde ich auf der Plattform. Ich brauche mich bei Niemanden abmelden. Danach bleiben sie aber allein und der Rausch des Festivals geht an ihnen vorbei. Sie fühlen sich ausgeschlossen, aber sehen in diesem Moment keine andere Möglichkeit. Anderen TeilnehmerInnen fehlte der ihnen bekannte Austausch zwischen den Gruppen beim Reisen und sie konnten oder wollten sich nicht auf eine virtuelle „WG-Küche“ einlassen, anderen machte es große Freude, sich dort zu treffen.

Fazit für die Weiterarbeit

Mediale Plattformen haben den Vorteil, sich bei Kontaktsperren im Theater trotzdem treffen zu können, ersetzen aber nicht die direkte Begegnung. Es gibt einen neuen spannenden Austausch über Dinge, die man noch nicht ausprobiert hat und die nun an Fokus gewinnen. Sie können das analoge Treffen aber nicht ersetzen. Die private Welt wird geöffnet, Einblicke in die direkte Umgebung werden zum Fokus für eine neue Herangehensweise an Kunstformate und deren Umsetzung. Sie können zu neuen Formaten führen, die die Arbeit mit Jugendlichen bereichern. Zwei Gruppen am Schauspiel arbeiten gerade so, eine Improtheatergruppe per Zoom und eine Hörspielprojekt-Gruppe mit dem Titel: fighting depression, die auf ihre momentane Situation Bezug nehmen, selbst Rollen entwickeln und MitautorInnen einer neuen Serie sind. Die beim Festival gemachten Erfahrungen und die enge Zusammenarbeit im Festivalteam sind eine große Bereicherung und beeinflussen meine Weiterarbeit mit Jugendlichen positiv, die verwendeten Techniken und Methoden sind für mich überdenkenswert. Besonders im Hinblick auf den Datenschutz. Wir haben eine Verantwortung, auf welche Plattformen wir die Jugendlichen locken, auch bezüglich der Frage, wenn Du nicht in den Zoom gehst, kannst Du eben nicht mitmachen. Ich glaube, wir haben das Beste aus der Festivalsituation gemacht und wünschen uns das nächste Festival wieder mit analogen Reisen zwischen den Theatern, gern mit digitalen Erweiterungen.

Sarah Jasinszczak



Florian Götz - Theater Duisburg

BETEILIGUNGSMÖGLICHKEITEN VON TEILNEHMER*INNEN BEI JUGENDTHEATERFESTIVALS

Das UNRUHR-Festival 2020 war in seiner Online-Ausgabe eine der herausragenden kulturellen Antworten auf die Corona-Krise, insbesondere im Bereich der Jugendarbeit, der sonst in Krisenzeiten tendenziell mit als erstes hinüberfällt. Unter großem Zeitdruck arbeitete sich das Organisations-Team als Pioniere in die Gebiete „Online-Festivals“ und „Online-Theater“ ein und schuf hochkreativ zahlreiche Angebote für die Festivalteilnehmer*innen.

Gerade durch die Notwendigkeit durch das neue Format, neue Formen und Ideen zu entwickeln, von denen manche herausragend gelangen, andere scheiterten, ergibt sich durch das Festival die einmalige Chance, mit neuen Augen auf die Organisation von Jugendtheaterfestivals zu blicken – und zwar nicht nur auf potentielle zukünftige Online-Festivals, sondern auch auf „Real Life“-Festivals. (Dabei ist m.E. alles, was nicht funktioniert hat oder im Vergleich zu „Real Life“-Festivals „gefehlt“ hat, in der Reflektion noch ein ganzes Stück wertvoller als die vielen Dinge, die absolut aufgegangen sind.) Ich möchte dies im Hinblick auf einen Aspekt tun, dessen Wichtigkeit mir im Rahmen des Festivals immer wieder bewusst wurde:

*Mit welchen Strukturen und Angeboten schafft man es, bei möglichst vielen Teilnehmer*innen eine möglichst intensive Beteiligung, ein Gemeint-Sein, eine Chance, sich selbst auszudrücken, hervorzurufen?*

Um ein möglichst starkes Gefühl der Beteiligtheit bei den Teilnehmer*innen hervorzurufen, sind m.E. drei Dinge besonders wichtig:

1. Das Präsentieren eines zuvor in der eigenen Gruppe vorbereiteten künstlerischen Erzeugnisses, inkl. der Faktoren „Gesehenwerden“ und „Wertgeschätztwerden“ durch die eigene Peer Group.
2. Das Schaffen von etwas Künstlerischem gemeinsam mit Leuten aus anderen Gruppen im Laufe des Festivals, idealerweise inkl. des Faktors „Lerneffekt“ und des „Wertgeschätztwerdens“ durch eine Präsentation.
3. Die über das offizielle Festivalprogramm hinausgehenden Kontakte zwischen Teilnehmer*innen.

BETEILIGUNGSMÖGLICHKEITEN VON TEILNEHMER*INNEN BEI JUGENDTHEATERFESTIVALS

Gerade im Hinblick auf diese Punkte hatte das digitale UnruhR-Festival von Anfang an mit mehreren drastischen Handicaps zu kämpfen:

1. Nur ein kleiner Teil der Gruppen produzierte ihr Haupt-Erzeugnis spezifisch fürs Festival, nur ein noch kleinerer Teil trat tatsächlich live auf. So war für Gruppen, die bereits „in echt“ aufgetreten waren oder nur etwas sehr Kleines vorbereitet hatten, die Motivation einer intensiven Teilnahme ungleich geringer.
2. Qua System war das Festival kein Präsenzfestival. Mithin musste sich jede*r einzelne*r Teilnehmer*in für jede einzelne Beteiligung immer wieder selbst motivieren – ein „Wir treffen uns jetzt als komplette Gruppe/komplettes Festival“ oder ein „Jetzt bin ich eh schon da, also mach ich halt mal mit“ gab es nicht, ebenso die „zufällige Begegnung“ von Mitgliedern unterschiedlicher Gruppen. Zudem hieß Nichtpräsenz-Festival, dass die Angebote des Festivals für viele Teilnehmer*innen mit gleichzeitigen Aktivitäten in Bereichen wie „Familienleben“, „Job“, „Studium“ etc. konkurrierten.
3. Das Festival fiel in eine Zeit, in der viele langsam der Isolation überdrüssig wurden, und in der das erstmals wieder schöne Frühlingswetter nach Nicht-Computer-Zeit rief.
4. Während alle Teilnehmer*innen „theateraffin“ waren, variierten Interesse und Wissen über Online-Interaktions-Möglichkeiten enorm – während sich einige Teilnehmer*innen recht problemlos und lustvoll in der Online-Welt bewegten, fehlte bei vielen anderen Interesse und/oder Wissen zu diesem Grundelement eines Online-Festivals.

Um dem entgegenzuwirken, schuf und erfand das UnruhR-Festival-Team zahlreiche Möglichkeiten zur Beteiligung, u.a.:

1. Ein Discord-Server mit zahlreichen Räumen, in denen gemeinsam gezeichnet, geschrieben, diskutiert oder einfach abgehangen werden konnte.
2. Ein Telegram-Channel, in dem alle Teilnehmer*innen unmittelbar von der nächsten aktuellen Veranstaltung informiert wurden.
3. Ein übersichtliches Handbuch mit allen wichtigen Informationen sowie weitere Möglichkeiten zur Information/kurzfristigen Nachfrage (Discord-Moderatoren, Emails, Homepage etc.)
4. Ein Nachgesprächsformat über Zoom, in dem Teilnehmer*innen unterschiedlicher Gruppen in kleineren Breakout-Rooms mit interessanten Fragen zusammengewürfelt wurden.
5. Workshop-Möglichkeiten – besonders herauszuheben ein Schreib-Workshop, u.a. mit einem gemeinsam verfassten Text sowie einer öffentlichen Präsentation der dort verfassten Texte.
6. Intensive Beteiligung aller Gruppenleiter*innen in wöchentlichen Vorbereitungs-Meetings und zusätzlichen Angeboten.
7. Ein Festivalspiel mit spezifischen Anweisungen für alle Spieler*innen.

BETEILIGUNGSMÖGLICHKEITEN VON TEILNEHMER*INNEN BEI JUGENDTHEATERFESTIVALS

Wie zu erwarten bei einem innovativen Neuansatz, zündeten einige Ideen besonders gut, andere weniger, manche erst, als sie von genügend Leuten entdeckt wurden, und im Laufe des Festivals entwickelten sich zusätzlich neue Wege.

Einige eigene Beobachtungen und Ergebnisse aus Gesprächen mit Teilnehmer*innen

1. Eine besonders aktive Teilnehmer*in beschrieb treffend, das Festival hätte eine große Selbstmotivations-Schranke gehabt: Wer sich durchgängig immer wieder selbst motivieren konnte, an Dingen teilzunehmen, hatte eine fantastische Zeit.
2. Im Vergleich zu bisher erlebten Präsenz-Jugendtheaterfestivals war bei UNRUHR Online der Anteil an sehr aktiven Teilnehmer*innen deutlich geringer, der Anteil an Leuten, die fast gar nicht teilgenommen haben, deutlich höher.
3. Dabei machte es erstaunlicherweise anscheinend kaum einen Unterschied, ob die Gruppenleiter*innen ihre Gruppe mit aller Macht zu motivieren versuchten (vgl. Gruppe „Rattenkinder“) oder eher so nebenbei über die Möglichkeiten informierten (vgl. Gruppe „Livestream-Improtheater“).
4. Während Teilnehmer*innen des Schreibworkshops begeistert von der gemeinsamen Arbeit berichteten und fieberhaft auf ihre Präsentation hinarbeiteten, hörte ich von Workshops mit weniger gemeinsamer Arbeit eher von Leuten, die mal reingeschaut haben, aber es nicht durchgängig durchgezogen haben.
5. Bei vielen Begegnungen im Laufe des Festivals war „schlechtes Gewissen“ immanent, da Gesprächspartner*innen oft die Show des Gegenübers „noch nicht“ gesehen hatten.
6. Die Zoom-Breakout-Rooms bei den Nachgesprächen waren einer der stärksten, weil Begegnungs-förderndsten Elemente des Festivals – aus ihnen entstanden teilweise auch längere Folge-Meetings mit Mitgliedern unterschiedlicher Gruppen.
7. Die „WG-Küche“ mit einem Jitsi-Meetingraum entwickelte sich in ein ideales Begegnungs-Format fürs Festival, wurde aber von einigen der aktiveren Teilnehmer*innen erst gegen Ende des Festivals entdeckt.
8. Die unterschiedlichen Plattformen (Telegram, Discord, Instagram, Jitsi, Zoom, Facebook, Email) schufen bei vielen Teilnehmer*innen ein Gefühl der Überforderung, wobei einzelne Teilnehmer*innen sich völlig unterschiedlich sicher und gerne in unterschiedlichen Medien bewegten.
9. Das per Email an alle Teilnehmer*innen zugesandte Handbuch wurde kaum wahrgenommen.
10. Der „magischste Moment“ des Festivals war die Eröffnung, in der auf dem Discord-Server nach und nach alle Möglichkeiten der Interaktion aufploppten und erlebt werden konnten.

BETEILIGUNGSMÖGLICHKEITEN VON TEILNEHMER*INNEN BEI JUGENDTHEATERFESTIVALS

Einige Folgerungen für die Beteiligung bei Festivals

1. Wenn die Teilnahme an zu vielen Festival-Veranstaltungen freiwillig ist, entsteht schnell ein Ungleichgewicht in der Gruppe – und diejenigen, die sowieso schon „hintendran“ sind, sind auch automatisch weniger motiviert, aufzuholen. Eine freiwillige Selbstverpflichtung aller Teilnehmer*innen, mindestens an einem klar umrissenen und gemeinsam erlebten Kern-Teil des Festivals teilzunehmen, sollte Teilnahmevoraussetzung sein. (Selbstverpflichtung heißt: Wenn ich als Teilnehmer*in dabei sein möchte, nehme ich mir für die Festivaltage von Schule/Studium/Beruf/Familienfeiern etc. komplett frei.)
2. Momente der gemeinsamen Kopräsenz sind unheimlich wichtig. (Hier als inspirierendes Beispiel für Online-Festivals das „Improfest Online“: Teilnehmer belegen auf Zoom einzelne Online-Workshops in 8-10er Gruppen, treffen sich aber vorher und nachher als gesamte Gruppe bzw. in Breakout-Rooms zu Aktivitäten und Ankündigungen, sehen sich dabei auch alle – so etwas war bei den UNRUHR-Nachgesprächen bereits vorhanden, wäre aber auch für einen gemeinsamen „verpflichtenden“ Tagesstart und Tagesabschluss denkbar.)
3. Es braucht einen gemeinsamen Start ins Festival und in den Festivaltag, an dem allen die Angebote des Festivals/Tages persönlich nahegebracht werden – Programmhefte und Texte sollten nur eine Ergänzung zum persönlichen Kontakt sein.
4. Umso mehr Teilnehmer*innen während des Festivals in Gruppen kreierend tätig sind, umso mehr identifizieren sie sich mit dem Festival. Die Teilnahme an mind. 1 Workshop sollte also nicht in den Bereich „Zusatzangebote“ sondern in den Bereich „verpflichtend für Teilnehmer*innen“ fallen. (Als Prototyp für Online-Festivals könnten sowohl der UNRUHR-Schreibworkshop als auch die „Improfest Online“-Workshops dienen.)
5. Es sollte außerhalb der Vorstellungs- (und Nachtruhe-)Zeiten immer einen oder mehrere Orte geben, wo Leute zu treffen sind. Diese können sich im Lauf des Festivals (v.a. bei realen Präsenz-Festivals) von selbst etablieren, es sollten aber auch schon vom Organisations-Team Plätze angedacht und kommuniziert werden.

43 BETEILIGUNGSMÖGLICHKEITEN VON TEILNEHMER*INNEN BEI JUGENDTHEATERFESTIVALS

Abschließende These:

Damit ein Jugendtheaterfestival, ob „real“ oder „online“, in Sachen „Beteiligung“ besonders gut funktionieren kann, braucht es:

1. Ein Teilnehmer*innen-Programm

Eine Selbstverpflichtung aller Teilnehmer*innen, an einem festgelegten Teil des Festivals komplett teilzunehmen. Dazu zählt die Präsentation eines eigenen, vorbereiteten künstlerischen Erzeugnisses, das Sehen aller Shows inkl. Nachgespräche, sowie das gemeinsame Schaffen und Präsentieren eines künstlerischen Erzeugnisses im Laufe des Festivals. Aber auch: ein gemeinsamer offizieller Festivaltagsbeginn und ein gemeinsamer Festivaltagsabschluss.

2. Ein Zuschauer*innen-Programm

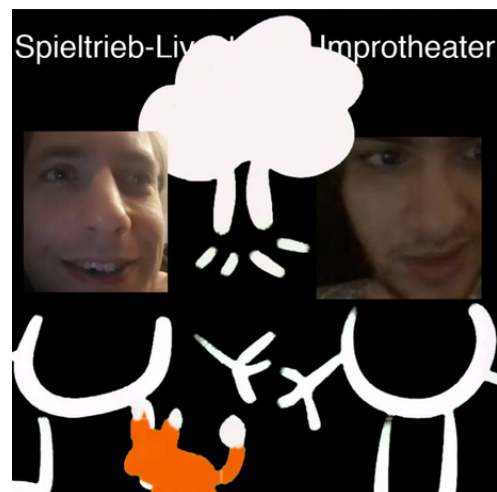
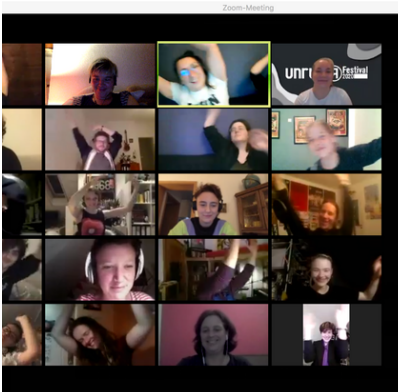
Eine Möglichkeit, das Festival als Zuschauer*in zu erleben, sprich die Präsentationen. (Das wäre auch ein Weg für Gruppenmitglieder, die aus externen Gründen nicht voll am Festival beteiligt sein können, trotzdem ohne „schlechtes Gewissen“ das mitzerleben, was geht.)

3. Ein Freiwilliges Zusatzprogramm

Möglichkeiten und Orte für Teilnehmer*innen (und ggfs. auch Zuschauer*innen), sich über das offizielle Programm hinaus zu begegnen und auszutauschen, sei es künstlerisch, als „Abhängen“, als „Feiern“ etc.

*Abschließender Dank an das Organisations-Team von UNRUHR Online, das in unermüdlicher Arbeit ein Festival auf die Beine gestellt hat, das trotz massiver strukturbedingter Handicaps für viele Teilnehmer*innen weit mehr war als ein „Naja, besser als es hätte gar kein Festival gegeben.“*

Florian Götz



Milena Kowalski und Lioba Sombetzki
KJT-Dortmund

ZWISCHEN THEATER UND PERFORMANCE

Was hat das "Beschallen" von sozialen Medien mit Theater zu tun?

Theater ist für uns ein Ort der gemeinsamen Ko-Präsenz, der im besten Fall Raum schafft für demokratische Prozesse; dem Austausch und der Auseinandersetzung mit gesellschaftlich relevanten Themen und Stoffen. Man kommt zusammen und erlebt gemeinsam etwas. Das lässt sich zu Teilen ins digitale, in die sozialen Medien übersetzen. Theater kann auch im Netz stattfinden. Es wird sich dabei verändern. Die Fragen, die wir uns in diesem besonderen Fall des digitalen Festivals gestellt haben, waren: Wie kann hier im digitalen Kulturraum Gemeinschaft aussehen und stattfinden? Wie finden wir eine gemeinsame Sprache, schaffen es uns zu verbinden und diese Verbindung auch zu halten? Wie können wir die bestehenden Narrationen der sozialen Medien unterwandern und für uns neu gestalten?

Welche Kompetenzen und künstlerischen Entwicklungsprozesse werden vorangetrieben?

Der Austausch und das Erleben von Theater verändert sich bei der Wanderung in die sozialen Medien unter Umständen stark, neue und andere Formate entstehen, Möglichkeiten fallen weg, andere kommen hinzu. Gerade wenn dieser Prozess ungewohnt ist, kann dabei die Freude am Experiment aufkommen, man improvisiert und findet neue Wege für altbekannte Vorgänge. Kompetenzen im Umgang mit diversen digitalen Plattformen werden erworben, neue Kommunikationswege gefunden. Ein neuer Schritt war für uns die digitale Rollenarbeit. Hierbei haben wir große kreative Sprünge bei den Jugendlichen festgestellt. Für viele war es zum ersten Mal eine Möglichkeit künstlerisch mit einer App umzugehen. Sich dort nicht privat oder immer auch mit Hinblick auf mögliche Freunde oder berufliche Beziehungen performativ zu präsentieren, sondern ganz frei als Kunstfigur. Dabei sind neue Perspektiven der Jugendlichen entstanden, Bilder, die sie privat nicht fotografiert hätten. Texte, die sie privat nicht geschrieben hätten. Sich ungehindert und frei in einem sozialen Medium aufzuhalten war eine gänzlich neue Erfahrung.

Welche Potenziale stecken in der künstlerischen Auseinandersetzung mit den sozialen Plattformen?

Für die Teilnehmenden unseres Jugendclubs fand eine neue Auseinandersetzung mit der eigenen Rolle statt, da sie Bilder und Geschichten dazu finden mussten, die sich über soziale Netzwerke erzählen ließen. Die eigene Persona mit einer künstlerischen zu konfrontieren und das in den alltäglichen digitalen Räumen, in denen sich Jugendliche

ZWISCHEN THEATER UND PERFORMANCE

bewegen, kann eine unglaubliche Kraft haben. Zu verstehen, dass auch das eigene Verhalten und Auftreten in den sozialen Medien performativ ist, kann durch so einen künstlerischen Schritt der Entfremdung auch ein neuer Umgang mit dem eigenen Selbst entstehen. Was teile ich online und was nicht? Durch einen künstlerischen Prozess können hier die kurativen Vorgänge, die immer stattfinden offengelegt werden, um sie für einen selbst zu nutzen. Außerdem haben wir den digitalen Raum als einen Ort der Reichweite genutzt, um kleine Anstöße ins private analoge zu geben.

Was bedeutet das für die Vermittlung(spersonen)?

Sich mit den Räumen und Welten auseinanderzusetzen, in denen sich Jugendliche heute bewegen, ist essenziell, um die Teilnehmer:innen und ihre Wahrnehmung von der Welt zu sehen und ernst zu nehmen. Für die Vermittler:innen bedeutet das, dass sie sich selbst sicher und mühelos in diesen Räumen bewegen können sollten. Es lohnt sich, sich hier auch als Vermittler:in auszuprobieren, verschiedene Plattformen auf ihre Möglichkeiten durchzuspielen, so wie sie es sonst auch mit Bühnenräumen tun. Dabei hat jede App eine eigene Sprache für sich, eigene Codes und Worte, die beherrscht werden müssen. Nach unserer Festival-Erfahrung hat es sich gelohnt, immer zu wissen wie eine App funktioniert und somit allen Spieler:innen Sicherheit geben zu können. Was sich ändert, sind die Datenschutz-Bestimmungen. Dieses Problem beschäftigt uns nachhaltig, hier haben wir noch keine Lösung gefunden. Spielende dazu aufzufordern, sich ein Konto bei einer App anzulegen, da sie sonst nicht mitarbeiten können, empfinden wir als problematisch. Wie alt muss jemand sein, um diese Entscheidungen für sich selbst treffen zu können? Wie können wir hier die Daten, die natürlich an Dritte weitergegeben werden schützen? Wie kann hier ein verantwortungsvoller Umgang mit den Identitäten, Gesichtern und Informationen der Teilnehmenden aussehen? Ein geschützter Raum wie ein Probenraum ist in den Sozialen Medien kaum gegeben.

Welche Schlüsse zieht ihr für eure weitere Arbeit aus dem Festival?

Die Kopräsenz der digitalen Räume nicht anzuerkennen und sie nicht künstlerisch zu gestalten ist keine Option mehr. Wir werden Wege finden, mit denen wir uns sowohl analog, als auch digital vernetzen können. Wie kann eine verbindlichere Möglichkeit des Kommunizierens aussehen? Wie können die Jugendlichen sich über ihre eigenen künstlerischen analogen Prozesse hinaus auch digital entwickeln? Wir werden die digitalen Spielarten weiter erforschen. Die Schnelligkeit und die niedrigschwelligen Möglichkeiten auch spontan ein Video oder eine Soundcollage zu erstellen, ohne auf technische Hilfe angewiesen zu sein, wollen wir nutzen und weiter wachsen.

Abschlussparty - Ist eine digitale Abschlussparty möglich?

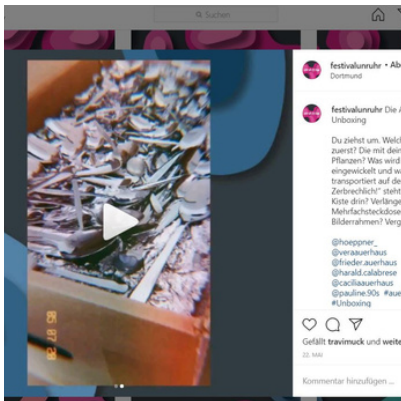
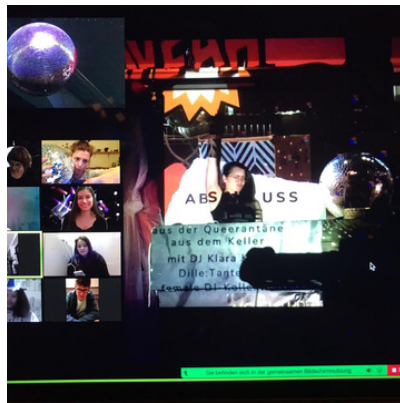
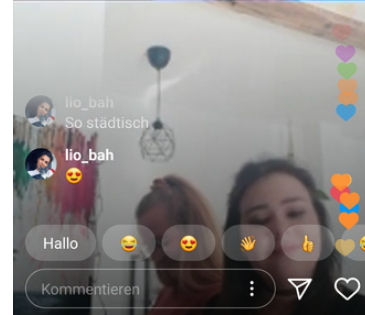
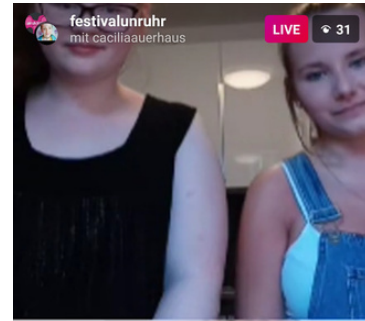
Ja, wenn man sich ein bisschen auf die digitale Abschlussparty vorbereitet. Tanzen kann man auch zuhause und ggf. im Sitzen vorm PC oder mit dem Handy in der Hand. Musik ist über digitale Plattformen ebenso gemeinsam hörbar wie man miteinander sprechen und sich sehen kann. Für Partysnacks und Getränke kann vorab gesorgt werden. Mehrere Zoom-Konferenzen wurden genutzt bzw. eröffnet, wodurch sich verschiedene

ZWISCHEN THEATER UND PERFORMANCE

„Partygemeinschaften“ bildeten, in manchen lief die über Twitch übertragene Musik und es wurde getanzt, in anderen lief keine Musik und es wurde mehr geredet. Es gab Partyoutfits, Partydeko und diverse Discokugeln, die die einzelnen Räume bespielt haben. Hier kann aber auch Vereinzlung und die Trennung der einzelnen Räume besonders deutlich gespürt werden.

Milena Kowalski und Lioba Sombetzki

WIRF DIE NUDEL!
WAND WAND WAND WAND WAND



Linda Thaller - KJT Dortmund

DIGITALE RESONANZ

Laura Zielinski und ich haben uns im Vorfeld Gedanken gemacht in welcher Art Nachgespräche für ein digitales Theaterfestival sinnvoll sind. Die Formate der verschiedenen Jugendclubs waren sehr unterschiedlich. So auch der Zeitpunkt wann sich wer was angeschaut hat. Die Dauer der Zoom-Meetings, in der jedes Format besprochen werden konnte war sportlich bemessen. Deshalb haben wir uns dazu entschieden Nachgesprächsräume im Discord-Festival-Account für jede Gruppe zu erstellen bzw erstellen zu lassen. In diesen "Räumen" konnte man jederzeit einen Kommentar hinterlassen oder Fragen stellen, die dann im Zoom-in-Nachgespräch mit den Teilnehmenden einfließen sollten. Wir haben die Gruppenleiter:innen gebeten sich mit ihren Teilnehmer:innen drei Fragen zu überlegen, die sie dem Publikum stellen wollen, damit die Nachgespräche über "das war gut" "das war schlecht" hinausgehen.

Unterschiede und Möglichkeiten?

Die Nachgesprächsräume im Discord-Channel waren schön und wurden zum Lob verwendet, was einem Applaus-Gefühl nahe kam. Im Anschluss an ein Event wurden viele Herzchen-emojis und ähnliche digitale Emotionen dort geteilt. Die Fragen der Gruppe an das Publikum wurden nur von wenigen beantwortet, dienen aber vielleicht dennoch zur persönlichen Reflexion. Der größte Unterschied ist meiner Wahrnehmung nach, dass der schriftliche digitale Raum Hürden mit sich bringt bzgl. der Äußerung von Fragen, Kritik und Diskussion. Man will weder die anderen kränken noch sich selbst als unwissend outen. Was geschrieben ist, das ist für alle zu lesen, bleibt da stehen, man selbst kennt nicht alle, die das lesen und sieht die Reaktionen nicht. Die seit langem diskutierten Defizite der rein schriftlichen digitalen Auseinandersetzung spitzen sich hier zu, wobei der positive Effekt der Räume (als Ersatz von Applaus) auffällig war. Bei den Zoom-in Meetings am Abend waren die Unterschiede zur analogen Form nur geringfügig relevant. Die Teilnahme wäre bei einem analogen Festival vermutlich größer gewesen, da ein Nachgespräch direkt im Anschluss einer Präsentation stattgefunden hätte. Bei uns waren von den ca. 30 Teilnehmenden $\frac{1}{3}$ Gruppenleiter*innen. Aus der analogen Welt bereits bekannt, aber hier noch stärker erfahrbar: die Effektivität des Reflektierens in Kleingruppen. In den Breakout-Sessions haben die Teilnehmenden sich getraut offener miteinander ins Gespräch zu kommen, sich und ihre Meinung zu äußern um dann die Essenz des Gesprächs in die Großgruppe zu tragen. Ein weiterer Unterschied zu analogen Gesprächsräumen ist, dass die hierarchische Struktur noch entschiedener gebrochen werden muss. Reicht es analog manchmal bereits aus, sich selbst als Leiter*in des Gesprächs auf den Boden zu setzen um Distanzen zu überbrücken, ist bei Zoom meist eine Gesprächsmoderation notwendig, sodass das Gefühl von "Gleichberechtigung" sich nicht so leicht einstellt. Außerdem geht die Existenz von "Host", "Co-Host" und "Meeting-Teilnehmenden" gegen den demokratischen Gedanken, den wir Theatervermittler*innen meist anstreben.

DIGITALE RESONANZ

Jetzt, drei Wochen nach dem Festival weiß ich endlich, dass wir alle Teilnehmenden zu "Co-Hosts" hätten machen können. So hätten sie durch die verschiedenen Break-Out-Sessions selbst wandern können und das "Prinzip Chaos" hätte wieder Einzug gehalten in die digitalen Räume. Wenn man dann die Breakout-Sessions mit verschiedenen Gesprächsanregungen betitelt, mit einem Whiteboard ausstattet, die Teilnehmenden zuerst Zeit bekommen sich für einen Raum zu entscheiden und sie dann bis zur "Uhrzeit x" in Kleingruppen arbeiten können, kommt das einer analogen Nachgesprächs-Welt sehr nahe.

Schwierigkeiten und Einfachheiten?

Eine große Herausforderung war die Zeit! Wir hatten eine Stunde, um zwei bis vier Stücke zu besprechen, plus den Festival-Tag inklusive Workshops etc. Außerdem lag die dafür anberaumte Zeit immer am Schluss des Tages, gegen 21/22 Uhr - und das nach einem an sich schon durchgehend "digitalen Tag". Es war sehr schön sich dann via Zoom in Echtzeit zu sehen. Als Einstieg hat sich bewährt Umfragen zu machen um Stimmungsbilder zu generieren. Die folgenden Gespräche waren sehr wohlwollend und wertschätzend, was sowohl den Spieler*innen als auch den Gruppenleiter*innen gut getan hat - alle waren sehr offen für die Vielfalt der gewählten Formate und mit großem Interesse dabei.

Plattformen und Flüchtigkeit?

Durch das Nutzen der Discord-Räume als auch der Zoom-In-Meetings konnten wir einerseits etwas Schriftliches schaffen, das bleibt und gleichzeitig auch der Flüchtigkeit eines Gesprächs Raum geben.

Tiefgang und Oberflächlichkeit?

Ich glaube indem wir Gespräche stärker strukturieren, können wir mehr Tiefgang erreichen. Klare Vorbereitung und Struktur sind für die Erschaffung eines Gefühls von Vertrauen im digitalen Raum (wie auch meist im analogen) essentiell - innerhalb der Struktur kann dann das ganze Gerüst wieder aufgebrochen werden.

Anfang und Zukunft?

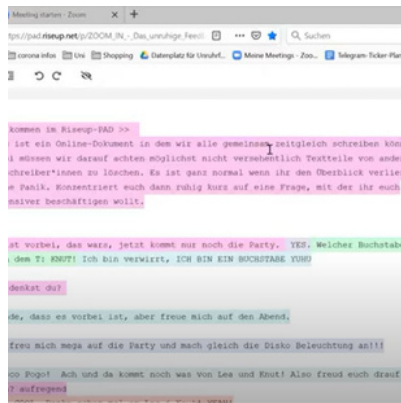
Wir stehen erst am Beginn digitaler Nachgespräche. Ich bin sehr froh das machen zu dürfen, weiter zu denken und Formate zu überlegen, die vielleicht auch über die aktuelle Situation hinaus spannend sein können.

DIGITALE RESONANZ

Erfolge und Ziele?

Als Erfolg empfand ich den Satz eines Teilnehmers, er habe ganz vergessen, dass ihm beim Interview gerade so viele Menschen zugeschaut hätten (Funktion bei Zoom: alle TN ohne Video ausblenden; ermöglicht einen "Bühnenraum") - er habe sich ganz und gar auf das Gespräch mit anderen Jugendlichen "auf dem Podium" eingelassen und es sei Intimität entstanden. Ziele: Nähe und Intimität im Digitalen zu entdecken, wiederholbar zu machen. Nachgespräche und theatrale Begegnungen im Internet zu demokratisieren. Mehr erforschen, weiter ausprobieren und so neue Wege entdecken, die über die aktuelle Situation hinaus Bestand haben.

Linda Thaller



Leonie Rohlfink - Theater Oberhausen

MEDEA MASHUP EIN ERARBEITUNGSBEISPIEL

Die Produktion "Medea Mashup" trat an die Stelle einer anderen Produktion. Jedes Jahr wählt das Theater eine Produktion aus, die beim UnruhR-Festival teilnehmen kann. Als die digitale Version des UnruhR-Festival vorgestellt wurde und damit auch eine digitale Erarbeitung notwendig wurde, trat an die Stelle Leonie Rohlfinks Produktion.

Ausgangspunkt des Projekts:

Medea Mashup ist ein Inszenierungsprojekt, das über die Spielzeit 19/20 am Theater Oberhausen im Rahmen der theater:faktorei von Regieassistentin Leonie Rohlfing angeboten wurde. Anmelden konnten sich Frauen* zwischen 16-22 Jahren. Die Teilnahme an Projekten der theater:faktorei ist kostenlos. Nach der zeitweisen Schließung der Theater und der Einstellung des Spielbetriebs Mitte März 2020 hat die Gruppe sich im April gemeinsam dazu entschlossen, das Projekt trotzdem fortzuführen und für die digitale Umsetzung verschiedene Arbeitsweisen und Medien einzusetzen.

Zum Stück:

In unserem Stück beschäftigen wir uns mit dem Mythos der Medea und ergründen, welche Zuschreibungen diese von ihrem Umfeld erfährt, darunter: "Mädchen", "Tochter", "Magierin", "Frau", "Barbarin", "Mutter" sowie "Mörderin". Diese Zuschreibungen übertragen wir in die Jetzt-Zeit und kombinieren sie mit eigenen Erfahrungen von Selbst- und Fremdbestimmung. Welche Verbindungen gibt es zwischen dem (gesellschaftlichen) Druck, den Medea erfährt, und jenem, der uns als jungen Frauen auch 2020 noch begegnet?

Acht „Medeas“ bebildern auf individuelle Art und Weise Gefühle des Alleinseins, der Wut oder der Sehnsucht. Dabei begeben wir uns auf die Suche nach Bewegungssprachen und expressiven Ausdrucksformen, um körperliche, performative Übersetzungen für Zustände des unter Druck Stehens und des Ankämpfens gegen auferlegte Rollenbilder zu finden.

Es entsteht eine polyphone Bild-Sound-Collage, die die zuvor einzeln aufgenommenen Performer*innen durch Schnitttechniken wieder (zu einem Ensemble) zusammenfügt.

Auf Instagram (<https://www.instagram.com/medeamashup/>) haben wir zudem versucht, die Transformation vom Analogen ins Digitale festzuhalten.

Arbeitsweise und Anbindung ans Haus:

Zu Beginn der Spielzeit, im September 2019, haben wir angefangen, uns einmal wöchentlich für 2h-2,5h im Theater Oberhausen zu treffen. Zunächst haben wir uns noch gar nicht explizit mit Medea, sondern allgemein mit Frauen*figuren aus Geschichte und Gegenwart beschäftigt.

MEDEA MASHUP - EIN ERARBEITUNGSBEISPIEL

Wer beeinflusst uns noch heute? Wer ist möglicherweise in Vergessenheit geraten und warum? Des Weiteren haben wir uns folgende Fragen gestellt: Welche Rollenklischees begegnen uns im Alltag? Mit welchen Erwartungen fühlen wir uns konfrontiert? Wodurch entstehen die alltäglichen Hürden von (jungen) Frauen*? Was soll(te) sich ändern? Was wünsche ich mir für mich selbst?

Durch intensive Gespräche und verschiedenste Impulse aus dem Ensemble sind einerseits Szenenideen als auch Textideen entstanden. Manche Textideen wurden in der Gruppe gemeinschaftlich weiter ausgeweitet, manchmal haben auch einzelne zu Hause einen Text geschrieben und zur Probe mitgebracht. Als diese Form der Materialsammlung abgeschlossen war, haben sich Themengebiete und dabei erkennbar besonders zwei Themen herauskristallisiert:

1. Druck durch Selbstoptimierungszwang und Schönheitsideal(e) [z.B. durch Instagram]
2. Sexismus im sozialen/beruflichen Umfeld [am konkreten Beispiel: Rap-Szene]

Dann haben wir begonnen szenische/choreografische Übersetzungen für diese Themen zu finden, woraus beispielsweise die Choreographie mit den Maßbändern entstanden ist. Mitte Januar haben wir auf Grundlage unseres bisherigen Materials eine Werkschau im Pool des Theater Oberhausen gezeigt. Im Anschluss haben wir begonnen, uns näher mit „Medea“ zu beschäftigen und speziell die Szenen aus dem Drama herauszusuchen, die inhaltlich zu unseren gewählten Themen passten.

An dem Punkt setzten dann die Maßnahmen zur Eindämmung der COVID-19 Pandemie ein. Als wir uns dazu entschlossen haben, digital weiterzumachen, hat die Spielleitung gleichmäßig Texte unter den Spieler*innen aufgeteilt, welche dann mit der Diktierfunktion des eigenen Smartphones aufgenommen und in eine gemeinsame Dropbox hochgeladen wurden. Daraus entstand ein Hörstück, wozu zusätzlich noch Musik geschrieben wurde, um Texte entsprechend atmosphärisch zu unterlegen.

Auf Basis dieses Hörstücks wurden mit jeder* Performer*in zu einem bestimmten Drehtermin in einer Blackbox verschiedene Videos gedreht. Dabei haben alle Performer*innen die gleiche Aufgabe(n) bekommen, waren aber frei in ihrer eigenen Interpretation, sodass sich alle Videos im Ausdruck ein bisschen voneinander unterscheiden. Dadurch war es im anschließenden Schnitt möglich, „Medea“ sowohl einzeln als auch mehrfach im Bild auftauchen zu lassen und Bewegungsformen passend auf den Text zu legen. Auf diese Art und Weise ist eine in verschiedene thematische Schwerpunkte unterteilte, stetig in Bewegung bleibende Bild-Sound-Collage entstanden, die eigentlich unabhängig voneinander aufgenommene Handlungen zu einer Video-Choreografie verschmelzen lässt. Als Projekt der theater:faktorei wurde uns in erster Linie die Möglichkeit gegeben, uns frei auszuprobieren. Ich – Leonie – habe insbesondere durch mein FSJ Kultur in einer Jugendkultur-Organisation mit Schwerpunkt Theater bereits einige Erfahrung mit sowohl künstlerischen als auch theaterpädagogischen Prozessen, wodurch ich von Seiten des Hauses das Vertrauen und die Verantwortung darüber, selbstständig ein Inszenierungsprojekt mit Jugendlichen zu leiten, bekommen habe.

MEDEA MASHUP - EIN ERARBEITUNGSBEISPIEL

Alle theater:faktorei-Projekte werden im Vorhinein im Spielzeitheft angekündigt, mit einem kleinen Budget für Kostüme, Requisiten & Co. ausgestattet und präsentieren (normalerweise) ihre Stücke oder auch Arbeitsstände im Rahmen der theater:faktorei-Woche, die immer am Ende der Spielzeit stattfindet. Es besteht zudem die Möglichkeit, im Laufe der Spielzeit eine Werkschau o.ä. im sogenannten „Pool“ im hauseigenen Format „Späti“ zu zeigen, was wir mit Medea Mashup auch getan haben. In der Vorbereitung zur Werkschau hat sich Dramaturgin Romi Domkowsky eine Probe angesehen und Tipps für die Art der Präsentation gegeben. Amira Bakhit (Leitung theater:faktorei) & Sebastian Schug (Marketing) haben uns vor allem in der Hinsicht unterstützt, dass Medea Mashup sowohl auf der Homepage, wie auch auf den digitalen Kanälen des Theaters sichtbar ist und wahrgenommen werden kann. Einem ganz besonderen Dank gebührt Thomas Tarnogorski, der sich als Abteilungsleiter der Beleuchtung nicht nur künstlerisch um das Lichtdesign gekümmert hat, sondern sich auch hinsichtlich der technischen Umsetzung (Raumnutzung, Aufbau der Blackbox, zur Verfügungsstellung hauseigener Technik wie Lichtpult und Kamera) immer für uns eingesetzt hat und so maßgeblich dazu beigetragen hat, dass die Drehs (trotz der COVID-19 bedingten Beschränkungen) stattfinden konnten. Dass Medea Mashup überhaupt digital fortgesetzt wurde, liegt allerdings vor allem an der hohen Eigeninitiative der Gruppe und der Spielleitung und der Bereitschaft, sich auf die „Expedition“ einzulassen.

Ich fand es als Spielleitung sehr interessant, diesen Weg des Digitalen zu wagen und zu sehen, wie sich die Spiel- und Gruppendynamiken dadurch verändern. Ich persönlich hatte das Gefühl, dass es im Digitalen eine sehr konsequente und übersichtliche Planung, die viele Eventualitäten (Internet; Plattformen; Medienformate; etc.) beinhaltet, braucht und deren „Dosierung“ wesentlich dafür ist, ob das Vorhaben angenommen wird. Einerseits darf z.B. die WhatsApp-Gruppe nicht zu unübersichtlich werden, andererseits sollte es auch einen regelmäßigen Informationsfluss geben und jede Teilnehmer*in sollte informiert darüber sein, welche Termine/Proben/etc. anstehen.

Die Erfahrung – insbesondere durch die Festivalteilnahme – zeigt, in welchen Punkten der (theaterpädagogischen) Theaterarbeit eine Erweiterung um eine digitale Dimension durchaus sinnvoll sein kann. Wenn beispielsweise Probezeiten rar sind, kann ein Zoom-Call o.ä. Abhilfe schaffen. Einzelproben, bei denen es nur um den Text geht, können ebenso auch mal von Zuhause aus betreut werden. Allerdings wurde auch deutlich, was das Besondere an der analogen Theaterarbeit ist – nämlich das „Zusammen-auf-der-Bühne-stehen“. Das hat auch mir sehr gefehlt, da ein Video, das sich letztendlich immer noch bearbeiten lässt und das beliebig viel oder wenig geguckt werden kann, nicht annähernd den „magischen Moment“ einer Live-Premiere ersetzen kann. Beim UnruhR-Festival war ich dann schon überrascht, auf was für eine vielfältige, originelle Art und Weise Stücke gezeigt wurden. Für das Projekt in der kommenden Spielzeit hoffe ich daher, Eindrücke und Impulse aus dem Digitalen ins (hoffentlich) analoge Stück mitzunehmen und beide Dimensionen noch stärker miteinander zu verschränken.

Tamo Gvenetadze & Timo Kemp
Schauspielhaus Bochum

JUNG UND ANGEBUNDEN

Wie war die Anbindung zum eigenen Haus? Wie war der künstlerische Support des Hauses?

Timo:

Das Interesse vom Team des Jungen Schauspielhaus Bochum am UnruhR-Festival 2020 war immer sehr groß und wurde in den wöchentlichen Teamsitzungen regelmäßig thematisiert und diskutiert. Gerade die Umstellung auf das digitale Format hat zu steigendem Interesse geführt und wurde mit Spannung beobachtet und geschätzt. Für das UnRuhr2020 produzierten wir verschiedene Clips und ein Video zu dem Roman "Nichts. Was im Leben wichtig ist" von Janne Teller und erfuhren Unterstützung auf verschiedenen Ebenen. Zum einen wurde mir meine Arbeitszeit für dieses Projekt freigestellt und zum anderen wurden auch inhaltlich Diskussionen über unseren "Stoff" geführt. Zusammenfassend gab es bezüglich unserer Arbeit für das UnruhR2020 eine enge Anbindung an unser Haus und stets Unterstützung, wenn man diese benötigte.

Tamo:

Die Anbindung zum Schauspielhaus Bochum war toll. Ich habe alles sehr einfach klären können. Sie haben mir alles ermöglicht, damit die Produktion meines Films problemlos stattfindet. Ich hätte mir unfassbar sehr gewünscht, dass es hausintern mehr Werbung gehabt hätte. Aber das nur am Rande. Künstlerische und theaterpädagogische Unterstützung war auch im großen Maße da.

Was ist eine digitale Gemeinschaft? Wie kann sie funktionieren?

Timo:

In meinem Studium der Sozialwissenschaft bin ich bereits verschiedenen Definitionen von "Gemeinschaft" begegnet. Eine Gemeinschaft wird hier meist definiert als eine soziale Gruppe von Menschen. Dazu gehören Familien, ein Freundeskreis, eine Schulklasse oder ein Verein. Die zentralen Merkmale dieser "Gemeinschaften" sind ein sogenanntes Wir-Gefühl und das kontinuierliche Bestehen dieser Gruppe, über Generationen hinweg. Hier wird gern das Beispiel der Mitgliedschaft eines Schützenvereins genannt, wo diese immer weitervererbt wird. Die Gemeinschaft gilt in der Soziologie als die ursprünglichste Form von Gesellschaft. Nun, was ist nach der Definition eine digitale Gemeinschaft? Um dies herauszuarbeiten, greife ich das UnRuhr-Festival 2020, welches digital umgesetzt wurde auf. Dies war die erste digitale Version des Festivalformats und nach der zuvor genannten Definition könnte man aktuell, zumindest im Kern, von einer temporären Gemeinschaft, die digital entstand, sprechen. Gerade das Kern-Team, also alle an der Organisation Beteiligten, beschrieben in einem Feedback-Gespräch ein starkes Wir-Gefühl, welches sich durch regelmäßige digitale

JUNG UND ANGEBUNDEN

Treffen manifestierte. Die Basis für eine digitale Gemeinschaft wurde hier zumindest gelegt und könnte sich durch regelmäßige digitale Treffen zu einer gefestigten entwickeln. Nun stellt sich noch die Frage, ob man alle Teilnehmer*innen zu dieser digitalen Gemeinschaft zählen kann. In anderen soziologischen Definitionen wird auch von einer "überschaubaren sozialen Gruppe" gesprochen, also spielt auch die Anzahl eine Rolle, um eine Gemeinschaft per Definition zu bilden. Und hier sehe ich die Schwierigkeit, einer "digitalen Gemeinschaft". Schon bei einer Gemeinschaft, die sich regelmäßig in Person trifft, ist es mit steigender Anzahl der sozialen Gruppe schwieriger ein Wir-Gefühl zu produzieren. Neue digitale Kommunikationsmedien verkomplizieren diesen Prozess mit ihrer deutlich anonymen Teilnahme an einer sozialen Gruppe. Damit eine künstlerische digitale Gemeinschaft funktioniert, sind also folgende Punkte notwendig: Eine überschaubare Gruppenanzahl, möglichst keine Anonymität und kontinuierliche Treffen, um die Gemeinschaft zu festigen.

Wie hat dich diese digitale Erarbeitung im Rahmen des digitalen UnruhR-Festivals künstlerisch geprägt?

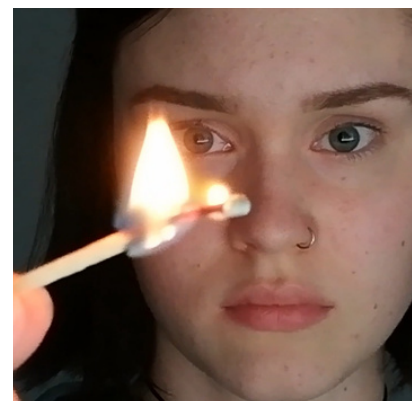
Tamo:

Da ich schon mehrmals mit Laien gearbeitet habe, kann ich nur sagen, dass die Arbeit mit den Laien jedes Mal neue Dimensionen öffnet. Ich hatte zu dem das Glück, dass ich unfassbar schlaue und künstlerisch veranlagte Mädels im Team hatte, was mir natürlich einiges erleichterte.

Sie waren fähig selbstständig zu denken, immer wieder neue Vorschläge zu machen. Sich kreativ auszutoben. Mir hat diese Arbeit auf jeden Fall Vieles gebracht. Sie motiviert mich auch darauf, mehr solche Projekte zu machen. Ich bin kein Mensch, der sich ständig und nur in den digitalen Räumen aufhält, aber Digitalität hat mich tatsächlich zum nachdenken gebracht.

Timo Kemp

Tamo Gvenetadze



PRESSESPIEGEL

Anton Frey - Intrige Magazin - 07.Juni 2020

UNRUHR FESTIVAL 2020 GOES DIGITAL

„Lass uns doch einfach Videos drehen“ schlägt eine Person aus der Produktion Die Neuen 20er vor. Damit trifft sie den Zeitgeist-Nagel auf den Kopf. Proben gibt es nicht, Aufführungen sowieso nicht, also muss man kreative Wege in der Krise gehen – wie es gerne heißt.

Das UnruhR Festival ist sehr anders als gewöhnliche Theaterfestivals, es gibt keine Wettbewerbe, keine Preise und keine Jury. Stattdessen steht erfrischender Weise Theaterpädagogik im Mittelpunkt. Deswegen bringt UnruhR seit 2002 jährlich junge Theaterschaffende aus dem Ruhrgebiet zusammen und gibt ihnen Raum sich auszutauschen und voneinander zu lernen. Dieser physische Raum ist in Zeiten einer Pandemie zwar nicht verfügbar, aber das Festival lässt sich trotzdem nicht unterkriegen und baut Brücken zwischen Bildschirmen. Es ist schön anzusehen, dass beim UnruhR Theaterfestival den Teilnehmenden auch wirklich der Raum gegeben wurde kreativ und frei zu sein und mit der Krise künstlerisch umzugehen – davon könnten einige Universitäten viel lernen. Alles ist dabei: Probeaufnahmen, Workshops, Intermediale Collagen, natürlich dürfen auch das homemade Video und die Abschlussfete nicht fehlen. Von zwei sehr unterschiedlichen, aber ebenso bemerkenswerten Produktionen möchte ich jetzt genauer berichten. Die Serie „Käse ist besser als Corona“ besticht durch ihren überzeugenden Namen und erscheint auf Instagram. Better Together heißt die Bande des Jungen Schauspielhauses Bochum, da ist es fast schon tragisch, dass sie jetzt nicht mehr Together arbeiten können. Trotzdem hinkt ihre Webserie dem Kriterium Better um nichts nach. Auf der Website der Bande steht: „Eine Gruppe von jungen Forscher*innen experimentiert rund um die Fragen, was eine Gemeinschaft sein kann und ob sich Gemeinschaft heutzutage eigentlich noch lohnt.“ In ihren kurzen Vorstellungsvideos scheinen sie die Antwort für sich gefunden zu haben. Alle sprechen davon, dass das Beisammensein in den Proben besonders schön für sie war. Ich höre, wie traurig sie sind, dass die letzte Probe nur ohne Körperkontakt stattfinden konnte. Bevor das Stück dann ganz abgesagt wurde, denn „Theater kann man nicht spielen, ohne sich zu berühren“ stellt Better Together fest. Aber obwohl sie sich nicht physisch berühren konnten, hat mich die Webserie trotzdem emotional berührt. Mir wird etwas warm ums Herz, als die Darstellenden ihren Corona-Alltag vorstellen. Sie spielen Darth Vader, basteln Papierflieger und lassen sie fliegen, bringen den Müll raus, kochen und verzweifeln am Pensum der Online-Hausaufgaben – ein Szenario mit dem ich mich auch als Studierender sehr gut identifizieren kann. Aber dann kommt der Cut. In der dritten Folge ändert sich alles, die Welt bricht zusammen: Apokalypse? Zu Horrorfilm Musik erzählen sie von einer Welt im Wandel: Die Natur breitet sich aus, Pflanzen wachsen in Häuser, Meerschweinchen fangen an ihre Besitzerinnen zu beschimpfen, Feen schmeißen Teepartys mit Vampiren und Menschen bekommen Heißhunger auf Blätter.

UNRUHR FESTIVAL 2020 GOES DIGITAL

57

All diese furchterregenden und aufheiternden Ereignissen fasst die Produktion in Worte, die sich auch erstaunlich gut auf die Veränderung der menschlichen Interaktion in der Corona-Krise übertragen lassen: „Die Blicke sind anders, die Menschen sind anders, die Worte sind anders, und alles was dazwischen ist.“ Die Abenteuer der Darstellenden werden auf Handykameras eingefangen, in schlechter Qualität und mit wackelnder Kamera. Aber das stört alles nicht. Wie im Horror cult-classic *The Blair Witch Project* von 1999 verstärken die unprofessionellen Aufnahmen die Authentizität des Ganzen und verleihen ihm noch viel mehr Charme. Die kurzen Videos über den vermeintlichen Weltuntergang könnten auch Teil einer Instagram-Story sein. Da passt es gut, dass sie auf der Instagram Seite der Bande *Better Together* veröffentlicht wurden. Aber dort sind nicht nur die Videos zu sehen. Die Darsteller*innen unterfüttern die Serie mit weiteren kleinen kreativen Projekten. Es gibt Kochrezepte, Comics, Poetry Slams, Making-Ofs und Verschwörungstheorien. Bei der Auswahl ist wohl für jede*n was dabei! Im fünften und letzten Teil der Serie hat sich die Apokalypse selbstverständlich wieder zum Guten gewendet. Alle erzählen im Konferenz-Call von ihren Abenteuern und ein Mädchen, dass zur Vampirin geworden ist berichtet stolz: „Ich kann jetzt schneller rennen als ein Flugzeug fliegt. Das heißt ich geh jetzt in den Urlaub, trotz Corona.“ Aber ein bisschen Melancholie kommt trotzdem durch, denn an diesem Tag hätte eigentlich die Premiere ihres Stückes „Unsere Dämonen“ stattgefunden. Die muss leider auf September verschoben werden. Aber kein Grund Trübsal zu blasen. „Jetzt wäre unsere Premierenparty gewesen“ sagt jemand, und schon beginnt die Zoom-Party. „Wir sehen uns im September!“ heißt es zum Abschied. Da werde ich mir wohl ein Zugticket nach Bochum kaufen müssen! In *MEDEA MASHUP* wirft die theater:faktorei des Theaters Oberhausen aus Sicht heutiger junger Menschen einen neuen Blick auf den Medea-Mythos. Eigentlich sollte das Projekt als Szenencollage vor Live-Publikum stattfinden, aber nun ist sie in den digitalen Raum verlegt worden. Die Aufnahmen sind alle auf der gleichen Bühne entstanden, aber um den Hygieneabstand einzuhalten kann jeweils nur eine Person auf der Bühne sein. Daraus hat sich eine ansprechende Ästhetik ergeben. Die Darstellenden sind auf den Videos entweder einzeln zu sehen, wodurch die ganze Aufmerksamkeit auf eine Person fokussiert wird, oder sie laufen alle parallel ab, sodass die Bilder und Stimmen eine kraftvolle Collage erzeugen. Es ist offensichtlich, dass hier mit professionellem Equipment gearbeitet wurde. Zitate aus Euripides Stück verbinden sich mit Summen, Pop-Musik, Klavierspiel, persönlichen Anekdoten und bilden einen Klangteppich, in den ich mich am liebsten reinlegen würde. Die Titelfigur der antiken Tragödie *Medea* des griechischen Dichters Euripides ist vielfältig interpretiert worden: als grausame Kindsmörderin wie auch als Vorreiterin des Feminismus. Mit diesen scheinbaren Widersprüchen jongliert auch die Bild- und Videocollage und beschreibt *Medea* als: Mutter, Mörderin, Märtyrerin, Mädchen. Die Inszenierung konzentriert sich auf den feministischen/genderproblematizierenden Aspekt *Medeas* und trifft so wirkungsvolle Aussagen. Die Darstellenden hinterfragen altbackene Genderkonstruktionen: „Bin ich ein Mädchen, nur weil mir jemand sagt, dass ich eins bin?“ Verbinden eigene diskriminierende Erfahrungen mit denen der *Medea*: „Du rennst wie ein Mädchen. Lächel’ doch mal!“ Die Darstellenden fragen stellvertretend für *Medea*: „Wer würde sich an meinen Namen erinnern, wenn er nicht auf dem Cover stände?“

UNRUHR FESTIVAL 2020 GOES DIGITAL

Als Antwort folgt eine Aufzählung von Namen, die ich noch nie in meinem Leben gehört habe: Miranda Frost, Tiffany Case, Pussy Galore und viele mehr. Es sind sogenannte Bond-Girls, vom Stück „forgotten girls“ genannt. Frauen an die sich – fast keiner mehr erinnert, weil ihr Name nicht im Titel steht, weil sie ungerechtfertigt zum weiblichen Sidekick degradiert wurden. Damit das heute nicht mehr passiert, ist es unbedingt sinnvoll sich an Medea zu erinnern. Vielleicht können wir von ihr alle noch etwas über Selbstbestimmung lernen – abgesehen davon, wie man seine eigenen Kinder tötet.

Eine bestimmte Passage hat mich besonders angesprochen. Eine junge Frau möchte gerade anfangen zu rappen, als eine computergenerierte Stimme sie unterbricht: „Du willst doch nicht ernsthaft so ´ne Rapnummer abziehen? Findest du nicht, dass das eher so nen Männerding ist?“ Als Antwort erhält die Stimme nur ein müdes „Ernsthaft?“, der Beat setzt wieder ein, sie rappt los: Über die chauvinistische Rapszene, Vorurteile gegenüber Rapperinnen, und sie fragt sich zu Recht: „Wieso sollte ich mich einer [Rap]Szene anpassen, die mich sowieso nicht will?“ MEDEA MASHUP ist das einzige Stück in meiner Erinnerung, dass Rap sinnvoll und gut einsetzt. Viele Regisseur*innen können sich für die Kombination von Rap und Theater gerne ein Beispiel an dieser Passage nehmen. Am Ende von MEDEA MASHUP steht eine kraftvolle Aussage: „Wir nehmen uns das Recht Frau zu sein. Wir nehmen uns das Recht nicht Frau zu sein. Wir nehmen uns das Recht unangepasst zu sein, wie Medea.“ Das UnruhR Festival gibt den Jugendlichen die Möglichkeit, sich in der Zeit einer Pandemie auszudrücken und ihre Situation kreativ zu nutzen. Es ist egal, ob die Produktionen homemade oder professionell anmuten, in jeder Szene ist die Freiheit und Freude der Teilnehmenden zu spüren. Videos in denen die Absurdität des momentanen Alltags zur Apokalypse gesteigert wird, bereichern mich ebenso, wie neue Interpretationen antiker Mythen. Aber das war nur ein kleiner Einblick in das Programm des Festivals, es gibt noch viel mehr zu entdecken. Ich freue mich schon, wenn UnruhR nächstes Jahr wieder analog und ohne Bildschirm stattfinden kann, aber bis dahin gucke ich gerne noch ein paar Mal die diesjährigen Online-Produktionen.

Anton Frey

<https://intrige.ch/articles/critiques/unruh-festival-2020-goes-digital>

Sophie Vondung - Junge Bühne - Juni 2020

EINE WUNDERTÜTE VOLLER SPIELFREUDE

Das diesjährige Unruh(r) Festival vom 20. bis zum 23. Mai fand erstmals komplett digital statt. Dem Spaß am Theater tat das keinen Abbruch.

"Am Anfang würden wir aufbauen und dann für fünf Sekunden ins Publikum schauen." Die 12-jährige Greta erklärt in einer Zoom-Konferenz mit ihrer Theatergruppe, wie ihr Stück angefangen hätte, wenn Corona nicht wäre. Seit Oktober haben sie daran gearbeitet. "Das Traurige war, dass wir nie im Kostüm waren und auch die Bühne nie gesehen haben", erzählt die 13-jährige Clara. Dann haben sie sich aber umso mehr gefreut, am Unruh(r) Festival teilzunehmen und ihr Stück digital zu präsentieren. "Die Positronen", wie die Gruppe heißt, zeigen es nun in einer veränderten Fassung. Ihre Monologe tragen sie zuhause vor. Später wird das Ganze bei YouTube den über 90 Teilnehmern des Festivals präsentiert. Ihr Video ist einer von neun Beiträgen, die die elf teilnehmenden Jugendclubs beim diesjährigen Unruh(r) Festival präsentiert haben.

Das Festival gibt es schon seit 19 Jahren. Jedes Frühjahr treffen sich Kinder und Jugendliche aus verschiedenen Theaterclubs im Ruhrgebiet, um zu spielen, sich auszutauschen und voneinander zu lernen. Normalerweise reist die Gruppe dann mit Bus und Bahn von einer Bühne Nordrhein-Westfalens zur nächsten. Denn das Unruh(r) ist ein Wanderfestival. Dass all das dieses Jahr nicht möglich sein würde, mussten Aline Bosselmann und Josephine Raschke Mitte März feststellen. Da steckten die beiden Organisatorinnen mitten in der Planung für das 19. Unruh(r) Festival. Von einem Tag auf den anderen mussten sie Proben absagen und Stücke über den Haufen werfen. Aber aufgeben und das Festival absagen war nie eine Option. "Am 14. März war der Shutdown und unsere Endprobe konnte nicht mehr stattfinden", erinnert sich Aline Bosselmann. Sie ist Theaterpädagogin am Schauspiel Essen und koordiniert das Festival. "Zwei Tage später habe ich zusammen mit Josephine beschlossen, was Digitales zu machen." Josephine Raschke ist die Produktionsleiterin des Festivals. "Wir wollten mutig sein und diese Situation kreativ verarbeiten", erzählt sie. "Alle waren sehr offen gegenüber den neuen digitalen Formaten", freut sich Bosselmann. Sie gründeten ein Social Media Team und organisierten eine digitale Betreuung für technische Fragen. Der Grundstein für ein digitales Unruh(r) Festival 2020 war gelegt. Für Josephine Raschke war das der Anfang einer Forschungsreise. "Wir werden auch scheitern, aber wir wollten es versuchen".

Ihre Bochumer Gruppe brachte die Webserie "Käse ist besser als Corona" mit zum Festival. Darin behandeln die Jugendlichen die Frage "Was kann eine Gemeinschaft heute sein?". Sie toben sich im neuen Digitalformat kreativ aus und zeigen in ihren Videotagebüchern Geschichten über Vampire und sprechende Meerschweinchen oder Tauchgänge in einer Salatschüssel.

EINE WUNDERTÜTE VOLLER SPIELFREUDE

Auch Aline Bosselmanns Gruppe "Die Positronen", änderte ihr Konzept und verlegte die Proben auf Zoom oder Skype. Das war nicht immer einfach. Sie musste zum Beispiel mehr moderieren, weil die Kommunikation im Videocall nicht so intuitiv funktioniert, erzählt sie.

Das Endprodukt kann sich aber sehen lassen. Der Beitrag der Positronen heißt "Unendliche (Ge-)Schichten nach Hause teleportiert" und ist eine Mischung aus aufgezeichneter Zoom-Konferenz und Monologen. Das Thema: Sich selbst finden und seinen Platz in der Gesellschaft. Der 14-jährige Knut erzählt vom Anderssein als Junge mit Nagellack. Und von einer Partybekanntschaft, die sein Herz stahl. Die wird hier gespielt von einem schwarz-weiß gestreiften Kissen. Am Ende der Party hört Knut drei Sätze: "Kannst du mir bitte den Wein reichen?", "Fuck the Government" und "Ich liebe Dich". Kann aber nicht sagen, was davon seine Flamme gesagt hat. "Also gab ich ihr den Wein und sagte 'Fuck the Government, ich liebe dich auch'", schließt Knut seinen Monolog. Vorhang. Oder eben Schnitt zum nächsten Video, in diesem Fall. Die Spielenden sitzen auf ihren Betten oder Sofas, oder stehen draußen auf der Dachterrasse. Am Ende des Videos sind sie sich alle einig: "Das Theater ist unser Vakuum. Sonst verschwinden wir".

Zusätzlich zu den Theater-Darbietungen können die Teilnehmer*innen in vielfältigen Workshops lernen, fürs Theater zu schreiben, ein Clown zu sein, oder den offiziellen Unruh(r) Tanz zu performen. Abends werden im Instagram-Livestream gemeinsam Spaghetti gekocht. Auch sonst ist das Herzblut, das die Organisator*innen ins Festival gesteckt haben, deutlich zu spüren. Nach der Eröffnung am Mittwoch versammeln sich alle Teilnehmenden zunächst im Einlass-Kanal bei Discord. Die App dient als Basis für das bunte Festival-Treiben. Hier werden jetzt nach und nach immer mehr Kanäle freigeschaltet. Im Theaterfoyer-Channel gibt es Infos, was wo läuft. An das Festivalbüro können sich die Jugendlichen bei organisatorischen Fragen wenden. In der WG-Küche haben sie die Möglichkeit, in Ruhe ins Gespräch zu kommen. Zusätzlich gibt es für jedes gezeigte Stück einen eigenen Kanal für Feedback. Viele Herz-Emojis und viel Vorfreude lassen sich dort schon am ersten Tag erleben. Am ersten Abend präsentieren die Positronen ihr Werk bei YouTube. Auf dem zugehörigen Discord-Kanal regnet es anschließend Applaus-GIFs. Zu Knuts Monolog schreibt Dante vom Spieltrieb Duisburg: "Ich habe Euren Beitrag gesehen und hab mich als Junge, der auch Nagellack trägt, sehr gefreut." Bei Zoom gibt es anschließend Nachgespräche. Clara erzählt: "Klar waren wir gespannt, was die anderen dazu sagen, aber man war jetzt nicht aufgeregt." Das Premierengefühl blieb aus, denn: "Man wusste ja schon, dass alles geklappt hat, es war ja schon abgedreht." Dass das digitale Format ungewohnt ist, findet auch Paula von "Käse ist besser als Corona". Sie erzählt über ihre Webserie: "Es war schwierig, in so kurzen Videos eine zusammenhängende Geschichte zu erzählen". Und Lea ergänzt: "Man konnte schon schreien, aber man musste dabei aufpassen, dass das Mikro nicht übersteuert."

EINE WUNDERTÜTE VOLLER SPIELFREUDE

Die Gruppe vom Theater Oberhausen hat ein anderes Konzept gewählt. Sie spielen nicht von zuhause aus, sondern stehen einzeln auf der Bühne. In ihrem Stück "Medea Mashup" übertragen sie den antiken Stoff in die heutige Zeit. Schauspielerin Kathrin setzt gerade zu einem Rap an, da wird sie von einer Computerstimme unterbrochen. "Du willst doch jetzt hier nicht ernsthaft so 'ne Rap-Nummer abziehen? Findest du nicht, dass das eher so ein Männerding ist?" Aber sie rappt unbeirrt los: "2020 hat 'n Virus/ den hat Deutschrapp schon seit Jahren/ zum Glück bin ich hier nur Objekt/ weil mir Corona dann nichts anhaben kann". Dann zählen die Jugendlichen wirkungsvoll die Namen von Bondgirls auf. "Sie alle kommen meist nur einmal vor, aber ihn kennen sie alle. Er ist der Held." Die Schauspielerinnen erzählen aber auch Geschichten, die Mut machen. Am Ende sind sie sich alle einig: "Ich bin Medea." Und wichtiger: "Wir nehmen uns das Recht, Frau zu sein."

In der Nachgespräch-Konferenz sind an diesem Abend über 30 Leute. Alle paar Minuten wird man in eine neue, zufällig zusammengewürfelte Kleingruppe gesteckt, in der dann eine bestimmte Frage diskutiert wird. Wer gleich neben dem eigenen Webcam-Bild auf dem Bildschirm auftaucht, ist also jedes Mal eine Überraschung. Man spricht mit Dramaturg*innen und Theaterpädagog*innen, dem Mörder aus dem Impro-Stück, und mit vielen anderen Jungschauspieler*innen. Das macht für Knut den Reiz daran aus: Immer wieder mit Unbekannten in Kontakt zu treten. Dass das nicht nur Unbekannte sind, sondern allesamt Theaterbegeisterte, merkt man sofort. So gibt Josephine Raschke zum Beispiel am Anfang jedes Meetings pantomimische Aufgaben: "Wie war Eure Grundemotion des Tages?", fragt sie. In den vielen kleinen Fenstern auf dem Bildschirm werden reihenweise begeistert die Arme in die Luft geworfen, hier und da legt sich ein Kopf müde auf die Laptoptastatur. "Welche Bewegung habt ihr heute am meisten gemacht?" Finger rauschen über imaginäre Tastaturen. Und der Ton ist, egal auf welchem Kanal, freundschaftlich. Man kann spüren, dass all diese Jugendlichen aus den verschiedensten Ecken des Ruhrgebiets eine gemeinsame Leidenschaft verbindet. In der WG-Küche zum Beispiel hat Knut schon Kontakte geknüpft, erzählt er. "Man hat sich schon richtig dran gewöhnt, dass das jetzt digital ist." Trotzdem freut er sich darauf, das Festival nächstes Jahr analog zu erleben. Besonders das Herumreisen von einer Bühne zur nächsten sei ja schwer zu ersetzen, ergänzt seine Kleingruppen-Gesprächspartnerin Vera. "Aber es passiert ja so viel auf Discord: Die Leute applaudieren und geben Feedback. Das finde ich berührend", so Vera. Schauspielerin Olivia ist dennoch traurig, dass sich diese innige Energie eines Festivals digital nicht wirklich übertragen lässt. Sie hat bei "Medea Mashup" mitgespielt und sitzt zeitgleich zum Festival an ihren Abi-Prüfungen. Sie könnte sich vorstellen, auch in Zukunft weiter an digitalen Formaten zu arbeiten. "Das Theater braucht sich vor der Digitalität nicht zu fürchten", meint auch Leonie. Das Festival sei Beweis dafür, dass es das Digitale für sich nutzen kann. Lio stimmt ihr zu, dass man analog und digital parallel fahren lassen sollte: "Das eine kann das andere nicht ersetzen." Es wird noch lange diskutiert an diesem Abend, fast bis Mitternacht sitzen die Teilnehmenden vor ihren Bildschirmen. "Drei, Zwei, Eins, Tschüüüß!", verabschieden sie sich schließlich voneinander und winken in ihre Kameras. Jetzt heißt es ab ins Bett, denn morgen früh um 10 ist schon der nächste Workshop.

EINE WUNDERTÜTE VOLLER SPIELFREUDE

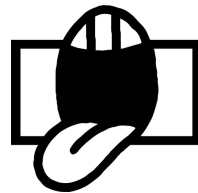
Bei vier Tagen Festival voller Videos, Workshops, Livestreams und Zoom-Konferenzen kann man schon mal den Überblick verlieren. Und vor dem Laptop zu sitzen ist natürlich nicht dasselbe wie ein Wanderfestival. Aber viel wichtiger: Die liebevolle und durchdachte Planung des Festivals, der freundschaftliche Zusammenhalt aller Teilnehmenden, und die allgegenwärtige Spielfreude haben bewirkt, dass man sich als Teil von etwas Größerem wahrnimmt, auch wenn man alleine in seinem Zimmer sitzt. Die Teilnehmenden haben bewiesen, dass auch die widrigen Bedingungen dieses Jahres ihrer kreativen Energie keinen Abbruch getan haben. Und der Funke ist durch die Laptopbildschirme hindurch spürbar übergesprungen.

Sophie Vondong

http://www.die-junge-buehne.de/de/artikel_lesen/239.html

unruh Festival 2020

Danke an alle beteiligten Theater des Ruhrgebiets, die sich trotz des Lockdowns und erschwerten Arbeitsbedingungen bereit erklärt haben, mit ihren Gruppen das digitale Experiment zu wagen.



Vielen Dank an unsere Förderer:

**Ministerium für
Kultur und Wissenschaft
des Landes Nordrhein-Westfalen**



unruh Festival 2020



www.unruhrfestival.de



[@festivalunruhr](https://www.instagram.com/festivalunruhr)



[Unruhrfestival](https://www.youtube.com/Unruhrfestival)



[Festival Unruhr](https://www.facebook.com/FestivalUnruhr)

Sämtliche Bildgrafiken sowohl in dieser Dokumentation als auch auf den oben genannten Plattformen sind von Sarah Pertermann gestaltet. Ebenso der Internetauftritt des UnruhR-Festival 2020.

www.sarahpertermann.com