

Gemeinsam Risse überbrücken auf der »Reise nach Glückshausen«! Gespräche mit Chang Nai Wen über transkulturelle Theaterprojekte – und Hoffnung

Wiebke Waburg, Chang Nai Wen

Wiebke: Die Einblicke in Chang Nai Wens transkulturelle/transnationale Arbeit mit Kindern und Jugendlichen affizierten mich gleich bei unserem ersten Treffen. Als Migrationsforscherin und -pädagogin blieben besonders Aspekte, die mit Wanderung, Reisen, (neuen) Orten zu tun haben, aus diesem Gespräch im Gedächtnis. Schnell war klar, dass ich mehr über die Arbeit der Gruppe *Sisyphos, der Flugelefant* (SdF) wissen möchte, in der Nai Wen mit einem künstlerischen Team aus Theater, Film, Musik und Bildender Kunst zusammenarbeitet. Das war Anlass für Gespräche, die wir in digitalen Räumen geführt haben, die mal eine relativ geringe, mal eine große physische Distanz überwinden. Die Komplexität der Arbeit von Nai Wen und ihren Kolleg*innen, deren Grundgedanken und prozesshaften Entwicklungen, kann an dieser Stelle nicht umfassend dargestellt werden. Stattdessen geben wir punktuelle Einblicke in »Die Reise nach Glückshausen« (2017) und »Es wird einmal...« (2018). Zentral sind im Folgenden die Schilderungen von Chang Nai Wen, die ich assoziativ vor meinem Hintergrund einordne.

In der Arbeit von SdF erscheint Landschaft als ein wiederkehrender Bezugs- und Imaginationspunkt: Landschaften werden als Natur- und Kulturlandschaften (in Anlehnung an die Begriffsverwendung der Geografie) auf ›Reisen‹ durchquert und stellen dabei je spezifische Herausforderungen an die Fortbewegung. Sie kommen aber auch als metaphorische Ausgangs-, Anker- oder Zielpunkte ins Spiel: wie Risse in der Landschaft, die dazu führen können, dass nahe beieinanderliegende Punkte, nicht auf direktem Weg erreicht werden, oder der Ort ›Glückshausen‹, der Assoziationen an Kleinstadtlandschaften hervorruft.

Auf den Weg nach ›Glückshausen‹ haben Nai Wen und Kolleg*innen sich mit den Teilnehmenden eines partizipativen Theaterprojekts gemacht; es handelt sich um einen utopischen Ort, an dem Menschen harmonisch zusammenleben. Dort gibt es keine Vorurteile, keine Gewalt. Welche Ideen waren leitend und wie gestaltete sich die Reise?

Nai Wen: *Ein wichtiger Ausgangspunkt für uns waren Erlebnisse und Erfahrungen in bzw. aus unseren (Theater-)Workshops mit Kindern und Jugendlichen. Diese sind teilweise herausfordernd, denn in ihnen werden Konflikte, die die Menschen in ihren Herkunftsländern erlebt haben, teilweise wieder aufgegriffen und ausgetragen. Daneben haben wir natürlich schöne Momente miteinander. Wir haben erlebt, wie die Kinder trotz aller Unterschiede und auch wenn sie nicht dieselbe Sprache sprechen, miteinander spielen und zueinanderkommen. Aus diesen Beobachtungen ergaben sich Fragen: Wie sind diese schönen Blitzmomente möglich? Wie ist der Weg zu ihnen? Ist dieser Glücksmoment nur ein winziger Moment oder könnte sich etwas Dauerhafteres entwickeln? So entstand die Idee von dem Projekt. Wir wollten gerne mit den Kindern, die teilweise aus Kriegsgebieten kommen, die dort und auf der Flucht nach Deutschland Erfahrungen mit gewaltvollen Konflikten gemacht haben, herausfinden, ob es ein ›Glückshausen‹ in ihrer Vorstellung gibt. Haben sie Vorstellungen von so einen friedlichen Ort? Wie stellen sie sich das Leben dort vor? Und: Wie können wir gemeinsam in unserem Projekt dahin kommen?*

Für die Kinder ist bei der Auseinandersetzung mit diesen Fragen die Reise das Interessante. Sie greifen dabei auf ihre Erfahrungen zurück: ›Also wir fahren mit dem Boot.‹ oder ›Wir fliegen‹. Es werden verschiedene Wege durch unterschiedliche Landschaften diskutiert, auf denen ›Glückshausen‹ erreicht werden kann. Wir haben verschiedene tänzerische Bewegungen kreiert, um die unterschiedlichen Arten des Reisens darzustellen. Fast am Ende hieß es: ›Jetzt müssen wir mit einer Rakete fliegen.‹ Denn ›Glückshausen‹ ist nicht auf der Erde, sondern auf einem anderen Planeten. ›Okay, gut, dann fliegen wir mit der Rakete zu diesem anderen Planeten.‹ Zum Team gehört auch ein Musikproduzent, der die Aussagen der Kinder zur Reise in ein Lied umgewandelt hat. Dieses haben wir zum Abschluss zusammen gesungen, dazu wurde getanzt. Das war ein gemeinschaftlicher Moment:

Glücklied Finale

(Auszug)

Es gibt eine Karte
die zeigt einen Ort
da leben die Leute
mit ganz viel Spaß

Kein Pass, kein Geld
das braucht man da nicht
man tanzt, singt, isst zusammen
und hat viel Spaß

Endlich sind wir hier
nach dieser langen Reise
nun ham wir's geschafft
zusammen geht es doch

Tanzen, lass uns tanzen
Lass uns singen,
zusammen spielen
Mit euch lachen
essen und trinken
ganz egal
wer woher kommt

In dieser Gruppe
kamen wir jetzt hierher
Glückshausen erreicht man nur
mit allen dabei

wir woll'n das jetzt auch
für die ganze Erde
alles was man braucht
haben wir gemeinsam

Wiebke: »Glückshausen« wurde im Spiel von den Teilnehmenden nach langen Wegen und Umwegen erreicht. Solche sind auch kennzeichnend für tatsächliche Migrations- und Fluchtbewegungen, die selten linear von einem Ausgangs- zu einem Zielpunkt verlaufen, und deren Bewältigung mit den un-

terschiedlichsten – auch körperlichen – Erfahrungen verbunden sind: lange An- und Abstiege durch unwegsames oder leichter zugängliches Gelände, das Überqueren von Brücken, zu Fuß oder in einem Fahrzeug, und von Meeren in Booten oder Flugzeugen... Sind diese selbst oder von Verwandten oder Bekannten gemachten Erfahrungen mit und in unterschiedlichen Landschaften präsent im Theaterprojekt? Wie bedingen oder überlagern sie sich?

»Die Reise nach Glückshausen« stoppt im Spiel (vorläufig) auf einem anderen Planeten. Dieser ›Umweg‹ machte mich nachdenklich. Ist es so schwer, sich ›Glückshausen‹ auf der Erde vorzustellen, bzw. leichter, es auf einen Ort, der ›nicht von dieser Welt‹ ist, zu verlagern? Die Idee der Projektinitiator*innen war vielleicht eine andere. Denn: »hausen« ist im deutschsprachigen Raum eine typische Endung von Siedlungsnamen und sehr weit verbreitet. Ging es ihnen also um das Ende einer Reise an einem Ort, der in Deutschland liegt? Das wäre naheliegend. Bei mir weckt der Name Assoziationen an einen eher kleinen, vielleicht kleinstädtischen Ort, an dem die Welt noch oder wieder in Ordnung ist. Man kennt sich, unterstützt sich, hat in der Gemeinschaft ein gutes Leben – aufgerufen wird also die idyllische Seite der stereotypen Bilder über ländliche Räume. Gleichwohl gibt es den Ort ›Glückshausen‹ nicht, er ist fiktiv. Heißt das, dass auch die Idee eines glücklichen Zusammenlebens für die Teilnehmenden utopisch ist? Vielleicht, aber sie ist zumindest vorstellbar, dass es auf einem anderen Planeten existiert. Doch auch der andere Planet ist nicht der Endpunkt der Reise, denn dort geschieht eine wichtige Wendung: Die Gruppe erkennt, dass sie zum Glücklichsein ihre Familien und Freund*innen braucht. Die teilnehmenden Kinder und Jugendlichen und/oder ihre Familienmitglieder sind im Rahmen der Flucht und Migration bereits weit ›gereist‹ auf der Suche nach ihrem ›Glückshausen‹. Im ›realen‹ Leben in der postmigrantischen Gesellschaft spielen Pässe, Geld und die Frage, woher Menschen kommen, eine große Rolle. Angesprochen sind damit Aspekte der sog. Willkommenskultur und der aktiven Integrationsbemühungen aller Beteiligten, also die Chancen der Entstehung von Gemeinschaft und Zugehörigkeit. Ob ›Glückshausen‹ hier in Deutschland gefunden werden kann/konnte, bleibt offen. Vielleicht handelt es sich dabei nicht um einen physischen Ort? Denn im gemeinsamen Spiel zeigt sich: Die Gruppe ist ›Glückshausen‹: »In dieser Gruppe/kamen wir jetzt hierher/Glückshausen erreicht man nur/mit allen dabei«.

Die Auseinandersetzung von *Sisyphos, der Flugelefant* mit Fragen des Zusammenlebens in heterogenen Gesellschaften setzt sich fort, sie umkreist die Pole Utopie und Dystopie sowie die Frage nach einem Dazwischen. Auf diesem

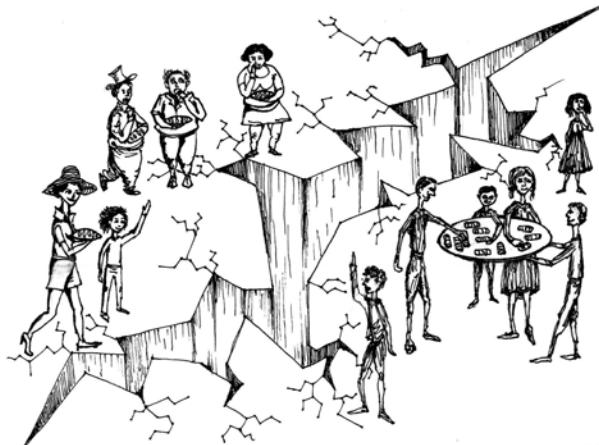
Weg stoppen wir bei dem Projekt »Es wird einmal...«, einem Gemeinschaftsspiel um eine soziale Utopie:

Nai Wen: *Wir sprechen von einem Gemeinschaftsspiel, weil es entscheidend ist, dass die Zuschauer*innen als Gruppe zusammenarbeiten. Wie haben in mehreren Räumen quasi eine Welt kreiert, die die Besucher*innen durchwandern. Sie gelangen durch ein Portal in diese Welt und erleben in 60 Minuten, wie sie diese dystopische Welt verändern können. Das Spiel beginnt und endet in einer Kulisse, die von einem Riss durch den Raum dominiert wird. Die Menschen treten in den Raum mit dem gemalten Riss und sehen einen Animationsfilm. In diesem sind Menschen in einem Park zu sehen, die kämpfen, sich streiten und einander schlagen. Der Blick geht vom Park zu einem Hochhausfenster, aus dem zwei Mädchen herausblicken und ihre Köpfe schütteln über das Verhalten der Erwachsenen. Anschließend ist zu sehen, wie die Mädchen an einem Morgen in ihrem Zimmer aufwachen und sehen, dass Wohnung, Park und Stadt von Rissen durchzogen sind, die Räumen und Menschen trennen und in feindselige Gruppen spalten. In der Nacht hatte die ältere Schwester einen Traum von einem weiten entfernten, freien Ort ohne Risse und Feindseligkeit: >Glückshausen<. Sie sagt zu ihrer kleinen Schwester: >Es gibt diesen Ort, ich muss ihn suchen und ich muss eine Karte zu diesem Ort finden.< Jahrelang ist sie auf der ganzen Welt auf der Suche nach >Glückshausen<. Erst als alte Frau kommt sie zurück, ist überglücklich, weil sie die Karte gefunden hat und möchte diese mit anderen teilen. Als sie den Menschen des Ortes die Karte zeigt, drängen alle auf sie ein und wollen die Karte für sich haben, die in diesem Moment zerrissen wird. Das Lebenswerk der Frau ist zerstört und sie stirbt, weil ihr Herz gebrochen ist. Die Menschen sind verzweifelt und wenden sich voneinander ab. Hier endet der Animationsfilm.*

*Im Spiel machen sich die Besucher*innen nun in Gruppen auf den Weg durch vier Räume und begegnen nacheinander vier Figuren, die mit der verstorbenen Frau und der Karte verbunden sind. Sie alle stecken nach der Zerstörung der Karte alleine in einem dystopischen Leben fest: Ein Bürgermeister, der nach Macht strebt, aber dafür einsam bleibt. Die Schwester der verstorbenen Frau, die voller Schmerz verstummt ist. Ein Entertainer, der nur oberflächliche Unterhaltung und Konsum anstrebt, aber ohne Emotionen lebt. Und eine Frau, die keine Erinnerungen mehr hat und verloren ist. Jede Figur trägt unterschiedliche Brüche oder Risse in sich. Im Spiel versuchen die Gruppen eine gemeinsame Lösung zu finden für die Probleme der Figuren und ihnen zu helfen, vielleicht aus ihrer Dystopie herauszukommen. Die Figur ohne Erinnerung ist beispielsweise auf der Suche nach dem verlorenen Glück ihres Zuhauses, nach dessen Geruch und Geschmack. Sie sucht nach einem Rezept. Kommen die Zuschauer*innen zu dieser Person, versuchen sie gemeinsam mit ihr, gefüllte Weinblätter zuzubereiten und dem vergessenen Rezept auf die Spur zu kommen. Der verstummten Person wird geholfen, ihre Stimme durch*

gemeinsames Singen wiederzufinden. Und der Entertainer versucht, alle zu animieren, dass sie in Bewegung kommen und zusammen tanzen.

Abb. 1: Illustration aus »Es wird einmal...« von SdF.



© Naser Fathi 2018

*Am Ende der Reise, nach den Begegnungen mit den Figuren, kommen alle Beteiligten im Raum mit dem Riss zusammen, inklusive der Spieler*innen, die die vier Figuren dargestellt haben. Beide Seiten des Risses sind nun durch ein langes Holzbrett – wie durch eine Brücke – verbunden. Auf diesem Holzstück steht das gemeinsam zubereitete Essen, von dem sich alle bedienen können. Zeitgleich laufen Aufnahmen, auf denen zu sehen ist, wie das Essen zubereitet, gemeinsam gesungen und getanzt wurde. Alle können sich beim Essen austauschen, können einander erzählen, wie die Geschichten der Figuren verliefen. Und das sind diese verschiedenen Elemente, die zu glücklichen Blitzmomenten führen.*

Wiebke: Das Bild des Risses (oder der Brüche) steht metaphorisch für Trennung und Grenzziehungen, die sich vollzogen haben, dort wo einst etwas zusammengehörte, sei es ein ehemaliges Liebespaar, eine Stadt oder eine Landschaft. Auch eine innere Zerrissenheit von Individuen ist denkbar. Risse zerstören Verbindungen zwischen Menschen und Orten, ehemals gangbare Wege sind nicht mehr nutzbar. Wenn ich mir Risse als Elemente von Landschaft vor-

stelle, kommen mir nur karge, unwirtliche Bilder in den Sinn von unfruchtbarem, ausgetrocknetem und unfruchtbaren Boden. ›Ein Riss geht durch die Gesellschaft‹ kann bedeuten, dass große Unterschiede zwischen Bevölkerungsgruppen bestehen – vielleicht vor allem hinsichtlich der sozialen Lage und der Weltanschauungen.

Entsprechende Trennungs- oder Differenzmetaphoriken werden im Alltag aber auch in der Beschreibung des politischen Geschehens viel genutzt. In Bezug auf einen Riss oder Risse, die durch die Gesellschaft gehen oder Lebenswelten zerstören, sind wir auf der dystopischen Seite der Vorstellungen über aktuelle und zukünftige Entwicklungen. Im Kleinen wie im Großen – in der Beziehung, dem Zusammenhalt von Gesellschaften, der (zerstörten) Landschaft – stellt sich die Frage, ob und wenn ja wie Risse überwunden werden wollen und können. Pessimist*innen würden aufgeben, sich vom Riss abwenden oder aber in die Schlucht stürzen, die beim Zerreißen entstanden ist. Anders die Gruppe um

Nai Wen: *Im Grunde genommen geht es darum, wie wir über unterschiedliche Wege zusammenkommen können und dass die Lösung des Problems nur darin bestehen kann, wenn wir zusammenkommen. Die Risse sind da, aber man versucht Brücken und Verbindungen aufzubauen. Verbindungen entstehen dadurch, dass wir gemeinsam etwas erlebt haben. Das Zusammensitzen und Essen von gemeinsam zubereitetem Essen ist ein Setting, mit dem wir viel arbeiten. Teil unserer Workshops oder unserer Präsentationen ist, dass wir zusammen kochen, dass wir zusammen essen. Wir sitzen dann auf dem Boden, es gibt Essen und dann können wir uns miteinander unterhalten und Verbindungen aufzubauen.*

Wiebke: Mit diesem Vorgehen schließt sich der Kreis zu migrationspädagogischen – insbesondere begegnungspädagogischen – Ansätzen, die sich nicht in einer gemeinsam verbrachten Zeit erschöpfen, sondern gekennzeichnet sind durch projektförmiges Arbeiten in einem (soweit möglich) hierarchiefreien Setting mit einer geteilten Zielstellung. Die Nähe der mir vertrauten und der von Nai Wen und Kolleg*innen gelebten Praktiken wird hier über die Landschaft(smetaphern) hinaus deutlich.

