

Wald als Spielort bei Theater Joschik

Barbara Sterzenbach

1. Einleitung

Im BMBF-Forschungsprojekt DO_KiL wurden seit dem Jahr 2020 künstlerische Residenzen in ländlichen Räumen als Begegnungs-, Spiel- und Kommunikationsorte empirisch untersucht. Künstlerische Residenzen sind eine besondere Art der künstlerischen Förderung, bei der Künstler*innen für eine begrenzte Zeit einen ihnen fremden Ort aufsuchen, um dort ihre Kunst zu vertiefen, ihre Netzwerke zu erweitern bzw. ein künstlerisches Projekt durchzuführen (vgl. GD EAC 2016: 9; Kittner 2018). Im Forschungsprojekt DO_KiL wurden insbesondere Residenzkünstler*innen aus den Bereichen Zeitgenössisches Theater und Darstellendes Spiel, in deren Projekten eine Partizipation der Bevölkerung vor Ort konzipiert und angestrebt wurde, im Feld beobachtet.¹

In Folge der pandemiebedingten Einschränkungen in den Jahren 2020 und 2021 waren die Künstler*innen oft gezwungen, ihre Planungen zu überarbeiten und den Kontaktbeschränkungen der Verwaltungen sowie den Sicherheitsbedürfnissen der Beteiligten anzupassen. Auch die Formate und angestrebten Projektpräsentationen mussten immer wieder angepasst werden. Während jedoch viele andere Angebote der kulturellen Bildung abgesagt wurden und große Kulturhäuser schließen mussten, konnten die Residenzprojekte, aufgrund einer höheren Agilität und Freiheit in der Realisierung, angeboten und durchgeführt werden. So wurden 2020 in den beobachteten Residenzen vor allem digitale Formate entwickelt, wie Filme (*willems&skiderlen*; *Studio Vogelsberg*; *Theater Joschik*), Podcasts (Margarete Kiss & Konrad Behr) oder eine künstlerische Homepage (*Kilincel&Schaper*²).

1 Mehr zum Forschungsprojekt in Waburg et al. (2022).

2 Für mehr Informationen: <https://www.schotten2020.de/>.

Im Vergleich der Projekte fiel außerdem auf, dass weniger die Orte und Ortskerne im Fokus standen. Vermehrt wurden dagegen Wald- und Landschaftsaufnahmen in Szene gesetzt: Versammlungs- und Drehorte wurden in den Wald gelegt (*willems&kiderlen*; *Studio Vogelsberg*; *Theater Joschik*), touristische Aussichtspunkte für Panorama- und Landschaftsaufnahmen gewählt (*Kilincel&Schaper*), Kamerafahrten an Wald- und Wiesenlandschaften gefilmt (*Kilincel&Schaper*; *willems&kiderlen*; *Theater Joschik*). Dies könnte einerseits auf die Benennung der Residenzen als »Dorfresidenzen« (Kulturlandbüro o.J.) oder »Residenzprojekte speziell für ländliche Räume« (FLUX – Theater+Schule o.J.) zurückzuführen sein, die eine bestimmte Erwartungshaltung der Beteiligten an Residenzprogramme schon vor dem Aufenthalt vor Ort anlegen. Entsprechend dieser eigenen und der antizipierten Erwartungen an die potenziellen Förderprogramme werden Residenzbewerbungen und Projektanträge der Künstler*innen ausgerichtet und entworfen. Andererseits könnte es auch eine tatsächliche Befremdung der oft städtischen Künstler*innen offenlegen, die, aus einem urbanen Kontext kommend, die ihnen fremde Landschaft anders bzw. als »besonders« wahrnehmen (können).

Im vorliegenden Artikel soll der Frage nachgegangen werden, inwiefern im Projekt »Kleines Fest im Wald« von *Theater Joschik* der Landschaftstyp Wald als Ort individueller und kollektiver Erfahrungen thematisiert wird. Dazu sollen zunächst spieltheoretische Perspektiven angeführt werden, inwiefern Spielorte und Spielende aufeinander wirken und wie diese als individuelle und kollektive Erfahrungsräume erschlossen werden (2). Anschließend wird ein Überblick gegeben, wie der Landschaftstyp Wald aktuell in verschiedenen Disziplinen diskutiert wird und was im Weiteren darunter verstanden werden kann (3). Auf dieser Grundlage wird dann das Vorgehen der Künstler*innen vor Ort anhand von Beobachtungsprotokollen und Interviewausschnitten erläutert und in die vorangegangenen Überlegungen eingeordnet (4). Im letzten Abschnitt werden die vorangegangenen Analysen gebündelt und weitergehende Fragen entwickelt (5).

2. Spielen und Spielort(e)

Spieltheoretische Überlegungen und Analysen sind m.E. in der Erwachsenenbildung immer noch ein eher randständiges Thema. Auch in der kulturellen Bildung werden Konzepte aus den Bereichen Spiel, Spielen und Spieltheorie eher auf die Arbeit mit Kindern und Jugendlichen bezogen: Diese werden mit

künstlerischen Formaten vertraut gemacht, indem sie selbst zum Spiel aufgefordert werden, durch Erproben eigener Fingerfertigkeiten in den Bildenden Künsten, im körperlichen Ausdruck im darstellenden Spiel und im Tanz sowie im sprachlichen Ausdruck im Experimentieren mit Sprache, Reimschema und Rhythmus. Insbesondere in (theaterpädagogischen) Diskussionen um zeitgenössische Theaterpraxis und Performancekunst werden diesen Formen des Erlebens, Erfahrens und Erprobens hohe Bildungspotenziale zugeschrieben:

»Die subjektive Handlungsebene und Lust von Heranwachsenden geht einher mit einer öffentlichverkörpernden und damit notwendig objektivierenden Sicht auf das Dargestellte. Kulturelle Bildung mit Bezug zu den Theorien und Praktiken des Performativen sieht und ermöglicht Bildungsanlässe und Angebote in der Bereitstellung von Lern und Erfahrungsräumen, die im Theaterspiel bzw. in Momenten des Performativen somit sprachliche, körperliche und subjekt und handlungsorientierte Aktivitäten und Inszenierungen anregen.« (Sting 2017: o.S.)

Dabei ist den Berichten aus der (theaterpädagogischen) Praxis – explizit oder implizit – die Grundannahme gemein, dass durch Spiel, durch Erproben und (körperliche) Erfahrung in einem geschützten Möglichkeits- und Experimentierraum, in dem den Anwesenden unausgesprochen klar ist, dass es sich um »als-ob«-Situationen handelt, in die sich alle auf ihre Weise freiwillig einbringen dürfen, gelernt wird (vgl. Sting 2017). Die beschriebenen Merkmale sind mit den Merkmalen des Spiels, wie sie Huizinga (2014) bereits 1938 formulierte, deckungsgleich: Freiwilligkeit, Regelhaftigkeit, Ungewissheit, räumliche und zeitliche Abgetrenntheit und Fiktivität (vgl. ebd.).

»Eine Grunderkenntnis dabei lautet, dass die Spielprozesse auf den Menschen einwirken, zugleich aber auch durch Menschen bewirkt werden. Nur das eigene Interesse und das frei bestimmte Wollen dieser Menschen ermöglichen es, dass Spielprozesse stattfinden und ihre Wirkungen entfalten können.« (Fritz 2018: 176)

In der kulturellen Bildung dagegen werden Erwachsene, so die Beobachtung, überwiegend als Publikum bzw. Rezipierende von künstlerischen Produkten oder Prozessen gedacht. Beschreibungen oder Reflexionen zu Lernprozessen

erwachsener Teilnehmender in Spielprozessen kultureller Bildungsangebote³ sowie Analysen oder Berichte zum Einfluss, den die Partizipierenden auf künstlerische Prozesse und Produkte durch ihre aktive Teilnahme nehmen, gibt es eher selten oder sie zielen auf didaktisch-methodische Erfahrungen mit etwa unberechenbaren Publikumsreaktionen ab (z.B. Oberhäuser 2022). Dabei wird eine konzeptionelle Ebene fokussiert und es werden Erfahrungen der Kunstschaffenden weitergegeben, ähnlich wie in Lehr-Lern-Methodenhandbüchern oder Ratgebern für Spielleitende. Doch auch Erwachsene lernen und gestalten ihr Leben spielerisch: So resümieren Gregarek und Homann (1998) nach ihrer Rezeption bekannter Spieltheorien: »Alles was war, ist und sein wird, basiert auf spielerischen Elementen. Somit ist für uns Spiel, verstanden als spielerisches Element, ein elementares Lebensprinzip alles Lebendigen« (ebd.: 258). Sie folgern bezogen auf den Menschen: »Kultur ist, wie der Mensch lebt. *Kultur entsteht durch spielerische Elemente und entwickelt sich in Form von Spiel*« (ebd.: 259; Herv. i.O.). Dabei greifen Erwachsene in Lern- und Spielprozessen auf ein größeres Erfahrungswissen zurück, etwa auf autobiografische Erzählungen, aber auch Literatur und Film.

Spielprozesse, als komplexe Handlungsabfolgen, entstehen dabei nicht im luftleeren Raum: Sie sind abhängig von der gedachten Spielwelt und dem dahinterstehenden Spielkonstrukt. Das Spielkonstrukt umfasst dabei alle Verabredungen, Zeit und Ort sowie verfügbare Spielmittel (vgl. Fritz 2018: 173). Dabei hat der Spielort eine nicht zu unterschätzende Wirkung auf Spielwelt und -konstrukt: »Spiele auf einer Wiese oder im Wald fordern dazu heraus, Naturmaterialien, Pflanzen und Bäume einzubeziehen und kreative Spielmöglichkeiten zu erschließen« (Fritz 2018: 192). Eine Tanzperformance wird auf einer geschlossenen Theaterbühne anders erlebt als in einem Einkaufszentrum oder auf einem öffentlichen Platz. Orte jenseits der klassischen Theaterbühnen werden (besonders in städtischen Umgebungen) bereits seit den Anfängen der *site specific art* in den 1970er Jahren als Spielorte gewählt:

»Das Prinzip dieser Kunstform ist jedenfalls, an eigens dafür ausgewählten Orten wirken zu wollen, sich mit einer bestimmten Umgebung und Landschaft auseinanderzusetzen und diese zum Schauplatz (>Theater<) zu machen, die jeweilige site als Schauplatz zu inszenieren.« (Primavesi 2010: 25)

3 Fackler (2014) beschreibt anhand eigener Beobachtungen in Malkursen mit Erwachsenen sowie abschließender Feedbacks Lernpotenziale und -prozesse während der freien, spielerischen Auseinandersetzung mit (Mal-)Techniken.

Die Wahl des Ortes kann dabei auch die Funktion öffentlicher Räume oder des Theaters an sich kritisch befragen (vgl. ebd.). Auch Westphal (2021) beschreibt ortsspezifisches Theater als gelöst von traditionellen Vorstellungen eines Bühnentheaters, was zur Folge hat, »dass es keine Grenzen hat, um seine Identität abzuschotten, keinen Bühnenhintergrund, der die äußeren Zonen auf ein Zentrum hin organisiert« (ebd.: 79) und somit auch veränderte Spielformen und Wahrnehmungsweisen begünstigt. Vorgefundene Sichtachsen, Hindernisse, Freiflächen u.v.m. werden ganz selbstverständlich zu Möglichkeiten des Spiels.

»Spielraum als Raum zum Spielen wird durch die Wahrnehmung der Spieler zu einer Spielwelt, in der sich die Gegenstände und Gegebenheiten in den Augen der Spieler in etwas ›verwandeln‹, was für den Spielprozess bedeutsam ist. Der Spielraum ist also ein spezifischer Wahrnehmungsraum, der es ermöglicht, die reale Welt im Moment des Spiels anders wahrzunehmen. Zugleich bleibt die Wahrnehmung der realen Welt als ›Hintergrund‹ für die Spieler präsent. Wenn notwendig, oszilliert die Wahrnehmung zwischen Spielwelt und realer Welt.« (Fritz 2018: 193)

Dies gilt im vorzustellenden Projekt auf besondere Weise, da der gewählte Ort, ein Waldstück nahe einer kleinen Ortsgemeinde, zusätzlich durch autobiografische Erlebnisse der Darstellenden aufgeladen war.

3. Waldlandschaft und Spielort

Wälder bringen als Landschaften spezifische Bedingungen für Spielprozesse mit sich. Landschaft wird in verschiedenen wissenschaftlichen Disziplinen mit sehr unterschiedlichen Zielsetzungen analysiert. Während bspw. die Naturwissenschaften eine Beschreibung eines Erdraums und dessen physisch-ontischer Beschaffenheit etwa eines Ökosystems, der geologischen Beschaffenheit o.ä. anstreben, begreifen Politik und Wirtschaftswissenschaften Landschaften und Landschaftsräume als zu verwaltende Regionen, die bewohnt, bewirtschaftet und damit politisch-territorialen Regeln und Nutzungsrechten unterliegen (vgl. Berr 2019; Berr/Schenk 2019). Eine weitere, ästhetisch-emotionale Bedeutung kommt der Landschaft als sogenanntes »Seelensymbol« (Berr/Schenk 2019: 27) zu, welches durch die Künste entwickelt wurde:

»Zu dieser Vermittlungsgeschichte gehören im Wesentlichen drei Stationen: Die bildende Kunst, die idealisierte malerische Naturbilder darstellt und dafür den Fachbegriff ›Landschaft‹ entwickelt; die Literatur, die solche malerischen Naturbilder aufgreift und in der Romantik Landschaft ästhetisch-emotional ins Innere des empfindsamen Subjekts verlegt und zum ›Seelensymbol‹ und zur ›Stimmungslandschaft‹ verklärt; schließlich der englische Landschaftsgarten, der das durch Malerei und Literatur vermittelte und etablierte Sehmuster ›Landschaft‹ in einen physischen Raum als gleichsam ›begehbare Bild‹ projiziert, gestalterisch umsetzt und damit als vermeintliche ›Realität‹ reifiziert« (ebd.).

Allen Perspektiven ist allerdings ein menschlicher Einfluss auf Landschaft inhärent: Ob sie ästhetisch interpretiert, als von menschlichen Regularien verwaltet oder durch ein von Menschen beeinflusstes (bzw. zu schützendes) System gesehen wird, stets wird eine Bedeutsamkeit eines mehr oder weniger überschaubaren Bereiches von Welt für Menschen konstruiert.

Besonders deutlich wird dies in den Diskussionen um den Landschaftstypus Wald. Als Wald wird in Deutschland »jede mit Forstpflanzen bestockte Grundfläche verstanden« (BWaldG §2 (1)), mit wenigen Ausnahmen wie Plantagen oder kleineren Flächen in bebauten Gebieten (vgl. ebd. §2 (2)). Diese Definition ist sehr weit gefasst, da die Zwecke des Gesetzes vielfältig sind und neben wirtschaftlichen Nutzen und Förderung auch Schutz- und Erholungsfunktionen des Waldes bedacht werden sollen. Die FAO (2020) der UNO definiert Wald als eine mindestens 0,5 Hektar große Fläche mit mindestens 5 Meter hohen Bäumen, deren Kronen wenigstens 10 % des Waldbodens beschatten (vgl. ebd.). Diese Definition ist enger gefasst, da es sich um eine Definition handelt, die stärker auf die Beschreibung des Ökosystems und dessen besondere klimatische Bedingungen in Abgrenzung zum Offenland abzielt:

»Erst wenn Bäume so dicht und zahlreich stehen, dass sich darunter ein typisches Waldinnenklima entwickelt, spricht man von einem Wald. Die Temperaturen sind im Wald ausgeglichener (kühler im Sommer und wärmer im Winter), im Wald ist es weniger windig, lichtgeschützt und die Luftfeuchtigkeit ist etwas höher als in der Umgebung.« (SDW 2020)

Dabei wird in Deutschland ein besonderes Verhältnis zum Wald konstatiert: Stark verbunden mit dem problematischen Gründungsmythos eines germanischen Volkes in Überlieferungen von Tacitus zur Varusschlacht im Teutoburger Wald, wird der Wald auch in späteren Jahrhunderten romanti-

siert und mystifiziert (vgl. Lehmann 2001): In Sagen wie dem Nibelungenring, in Märchensammlungen wie der der Gebrüder Grimm und in Kunstwerken etwa von Caspar David Friedrich scheinen historische Berichte, Mythen und romantisierte Vorstellungen des Waldes auf, die über Generationen zu identitätsstiftenden Erzählungen versponnen und weitergegeben wurden. Das heutige, kulturell vermittelte Bild des Waldes als »romantische Idylle« (ebd.: 6) führt Lehmann (2001) auf bekannte Werke der Intellektuellen des frühen 19. Jahrhunderts – namentlich etwa Norbert Elias – zurück. Sie beschrieben Wälder als wild, ursprünglich sowie spirituell und heilsam (vgl. Polz-Watzenig 2020; Rathmann 2022). Tatsächlich aber seien diese Beschreibungen von einer starken Verlusterfahrung geprägt: »Die Wälder der romantischen Dichter und Maler waren Seelenlandschaften, Erinnerungswälder, die diesen städtischen Intellektuellen bereits als Wohnort verloren gegangen waren« (Lehmann 2001: 5).

Diese Entwicklung hat sich mit einer zunehmenden Urbanisierung eher verschärft: Heute gibt es kaum Waldflächen in Deutschland und Europa, die noch urwüchsig sind – also nicht bewirtschaftet und von Menschen genutzt und gestaltet werden (vgl. Küster 2019). Die idealisierte Sicht auf den Wald aus dem 19. Jahrhundert wird heute unter anderem in heiltherapeutischen Konzepten forterzählt, etwa des ›Walderlebens‹ oder ›Waldbadens‹, die dem Wald heilsame Wirkungen zuschreiben (vgl. Polz-Watzenig 2020). Erklärungsversuche dafür werden dabei über veränderte sensorische Wahrnehmungen in Abgrenzung zum Offenland gegeben: etwa Luftfeuchtigkeit und Temperatur auf der Haut, Spuren ätherischer Öle in der Atemluft durch Tannennadeln, Baumrinde und Laub, aber auch gemäßigte Schallübertragung (vgl. ebd.: 16; Rathmann 2022: 308). Theoretisch werden sie außerdem oft in Zusammenhang mit Ansätzen der Achtsamkeitsforschung⁴ gebracht (vgl. Polz-Watzenig 2020: 19).

Eine wesentlich objektivere, aber auch ernüchternde Sicht entwickelt Rosa (2021) in seinen Ausführungen zur Resonanztheorie. Pointiert arbeitet er heraus, dass ein romantisertes Bild, das der äußeren Natur eine eigene Stimme

4 Hier sei anzumerken, dass es sich bei Achtsamkeit (›mindfulness‹) um ein psychotherapeutisches Verfahren handelt, welches bereits seit den 1970er Jahren erforscht und evaluiert wird. Im Gegensatz zu Walderleben und Waldbaden, die eine Notwendigkeit der Isolation und des Rückzugs implizieren, um Achtsamkeit zu erfahren, handelt es sich bei Achtsamkeit ›nicht‹ um eine außeralltägliche Erfahrung, sondern sie ist tief in menschlichen Handlungen verhaftet (vgl. Valtl 2018).

unterstellt, die es vermöge, die innere Natur des Menschen anzusprechen und durch bloße Aufenthalte und sinnliche Wahrnehmung Resonanzen zu erzeugen, nur zu einer einseitigen Resonanzbeziehung führen kann (vgl. ebd.: 468). Denn, so seine Analyse, zur Resonanz braucht es Reaktion, Antwort, ein kommunizierendes Gegenüber. Die ›Natur‹ jedoch hat keine einheitliche Stimme, sie ›antwortet‹ auf menschliche Einflüsse nicht unmittelbar, eine selbstwirksame Erfahrung ist also durch ein rezeptives Konsumieren der Natur nicht möglich und führt demnach nur zu »stummen Formen der Selbst- und Naturbeherrschung« (ebd.; Herv. i.O.): »Die ästhetisch-kontemplative Rezeption und die aktivisch-produktivistische Bearbeitung, Berechnung und Vernutzung der Natur bleiben so weiterhin unvermittelt und unvereinbar nebeneinander bestehen« (ebd.: 471f.). Daraus lässt sich eine kritische Perspektive auf ortsspezifische Kunst in Landschaften entwickeln, die nun anhand der Arbeit von *Theater Joschik* im Buchenwald von Staufenberg vertieft werden soll.

4. Einblicke in die Forschung – Zum Residenzprojekt 2021 von *Theater Joschik*

Das Forschungsprojekt DO_KiL startete im Frühjahr 2020 und war als ethnografische Grundlagenforschung konzipiert. Das Forschungsteam begleitete die Künstler*innen, führte Interviews mit Programmleitungen, Künstler*innen vor dem Aufenthalt vor Ort, hielt Beobachtungen in über 60 ausführlichen Beobachtungsprotokollen während der Residenzphasen fest und führte anschließend Gruppendiskussionen mit den Beteiligten der künstlerischen Prozesse. Außerdem wurden prozessbegleitend Dokumente gesammelt, die im Rahmen der Residenz produziert wurden: z.B. Plakate, Einladungskarten, Zeitungsartikel, Chatverläufe, Filme und Fotos. Die Auswertung geschah in Anlehnung an die dokumentarische Methode nach Bohnsack/Nentwig-Gesemann/Nohl (2013). Für den vorliegenden Artikel wird auf Forschungsmaterialien zugegriffen, die während des Projektes »Kleines Fest im Wald« von *Theater Joschik* zwischen März und September 2021 entstanden. Es handelte sich hierbei um das dritte Residenzprojekt der Künstler*innen Ekaterina Khmara, Choreografin, und Matthias Faltz, Regisseur, im hessischen Staufenberg, welches im Rahmen des Residenzprogramms von *FLUX – Theater+Schule*⁵ ge-

5 Das Programm wird vom *Hessischen Kulturkoffer* des Hessischen Ministeriums für Wissenschaft und Kunst gefördert und ermöglicht hessischen Künstler*innen und Kol-

fördert wurde. Die Projekte sollten die »Elemente aus Musik, Tanz, Schauspiel und Malerei« (Theater Joschik 2019, Postkarte) mit persönlichen Geschichten der vor Ort lebenden Menschen verbinden. Die Erfahrungen mit den Teilnehmenden im Jahr 2019⁶ reflektierten die Künstler*innen später in einem Gruppeninterview in der Metapher einer Entdeckungsreise in die »neue Welt« (GI_K_2: 294) der Künstler*innen, die sie den Teilnehmenden eröffnen können. Dabei gehen sie davon aus, dass neue Perspektiven zu erarbeiten ein großes Maß an Eigenleistung und Neugier von Seiten der Teilnehmenden voraussetzt:

[Khmara:] »man will neue Welt öffnen, man will was Neues zeigen, was die noch nicht kennen, ähm, (3) muss man aber trotzdem so'n bisschen damit leben, dass die nur bedingt da reinkommen. Also durch durch eigene andere Welt oder andere Einstellung, dass man so quasi nur Tür öffnet und die können so reingucken und da halt [ist] es jedem selbst ein bisschen überlassen, wie viel er da sehen möchte oder wie viel, wie weit der reingehen möchte oder so.« (GI_2_K: Z. 294–304)⁷

[Faltz:] »Ja ich würde auch sagen unsere künstlerische Arbeit war hauptsächlich das, äh, zu entdecken, was äh wo der Weg lang geht. Also wo, wo der nächste Schritt ist.« (GI_2_K: Z. 313–315)

Dabei mussten die Teilnehmenden vor allem traditionelle Bilder von Tanz und Theater revidieren. Sie waren gefordert, ihre Komfortzone zu verlassen und einige Gewohnheiten und Selbstverständlichkeiten kritisch zu hinterfragen.⁸

lektiven eine dreijährige Förderung für Theaterresidenzen in ländlichen Gemeinden des Landes. Die geförderten Projekte »legen den Fokus auf intergenerationale Begnungen und begleiten künstlerisch den demografischen Wandel auf dem Land.« (FLUX – Theater+Schule o.J.).

- 6 Dieses Residenzprojekt konnte nicht begleitet werden, da es noch vor Beginn des Forschungsprojektes abgeschlossen war. Hier liegen lediglich Dokumente wie Evaluationsbogen, Ankündigungstexte und Einladungskarten vor.
- 7 Hierbei handelt es sich um eine projektinterne Bezeichnung der Interviewtranskripte.
- 8 Im Interview wurden beispielhaft folgende Brüche genannt: Schuhe tragen zur Probe ausziehen; Bühne-Publikum-Relation keine Bühne, Publikum partizipiert; narrative Kontingenz fragmentarische, szenenhafte Eindrücke, die das Publikum selbst entschlüsseln muss/kann/darf; Theater = Textlernen und Bühnenbildgestaltung Theater = Improvisation und »Alltagssprache«, körperliche Ausdruckskraft, Atmosphäre.

Im folgenden Jahr 2020 waren die meisten öffentlichen (Bildungs-)Einrichtungen aufgrund der Corona-Schutzmaßnahmen angehalten, Versammlungsmöglichkeiten, Angebote und Kooperationen mit Externen über das nötige Maß zu unterbinden und einzustellen. Auf der Suche nach neuen Kontakten und Mitwirkenden konnten über einen Kulturverein in Daubringen interessierte Menschen gefunden werden, die sich auf die Spuren des Schriftstellers Peter Kurzeck begaben, eigene biografische Erzählungen teilten und diese auch tänzerisch interpretierten. Die Künstler*innen zeichnen Interviews und entstandene Choreografien auf und produzierten das erste Mal einen eigenen Film.

Im Jahr 2021 konnten die Künstler*innen auf ihr Netzwerk und ihre Kontakte aus dem Vorjahr zurückgreifen und entwickelten mit der bereits bestehenden Gruppe eine Live-Performance, die in einem öffentlich zugänglichen Waldstück spielte. Szenen und Bilder entstanden dabei assoziativ während der gemeinsamen Treffen. Im Folgenden soll nachgezeichnet werden, inwiefern der Wald als besonderer Landschaftstyp, hier der Buchenberg in Daubringen, zusammen mit den spielerischen Herangehensweisen der Residenzkünstler*innen, als Ort individueller und kollektiver Erfahrungen konstruiert wird.

4.1 Szene 1: Auf der Suche nach Orten und Verbundenheit

Im April 2021 fand ein Online-Meeting mit der Gruppe des Vorjahres statt. Der Termin wurde via Gruppenchat eines verbreiteten Messenger-Dienstes verabredet, nachdem die Künstler*innen den Wunsch äußerten, sich wieder regelmäßig zu treffen. Im Meeting kündigten sie an, dass sie eine Erlebnis-Wanderung mit einem gemeinsamen Abschlussessen planen und dafür »nach schönen Orten« (BS_14: 8)⁹ suchten. So sind die Teilnehmenden in die Rolle der wissenden Ortskundigen gebracht, welche die ortsunkundigen Künstler*innen einweihen sollen. Damit verbunden scheint – durch die Zielsetzung der Wanderung – auch die Präsentation eines Weges dorthin, nicht das bloße Zeigen eines solchen Ortes. Die Benennung der »schönen Orte« in Zusammenhang mit einer Wanderung wird von den Teilnehmenden gleich mit Orten der umgebenden Landschaft assoziiert: verschiedene Orte am Buchenberg; der Lollarer Kopf, ein Naturschutzgebiet in einem ehemaligen Steinbruch sowie

9 Es handelt sich hierbei um eine projektinterne Bezeichnung für die Beobachtungsprotokolle.

die umgebenden hügeligen Wälder. Bemerkenswert ist, dass diese Waldgebiete oder Waldrandgebiete sind, weder (Innen)Städte, Parkanlagen oder (Dorf)Plätze noch konkrete Aussichtspunkte werden genannt. Schönheit und Erlebnis werden hier scheinbar eng an ein Walderleben und eine Erkundung vermeintlich unentdeckter Orte, an eine Unbestimmtheit, eine Abgelegenheit des Ortes geknüpft¹⁰. Gleichzeitig kann dies auch auf ein Gefühl der Intimität und Abgrenzung zu öffentlichen Versammlungen hindeuten, von denen zu diesem Zeitpunkt der pandemischen Entwicklung eher abgeraten wurde.

Im weiteren Verlauf beschreiben die Residenzkünstler*innen ihr Vorhaben und engen die Ortsvorschläge weiter ein, indem sie die Entwicklung des Gespräches und der Vorschläge aufgreifen:

»Ekaterina ergänzt: ›Wir wollen forschen, wie fühl ich mich nicht allein. Wie fühle ich mich, also, dass ich einen Körper habe. Resonanzen heißt das, also zwischen Ich und Natur, über alle Sinnesorgane. Was einen lebendig macht. Ja.« Jasmin¹¹ hakt nach: ›Mm, so ein bisschen, wie man sich verbunden fühlt?‹ formuliert sie. ›Ja«, Ekaterina nickt, ›also, auch gerne draußen im Wald.«. (BS_14: 9)

Neben der sozialen und emotionalen Bedeutung einer wahrgenommenen/wahrzunehmenden Verbundenheit zu anderen Menschen (»nicht allein« (ebd.) fühlen) wird hier auch eine körperliche, sensorische Ebene der Verbundenheit eingeschlossen. Deutet der erste Ansatz zur Erklärung noch auf eine wahrgenommene Isolation (evtl. begünstigt/hervorgerufen durch die pandemiebedingten Kontakteinschränkungen), so wird in der weiteren Ausführung ein wesentlich differenzierteres Verständnis des Allein-seins, genauer des In-der-Welt-seins deutlich: Der Körper, so scheint es in der Formulierung, wird als Verbindung zur physischen Welt interpretiert, besonders hier zur Natur, und deutet ein eher phänomenologisches Verständnis von Leiblichkeit, im Sinne des Körper-habens und Körper-seins, an (vgl. Meyer-Drawe 1984; Rosa 2021). Erst durch den Körper wird eine Weltbeziehung, »die Wahrnehmung und das Erleben von Welt« (Rosa 2021: 145) überhaupt möglich. Diese Weltverbundenheit über alle Sinnesorgane steht für die Künstlerin in einem engen Verhältnis zur Erfahrung von Lebendigkeit, die sich vermutlich auch aus ihrer tänzerischen Ausbildung herleitet und den (eigenen) Körper

10 Auch wenn sich durch modernes GPS-Tracking nahezu alle Orte bestimmen lassen.

11 Die Namen der Teilnehmenden wurden pseudonymisiert.

als besondere »Ausdrucksgestalt« (ebd.: 149) und »Inspirationsquelle« (ebd.) wahrnimmt.

Der Aspekt der Resonanz »zwischen Ich und Natur« (BS_14: 9) deutet außerdem auf einen ästhetischen Naturzugang und einen Naturverbundenheitsbegriff hin, hinter dem eine recht spezifische Selbst-Weltbeziehung steht: In der Verbundenheit mit der Natur verbirgt sich die »Vorstellung der Mensch-Natur-Beziehung als eine[] Art Gemeinschaft« (Hartung 2020: o.S.). Diese verlangt einen besonderen, (verantwortungs-)bewussten Umgang mit der Natur, die auf menschliche Einflüsse stets zeitlich verzögert reagiert. In einem ästhetischen Zugang stehen

»einer bewussten, gewollten, aktiven und entscheidenden Gestaltung in der Kunst ein Werden, Wachsen, Entwickeln und Sein in der Natur gegenüber. Trotz der Unterschiede im Entstehungs- und Entwicklungsprozess stellen Form, Rhythmus und auch Farbe essentielle Aspekte einer Brücke zwischen Kunstgestaltung und natürlicher Umwelt dar« (Hartung 2020: o.S.).

Weiterhin kann hier auch die assoziative Nähe zwischen Wald, Wildnis und Natur gelesen werden, die auch Lehmann (2001) sowie Berr und Schenk (2019) konstatieren.

In den folgenden Wochen trafen sich die Künstler*innen mit den einzelnen Gruppenmitgliedern – gemäß der damals geltenden Corona-Schutzverordnung, Zusammenkünfte auf Mitglieder aus maximal zwei Haushalten zu begrenzen – und machten kleinere Ausflüge zu schönen Orten in der direkten Umgebung, die die Teilnehmenden vorschlugen. Im Gruppenchat wurden anschließend Bilder geteilt: ein Selfie vor einer Kuhweide am Waldrand, ein Waldpicknick zwischen Baumwurzeln, Kletterübungen zwischen Felsen und Bäumen im Wald.

4.2 Szene 2: Assoziationen am Ort – Wald, Erinnerung und die Menschen

In einem ersten gemeinsamen Spaziergang im Juni 2021 traf sich die Gruppe am ehemaligen Steinbruch und jetzigen Naturschutzgebiet Lollarer Kopf zu einer inszenierten Wanderung. Die Künstler*innen hatten einige Übungen an verschiedenen Wegpunkten vorbereitet, die die sinnliche Wahrnehmung adressieren sollten. Dazu gehörten Atemtechniken und Wahrnehmung der Waldgerüche, die Fokussierung auf eine detaillierte Wahrnehmung der Geh-

bewegung und der verschiedenen Untergründe, das Ertasten des eigenen Körpers und des Pulses, konzentriertes Lauschen auf Waldgeräusche sowie ein mitgebrachtes Glockenspiel und zuletzt ausgelassenes Tanzen und Spüren von Rhythmen zu (Pop)Musik aus einem kleinen Lautsprecher. Danach wurde das Geschehen bei einer kurzen Rast reflektiert und verabredet, noch einen weiteren Ort zu besichtigen.

Nach einer kurzen Autofahrt und einem flotten Marsch in den Wald am Buchenberg, kommt die Gruppe an einem Teil des Waldes an, der sich plötzlich gut überblicken lässt. Der Blick, eben noch durch Büsche, tiefhängende Äste und durch eine steigende Böschung begrenzt, öffnet sich. Die Vegetation besteht überwiegend aus hochgewachsenen Buchen, Ahorn und Fichten, Büsche versperren kaum die Sicht und nur einige junge Bäume ragen weniger als 2 Meter empor, das Blätterdach ist hoch und dicht. Eine etwa 4 Meter lange und etwa 80 Zentimeter hohe, gleichmäßige Steinformation erhöht einen Teil des Geländes und ist rechts und links durch Buchen begrenzt. Weiter rechts zerfällt die Formation in einzelne zerklüftete Brocken. Auf der Erhöhung ist, etwas weiter zurückgelegen, ein Gebilde aus Ästen gebaut worden. Ein langer dürrer Ast mit einem Bändchen ist in eine Ecke senkrecht hineingesteckt worden. Die Teilnehmenden erschließen sich den Ort ganz unterschiedlich:

»Während die anderen sich noch umsehen und den Ort erfassen, klettert Sabine geschickt auf das Plateau und breitet die Arme aus. Sie blickt Richtung Gruppe und sagt: ›Das ist es. Hier waren wir mit unseren Kindern und jetzt mit unseren Enkelkindern viel spazieren. Es ist irgendwie interessant und schön und besonders.« Ekaterina ist ebenfalls auf einen Felsen geklettert und macht langsame, tänzerische Bewegungen. ›Oh, eine Waldelfe«, sagt Friedhelm und sieht sich schmunzelnd um. ›Oh, noch eine!« Auch Sabine tanzt auf dem Felsen und Jasmin und Friedhelm suchen sich ebenfalls einen Ort und tanzen. Ich stelle mich auf einen Baumstumpf und beobachte sie. Anton klettert auf das Plateau und schaut sich interessiert um. Das Ast-Gebilde scheint ihn zu faszinieren.« (BS_15: 19)

Sabine ist die Ortskundige, sie führte die Künstler*innen in den Spaziergängen bereits hierher (vgl. GI_2_T2: Z. 488ff.). Nun präsentierte sie der Gruppe den Ort und suchte sich dafür sogar eine exponierte Stelle aus. Für sie ist der Wald an generationenübergreifende Familienerfahrungen gebunden. Die positiven Beschreibungen, die sie für die Atmosphäre findet, deuten auf schöne gemeinsame Zeit beim Spielen und Erkunden (›interessant« (BS_15: 19) des

Waldes hin. Während »spazieren« (ebd.) eher ein erfrischendes, ungerichtetes Durchstreifen der Landschaft meint, dessen Ziel die Bewegung, die Tätigkeit an sich ist, scheint dieser Ort dennoch eine Art Zwischenstation bei Spaziergängen mit Kindern zu sein, um zu toben, zu klettern, zu spielen, kreativ zu sein (Ast-Gebilde). Er ist nicht mehr wild, nicht unentdeckt, sondern bereits verändert und künstlich geformt, wie das zurückgelassene Ast-Gebilde zeigt. Ein Ort, der Menschen auf eine besondere Weise zur Auseinandersetzung auffordert/aufgefordert hat.

Die Künstlerin setzt diese Aufforderung in tänzerischen Bewegungen um. Ob sie das Gefühl des Windes auf ihrer Haut interpretiert oder die Blätterbewegungen hoch über ihr mimetisch nachahmt, oder eine gelernte Choreografie an einem anderen Ort erprobt, bleibt unklar. Ihr wortloser Impuls lädt die Teilnehmenden zum Spiel ein, ohne zu verpflichten und inspiriert sie, diese Erfahrung mit ihr zu teilen. Erklärungen sind zu diesem Zeitpunkt nicht mehr nötig, denn die Wanderung zuvor hatte bereits ähnliche Übungen enthalten. Das Spiel mit den Bewegungen, körperlichen Grenzen und einer tiefen Selbstversunkenheit im freien Tanz wird auch durch die Umgebung inspiriert: So werden neue Orte aufgesucht, um zu tanzen, Felsen, Baumstümpfe und Stämme in den Tanz eingewoben. Die Weite des Ortes lädt zur Exploration, zur Bewegung ein, die Abgeschiedenheit und durchbrochenen Sichtachsen zum Verstecken, Nachlaufen und hier zum ästhetischen Spiel Erwachsener.

Der Ausruf und die Benennung als Waldelfe rekurrerten dabei sowohl auf das mystifizierte Bild des Waldes, in dessen unentdeckten Tiefen Zauberwesen wohnen, weit weg von menschlichen Siedlungen, als auch auf kulturell vermitteltes Wissen um Märchen- und Fabelwesen im deutschen Sprachraum. So scheint die Assoziation zu Elfen, Naturgeistern der nordischen Mythologie, die in der Kunst oft als anmutig tanzende Frauen dargestellt werden, näherliegender als etwa zu Nymphen der griechischen Mythologie. Das Neue, welches die Künstler*innen zeigen wollen, scheint anschlussfähig durch bereits bekannte Konzepte. Das Märchenhafte wird auch bei weiteren Treffen Thema: Der Spielort wird zeitlich begrenzt und nur solange die Spielenden dies für ihr Spiel brauchen zum Märchenort, zum Zauberwald mit Hexen, Gnomen und tanzenden Elfen.

4.3 Szene 3: Entwicklung von Szenen und Bildern am Ort

In den folgenden Wochen trifft sich die Gruppe etwa einmal pro Woche im Wald. Da sich die Treffen an den Wochen(end)gestaltungen aller Beteiligten

orientieren, die nicht immer festen Rhythmen folgen, werden oft neue Uhrzeiten und Tage verabredet. Dabei folgen die Treffen bald einem ritualisierten Muster: Zunächst werden Absagen und Verspätungen erfragt, dann werden Lockerungs- und Wahrnehmungsübungen gemacht, in denen die Umgebung auch tänzerisch erfahrbar gemacht wird, anschließend wird reflektiert und das weitere Vorgehen besprochen, Szenen entwickelt, Ideen und Bedenken geäußert. Die Treffen schließen mit einer Terminfindung.

Viele Übungen sensibilisierten die Gruppe für die verschiedenen Sinnesindrücke: das Rascheln des Laubes, die Gerüche von Blättern, Erde, Moos und Harz, Feuchtigkeit und Kühle auf der Haut, das Ertasten von Rinde verschiedener Bäume, Fokussierung auf Muster und Maserungen der Bäume, von Licht und Schatten auf dem Blätterdach. Während der anschließenden Reflexion, welche Emotionen und Gedanken der Spielort in den Teilnehmenden auslöst, wird klar, wie unterschiedlich die Interpretationen der Umgebung sind:

»Anton erzählt, dass er sich die Astkonstruktion angesehen hätte, und dass er bewunderte, dass es etwas von Menschen Gemachtes sei. »Es waren nur Äste. Es ist jetzt Etwas.« (BS_16: 13)

Antons Faszination für das kleine Bauwerk kann einerseits als Bewunderung der kreativ-schöpferischen Kräfte der Menschen gelesen werden, die für ihn bedeutsamer sind, als die ebenfalls beeindruckenden Wachstums- und Zersetzungsprozesse, die eine Pflanze leistet, um Äste zu bilden und abzuwerfen. Andererseits verweist es auf einen veränderten Blick auf den vertrauten Wald, da Anton und Sabine sich des Öfteren mit den Enkelkindern hier aufhalten. Die Sensibilisierung für »Dinge des Waldes« sowie »Dinge der Menschen« und ihres Einflusses auf dieses Ökosystem – auch wenn es sich bei der Ast-Konstruktion um einen eher sanften Einfluss handelt – werden hier deutlich. Für Anton wird der Wald zum Ort der Möglichkeiten, der kreativen Selbstwirksamkeit des Menschen, eben ein Spielort, der durch Vorstellungskraft und spielerische Handlungen verändert und gestaltet werden kann. Den Künstler*innen scheint es bereits gelungen, eine »Tür zur neuen Welt« (s.o.), zu einer veränderten ästhetischen Wahrnehmung, geöffnet zu haben. Auch Jasmin zeigt eine stärkere Sensibilisierung für ihre Umgebung:

»Jasmin sagt, dass sie total fasziniert von Lichtstrahlen war, die durch die Blätter fielen und wie der Baum »geatmet« habe. Obwohl sie keinen Wind

gespürt habe, gingen die Blätter immer hin und her wie eine Choreografie. Das habe ihr so eine Ruhe gegeben in der Bewegung. (BS_16: 13)

Ihre Faszination für das Schöne, das Lebendige (»atmen« [ebd.]) der Natur, die beruhigende Wirkung, die das Wiegen und Rascheln der Blätter auf sie haben, zeigen, wie tief sie sich auf die Naturerfahrung, die Verbindung mit ihrer Umgebung, eingelassen hat. Für sie muss der Ort jedoch nicht verändert werden, er kann über die Sinne angeeignet und genossen werden:

»aber dann diesen Platz im Wald zu finden, das war für mich, weil ich total gern im Wald bin und weil das/also das war für mich n Platz, idealer Platz, Steine, Bäume, Laub, Licht, Sonne, das ist/mehr brauch< ich eigentlich nicht. (lacht) Und äh das hat schon zum großen Wohlfühlen eigentlich geführt« (GI_2_T2: Z. 49ff.).

Ein ganz anderes Gefühl wird bei einer anderen Teilnehmerin ausgelöst:

»Ursula ist anderer Meinung. Für sie hat das Rascheln etwas Bedrohliches, es mache sie nervös.« (BS_16: 14)

Auch ihr Gefühl mag aus tradierten Geschichten über »den tiefen, dunklen Wald« oder von eigenen früheren Erfahrungen herrühren, liegt aber im Gegensatz zu Jasmins Wohlgefühl oder Antons Bewunderung für menschliche Einflüsse, in einem eher angstbehafteten Spektrum. An den Beispielen lassen sich bereits drei narrative Linien erkennen, denen im Folgenden noch weiter nachgegangen werden soll.

- Der Wald als märchenhafter Wohlfühl- und Schutzraum
- Der Wald als Erfahrung bedrohlicher Wildnis
- Der Wald als gestaltbare und gestaltete Nutzfläche des Menschen

Die Entwicklung von kleineren narrativen Szenen, Choreografien und Installationen waren Ergebnis der Wahrnehmungsübungen und spielerischen Tanzaufforderungen im Wald. Bei einem Treffen Anfang Juli wurden die Teilnehmenden nach den Wahrnehmungs-Übungen mit dem Auftrag, sich in der näheren Umgebung umzusehen und Bilder oder Szenen zu assoziieren, kurz sich selbst überlassen. Dann wurden die Bilder vorgestellt und kurz gemeinsam zur Idee improvisiert (vgl. BS_18: 8–17). Dies wurde im reflektierenden Gruppen-

interview im Februar 2022 auch von den Teilnehmenden als wichtiger Schlüsselmoment im künstlerischen Prozess markiert, da zu diesem Zeitpunkt ein Großteil der Szenen und Ideen für die abschließende Aufführung entstanden, die den weiteren Verlauf des Projektes maßgeblich bestimmten:

[Anton:] »Ich bin ganz fest überzeugt, dass das, äh was da zustande kam, an dem einen Tag ganz wesentlich bestimmt wurde. Also das, was nachher in der Aufführung zu sehen war, ganz wesentlich bestimmt wurde an dem Tag, wo wir spekuliert haben« (Gl_2_T2: Z. 228ff.).

4.3.1 Wald als märchenhafter Wohlfühl- und Schutzraum

Die häufigsten Assoziationen können unter dem Thema des märchenhaften Schutzraumes zusammengefasst werden. So wird die Astkonstruktion in den Augen einer Teilnehmerin zum »Feen-Haus, wo eine wunderschöne Fee oder Elfe wohnt. Sie tanzt mit ganz flatternden Bändern oder Tüchern« (BS_18: 9). Die Choreografien, die nun in einer gemeinsamen Improvisation entstehen, werden im weiteren Projektverlauf und während der Performance in Zusammenhang mit Live-Musik eines Perkussionisten inszeniert und verwoben.

Zu Beginn der Performance im Wald werden die Besuchenden von einer rhythmuslosen, fast meditativen, Musik empfangen, während die Darstellenden in fantasievollen Kostümen zwischen den Bäumen tanzen und ganz in sich selbst und ihre Bewegungen versunken scheinen. Mit Scheuerl (1977) könnte man hier die Wesensmerkmale des Spiels der inneren Unendlichkeit und Scheinhaftigkeit wählen: Die Spielenden sind vertieft und außerhalb der Realität in ihr Spiel versunken, ausschließlich konzentriert auf langsame, fließende Bewegungen, der Musik folgend. In einer weiteren Choreografie sind Akrobat*innen-Paare zu sehen, die in ähnlich langsam fließenden Bewegungen einander hochheben, drehen, an den Bäumen emporsteigen, nur auf sich und ihre Partner*innen konzentriert. Während einer längeren Choreografie an der bereits erwähnten Ast-Konstruktion wechseln sich träumerische Tanz- und erbitterte Kampfsequenzen ab.

Ein weiterer Ansatz wird im kindlichen Nachlaufen gefunden, welches sich im weiteren Verlauf zum tierähnlichem Huschen zwischen den Bäumen entwickelt und schließlich, nach der Assoziation einer Teilnehmerin mit Gnomen aus dem Buch »Ronja Räubertochter«, intern als Gnomegang bezeichnet wird (vgl. BS_18: 6).

An einer Baumgruppe entsteht eine Liebesszene, die teilweise durch die Anordnung der Bäume und das Bild der verwachsenen, verbundenen Wurzeln,

teilweise aus Zeichen, die am Ort hinterlassen wurden, inspiriert ist. Auch eigene Erfahrungen oder Erzählungen des Waldes als Rückzugsort Liebender mögen dabei eine Rolle spielen:

»Sabine deutet auf die Baumgruppe an einem Felsen, deren Wurzeln sich um diesen oberirdisch verschlungen haben, ineinander gewachsen sind und doch zwei große Buchen ergeben. Dazwischen wächst ein dritter Baum, vermutlich ein Ahorn. ›Das ist für mich so ein Baum der Liebenden, die sich wie Liebende umfassen und verschlingen, aber auch wo sich Paare treffen.‹ Sie deutet auf die Rinde und ich bemerke aufgesprayte Buchstaben, aber darunter auch eingeritzte Worte und Formen, die schwerer erkennbar sind: ›Da haben ja auch schon irgendwelche Jugendliche was hinterlassen.‹ [...] Ein weiterer Erzählaspekt wird gefunden, als der Ahorn in der Mitte als dritter Charakter interpretiert wird, der zwischen den Liebenden steht, sie entzweit oder auseinanderreißt.« (BS_18: 11)

Abb. 1: Hexe in »Kleines Fest im Wald« von Theater Joschik.



© Kay Maeritz 2021

Zwischen den Treffen am Ort entwickelt eine Teilnehmerin die Szene zu einer fantasievoll-ironischen Liebesszene: Die Liebenden, zunächst nachlaufend, neckend, suchend und findend, werden von Erddrachen – deren Form in den Wurzeln »erkannt« wird – verbunden und liebevoll umfassen. Dann erscheint eine Hexe, welche die Liebenden entzweit und die Drachen verjagt.

»Und die Moral von der Geschicht: Mit der Liebe klappt es manchmal nicht!« (BS_19: 8), endet die Erzählerin, die den Zuschauenden die wortlose Darstellung der Spielenden erklärt.

Den Schutz, den der Wald für das kindliche Spiel, aber auch für erste erotische Erfahrungen im Jugendalter oder jungen Erwachsenenalter bietet, wird hier in der Erzählung der reifen Erwachsenen (selbst)ironisch kommentiert und verarbeitet. Dabei wird scheinbar auf Vorstellungen kulturell-vermittelter Bilder aus älteren und neueren Märchenerzählungen zurückgegriffen (s. Abb. 1), aber auch auf eigene Erlebnisse und Erfahrungen im Wald.

4.3.2 Wald als Erfahrung bedrohlicher Wildnis

Die Bedrohung und Nervosität, die Ursula empfindet (s.o.), wird spürbar in einem Szenenentwurf, den sie bei dem späteren Treffen im Juli formuliert:

»Als wir am Ast-Konstrukt vorbeigehen, zeigt Ursula darauf: ›Ich finde hier das ja faszinierend. Ich sehe darin ja ein Schiff (die anderen nicken und bestätigen die Assoziation), aber ich finde, es hat auch was ... Brutales... mit den dunklen toten Ästen. Ich stell mir vor, man könnte darin eingesperrt sein.« Ekaterina fragt, ob sie das mal direkt ausprobieren wollen und schlägt vor, dass man sich in die Ast-Konstruktion mit einfügt und dann versucht auszubrechen. [...] Ursula bricht das Spiel ab: ›Hm, ich dachte noch brutaler. Dass man kämpft um raus zukommen.« Erneut ändert sich das Bild: Haben die Gruppenmitglieder eben noch versucht sich harmonisch mit dem Konstrukt zu verbinden, sich in Nischen gefügt und angelehnt, greifen sie nun in die Konstruktion ein, arbeiten gegen die Begrenzungen. Sie liegen nicht mehr parallel oder schmiegen sich an, sie drücken gespielt gegen unsichtbare Mauern, greifen über die Konstruktion hinaus in die Luft, zerren pantomimisch an den Ästen.« (BS_18: 9)

Die Form des Ast-Konstruktes bringt die Assoziation des Schiffes hervor. Durch die Benennung durch Ursula stellt sie ihre Assoziation der Gruppe als alternative Realitätskonstruktion vor und lädt dadurch zum Spiel ein. Die Bestätigung der Gruppe führt zu weiteren Spielverabredungen: die Regeln ›eingesperrt sein‹, ›Einfügen‹ und ›Ausbrechen‹ werden als Spielablauf vorgeschlagen und ausprobiert. Der Spielort wird zum Schiff, der Wald zum Meer, Küste oder Strand und bleibt doch immer präsent in seinem doppelten Realitätsbezug Wald, der sich stets erneuert und wieder neues Leben hervorbringt. Das Ausbrechen aus der Form der festgesteckten Äste, ein Wiederaufstehen aus dem vermeintlichen Totholz könnte hier Hintergrund der Spielidee sein.

Gleichzeitig bleibt die Probe, das Ausprobieren, ein kalkulierbares Wagnis, in dem die eigene Realitätskonstruktion erprobt und auf Kongruenz geprüft werden kann. Der Abbruch des Spiels durch Ursula und die Neuverhandlung der Regeln ›noch brutaler‹ und ›Kampf‹ zeigen, dass der erste Versuch noch nicht abbilden konnte, was die Teilnehmerin imaginierte. Im neuen Versuch verändert sich der Spielort erneut zum Schiff mit Gefangenen oder zum Gefängnis, aus dem es sich zu befreien gilt. Die hoffnungsvolle Versprechung des Ausbrechens und der Überwindung des Todes durch harmonisches Entwachen wird zum Kampf gegen die einengende Konstruktion, zum erbitterten und zerstörerischen Kampf ums Überleben. Die Spielzeit wird dabei von den Spielenden nach Gefühl entschieden. Es darf abgebrochen und neugestartet werden oder neue Ideen eingebracht werden.

Im weiteren Verlauf wird noch ein Piratenschiff assoziiert, welches gegen unsichtbare Angriffe verteidigt werden muss (vgl. ebd.). Die Bedrohung wird hier durch externe Feinde konstruiert, die Konstruktion zur schutzbietenden Verbündeten, die es zu verteidigen gilt. Stöcke werden wie Schwerter und Speere geschwungen, der verzweifelte Kampf mit bloßen Händen gegen die Begrenzungen und unsichtbaren Wände wird zum bewaffneten Widerstand über eine gespielte Bordwand. Die unsichtbaren Feinde werden pantomimisch zu Boden bzw. unter Wasser gedrückt oder Zweikämpfe ausgefochten.

Der Spielort Wald verschwindet zunehmend hinter dem Aufforderungscharakter der hinterlassenen Ast-Konstruktion. Gleichzeitig wäre das kleine Bauwerk ohne den Wald, die herumliegenden Äste kaum möglich gewesen, die Anstrengung und Motivation der Bauenden vielleicht gehemmt gewesen, wenn sie durch Spielzeit begrenzt oder durch zufällige oder professionelle Beobachtende zu oft gestört worden wäre. Der Schutz, die Heimlichkeit der Wälder hat den Erwachsenen diesen Spielort und diese Spielwelt erst ermöglicht. Die spitz zulaufende, stromlinienartige Form war dabei sogar präsenter und auffordernder als die Umgebung des Waldes, die vielleicht die Assoziation mit einer Räuberhütte oder eines Bunkers nahegelegt hätte. Die Grundstimmung einer (körperlichen) Bedrohung und des Kampfes sind jedoch typische, spannungserzeugende Erzählmuster, die häufig im Spiel aufgegriffen und bearbeitet werden.

4.3.3 Wald als gestaltbare und gestaltete Nutzfläche

Während die ersten Assoziationen der Gruppe in szenischen oder choreografischen Abläufen gedacht sind, werden weitere Ideen geäußert, den Ort als Spielort besonders einzurichten, zu gestalten, zu arrangieren:

»Anton hat die Idee eine große Hollywoodschaukel zwischen den Bäumen aufzuhängen. Oder Klanghölzer, an denen man dann Musik machen könne. Mit einer Slackline in den Bäumen wäre das kein Problem.« (BS_18: 15)

Ein Teilnehmer schlägt vor, die Schnittkante einer entfernten Maserknolle, eine bakteriell ausgelöste Zellwucherung, an einem Buchenstamm besonders zu inszenieren. Die glatte Schnittfläche gibt dabei den Blick auf die besondere Maserung des Holzes frei und bildet nicht nur farblich einen interessanten Kontrast zum knolligen, ausgefransten Rand der abgeschnittenen Wucherung. Spekulationen, ob die Wucherung von einem*r Förster*in, um den Baum zu heilen oder von einem*r Schreiner*in abgeschnitten wurde, um das wertvolle Holz zu verarbeiten, führen dazu, dass der Teilnehmer gebeten wird, einen kurzen erklärenden Text über das Gesehene zu schreiben. Zunächst im Sinne eines kleinen Vortrags, entwickelt sich daraus im Projektverlauf doch eine kurze gespielte Szene, in der sich eine Hexe in Gedichtform über die Menschen wundert, die in die Natur eingreifen, um sich zu bereichern (vgl. BS_19: 14).

Weitere Ideen für Arrangements und Installationen entwickeln die Teilnehmenden während des Projektes: Der Weg durch den Wald wird für die geladenen Gäste mit Bändern, batteriebetriebenen Lampen und lächelnden sonnen gelben Gesichtern geschmückt, ein Mandala aus Naturmaterialien wie Ästen, Bucheckern, Steinchen wird zwischen Bäumen gegenüber dem Spielort installiert, Tische aus Kartons improvisiert und festlich dekoriert. Die Erwachsenen eignen sich Stück für Stück den Wald an, der ihnen immer neue kreative Einfälle bietet. Er wird zum gestalteten Spielort, wird verändert und auch für die geladenen und zufälligen Besuchenden zu einer fantasievollen Spielerfahrung.

Eine Besonderheit konnte bei der Entwicklung der Szene, die im weiteren Verlauf ›Fischmarkt‹ genannt werden wird, beobachtet werden: Ein Teilnehmer improvisiert auf einer Felsformation einen Marktschreier, der Fisch anpreist, die teilnehmenden Erwachsenen greifen das Spiel auf, indem sie eine sich formierende Menge darstellen. Zunächst noch fragend und tuschelnd, lassen sie sich vom Marktschreier immer weiter treiben, bis alle ekstatisch zustimmen und ihre Hände nach der imaginären Ware recken. Der Teilnehmer reflektiert anschließend, »dass man damit ja auch diese Verschwörungsleute meinen kann. Dass es nur jemanden bräuchte, der vorne laut brüllt und die anderen folgen ohne nachzudenken« (BS_18: 13). Die Künstler*innen dagegen wollen es lieber auf der metaphorischen Ebene belassen (vgl. ebd.).

Nur selten in diesem Projekt wurden aktuelle Ereignisse so explizit kritisiert und verarbeitet. Dies könnte insgesamt an einem sehr harmonieorientierten und achtsamen Umgang der Teilnehmenden untereinander liegen, die ebenfalls in den Wahrnehmungsübungen bereits angelegt war. Stets wurde versucht, Lösungen und Wege zu finden, alle Teilnehmenden trotz bestimmter körperlicher Einschränkungen einzubeziehen. Auch Bedenken zu Verständlichkeit der Narrationen oder einem angestrebten Wohlgefühl auch der Zuschauenden konnten geäußert und diskutiert werden.

5. Zusammenfassung und Ausblick

Für die Teilnehmenden hatte die heimische Landschaft des Waldes eine besondere, inspirierende Wirkung. Die vertrauten Strukturen konnten durch die angeleiteten, sensorischen Wahrnehmungsübungen zunächst vertieft und detailliert aufgenommen werden. Die Wahrnehmung des Ortes im Wald sowie die hervorgebrachten Spielprozesse knüpften dabei an bestehende Konstruktionen und Erlebnisse an, experimentierten jedoch auch mit neuen Ausdrucksformen und Befremdung des eigenen Bildes, indem Interpretationen und Spielwelten der Mitspielenden aufgegriffen und erfahrbar gemacht wurden. In einem kreativ-assoziativen Prozess gelang es den Künstler*innen gemeinsam mit den Teilnehmenden gewohnte Perspektiven zu hinterfragen und sich die Umgebung stückweise zu eigen zu machen, zu gestalten und zu inszenieren. Die Landschaft des Buchenberges wurde so nicht nur zum Ort kultureller Praktiken, sie war auch Inspirationsquelle und Reflexionsvorlage, indem bestimmte Motive und Narrative reproduziert und aber auch neue, eigene Geschichten eingeschrieben werden konnten. Dies lässt sich auch in den Reflexionen Westphals (2021) zu einem ähnlichen Projekt lesen:

»Wir haben es von daher mit einer Erfahrung zu tun, die nicht nur Vergangenes aufarbeitet, gegenwärtige gesellschaftliche Wandlungsprozesse aufgreift und transformiert, sondern mit einer Erfahrung als eine Art Laboratorium, worin neue Erfahrungen gemacht und erprobt werden können« (Westphal 2021: 83).

Anfängliche Skepsis und Hemmungen der Teilnehmenden vor theaterpädagogischen Übungen konnten im Schutz der Gruppe und der Abgeschlossenheit

des Waldes behutsam abgebaut werden. Eine Teilnehmerin reflektiert den Prozess in einem Gruppeninterview im Februar 2022 so:

»als Ekaterina mit uns dann mit diesen Körperübungen im Wald anfang, hab ich gedacht ›Was ist das jetzt hier? Dieses Atmen, einatmen, ausatmen und so, wo führt das hin?‹ Äh das fand ich ein bisschen zu äh vielleicht esoterisch oder ich weiß nicht wie, äh wie ich das jetzt erklären soll, aber ich hab gedacht das is- das hat ja nicht Hand und Fuß, so, weil ich immer so zielgerichtet arbeite ja. Und ähm (.) dann hab ich eigentlich ähm erst im Nachhinein verstanden, was//was das fürn Grund hatte, warum sie das gemacht hat. Ähm also es hat eigentlich die Gruppe gut zusammengeführt und es hat auch so ähm uns aufmerksam gemacht für das, was was da im Wald passiert oder wie sich der Wald anfühlt, so. Das fand ich schon mal ganz besonders, also sowas hab ich bisher noch nicht so gemacht. Das war so d- so das erste, der Einstieg ins Projekt, ja.« (GI_2_T2: Z. 27–35)

Die Intention der Künstler*innen, nämlich den Teilnehmenden des Prozesses eine Tür zu einer neuen Welt, einer neuen ästhetisch künstlerischen Erfahrung, zu öffnen, konnte eingelöst werden. Die körperlich-sensorische Sensibilisierung hat die Gruppe für die Bedürfnisse der Einzelnen sensibilisiert und so auch ermöglicht, alle Teilnehmenden nach ihren Möglichkeiten teilhaben zu lassen. In der Metapher der Künstler*innen, die eine Tür öffnen und den Teilnehmenden eine neue Welt zeigen (siehe Abschnitt 4.1), kann jedoch ergänzt werden, dass auch die Künstler*innen neue Wege mit der Gruppe gegangen sind, sich auch haben führen lassen und nicht nur selbst Wegweisende waren. Die Frage, wie Gemeinschaft entsteht und wie man sich nicht allein fühlt, erforschen die Künstler*innen in einer zusammenwachsenden Gruppe. Das wechselseitige Antworten sowie ein sensibles Anpassen der künstlerischen Praxen an die Bedürfnisse, Interessen und Möglichkeiten der Beteiligten war Teil des gemeinschaftlichen Prozesses. Dabei geht es nicht darum, ›eine‹ gemeinsame Antwort zu formulieren, sondern im Prozess Mehrdeutigkeiten herauszufinden und Perspektivveränderungen anzubieten, um selbst eine Antwort zu finden. Teilnehmende »erproben spielerisch-fiktiv bzw. in der Abgeschlossenheit als Mikrokosmos – intentionslose, dennoch realitätsbezogene, differenzierte Perspektiven und Handlungen« (Lang 2014: 218). Im Anschluss an die vorangegangenen Analysen könnte eine These sein, dass ein bewusster Umgang mit der Umwelt sowie ein (Nach)Spüren und Wahrnehmen eines Selbst-in-der-Welt-Verhältnisses zu einer tieferen Ver-

bundenheit mit Anderen und der Welt führen können. Mögliche Antworten und Deutungen könnten Thema weiterer Reflexion sein.

In den analysierten Stellen konnten drei Grundmotive skizziert werden: Der Wald als märchenhafter Wohlfühl- und Schutzraum, als Erfahrung bedrohlicher Wildnis, sowie als gestaltbare Nutzfläche des Menschen. Es konnte gezeigt werden, dass sowohl romantische Erzählungen und klassische Erzählstrukturen – etwa Gut gegen Böse, Bekanntes gegen Fremdes – verwendet wurden, wobei oft Bezug auf bekannte Märchenfiguren genommen wurde, die als Waldwesen assoziiert werden. Allerdings konnte auch ein starker kreativer Drang der (Um-)Gestaltung der eigenen Umwelt, der fantasievollen Inszenierung neuerer Erzählungen und damit eine Stärkung bzw. eine verstärkte Selbstwirksamkeit der Teilnehmenden beobachtet werden. Diese Grundmotive weisen Parallelen auf zu den im wissenschaftlichen Diskurs als »Seelensymbol« (Berr/Schenk 2019: 27) sowie als Nutz- und Verwaltungsräume (vgl. ebd.) bezeichneten Bildern des Landschaftstyps Wald.

Quellen

- Berr, Karsten (2019): »Klassiker der Landschaftsforschung und ihre gegenwärtige Wirkung«, in: Olaf Kühne et al. (Hg.), Handbuch Landschaft, S. 39–53, doi: 10.1007/978-3-658-25746-0_3.
- Berr, Karsten/Schenk, Winfried (2019): »Begriffsgeschichte«, in: Olaf Kühne et al. (Hg.), Handbuch Landschaft, S. 23–38, doi: 10.1007/978-3-658-25746-0_2.
- Bohnsack, Ralf/Nentwig-Gesemann, Iris/Nohl, Arnd-Michael (Hg.) (2013): Die dokumentarische Methode und ihre Forschungspraxis: Grundlagen qualitativer Sozialforschung, 3., akt. Auflage, Wiesbaden: Springer VS, doi: 10.1007/978-3-531-19895-8.
- BWaldG – Gesetz zur Erhaltung des Waldes und zur Förderung der Forstwirtschaft (Bundeswaldgesetz) (2021): Bundeswaldgesetz vom 2. Mai 1975 (BGBl. I S. 1037), das zuletzt durch Artikel 112 des Gesetzes vom 10. August 2021 (BGBl. I S. 3436) geändert worden ist. URL: <https://www.gesetze-im-internet.de/bwaldg/BjNR010370975.html> (25.10.2022).
- Fackler, Isabella (2014): »Erwachsene spielen doch nicht! Gedanken zu einem Seminarangebot zum freien Malausdruck«, in: Magazin erwachsenenbildung.at. Das Fachmedium für Forschung, Praxis und Diskurs 2014

- (22). URL: <https://www.erwachsenenbildung.at/magazin/14-22/meb14-22.pdf> (25.10.2022).
- FAO, Food and Agriculture Organization of the United Nations (2020): Global Forest Resources Assessment 2020. Terms and Definitions. URL: <https://www.fao.org/3/I8661EN/i8661en.pdf> (15.09.2022).
- FLUX – Theater+Schule (o.J.): Residenzen. URL: <https://flux-hessen.de/residenzen/> (15.09.2022).
- Fritz, Jürgen (2018): Wahrnehmung und Spiel, Weinheim/Basel: Beltz Juventa.
- GD EAC, Generaldirektion der Europäischen Kommission für Bildung, Jugend, Sport und Kultur (2016): Policy handbook on artists' residencies. European agenda for culture: work plan for culture 2011–2014, Luxembourg: Publications Office.
- Gregarek, Silvia/Homann, Bärbel (1998): »Was ist Spiel?«, in: Hans-Wolfgang Nickel/Christian Schneegeass (Hg.), Symposium Spieltheorie, Berlin: Institut für Spiel- und Theaterpädagogik, Akademie der Künste, S. 255–259.
- Hartung, Helen (2020): Naturverbundenheit und die Künste – Überlegungen zu einem ästhetischen Naturzugang zur Stärkung der Verbundenheit mit der Natur. URL: <https://www.kubi-online.de/artikel/naturverbundenheit-kuenste-ueberlegungen-einem-aesthetischen-naturzugang-zur-staerkung> (14.09.2022).
- Huizinga, Johan (2014): Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel, 23. Auflage, Reinbek: Rowohlt.
- Kittner, Alma-Elisa (2018): »Sightseer's Work«. Die zeitgenössische Künstlerreise als Arbeit«, in: Harald Pechlaner/Elisa Innerhofer (Hg.), Künstler unterwegs. Wege und Grenzen des Reisens, Baden-Baden: Nomos, S. 57–72.
- Kühne, Olaf/Weber, Florian/Berr, Karsten/Jenal, Corinna (Hg.) (2019): Handbuch Landschaft, Wiesbaden: Springer VS.
- Kulturlandbüro (o.J.): Dorfresidenzen. URL: <https://www.kulturlandbuero.de/formate/dorfresidenzen/> (10.10.2022).
- Küster, Hansjörg (2019): »Wald«, in: Olaf Kühne et al. (Hg.), Handbuch Landschaft, S. 691–698, doi: 10.1007/978-3-658-25746-0_55.
- Lang, Siglinde (2014): »Zwischen Fakt und Fiktion. Partizipative (Gegen-)Räume als Stätten kollaborativer Wissensproduktion«, in: Kristin Westphal et al. (Hg.), Räume Kultureller Bildung. Nationale und transnationale Perspektiven, Weinheim/Basel: Beltz Juventa, S. 216–220.
- Lehmann, Albrecht (2001): »Mythos deutscher Wald«, in: Landeszentrale für politische Bildung Baden-Württemberg (Hg.), Der Bürger im Staat. Der

- deutsche Wald 51 (1), S. 4–9. URL: https://www.buergerundstaat.de/1_01/wald_01.pdf. (25.10.2022).
- Meyer-Drawe, Käte (1984): *Leiblichkeit und Sozialität. Phänomenologische Beiträge zu einer pädagogischen Theorie der Inter-Subjektivität*. München: Fink.
- Oberhäußer, Frank (2022): Berechenbarkeit und Unberechenbarkeit als Merkmale von Spiel in interaktiven Performances des Performancekollektivs Turbo Pascal. URL: <https://www.kubi-online.de/artikel/berechenbarkeit-unberechenbarkeit-merkmale-spiel-interaktiven-performances-des> (25.10.2022).
- Polz-Watzenig, Astrid (2020): *Die heilsame Wirkung des Waldes. Mit zahlreichen Übungsbeispielen für die Praxis*, Wiesbaden: Springer Nature, doi: 10.1007/978-3-658-30670-0.
- Primavesi, Patrick (2010): »Site-Specific Art/Theater im öffentlichen Raum«, in: *Spielraum. Stadtraum. Fokus Schultheater* 09, S. 24–31.
- Rathmann, Joachim (2022): »Waldtherapie«, in: Karsten Berr/Corinna Jenal (Hg.), *Wald in der Vielfalt möglicher Perspektiven. Von der Pluralität lebensweltlicher Bezüge und wissenschaftlicher Thematisierungen*, Wiesbaden: Springer VS, S. 299–318, doi: 10.1007/978-3-658-33705-6.
- Rosa, Hartmut (2021): *Resonanz. Eine Soziologie der Weltbeziehung*, 5. Auflage, Berlin: Suhrkamp.
- Scheuerl, Hans (1977): *Das Spiel. Untersuchungen über sein Wesen, seine pädagogischen Möglichkeiten und Grenzen*, Weinheim/Berlin: Beltz.
- SDW – Schutzgemeinschaft Deutscher Wald Bundesverband e.V. (2020): Was ist Wald?. URL: <https://www.sdw.de/ueber-den-wald/waldwissen/was-ist-wald/> (15.09.2022).
- Sting, Wolfgang (2017): Ästhetische Praxis des Theaters als Intervention, Partizipation oder einfach nur ästhetische Erfahrung?. URL: <https://www.kubi-online.de/artikel/aesthetische-praxis-des-theaters-intervention-partizipation-oder-einfach-nur-aesthetische> (25.10.2022).
- Valtl, Karlheinz (2018): *Pädagogik der Achtsamkeit. Ein Literaturbericht*. URL: https://www.schule-im-aufbruch.at/wp-content/uploads/Schule%20im%20Aufbruch_Publikation%203_Valtl_12%2006%2018.pdf (15.09.2022).
- Waburg, Wiebke/Westphal, Kristin/Kranixfeld, Micha/Sterzenbach, Barbara (2022): »Künstlerische Residenzen in ländlichen Räumen – Theoretische und empirische Annäherungen«, in: Martin Büdel/Nina Kolleck/Jenny Nolting (Hg.), *Forschung zu kultureller Bildung in ländlichen Räumen*, Weinheim/Basel: Beltz Juventa, S. 263–179.

Westphal, Kristin (2021): »Atopien. Ortsbezogene Performance als raumbildender Prozess«, in: Kristin Westphal/Ursula Stenger/Johannes Bilstein (Hg.), Körper denken. Erfahrungen nachschreiben, Weinheim/Basel: Beltz Juventa, S. 76–85.

