

eine lose ansammlung an gedanken und fragen
oder: ein lautes nachdenken mit mehr fragen als antworten

NRW NACHWUCHSSTIPENDIUM KINDER- UND JUGENDTHEATER

SEP-DEZ 2021 am FFT DÜSSELDORF – FORUM FREIES THEATER

Vorgelegt von

Burak Şengüler

vorweg: eine unvollständige liste an erfahrungen

Ich bin das kleine FFT Auto gefahren und habe Kunstschnee abgeholt.

Ich habe köstliche selbstgemachte Suppen und Eintöpfe in der Küche gegessen.

Ich habe zu starken Kaffee gekocht. Merke: entweder fünf gehäufte Löffel oder 10 gestrichene Löffel Kaffeepulver.

Ich war glitzernder Transformations-Türsteher.

Ich saß im RE1 zwischen Köln und Düsseldorf fest. Mehrmals.

Ich habe Zugang zu großartigen Ressourcen erhalten.

Ich habe Coronatests gemacht. Auch mehrmals.

Ich habe an vielen spannenden Sitzungen teilgenommen. Hatte danach aber oft Kopfschmerzen.

Ich habe mit vielen großartigen Menschen sehr viel gelacht.

Ich habe mich im Theater verlaufen. Mehrmals.

Ich war im Izmir und hab Linsensuppe gegessen.

Toxic ist der Banger einer jeden Tanzparty.

Ich hab einen Workshop vorbereitet und niemand ist gekommen.

Ich habe mich fremd im Theaterkontext gefühlt.

Ich hatte Muskelkater im Arm von den schweren Türen.

Ich konnte meine Liebe für Cartoon Network teilen.

*Ich hab zugesehen wie ein Lehrer die (kurze) Stille seiner Schüler:innen im Publikums-
gespräch nicht aushielt und daraus **seine** One-Man-Show über Liebe, Sexualität und
Partner:innenschaft gemacht hat.*

*Ich saß mit einer KiTa-Bande zusammen und wir haben uns mit Gummibändern ab-
geschossen.*

Ich saß mit Erwachsenen in einem Stück für junge Menschen und war gelangweilt.

Ich bin Gummitwist gesprungen.

Ich habe gelernt was ein Quooker ist.

*Ich war Probegast bei einem digitalen Theaterspiel für junge Menschen und habe mit
anderen Erwachsenen das Erwachsenwerden verhandelt.*

Ich habe 100 x auf Corona angestoßen und war dann betrunken.

Ich habe Kinder kennengelernt, die schlauer waren als ich.

Ich habe Fantakuchen gegessen.

...

Wenn Corona ein Brennglas gesellschaftlicher Probleme war, so könnte die (post)pandemische Kunst ein Blick in eine andere Zukunft sein. (Deck 2021)

Es ist Mittwoch. Ich sitze auf einem Kunstledersessel im Büro, das sich in den - liebevoll genannten - Katakomben der neuen Spielstätte des FFT befindet. Wenn ich nach links schaue, blicke ich auf ein halboffenes Fenster. Eine graublau Taube gurr auf dem gelblich durchwitterten Haltestellenwürfel der Bushaltestelle. Jemand schreit.

Ich denke über Inklusion und Digitalisierung im Theater für Junges Publikum nach, aber meine Gedanken schweifen immer wieder ab. Großartiges Thema hast du dir da ausgesucht, sage ich zu mir selbst und ärgere mich. Immer nur den kleinen Fragen hinterher denke ich selbstspöttisch und starre auf den mittlerweile schwarzen Bildschirm meines Laptops. Ich tippe schnell auf eine Taste, um ihn aus seinem Schlummer zu wecken, mir springen Gedanken über die (Un)Zugänglichkeit des Kulturbetriebs in post/pandemischen Zeiten entgegen:

‚Suddenly theatre became accessible to a whole new group of people who have historically been shut out of the industry time and time again’ (Shona Louise, 2020).

In ihrem Essay *Don't Forget Us / Disabled People's Thoughts On Returning To Theatre* denkt die Fotografin und Kolumnistin Shona Louise über neue und veränderte Möglichkeiten der Teilhabe sowie (erneut) auftretende und unterschiedliche Formen von Barrieren im Theaterbetrieb für chronisch kranke Menschen und Menschen mit Behinderungen nach. Sie verfasst ihr Essay zu einem Zeitpunkt an dem die Rufe nach ‚Wiederöffnung der Institutionen‘, ‚Zurück zur Normalität‘ und das Ende des ‚Streaming-Theaters‘ immer lauter werden. Doch von welcher Normalität ist hier die Rede?

‚The world has become so much more accessible, but the worry now is that this will change again once theatre returns to normal’ heißt es im Essay – und dies ohne die Pandemie und ihre globalen Konsequenzen zu romantisieren, verweist Louise auf die vielfältigen Teilhabemöglichkeiten für chronisch kranke Menschen und Menschen mit Behinderungen, die sich mit dem sogenannten Streaming-Theater bzw. Theater im digitalen Raum eröffnen.

... lädt Sie zu einem geplanten Zoom-Meeting ein.

Thema: Persönlicher Meetingraum von ...

Achtung: Sofern Sie den Zoom-Desktop-Client oder die mobile App verwenden, stellen Sie bitte sicher, dass Sie stets die aktuelle Version verwenden. Ihnen stehen ansonsten nicht alle Funktionen zur Verfügung und Sie können ggf. aufgrund der gewählten Verschlüsselungsart nicht an bestimmten Meetings teilnehmen.

Zoom-Meeting beitreten

<https://zoom.us/j/93999684?pwd=d0JJQzNqVJjR2EbERVa05WZ0rZz09>

Meeting-ID: 937 943 3744

Passwort:

Sie können nur per Telefon teilnehmen? Ortseinwahl suchen: <https://zoom.us/u/adl-Xoi3Uuh>

Ich bin Zoom-Müde denke ich und klicke auf den Einladungslink. Mein Körper hat die Form meines unbequemen Holzstuhls angenommen. Die ganze Zeit über korrigiere ich meine Haltung. Fast schon reflexartig stehe ich alle drei Minuten auf und laufe durch das Zimmer. Weg vom Bildschirm. Viele meiner Lebensbereiche spielen sich auf Videokonferenzplattformen ab. Langsam aber sicher, es ist Januar 2022, ändert sich das. Mein Studium aber, meine Jobs und Weiterbildungen in künstlerisch-pädagogischen Bereichen finden überwiegend digital statt.

Ich probiere mich künstlerisch im sogenannten digitalen Raum aus, experimentiere gestaltend und vermittelnd und komme an meine (Wissens-)Grenzen. Spüre den klaffenden Spalt zwischen meinem verkörperten Wissen und den digitalen Möglichkeitsräumen. Alles schön und gut und tappe in die Dichotomie-Falle von Gut und Böse.

Ich sehne mich nach Körperlichkeit, Gemeinschaft.

Wenn die Forderungen nach leiblicher Ko-Präsenz, Liveness und Gemeinschaft laut werden, wird die Frage nach wessen umso dringlicher. Wessen leibliche Ko-Präsenz ist gemeint? Welche Räume und Körper imaginieren wir, wenn wir von Theater und Performance sprechen? Welche weißen Flecken und Leerstellen tun sich innerhalb der heraufbeschworenen Theatergemeinschaft auf, wenn wir an Prä-corona denken?

Wer fehlt(e)? Welche Geschichten, Narrative und Perspektiven tauch(t)en nicht oder nur marginal auf? Und welche (vielleicht kurzfristigen) Zugangsmöglichkeiten eröffnen digitale Übersetzungen? Welche Barrieren und Ausschlüsse zeigen sich aber auch im digitalen Raum?

Vor dem Hintergrund einer *Aesthetics of Access* (Chacón 2015) können Fragen, Suchbewegungen und Bedingungen nach Zugängen, Zugänglichkeit, Teilhabe und Inklusion in künstlerischen Kontexten untersucht und gestaltet werden.

Von diesem Begriffsverständnis ausgehend, kann es nicht darum gehen bereits vorhandene analoge und digitale Räume nur zu ‚öffnen‘ oder nachträglich einige kosmetische Verbesserungen zur sogenannten Barrierefreiheit vorzunehmen:

„The notion of inclusion, of opening the door to a room that exists already, to grant access to the excluded is one of the most misleading elements of disability discourse, and it has found a form in disability theatre in the model of partnership between disabled participants and established mainstream artists. Disability and theatre continues to thrive in this environment, but if we neglect the analysis of power and politicised participation then we will lose the cultural exploration of disability as it has developed over the last 30 years’ (Conroy 2009).

Vielmehr geht es darum gesellschaftliche Macht- und Gewaltlogiken zu erkennen, zu hinterfragen und zu versuchen diese zu dekonstruieren. Auch Kunst- und Kulturinstitutionen sowie die in ihnen eingelassenen künstlerischen und kuratorischen Praktiken existieren nicht in einem Vakuum, sondern sind eingelassen in und strukturiert durch Macht und Gewalt.

Aus der Perspektive einer *Aesthetics of Access* geht es also nicht nur um den Abbau architektonischer, infrastruktureller, sinnlich-rezeptiver oder kognitiver Barrieren. Dies impliziert eine reduktionistische Perspektive.

Vielmehr geht es um eine Erweiterung, Veränderung und mitunter auch Transformation künstlerischer Praktiken. Es geht um die Verschiebung von Wahrnehmungsgewohnheiten, um das Aufbrechen normierter Körperbilder und der Erprobung einer Ästhetik der Vielheiten (z.B. Ines Kleesattel).

Ich nehme an einer diskursiv-künstlerischen Fachtagung per Videokonferenz teil. Es geht um Teilhabe an Kunst und Kultur sowie die Gestaltung teilhabeorientierter künstlerischer Prozesse. Die Podiumsgäste stellen sich verbalsprachlich mit den üblichen Eckdaten zu sich vor. Sie beschreiben ihr Aussehen ebenfalls verbalsprachlich. Es gibt simultane Gebärdendolmetschung, Audiodeskription, Untertitel, sowie einen Kanal in Einfacher Sprache. Ich erkenne, dass es neben Stühlen außerdem auch Liegeflächen und Sitzkissen gibt. Auf Rückfrage wird das Licht gedimmt. Es gibt zwischendurch kleinere Performances und Showings. Auch hier gibt es die Möglichkeit auf eine Vielzahl an Wahrnehmungsdispositionen einzugehen und unterschiedliche Modi anzubieten. Die Performer:innen nutzen Gebärdensprache als künstlerisches Mittel, assistive Kommunikationstechnologien, Gehhilfen und Rollstühle sind Teil der Ästhetik, des künstlerischen Konzepts und eröffnen für mich als Mensch ohne sichtbare Behinderung neue Erfahrungs- und Irritationsräume.

Mir hat sich gezeigt, dass Ästhetik(en) und Zugänglichkeit, Teilhabe oder auch Inklusion sowohl im digitalen und auch im analogen Raum miteinander verzahnt und ineinander als Strukturprinzipien greifen. Dieses erlebte Beispiel verdeutlicht für mich die Veränderung von Räumlichkeit, Zeitlichkeit, Interaktion und Kommunikation durch und mit Kunst. Die Vielheit und Unterschiedlichkeit der Perspektiven, Bedürfnisse und Wahrnehmungsdispositionen eröffnet (vielleicht) Möglichkeitsräume jenseits von normierten Rezeptions- und Produktionsvorstellungen von Kunst, Kultur und Diskurs. Dass dies Prozesse stetigen Austarierens, Ausprobierens, Scheiterns, Umprobierens und Gestaltens sind, versteht sich vermutlich von selbst.

Um es mit den Worten eines Symposiums zur Barrierefreiheit am Theater zu sagen: *be prepared to make mistakes* (Festival Grenzenlos Kultur).

All diese Aspekte – wie sollte es auch anders sein – treffen natürlich auch auf das Theater für Junges Publikum zu. Und doch ergeben sich hier auch weiterführende Fragestellungen und Perspektiven.

Was bedeutet das alles jetzt für das Theater für Junges Publikum? Welche Chancen ergeben sich daraus? Mein anfängliches Interesse am Themenkomplex kommt zum

einen aus meiner beruflichen bzw. wissenschaftlichen Situierung und zum anderen aus persönlichen Beobachtungen während der Pandemie heraus. In meinem Studium der Sonderpädagogik und Ästhetischen Bildung beschäftigte ich mich schon lange mit teilhabeorientierten Formaten und Entwicklungslinien einer inklusiven ästhetischen Bildung. Dabei vertrete ich einen weiten Inklusionsbegriff (Grosche 2015), der neben der Kategorie Behinderung auch Race, Klasse bzw., soziökonomische Herkunft, Gender und Sexualität perspektiviert und die Wechselwirkungen, Bedingungsgefüge und Antinomien analysiert. In diesem Kontext möchte ich auch den Begriff der Aesthetics of Access erweitern.

Im Theater für Junges Publikum scheint diese Perspektive von besonderer Bedeutung zu sein, da die meisten jungen Menschen das Theater im Schulkontext besuchen. Schulklassen sind mitunter heterogen aufgestellt. Die Lebensrealitäten der Kinder und Jugendlichen variieren und die oben genannten Kategorien privilegieren und/oder deprivilegieren sie mehr oder weniger stark.

Im Kontext der Digitalisierung werden junge Menschen häufig als digital natives markiert, da sie intuitiv und selbstverständlich mit Zugängen zum Internet und digitalen Endgeräten aufwachsen und sozialisiert werden – ein Internet State of Mind (Chan). Junge Menschen navigieren, wischen, tappen und klicken sich durch diverse digitale Welten – ob Social Media, Youtube, Games oder Streams. Und eins ist sicher: in der Schule lernen sie diesen Umgang mit Sicherheit eher weniger – ein Blick auf den Umgang mit Digitalisierung im Praxisfeld Schule bzw. in der Lehrer:innenbildung reicht.

Das Theater für Junges Publikum als zielgruppenspezifisches Theater hat schon viel Erfahrung mit partizipativen und experimentellen Theaterformen, die die Lebenswelten, Themen und Bedürfnisse eines konstruierten Publikums in den Mittelpunkt stellen möchte. Dies gelingt mal mehr mal weniger, so meine Behauptung und Beobachtung. Seit einiger Zeit auch schon vor Corona – und das hat mit Sicherheit auch mit meinem vergleichsweise späten Zugang zum Theater zu tun – beobachte ich auch digitale Theaterversuche für Junges bzw. altersgemischtes Publikum. Vom Theater adaptierte und transformierte Games, theatrale Social Media-Inszenierungen, Audiowalks, und viele weitere Beispiele probieren neue und andere Erzähl- und Begegnungsformate.

In diesen Kontexten treffen (oder können potenziell) unterschiedliche Expertisen und Expert:innen zusammentreffen. Junge Menschen, die als sogenannte digital natives einen alltäglichen Zu- und Umgang zu und mit digitaler Kultur haben und Theatermacher:innen, die Interesse an digitalen Formaten haben.

Ein Möglichkeitsraum, der sich dadurch eröffnet und ein wie ich finde großes Potenzial hat, ist das spezifische Wissen junger Menschen aktiv in die künstlerischen Konzepte, den Inszenierungs- und Gestaltungsprozess einzubeziehen. Dieses Potenzial sehe ich vor allem auch für die theaterpädagogische Arbeit mit Kindern und Jugendlichen.

Doch auch hier muss zunächst eine erweiterte Perspektive eingenommen werden. Wie Eingangs beschrieben sind auch digitale und mediatisierte Räume keine machtfreien und voraussetzungslosen Räume – es sind meist normiert gestaltete Räume, die meistens voreingestellte Bedienungsweisen erfordern. Sie erfordern meistens spezifische materielle Ressourcen und geben bestimmte Rezeptions- und Wahrnehmungsmodi vor.

In meiner Stipendiumszeit habe ich nicht viele digitale Produktionen für Junges Publikum sehen können. Ich denke, dass dies auch mit der oben beschriebenen ‚Zoom fatigue‘ zu tun hat. Eine Produktion, der ich als Probegast beiwohnen durfte, die ich konzeptionell, ästhetisch und inhaltlich sehr interessant finde ist *Spiel dich erwachsen* von pulk fiktion:

„Du loggst dich ein und suchst deinen Platz. Du ziehst dir etwas von deinen Erwachsenen an und sorgst dafür, dass dich die nächste Stunde niemand stört. Du liest, was dir das Skript vorgibt und sagst, was du denkst. Du spielst dich erwachsen. Wirklich?“

„Willst du wirklich Erwachsen werden? Welche Regel deiner Erwachsenen würdest du gerne abschaffen? Und – wenn du Erwachsen sein neu denken könntest, wie sähe es aus?“

*„In einer spielerischen Videokonferenz für alle unter 18 lädt pulk fiktion die Konferenzteilnehmer*innen dazu ein Verantwortung, Konsequenz und Solidarität zu verhandeln“ (pulk fiktion, Webseite).*

Innerhalb einer manipulierten und umprogrammierten Videokonferenz begegnen sich junge Menschen und erhalten Scores, Einladungen und Statements zum Thema Erwachsensein/Erwachsenwerden. In einem reflexiven Essay beschäftigt sich pulk fiktion selbstkritisch und ehrlich mit Fragen rund um die Bedeutung von Kinder- und Jugendtheater, den Zugängen und der eigenen Positioniertheit. Hierzu schreiben sie unter anderem:

„Wir dachten wir wären niedrighschwellig, dadurch dass man nur einen Laptop und Internet braucht. Aber siehe da, man braucht auch noch Kopfhörer und den Browser CHROME, und nicht nur Internet sondern sehr gutes Internet. Und auf keinen Fall Tablet oder Smartphone. Und eine Email-Adresse, um sich anzumelden und Tickets zu kaufen und eine Handynummer wäre auch gut, um bei technischen Schwierigkeiten erreichbar zu sein“ (pulk fiktion 2021).

Wer ist unser Publikum? Dies ist eine Frage, die sich nicht nur pulk fiktion stellt. Denn spätestens seit der Pandemie ist die Frage nach der Bedeutung des Theaters für junges Publikum groß und drängend. Was passiert, wenn der ‚Besuchszwang‘ durch die Institution Schule entfällt? Wer hat dann überhaupt noch Ressourcen, Lust und Interesse ins Theater zu gehen? Wen imaginieren wir, wenn wir uns Kinder und Jugendliche als Publikum vorstellen? Welche normierten Bilder und Vorannahmen tauchen auf? Und wieder: welche weißen Flecke und toten Winkel müssen wir aktiv reflektieren? Die materiellen Voraussetzungen für den Zugang zu und die Teilhabe an künstlerisch-digitalen Räumen sind das eine. Das andere betrifft die normierte Bedien- und Wahrnehmungslogik von Soft- und Hardware. An digitaler Kultur aktiv zu partizipieren, erfordert ein breites Repertoire an Kulturtechniken, die nicht allen Menschen voraussetzungslos zugänglich sind.

Die Möglichkeit das spezifische Wissen junger Menschen anzuerkennen und aktiv einzubeziehen, erfordert Verlernprozesse und die kritische Reflexion tradierter und mitunter unbewusster subjektiver Theorien und Annahmen über Ästhetik(en), Theaterkunst, ‚das‘ Publikum, Begegnung und Beziehung. Es betrifft große Felder und Fragen gesellschaftlicher und institutioneller Zusammenhänge, Gerechtigkeits- und Verteilungsfragen.

'Accessibility in the theatre industry will only improve when we recognise that theatre truly is for everyone'

Wenn wir Teilhabe und Teilgabe an (digitaler) Kunst und Kultur ernst nehmen, sollten wir vielleicht versuchen transversal und kopfüber zu denken. Wie können wir Räume, Devices und Softwares hacken und um assistive Technologien erweitern? Welches Expert:innenwissen gibt es, das außerhalb der Theatersphäre schwebt? Welche Bezugsdisziplinen (Cultural Disability Studies, Ungleichheitsforschung, Game Design, etc.) muss in Diskursen der Theaterwissenschaften, Theaterpädagogik und Kulturinstitutionen kultiviert werden? Welche Kompliz:innenschaften müssen angebahnt, vertieft und erweitert werden?

Aber auch Fragen danach wie marginalisiertes Alltags-Expert:innenwissen gerecht entlohnt werden kann, wie Räume und Ressourcen aktiv frei gemacht werden können für marginalisierte Positionen, wie müssen Antrags- und Förderdramaturgien für Kulturschaffende und Vermittelnde (um-)gestaltet werden? Was sind wir bereit zu tun, um ökonomiegesteuerte und neoliberal konfigurierte Verständnisse von Zeitlichkeit, Räumlichkeit, Ressourcen, Beziehung und Care zu transformieren?

Viele Fragen und noch immer auf der Suche nach Antworten.