

Zeitschrift für Spielkultur



„Perspektivenwechsel“ – mein Playing Arts Projekt als Bildungsprozess

Claudia Weigand



Abb. 1: Alberto Giacometti: Walking Man

Einleitung

Von dem Begriff „Playing Arts“ erfuhr ich das erste Mal, als ich mir das Vorlesungsverzeichnis des Pädagogischen Instituts der Universität Mainz für das WS 05/06 angeschaut habe. Der Begriff Playing Arts machte mich neugierig, so dass ich mir sofort die Beschreibung des Seminars durchgelesen habe, um mehr

darüber zu erfahren. Zu der dort beschriebenen Spielform der Gestaltungsspiele hatte ich bisher nur wenig Bezug, so dass mir beim Durchlesen der Kursbeschreibung viele Gedanken durch den Kopf gingen. Ich stellte mir beispielsweise Fragen wie: Liegt mir das kreativ-schöpferische Spiel überhaupt? Bin ich kreativ und spontan genug für solch ein Projekt? Kann ich mich hierbei vor der Gruppe blamieren? Wird es eine besonders persönliche Veranstaltung?

Da ich mir all diese Fragen nur beantworten konnte, wenn ich das Seminar besuchen würde, habe ich mich aus Neugier und Interesse, sowie in Erwartung eines untypischen Mittelseminars entschieden daran teilzunehmen. Ich ging mit gemischten Gefühlen zum Seminar.

Im folgenden möchte ich mein erstes Playing Arts Projekt „Perspektivenwechsel“ vorstellen.

Mein Spielprojekt

Mein Spielprojekt trägt den Namen „Perspektivenwechsel“.

Ideenfindung

Die Wurzeln meines Projekts gehen zurück auf den ersten Tag des Playing Arts Seminars. Während des Seminars stellte ich fest, dass es gar nicht so einfach ist in den kreativ-schöpferischen Prozess von Playing Arts einzusteigen. Die starren Regeln und Vorschriften die uns Menschen im Alltag ständig umgeben sind anscheinend so fest verinnerlicht, dass es eine gewisse Zeit benötigt, sich davon loszulösen und frei, unbefangen und unvoreingenommen zu spielen. Die im Seminar vorgestellten Projekt-Beispiele, und die Diskussion der ersten eigenen Ideen in der Kleingruppe erleichterten mir jedoch den Einstieg in den Spielprozess. Während der Diskussion innerhalb der Kleingruppe schnappte ich den Begriff „Perspektive“ auf und assoziierte damit den Perspektivenvergleich von Menschen verschiedener Größe und deren Blickwinkel und Sichtweisen auf bestimmte Objekte. Dieser erste Gedanke ging mir in den folgenden Tagen nicht mehr aus dem Kopf, weshalb ich beschloss, „Perspektive“ zum Thema meines Projekts zu machen.

Umsetzung

Zu Beginn des Umsetzungsprozesses stand die Überlegung, auf welche Art und Weise ich mein Thema bespielen wollte. Um den Perspektivenvergleich zu verdeutlichen, habe ich einen Fotoapparat genommen.

Zur Umsetzung wollte ich meinen Freund in das Spiel einbeziehen, da zwischen uns ein Größenunterschied von fast 30 cm besteht. Meine Idee war, unsere unterschiedlichen Sichtweisen aufgrund der ungleichen Körpergröße auf ein und dasselbe Objekt vom gleichen Standpunkt aus, durch Fotos zu verdeutlichen.

Mein Freund und ich haben uns also einen Termin gesetzt, um gemeinsam diese Idee zu bespielen. An einem Donnerstag haben wir im Haus meines Freundes und in der Wohngegend rund um das Haus verschiedene Objekte fotografiert. Mein Freund war zwar anfänglich von dieser Idee wenig begeistert, spielte aber bereitwillig mit, brachte dann während des Spielverlaufs aber auch eigene Ideen ein. Beispielsweise haben wir den Blick in einen Park, auf den Fußweg zur Uni, auf den Herd und auf den Kühlschrank fotografiert. Welcher Blickwinkel meiner und welcher der meines Freundes ist, dürfte ziemlich eindeutig sein.





Ich war mit diesen Resultaten nicht sonderlich zufrieden und hatte vor allem das Gefühl, mein Projekt auf diese Weise und an dieser Stelle nicht enden lassen zu können. Ebenso sträubte sich etwas in mir, mit diesen Bildern weiter zu spielen. Da ich im Kompaktseminar erfahren habe, dass es in einem Playing Arts Projekt immer wieder Krisen gibt, die man überwinden kann, und dass solch ein Spielprojekt keineswegs ein geradliniger Prozess ist, sondern Abzweigungen und Umwege gegangen werden dürfen, beschloss ich, dem Begriff der Perspektive zu folgen und mich weiteren Ideen nicht zu verschließen.

So dachte ich erneut über den Begriff „Perspektive“ und dessen Bedeutung nach und brachte mit diesem Wort immer vielfältigere Dinge in Verbindung. Neben der Perspektive verschieden großer Menschen kamen mir u.a. folgende Aspekte in den Sinn:

- Perspektive auf ein Objekt aus verschiedenen Richtungen (bsp. Telefonzelle)
- Perspektive auf ein Objekt zu verschiedenen Zeiten (bsp. Tag/ Nacht, alle x Minuten)
- Perspektive auf ein Objekt aus verschiedenen Entfernungen

Ich entschied mich dafür, diese Perspektivaspekte in mein Projekt einfließen zu lassen.

Da mir der Playing Arts Gedanke und mein Playing Arts Projekt ständig im Hinterkopf waren, und ich auch in meinem Alltag meine Kamera ständig bei mir hatte, konnte ich jederzeit ins Spiel einsteigen, wenn ich Lust dazu hatte und mir ein geeignetes Objekt begegnete. So sind viele Fotos mit unterschiedlichen Facetten der Perspektive entstanden.

Beispielsweise ist mir mein Projekt auf einer Zugfahrt wieder eingefallen. Dabei ist mir aufgefallen, dass sich in einem fahrenden Zug der Standpunkt des sitzenden Passagiers relativ zum Zug nicht verändert, dass er sich aber gegenüber der Umwelt verändert. Diese Veränderung habe ich anhand der Fotos festgehalten.

Ein weiterer spontaner Spielprozess erfolgte bei einem abendlichen Stadtspaziergang mit meiner Schwester. Dabei kam mir wieder einmal die Idee, Bilder für mein Projekt zu machen. Als Motiv wählte ich den Rhein, eine Laterne und eine Telefonzelle, um sie aus verschiedenen Richtungen zu fotografieren. Meine Schwester spielte mit Begeisterung mit und brachte ihre Ideen ebenfalls ins Spiel ein. Hierbei ist die folgende Bilderserie einer Telefonzelle entstanden.

Gemeinsam machten wir die Entdeckung, dass die Bodenbeläge, genauer gesagt die Musterungen und das Material der Bodenbeläge auf denen wir stehen und uns bewegen, ständig variiert, ohne dass wir dies bisher wahrgenommen haben. Von diesem Augenblick an habe ich mich auf meine Füße und den Boden, auf dem sie stehen, konzentriert.

Ich habe in der Folge die verschiedenen Bodenbeläge fotografiert und Bilder meiner eigenen Füße bzw. Schuhe im Stehen geschossen. Während des gesamten Spaziergangs hatten wir beide viel Spaß und dank unserer gelenkten Aufmerksamkeit konnten wir fortlaufend neue Bodenbeläge aus neuen Materialien, mit verschiedenen Farben, Formen und Musterungen entdecken.





In den folgenden Tagen, an denen ich alleine spielte, konnte ich feststellen, dass es mich deutlich mehr Überwindung gekostet hat, ohne Begleitung, alleine mit meiner Kamera auf die Strasse zu gehen und im Spiel zu fotografieren. Dies hing wohl mit der Befürchtung zusammen, von Passanten blöde angeschaut zu werden. Aber ich konnte diese Scheu überwinden und kann im Nachhinein von mir behaupten mutig zu sein „und ungewöhnliche Ideen nicht nur zu spinnen, sondern auch umzusetzen.“¹ Dieses Zitat hat mich während meines Spielprozesses begleitet und mir in kritischen Momenten geholfen.

Auch die letzte Idee hat sich weiterentwickelt, und zwar in der Form, dass meine Schwester und eine Freundin zu aktiven Mitspielerinnen geworden sind, die meine Füße aus verschiedenen Perspektiven im Stehen, Gehen und Laufen fotografiert haben. Zudem kam mir der Einfall Filme der Füße im Gehen und Laufen, aus meiner Perspektive und aus der Perspektive der Mitspielerinnen, zu erstellen. Daraus entstand dann der Gedanke, auch die Perspektive der anderen auf ihre Füße bzw. die Perspektive auf die Füße anderer Menschen mit in das Projekt einzubeziehen.

Am Rande erwähnen möchte ich hier den 5-minütigen Spielprozess, den mein Freund bei dieser Gelegenheit erlebt hat. Er filmte, mit von Sekunde zu Sekunde zunehmender Begeisterung, seine Füße mit verschiedenen Schuhen, auf verschiedenen Bodenbelägen, in verschiedenen Beinstellungen (z.B. X-Bein- oder O-Bein-Stellung) und auf anderen Gegenständen, wie beispielsweise auf der Haustüre, auf und an einer Mauer und auf dem Fußabtreter. Auf mein Nachfragen hin beschrieb er seine Empfindungen während diesem kurzen, aber äußerst intensiven Spiel mit den Worten: „In gewisser Weise eine Entdeckung des Selbst.“, worüber ich mich besonders gefreut habe, da er zu Beginn des Playing Arts Projekts diesem, wie anfangs schon erwähnt, eher skeptisch gegenüber stand.

Zusammenfassend lässt sich zur Durchführung des Projekts sagen, dass sich ein wellenartiger Verlauf herausgebildet hat. Von dem engen Thema des Perspektivenvergleichs großer und kleiner Menschen, hat sich das Thema weiterentwickelt und geöffnet zu den verschiedenen Perspektivarten und -aspekten, und sich dann wieder verengt zur Perspektive auf meine Füße und den

¹ Dorothee, B., zit. bei: Dais, P. u.a., 2005, S. 50

Boden auf dem ich stehe, gehe und laufe, und die Perspektiven anderer Personen auf deren Füße.

Dokumentation des Projekts

Nachdem ich nach einer gewissen Zeit eine große Menge an Bild- und Videomaterial zusammengetragen hatte, stellte ich mir die Frage, auf welche Art und Weise ich mein Projekt dokumentieren und der Gruppe präsentieren möchte. Verschiedene Ideen kamen mir in den Sinn. Aber die Einfälle, die einzelnen Fotos einfach nacheinander ablaufen zu lassen oder die Videoclips aneinandergereiht abzuspielen, erschienen mir dem Projekt nicht angemessen. Das Basteln einer Foto-Collage ließ mir keine Möglichkeit auch die Videos zu präsentieren. Aus den weiteren Ideen, die Bilder und Videos am PC zu verfremden und auf CD zu brennen, die Videos mit Musik zu unterlegen und per PC abzuspielen und Videosequenzen aus den Fotos und den Videos zu erstellen, fertige ich meine Dokumentation an. Letztendlich habe ich mich dafür entschieden, eine Powerpoint-Präsentation mit einem interaktiven Menü zu entwerfen, bei der die Kursteilnehmer durch das Anklicken bestimmter Buttons selbstständig durch das Ergebnis meiner Arbeit navigieren können. In dieser Powerpoint-Präsentation wollte ich die Fotos und die gefilmten Videos darstellen, sowie zusätzlich die Fotos und Videos miteinander kombiniert in Videosequenzen einarbeiten. Außerdem kam mir die Idee, eine Kurzbeschreibung meines Projektablaufes einleitend einzuarbeiten.

Das Erstellen dieser Videosequenzen mit dem Programm „Power Director“ war für mich ebenfalls ein spielerischer Prozess, bei dem der Ausgang völlig offen war. Der Computer wurde beim Erstellen der Videoclips zu meinem Mitspieler. Da das reine Aneinanderreihen der Bilder und Videos recht träge wirkte, baute ich zwischen die einzelnen Aufnahmen wechselnde Übergänge und Zoomeffekte ein und unterlegte die Bilder mit Musik. Durch ständiges Experimentieren und Verwerfen von Ideen haben die jeweiligen Videosequenzen in einem langen Prozess ihr Aussehen bekommen. Andauernd habe ich die Reihenfolge der Bilder verändert, neue Fotos und Videos hinzugefügt und andere wieder herausgenommen, die Effekte zu den Bildern verändert, die Musik neu geschnitten oder gänzlich neue Musikstücke ausgewählt. Dabei habe ich die Zeit völlig vergessen, so dass ich beispielsweise alleine beim Erstellen der ersten Videosequenz drei Stunden am Computer verbracht habe.

Reflektion des Spielprozesses

Im folgenden möchte ich eine Reflektion meines Spielprozesses vornehmen unter der Leitfrage: welcher Zusammenhang besteht zum Prozess der Bildung? Es geht darum, in- wiefern das Spiel im Allgemeinen und das von mir gespielte Playing Arts Projekt im Speziellen Bildungsprozesse in Gang zu setzen vermag bzw. in Gang gesetzt hat. Hierzu werde ich zuerst den Bildungsbegriff definieren und anschließend versuchen, Momente und Möglichkeiten von Bildung in meinem Projekt aufzuspüren.

Schlägt man den Begriff Bildung in der Microsoft Encarta Enzyklopädie² nach, wird dort Bildung als „gesammeltes Wissen wie auch der Prozess, in dem dieses Wissen erworben wird“ definiert. Der Bildungsbegriff der modernen Pädagogik geht weit über die bloße Wissensansammlung hinaus und versteht unter Bildung „den lebensbegleitenden Entwicklungsprozess des Menschen, bei dem er seine geistigen, kulturellen und lebenspraktischen Fähigkeiten und seine personalen und sozialen Kompetenzen erweitert.“³ Demnach ist Bildung ein fortlaufender Prozess der Suche nach Sinn sowie die „geistige Verarbeitung von Erfahrung“⁴ bei dem man das Wahrgenommene mit Bedeutung füllt, und nicht das alleinige Sammeln von Daten.

Hentig⁵ führt ebenfalls einen modernen und zugleich ganzheitlichen Bildungsbegriff an und definiert Bildung als „die Belehrung und authentische Erfahrungen ermöglichende Selbstfindung und -bestimmung gegenüber dem Systemcharakter der Gesellschaft“. Demzufolge stellt Bildung einen Prozess dar, der auf die Entfaltung der eigenen Persönlichkeit und Individualität ebenso abzielt, wie auf Selbstbildung und „selbsttätige Aneignung von Welt“⁶.

Playing Arts, das aus dem Dialog von Kunst und Spiel entstanden ist und als „eine Tätigkeit künstlerischen Spiels und spielender Kunst“⁷ bezeichnet wird, regt diese Selbsttätigkeit und Selbstbildung an, indem das Thema, die Art und Weise und der Ort des Spiels selbsttätig gewählt wird.

Ich hatte schon recht früh, und zwar am Ende der ersten Seminarsitzung, den entscheidenden Impuls für mein Thema und somit meine eigene Spur gefunden, und musste mir nun überlegen, was ich mit dieser Fährte machen wolle, was

² Microsoft Encarta Enzyklopädie, 2005

³ Wikipedia, 2006, o.S.

⁴ Hentig, H., 1996, S.15, zit. bei: Lindner, W., 2005, S. 131

⁵ Hentig, H., zit. bei: Schaefer, H.-P., S. 61

⁶ Sturzenhecker, B., 2005, S. 93

⁷ Riemer, C., u.a., 2002, S. 2

mich interessiert, mir Spaß und Freude bringt und womit ich meine Zeit verbringen wollte? Dieses selbsttätige und von Vorschriften bzw. Leitlinien entbundene Spielen fiel mir anfangs recht schwer. Erst als ich eine erste ungefähre Vorstellung meines Projekts entwickelt hatte, habe ich mich lustvoll ans Experimentieren gemacht und erste Gestaltungsformen ausprobiert. Im Laufe des Projekts bin ich der Spur der Perspektive gefolgt und habe durch Auseinandersetzungen mit Freunden und mit mir selbst neue Impulse und Anregungen erhalten, die ich aufgegriffen und umgesetzt habe. Letztendlich habe ich so mit der Straße meinen Spielort und zugleich mein Spielobjekt gefunden.

An dieser Stelle möchte ich die „selbsttätige Aneignung von Welt“⁸ nochmals aufgreifen, den Blickwinkel aber weg von der Selbsttätigkeit, hin zu dem Begriff der Welt lenken. Schon Maxim Gorki⁹ bescheinigte in folgender Aussage dem Spiel die Möglichkeit der Auseinandersetzung des Subjektes mit sich selbst und seiner Welt: „Das Spiel ist der Weg der Kinder zur Erkenntnis der Welt, in der sie leben!“ Auch Playing Arts fordert dazu auf, sich selbst und seine Alltagswelt aufs Spiel zu setzen und ins Spiel zu bringen. Die Welt des Alltags, die normalerweise als unproblematisch und vertraut empfunden wird, erscheint manchmal zugleich eintönig, langweilig und ohne jede Abwechslung. Das Spiel ermöglicht Menschen neue Erkenntnisse zu gewinnen und sich auf diese Weise zu finden und weiterzuentwickeln.

Mein Spielprojekt hat auch mir ermöglicht, in meinem Alltag und meiner alltäglichen Welt, die ich ja vermeintlich gut kenne, immer wieder neue und spannende Perspektiven zu entdecken. Täglich ging ich bisher durch mein Leben ohne darauf zu achten, worauf ich laufe und ohne mir den Boden unter meinen Füßen mit seinen verschiedenen Belägen, Farben und Mustern bewusst zu machen. In und durch mein Spielprojekt habe ich eine besondere Wahrnehmung und Aufmerksamkeit für die kleinen Details in meiner Alltagswelt entwickelt, diese Details bewusst erlebt.

Durch das Darstellen dieser alltäglichen Dinge auf den Fotos, in den Videos und den Videosequenzen werden diese aus dem Alltag und der damit verbundenen Selbstverständlichkeit hervorgehoben. Dadurch habe ich erkannt, dass es bedeutungsvoll ist, auf meinen eigenen Füßen stehen und gehen und damit die Welt erkunden zu können und einen festen Boden unter meinen Füßen zu haben, der mir Halt gibt. Ich habe begriffen, dass ich völlig frei bin zu entscheiden, wo

⁸ Sturzenhecker, B., 2005, S. 93

ich hinlaufe und hintrete, welchen (Lebens-)weg ich wähle und welcher (Lebens-)spur ich folge. Der Spielprozess hat mich dazu angeregt darüber nachzudenken, wohin mich meine Schuhe, die nur ich trage und mit denen ich durch mein Leben gehe, führen, welchen Lebensweg ich einschlagen werde, wie viele Schritte ich noch gehen werde und schon gegangen bin. Dadurch kam es zur Auseinandersetzung mit der Gegenwart, und auch mit der Vergangenheit und der Zukunft.

Charakteristisch für Playing Arts Prozesse ist die Tatsache, dass oft ein Zusammenhang zwischen persönlichen und biographischen Erfahrungen und dem aktuellen Spiel besteht, welcher das Aufnehmen der eigenen (Lebens-)spur ermöglicht und unbewusst lenkt. Klinge, A.K. u.a.¹⁰ beschreiben diesbezüglich Playing Arts als „ein selbstbestimmtes, gestalterisches und spielerisches Handeln, das [...] auf eine Verbindung von Kunst und Leben durch Spiel setzt.“ Solche Impulse und Anregungen aus der Kunst werden mit der eigenen Lebensgeschichte verbunden.

In meinem Projekt konnte ich eine derartige Verbindung zur eigenen Lebensspur erfahren. Schon als kleines Kind neigte ich beim Spazieren gehen und später beim Joggen stets dazu, meine Schritte ganz bewusst angepasst an das Muster des Straßenbelags auf den Boden zu setzen und demnach kurze oder lange Schritte zu machen oder die Schritte seitlich zu versetzen. Diese Beziehung war mir jedoch während meines Spiels nicht bewusst und ich habe sie erst rückblickend bemerkt.

Aus der Beziehung zu Kunst und Spiel greift Playing Arts außerdem auf die Orientierung am zweckfreien Tun zurück.¹¹ Diese Zweckfreiheit des Tuns besagt, dass das Spielen ganz ungezwungen und um des Spielens Willen ausgeübt wird. Wie ich dies vom Kindsein her kannte, habe ich mich in meinem Spiel zum Teil gänzlich verloren, ein Gefühl des Eintauchens und Getragenseins gespürt und dabei völlig die Zeit vergessen. Das gleiche geschah mir jetzt bei diesem Projekt. So bin ich beispielsweise oft gedankenverloren durch die Straßen gezogen oder habe alleine beim Erstellen der ersten Videosequenz ganze drei Stunden am PC

⁹ Gorki, M., zit bei: Ziemer, K., 2003, S. 1

¹⁰ Klinge, A.K. u.a., 2005, S. 133

¹¹ vgl. May, M., 2005, S. 186

verbracht. Mihaly Csikszentmihalyi¹² nennt solche Phänomene die Erfahrung des Fließens bzw. auf Englisch flow. Flow ist ein Zustand des völligen Aufgehens in einer Tätigkeit, wobei die Konzentration vollkommen auf die aktuelle Aufgabe gerichtet ist und Wahrnehmungen, die nicht auf die Aktivität gerichtet sind, mühelos ausgeblendet werden.

Scheuerl¹³ beschreibt die Freiheit des Spiels dahingehend, „dass jede Festlegung und Fesselung an einen eindeutigen Aktionstunnel fehlt.“ Sich spielerisch in solche Interaktionen einzulassen, die keine Richtlinien aufweisen und deren Resultate nicht vorhersagbar sind, fordert Kompetenzen, wie Phantasie, Kreativität, Selbstorganisation, Selbstständigkeit und Selbsttätigkeit, die ich in meinem Spiel einbezogen habe. Gleichzeitig eröffnete mir diese Freiheit vielfältige Möglichkeiten zum Experimentieren und Ausprobieren, sowie zur spielerischen Auseinandersetzung mit dem Thema Perspektivenwechsel, was dazu geführt hat, dass sich das Thema im Verlauf des Spielprozesses stets weiterentwickelt hat. Ich habe neue Aspekte entdeckt und wurde dadurch zu weiteren Spielen und Experimentieren angeregt - ein Wechselspiel von wahrnehmen und spielen bzw. agieren bildete sich heraus. Diese Weiterentwicklung gestattete mir immer wieder neue Erfahrungen.

In der Art und Weise der Welterfahrung, die das Spielen ermöglicht, liegen bildende Momente. Durch Handeln, Experimentieren und Ausprobieren werden Bildungsprozesse als körperlich, sinnlich und zeitlich mitgestaltete geistige Prozesse erfahren.¹⁴ Solche körperlich-sinnlichen Erfahrungen und Wahrnehmungen habe ich im Laufe meines Spiels v.a. während des Gehens und Laufens erlebt. Zuvor wusste ich gar nicht, dass Gehen so spannend sein kann. Beim Laufen habe ich versucht bewusst auf meine Wahrnehmung zu achten, so konnte ich dabei die Verschiedenartigkeit der Bodenbeläge, wie z.B. Sand, Holz oder Stein, nicht nur sehen, sondern auch spüren. Dieses kontrollierte Gehen gab mir die Möglichkeit, mir meines Körpers, meiner Füße, meiner Gefühle und Empfindungen, während des Gehens bewusster zu werden. Durch mein Projekt habe ich gelernt, meinen Füßen, mit denen ich mich täglich so selbstverständlich bewege und mit denen ich im Laufe meines Lebens eine lange Strecke zurücklegen werde, mehr Aufmerksamkeit zu schenken.

¹² vgl. Laub, M., u.a., 2004, S. 16 ff.

¹³ Scheuerl, H., 1994, S. 87, zit. bei: Kahlund, M., o.J., o.S.

¹⁴ vgl. Schäfer, G.E., o.J., S.4

Auch die Eigenschaften des Bodens mit seinen einfachen, oftmals geometrischen Mustern, Farben, Bemalungen, Formen und Strukturen habe ich beobachtet und dadurch eine besondere Wahrnehmung für Boden in meinem Alltag entwickelt. Insgesamt bin ich auf etwa 40 verschiedene Bodenbeläge gestoßen. Wenn ich nun durch die Straßen ziehe, fallen mir oftmals neue Straßenmuster und –beläge auf, die ich vor meinem Spiel nicht wahrgenommen hätte.

Durch die ungewohnte und irritierende Perspektive auf die Füße und den Boden, die auf den Fotos und in den Videoclips direkt von oben oder von der Seite aus betrachtet werden, und die unmittelbare Nähe zu den Füßen, kommt es zu einem ungewohnten Blick auf die Realität und so zu einem Verfremdungseffekt.

Dies provoziert eine neue sinnliche Erfahrung und Wahrnehmung der gewohnten Gegenstände der Alltagswelt. Über das Betrachten der Fotos und Videos begibt man sich in eine andere Perspektive und hat dadurch die Chance, den eigenen alltäglichen Blickwinkel zu verlassen. Schon Antoine de Saint-Exupéry stellt fest, dass, "Um klar zu sehen, [...] oft ein Wechsel der Blickrichtung" genügt. Dadurch kann man eine andere Perspektive kennen lernen und sich mit der eigenen und der fremden Perspektive auf die Welt auseinander setzen.

Das Erkennen und Bewusstwerden der unterschiedlichen Perspektiven ist die Grundlage für ein höheres Maß an Toleranz. Wünschenswert wäre, diese unterschiedlichen Sichtweisen als gleichberechtigt anzuerkennen. "Gelänge es uns häufiger, bewusst durch die Augen des anderen zu schauen und könnten wir dies als eine Gewohnheit in unseren Alltag hineinnehmen, so liefе manches anders."¹⁵ Diese Fähigkeit zur Perspektiven-Übernahme, das sogenannte „taking the role of the other“, fördert das Verständnis für den anderen und ist dadurch eine wesentliche Voraussetzung für eine gelungene Kommunikation.

Zudem konnte ich die Sichtweise meines Freundes näher kennen lernen. Die Fotos verdeutlichten doch recht eindrücklich unsere verschiedenen Perspektiven. Durch die Wahl der Filmmusik zu den Videosequenzen, wie beispielsweise „Walking in my shoes“ von Depeche Mode oder „Go on“ von Lunik, wollte ich einen thematischen Bezug zu den Aufnahmen herstellen, um die Gesamtwirkung der Bilder zu verstärken und den alltäglichen Prozess des Stehens, Gehens und Laufens deutlicher und auf eine andere Art und Weise hervorzuheben. Während

¹⁵ Madelung, E. u.a., 2003, S.53

der Präsentation meines Spielprojekts wurde ich im Seminar von einer Kommilitonin darauf aufmerksam gemacht, dass der Liedtext „Try walking in my shoes“ den Betrachter explizit dazu auffordert, sich die Dinge aus einer anderen Perspektive anzuschauen und in den Schuhen der anderen Menschen einige Schritte zu tun.

Abschließend möchte ich weitere denkbare Lerngelegenheiten und erzielte Lerneffekte aufzählen.

Im Laufe des Projekts gingen mir viele Gedanken durch den Kopf. So tauchten irgendwann Fragen auf, wie beispielsweise: Wohin führen mich meine Füße? Wie funktioniert Gehen und Laufen überhaupt? oder Wie viele Schritte bin ich heute schon gegangen?

Um Antworten auf diese Fragen zu bekommen, habe ich parallel zum Spielprozess im Internet viele Geschichten, Erfahrungsberichte, wissenschaftliche Arbeiten und Zeitschriftartikel gelesen und viele Informationen zu den Themen Straße, Straßenbelag, Perspektive, Filmtechnik, Augen, Sichtweise, Füße, menschlicher Gang, Gehen, Laufen und Rennen, Barfußlaufen usw. gesammelt. Diese Nachforschungen unterfütterten mir den parallel ablaufenden Spielprozess mit harten Fakten und öffneten mich für neue Impulse.

Neben den bisher genannten gedanklichen Veränderungen, die sich bei mir während dem Projekt herausgebildet haben, gab es auch einige technische Bereiche, in denen ich meine Fähigkeiten weiterentwickeln konnte.

So habe ich mir eigenständig technische Fähigkeiten angeeignet, die ich für die Umsetzung und Dokumentation des Projekts benötige. Dabei habe ich die Möglichkeiten meiner Fotokamera kennen gelernt und erfahren, dass mit dieser Kamera das Erstellen von Videosequenzen bei Nacht nur schlecht möglich ist, da im Filmmodus der Blitz nicht zur Verfügung steht. Ich habe viel mit den Kameraeinstellungen experimentiert und dabei festgestellt, dass die gleichen Bilder am Tag und in der Nacht, mit und ohne Blitz geschossen, durch die unterschiedlichen Lichtverhältnisse eine völlig andere Wirkung aufweisen. Nebenbei musste ich lernen die Kamera während der Belichtungszeit ruhigzuhalten, um die Bilder nicht zu verwackeln. Außerdem habe ich mir zum Erstellen der digitalen Videosequenzen das Programm Power Director angeeignet und den Vorgang der digitalen Videobearbeitung erforscht.

Fazit

Wie schon in der Einleitung erwähnt, ging ich mit gemischten Gefühlen zum Seminar. Im Nachhinein kann ich sagen, dass ich froh darüber bin an diesem Seminar teilgenommen zu haben, da mir viel Neues, Interessantes und Schönes während den Seminartagen und in der kreativ-schöpferischen Zeit zwischen diesen Tagen begegnet ist.

Die Gestaltung des Playing Arts Projekt hat mir viel Freude gemacht und war äußerst zufriedenstellend und auch befriedigend. Während der kreativ-schöpferischen Zeit habe ich viele neue Eindrücke und Erkenntnisse gesammelt. Sehr selbstverständlich und spielerisch habe ich mir neue Kenntnisse über Fototechnik angeeignet und viel Energie, Engagement, Tatendrang und Leidenschaft in mein Spiel gesteckt. Ich war während dem Spielprozess zum Teil so sehr mit diesem beschäftigt, dass ich übliche Freizeittätigkeiten, wie joggen gehen, lesen, usw. zurückgestellt habe.

Auch nachdem ich das Projekt mit der Präsentation eigentlich beendet hatte, habe ich mich innerlich nicht gänzlich davon lösen können und mich des öfteren dabei ertappt, wie ich Ausschau nach möglichen Motiven gehalten habe - das Spiel hat Spuren in mir hinterlassen.

Ich hatte während der gesamten Projektphase viel Spaß und ich habe meine alltägliche Welt neu entdeckt, wie ich sie zuvor noch nicht gesehen habe.

Literaturverzeichnis

Dais, P., Höschele, R.: Playing Arts-Projekte in der Evangelischen Jugendarbeit in Württemberg. In: Riemer, C., Sturzenhecker, B. (Hrsg.): Playing Arts. Impulse ästhetischer Bildung für die Jugendarbeit. Weinheim: Juventa, 2005, S. 49-63.

Kahlund, M.: Spielen im Unterricht. <http://www.spielunterricht.de/> (Stand: 22.12.2005)

Klinge, A.K., Müller, L., Voigt-Kehlenbeck, C., Schwarz, A.: Der Sprung von der Empore. In: Riemer, C., Sturzenhecker, B. (Hrsg.): Playing Arts. Impulse ästhetischer Bildung für die Jugendarbeit. Weinheim: Juventa, 2005, S. 133-161.

Laub, M., Klek, J.: Phänomenologie des Spiels, unveröffentlichte Publikation, Universität Karlsruhe, Institut für Sport- und Sportwissenschaft, 2004.

Lindner, W.: Bildungskonzeptionelle Reflexion der Projekte. In: Riemer, C., Sturzenhecker, B. (Hrsg.): Playing Arts. Impulse ästhetischer Bildung für die Jugendarbeit. Weinheim: Juventa, 2005, S. 123-132.

Madelung, E., Innecken, B.: Im Bilde sein, Carl-Auer-Systeme Verlag, 2003.

May, M.: Sex, Reflexivität und Video: Ein Kommentar zum „Love Experts“-Projekt. In: Riemer, C., Sturzenhecker, B. (Hrsg.): Playing Arts. Impulse ästhetischer Bildung für die Jugendarbeit. Weinheim: Juventa, 2005, S. 181-188.

Microsoft Encarta Enzyklopädie, 2005

Riemer, C., Sturzenhecker, B.: Playing Arts. Triga-Verlag. Oktober, 2002

Schaefer, H.-P.: PISA und was nun? Kindheit und Jugend – Aufwachsen heute. <http://www.lvr.de/FachDez/Jugend/Fachthemen/jugendhilfe+und+schule/jusmat5.pdf> (Stand: 21.12.2005)

Schäfer, G.: Spiel-Raum-Bildung. Konzeptüberlegungen zur frühkindlichen Bildung. http://www.kigaweb.de/elvis_img/0000241122_0001.pdf (Stand: 20.12.2005)

Sturzenhecker, B.: Zur Interpretation des „KLO-Projekts“ als jugendarbeiterischer Bildungsprozess. In: Riemer, C., Sturzenhecker, B. (Hrsg.): Playing Arts. Impulse ästhetischer Bildung für die Jugendarbeit. Weinheim: Juventa, 2005, S. 85-95.

Wikipedia, Artikel Bildung, In: Wikipedia, Die freie Enzyklopädie. Bearbeitungsstand: 5. 1 2006, <http://de.wikipedia.org/wiki/Bildung>; (Abgerufen: 7.1.2006)

Ziemen, K.: Das (behinderten)pädagogische Spiel – Zu einigen aktuellen pädagogischen und didaktisch-methodischen Fragen des Faches, 2003, S. 1. http://www.competens.net/schrift/schr1_14.pdf (Stand: 21.12.2005)

Abbildung: Alberto Giacometti: Walking Man

<http://www.univie.ac.at/cga/art/sculpture.html> (Stand: 14.12.2005)