

Wirkstatt für neuen Wind
c/o Heinz-D. Haun
Urbanstr. 27
51469 Bergisch Gladbach
Tel./ Fax: 02202-250836
hdhaun@neuer-wind.de
www.wirkwind.de

Theaterpädagogische Projekte: Inhaltliche und methodische Überlegungen

Der vorliegende Aufsatz geht nicht explizit auf theaterpädagogische Arbeit ein in dem Sinne, dass diese Arbeit primär vom Theater her gedacht wäre. Vielmehr wird versucht, eine allgemeinere Beschreibung von Projektarbeit zu entfalten, die allerdings voll und ganz auch auf Ansätze freier Arbeit im Zusammenhang mit Theater/ Darstellung im weitesten Sinn zutrifft.

1. Projekte als Wurf und Wagnis

Das Wort *pro-iectum* bedeutet "etwas entwerfen, nach vorne werfen", deutet auf ein "voraus-geworfenes Wagnis" (*von Hentig*). Die Vorsilbe "ent-" lässt in der Regel schließen auf: Trennung von etwas. So mag der "Ent-wurf" sich auf die "Trennung" einer Zeichnung, eines Plans von der bloßen Vorstellung, dem reinen Gedankenspiel beziehen. Wichtiger jedoch erscheint, dass diese Zeichnung, dieser Plan, dieses Programm eine "*neue Gestalt*" intendiert. Diese neue Gestalt ist noch nicht realisiert, soll aber Realität werden, soll kreierte (will heißen: erschaffen) und manifest werden, soll aus dem Projektierten, dem Konzept herauswachsen. "Nach vorne werfen" deutet es an: Projekte träumen in die Zukunft. Eine Zukunft freilich, die noch niemand exakt kennt, die unkalkulierbar ist – ein Wagnis wie das Leben ohnehin. Ein *Wagnis* eingehen heißt einen Schwebeszustand (den der Waage nämlich) aushalten wollen und den unsicheren Ausgang riskieren, aber auch: sich wagen *wollen*, sich "dran begeben", mutig sein, ent-schlossen.

Projekte haben also zu tun mit Absichten, mit Unfertigem, mit Strategien, mit Entwicklungen, mit Versuchen, mit Entdeckungen, mit Kreationen, mit Lösungen – und sie können zu tun haben mit Gespinsten, mit unfertig Lieengelassenem, mit Sackgassen und Umwegen, mit Irrtümern, mit Misslungenem und neuen Problemen. Führt ein Projekt zu einem gewünschten *Ergebnis* oder *Produkt*, wird man es im allgemeinen als "gelungen" ansehen. Führt es nicht zu einem beabsichtigten Ergebnis, muss es deswegen aber noch nicht als "mislungen" disqualifiziert werden, denn das "Ergebnis" ist nur eine Seite der Medaille; die andere Seite heißt *Erlebnis*, *Erfahrung*, *Prozess*. Und dank dieser Seite der Münze träumen sich Projekte nicht nur in die Zukunft, sondern betreiben sie *Ent-Wicklung* (Evolution!) in der Gegenwart: handelnd, verändernd, bewirkend. Doch ob man sich Erlebnis oder Ergebnis, Prozess oder Produkt eines Projektes anschaut, in irgendeiner Form herauskommen soll schon was: Projekte, zumal Projekte im pädagogischen Rahmen, "müssen folgenreich sein, wenn sie erfolgreich sein sollen" (*Benner/ Ramseger*). Worauf-hin sich die "Folgen" eines Projektes

überprüfen lassen müssen, zielt auf "Erprobung und Bewährung der zu fördernden Einsichtsfähigkeit... in der gesellschaftlichen Wirklichkeit" (ebd.). – Es geht also ums Zurechtfinden im Alltag, um Welterfahrung und Weltverständnis.

Ein Projekt kommt zustande

- durch die Initiative einer Projektleiterin/ eines Projektleiters (PL) oder der Projektteilnehmer/innen (TN)
- aufgrund eines gewonnenen Konsenses von PL und TN
- angesichts praktischer Aufgaben
- in einer kompetenten, durchaus heterogenen, möglichst konstanten Gruppe
- für eine gewisse, meist festgelegte Zeitspanne.

Projekte im sozialkulturellen bzw. kulturpädagogischen Bereich sind in aller Regel Bildungsangebote. D. h. mit ihrer Einrichtung wird im allgemeinen ein mehr oder weniger ausgeklügeltes, intentional-konkretes oder wohlwollend-diffuses pädagogisches Konzept verbunden sein.

Didaktiker und Methodiker stimmen wohl im Groben darin überein, dass ein Projekt

- als allgemeinstes Ziel Möglichkeiten zu schaffen verfolgt, das *Lernen zu lernen*.
- *selbsttätiges Lernen* betont. (Die Teilnehmer und Teilnehmerinnen sind "Agenten ihrer eigenen Lernprozesse". – vgl. Piaget).
- abstrakte, zerstückelte, entfremdete Lebensbereiche aufhebt und stattdessen
- *konkrete, ganzheitliche, selbstbestimmte Erfahrung* ermöglicht, d.h.
- sowohl *sinnliche Wahrnehmung* als auch *theoretische Einordnung* ("Sinn und Verstand") mit einbezieht und *Körper, Geist und Seele* gleichermaßen beansprucht,
- *konkrete Umwelterfahrungen* der TN integriert und nicht im abgesonderten Erfahrungsraum stattfindet und
- nicht ohne die Herstellung günstiger Bedingungen für *geeignete Lernumwelten* und ein jeweiliges Maß an *Organisation* auskommen wird.

2. Projekte als Gruppenreisen

ervarn (mhd.) heißt soviel wie "reisend sich kundig machen". Ein Projekt, das "*Erfahrungslernen*" in den Vordergrund stellt, bietet gezielte Erkundungen, Entdeckungen, Erforschungen, Einordnungen an. In Anlehnung an von Hentig

- eröffnen Projekte weitere Erfahrungsmöglichkeiten.
- sind sie den TN aufgrund ihrer Vorerfahrungen erschließbar.
- nehmen sie voraufgegangene Erfahrungen auf und verarbeiten, verändern, erklären sie diese.
- ermöglichen Projekte Erfahrungen, die umwandelbar und übertragbar sind.
- erlauben sie Differenzierung und Vereinfachung, Abstraktion und Konkretion, öffnen sie sich dem Wissen (der Wissenschaft) wie dem Handeln.
- beziehen sie Erfahrungen anderer mit ein, die verständlich, berechtigt und vergleichbar erscheinen.
- gehen Projekte die TN persönlich etwas an.
- gehen Projekte die Gemeinschaft und Gesellschaft etwas an, in der die TN leben und leben werden.

Ein grundlegendes Interesse, eine Motivierbarkeit und Problemsichtigkeit sind *notwendige Vor-aussetzungen* für das Gelingen eines Projektes auf der TN-Seite. Erfahrungsoffenheit und Neugier müssen ebenso erwartet werden können (ansonsten begibt sich niemand auf eine "Rei-se") wie Phantasie, Mut, Geduld und Kooperationsbereitschaft. Von den TN wird im Verlauf des Projekts zu fordern sein, dass sie bestehende Möglichkeiten miteinander vergleichen, Alternativen erkunden und Entscheidungen treffen, dass sie die Fähigkeit zur Weiterentwicklung von Problemstellungen und Lösungsansätzen zeigen und dass sie Ungewissheiten aushalten können. Die "Reise" wird man andererseits wohl auch nur dann fortsetzen wollen, wenn eigene Fähigkeiten eingebracht werden können und jede/r ihre/seine Möglichkeiten, Vorstellungen und Visionen weitgehend entwickeln und realisieren kann.

Der/ die PL ist einerseits Teil des Geschehens, er/ sie initiiert, gestaltet, erkundet, entdeckt gemeinsam mit den TN, beobachtet andererseits aber auch gleichsam aus der Vogelperspektive das Geschehen, schätzt die individuellen wie kollektiven Entwicklungen ein, beurteilt die Arbeits-verläufe, fragt (kritisch) nach, arrangiert eine förderliche Lernumwelt und schafft mit einem geeigneten Rahmen Lernvoraussetzungen, strukturiert, öffnet Bereiche und neue Zugänge zu Bereichen, bereitet vor, wählt Materialien aus, stellt Medien bereit (hat u.U. einen Informations- / Wissensvorsprung), animiert zu Lösungsversuchen, verhilft bestehenden Möglichkeiten zu ihrer Verwirklichung, verstärkt kreative Beiträge, bietet sich an als Gesprächspartner, Berater und Freund und zeigt sich als "Modell eines lernenden, handelnden, genießenden, sich selbst bestimmenden Menschen" (von Hentig), der auch von sich redet und sich aussetzt, der irren kann und dem Schwierigkeiten, Nichtwissen und Nichtkönnen nicht fremd sein müssen. Kurz: ein/e

PL braucht nicht mehr zu sein als Fachmann/ Fachfrau, der/ die "einen Bezugsrahmen schafft, innerhalb dessen die freie Wahl erlaubt und erwünscht ist" (Fremont-Smith) und der/ die sich bemüht, respektvoll zu sein, aufrichtig und warmherzig.

Die Lernsituation eines Projektes ist "offen". Da der Verlauf nicht absehbaren Einflüssen und Ereignissen unterworfen ist, kann jede Art von Planung immer nur beschränkte Gültigkeit beanspruchen. Planung kann nur erfolgen in steter Wechselwirkung mit der konkreten Situation, der sie sich flexibel anzupassen hat. Obwohl das Prinzip der Offenheit für spontane Aktivitäten gilt, bleibt Lernen dennoch nicht dem Zufall überlassen.

Das, was ein Projekt leisten will, ergibt sich aus dem Ringen seiner Teilnehmer um eine beabsichtigte Form. Dabei geht es nicht nur um Prozess *oder* Produkt. Denn was letztlich jede kreative Aktion motiviert, ist Gestaltungswille, der lebendig wird im Prozess und sich dokumentiert im Produkt, ist die "Leidenschaft für Form" (Rollo May), ist – nebenbei bemerkt – die Synthese des apollonischen (Form-) und des dionysischen (Leidenschafts-) Prinzips.

Vergleicht man Anleiter oder Lehrer und Teilnehmer im Hinblick auf den Grad ihrer Mitwirkungs- und Gestaltungsmöglichkeiten in Lernsituationen, so ergeben sich für ein Projekt relativ hohe Werte beider. Niedrigste Werte für beide wären für programmierte Instruktionen und Lernprogramme auszumachen. Einseitig hohe Entscheidungsbefugnis hat ein Lehrer im Vergleich zu seinen Schülern in herkömmlicher Unterrichtsweise, einseitig hohe Freiheit der Aktivität und Gestaltung von Lernsituationen haben Schüler im Gegensatz zu ihrem Lehrer im *laissez-faire* bestimmten Lernstil.

hoch

freie Entscheidung im
bloßen Sein, beliebigen Tun
(laissez-faire)

Projektarbeit

tief

Aktivität/ Mitwirkung des Leiters/ der Leiterin

hoch

programmierte Instruktion
Lernprogramme

herkömmlicher
Unterricht (im Theater:
Inszenierung eines Regisseurs)

tief

(Schaubild in Anlehnung an Bussis/ Chittenden, in: Klewitz/ Mitzkat)

Projekte beteiligen also "beide Seiten" der Mitwirkenden vergleichbar intensiv, wenn auch mit unterschiedlichen Aufgaben und Anforderungen.

3. Projekte als Entwicklungshilfe

Kern eines jeden Projekts, sowohl was das Thema als auch was den Prozess anbetrifft, ist Ent-wicklungsarbeit: *Ent-Wicklung* von zuvor noch "Ein-Gewickeltem", Freisetzen von Möglichkeiten, Wirksamwerdenlassen von Potenzen, stufenweises Differenzieren, Weiter-/ Höherschreiten auf verschiedenen Qualitätsebenen, Erkennen von Tragweiten und Zusammenhängen, Erweitern von Horizonten, Hinübertreten über (vermeintliche) Grenzen ...

Das Symbol der Ent-Wicklung ist die *Spirale*, deren im Zentrum, im Fokus beginnende, umlaufen-de Bahnen sich immer weiter ent-falten, ent-rollen, mit steter Verbindung zum Zentrum diesem immer weiter er-wachsen, ent-wachsen. Schneckenhäuser, Muscheln, Farnblätter im Frühjahr, Spiralen im strudelnden Wasser, im Abfluss, Spiralen in meteorologischen Tiefdruckgebieten wie in Spiralnebeln, im Aufbau von Zellen und Geweben, Doppelspiralen der DNS, Spiralen in archaischer wie in zeitgenössischer Kunst ... – immer sind sie mit Ent-Wicklung verbunden, mit Prozes-sualem und Zyklischem, mit *panta rhei* (dem "alles fließt" der alten Griechen), mit Dynamik, Ver-änderung, Wandel, mit "ausgehen von ..." und "hinwachsen zu ..."; immer sind sie Abbild und Sym-bol von Entwicklung oder erscheinen als deren Beleg. Projekte gewinnen etwas Rituelles, werden selbst zum Symbol, wenn man sie als Entwicklungsvorgang versteht. Projekte als kreative Pro-zesse reihen sich ein in den schier unerschöpflichen Katalog unterschiedlichster Spielarten von Ent-Wicklung, dem grundlegenden Prinzip von Leben schlechthin – in biologischen wie sozialen Zu-sammenhängen, in natürlichen Prozessen wie in künstlich-künstlerischen.

Spiralen wickeln sich ja bekanntlich nicht nur aus, sondern auch ein, führen von der Peripherie zum Zentrum, zur Mitte, möglicherweise zum "Wesentlichen". Sich einem Kern anzunähern, Ab-lenkungen zu ignorieren und einen Sachverhalt, ein Thema oder ein Problem "scharf zu stellen", zu fokussieren, bedient sich ebenfalls spiraler Möglichkeiten. Übertragen auf die Arbeitsweise in einem Projekt entspräche diese Art introvertierter Sicht dem Bemühen, etwas "auf den Punkt zu bringen", zu pointieren. Das Prinzip Spirale erweitert also den Blickwinkel, wirkt aufbauend, ausfächernd und bereichernd, aber es verengt die Perspektive auch, indem es Aspekte in den Vordergrund rückt, die genauer zu untersuchen sich zu lohnen verspricht.

Verwandt mit dem Bild der Spirale sind die Vorstellungen eines Irrgartens und eines Labyrinths. Oft werden beide Begriffe synonym verwendet, doch unterscheiden sich *Labyrinth* und *Irrgar-ten* folgenreich. Wenn man in einem Irrgarten die Mitte oder einen sonst wie lukrativen Ort fin-den will, wird man andauernd vor die Entscheidung gestellt, den geradeausführenden, den linken oder rechten Weg zu nehmen – und findet sich dann häufig in Sackgassen wieder. Einem solchen Schicksal wird man im Labyrinth nicht gegenwärtig werden, denn auch, wenn man sich gelegent-lich bereits sehr nahe am Zentrum fühlte und dann wieder ganz weit sich von ihm entfernen musste, braucht man doch nur weiterzugehen – auf vielfach verschlungenen Wegen – und wird das Ziel, den Minotauros oder was und wen auch immer, unfehlbar erreichen. – Projekte können beide Formen annehmen, können einem Irrgarten vergleichbar uns ständig in Versuch-und-Irr-tum-Situation führen, oder bringen uns im Labyrinth ihrer weitschweifigen Pfade manchmal schier zur Verzweiflung, wenn uns Geduld und Zuversicht fehlen.

Ein viertes symbolisches Bild möchte ich einführen, den *Trichter*. Der obere Rand des Trichters hat einen maximalen Umfang, nimmt viel auf, aber direkt unterhalb verengt sich der Trichter beständig, lässt den *input* zwar im allgemeinen passieren, doch in einer deutlich gebündelten, kon-zentrierten, kanalisierten Weise. Da Projekte nicht wie ein Lehrplanpensum curricular auf-bereitet, sondern prinzipiell offen angelegt sind und grundsätzlich viele Ideen in ihnen verwirk-licht werden können, ergibt sich in verschiedenen Stadien immer wieder die Notwendigkeit der Entscheidung (zumindest die Überlegung), welche Aktivitäten, Medien, Zwischenschritte etc. im Hinblick auf einen in Form gebrachten "Ausfluss" zum gegenwärtigen Moment noch verfolgt, ein-gesetzt oder vollzogen werden müssen und von welchen – vielleicht liebgewonnenen – Ideen man sich sinnvollerweise trennt. Nach solchen immer wieder anstehenden Klärungsprozessen trennt man sich allerdings nicht nur von Ballast und Spreu, sondern findet plötzlich erneut einen weitge-steckten Horizont und einen Trichter mit maximalem Umfang vor sich, der ebenfalls gefüllt werden will mit unterschiedlichsten Ideen, Wünschen und Aktivitäten, unter denen dann aber-mals ausgewählt und abgeklärt werden muss.

Projekte verwirklichen sich schrittweise, in wachsenden Ringen und in ständiger Befragung: Wovon gehe ich aus? An welcher Stelle stehe ich im Moment? Welches ist der nächste Schritt? Was ist zu tun? Wo gehe ich hin? – Projekte arbeiten "geschichtlich", sie leben in der Gegen-wart, im kreativen Schaffen, im Tun, dies jedoch weder ohne Rückbezug auf den Ausgangspunkt, die Problemlage oder Fragestellung noch zukunftsblind im Hinblick auf ein immer wieder neu aus-gerichtetes Ziel. *Intensität* und *Intention* haben eine gemeinsame etymologische Wurzel; sie meinen letztlich eines: eine momentane Konzentration und Anspannung von Kräften auf ein Ziel hin.

4. Projekte als dynamische und balancierte Systeme

Verlaufslinien und Ergebnisse von Projekten sind zu Beginn eines Projekts in klaren Konturen nicht vorwegzunehmen. Insofern bleiben Projekte über lange Zeit ein Wagnis, ein Unternehmen mit vielen (manchmal zunehmenden, manchmal sich verringernden) Unbekannten, sie sind Entdeckungsfahrt und Erlebnisreise – sind Abenteuer eben. Aber diese Abenteuer ereignen sich in beschreibbaren Koordinaten. Der amerikanische Architekt und Landschaftsplaner L. Halprin verortet die kreativen Prozesse von Projekten zwischen *resources, scores, performance und valuation*.

resources beschreiben die Dinge und Kräfte, mit denen ein Projekt arbeitet, die menschlichen und physikalischen Quellen, die Motive und Ziele, aus denen sich der Wunsch zur Aktion und Aktivität, zu Gestaltung und Einflussnahme speist. *scores* bezeichnen Stationen des Prozesses, der zur Performance führt, sie sind das aktuelle Tun, der Schwerpunkt des Prozesses wie des Projektes insgesamt. *scores* machen Medien nutzbar und lassen Dinge sich ereignen; sie sind ein System von Interaktionssträngen zwischen Raum und Zeit, Rhythmen und Sequenzen, Menschen und ihren Aktivitäten:

Höhlenmalereien sind *scores*.
Pläne, nach denen Häuser gebaut wurden, sind *scores*.
Musik ist komponiert und aufgezeichnet durch *scores*.
Mathematik ist ein *score*.
Konkrete Poesie ist ein *score*.
Bühnenanweisungen sind ein *score* wie das Drehbuch auch.
Eine Einkaufsliste ist ein *score*.
Ein Fußballspiel ist ein *score*.
Eine Tanzchoreographie kann durch *scores* festgelegt sein.
Sandmandalas der Navajos sind *scores*.
Konstruktionspläne von Ingenieuren sind *scores*.
E= MC² ist ein *score*.

(Mir gefällt an dieser Auflistung, dass sie einigermaßen unkonventionell durchaus verschiedene Aktivitäten benennt und damit die prinzipiell unbegrenzte Offenheit des Tätigwerdens in einem Projekt andeutet.)

Die *performance* ergibt sich aus den *scores* und ist der "Stil" des Projektes. Auf die *performance* steuern die Aktivitäten und Bemühungen zu, sie macht Teilnahme, feed-back und Kommunikation mit "außen" möglich. *valuation* beurteilt die Aktionsladung eines Projekts wie auch die getroffenen Entscheidungen und analysiert die Ergebnisse einer Aktion.

resources

scores

performance

valuation

Alle vier Pole des Systems sind "interbalanced and constantly interacting". Ein Projekt fängt nicht notwendigerweise an einem bestimmten Punkt an; der Prozess kann z.B. durchaus mit einer (improvisierenden) Performance beginnen. Darüber hinaus sind individuelles System und gruppen-orientiertes System nicht deckungsgleich, wodurch sich auch hier – auf verschiedenen Ebenen – eine dynamische Interaktion ergibt. Das System als Ganzes erlaubt die Sichtbarmachung konstanter Kommunikation und stellt die Unterschiedlichkeit und Pluralität sicher, die für Wandel und Wachstum in menschlichen Lernsituationen notwendig ist.

Ein anderes Modell der Dynamik eines Projekts bietet sich an über die Symbolik der vier Elemente *Feuer, Wasser, Erde, Luft*, nach der ich meine Projekte meist einschätze und plane. Auch in diesem Modell sind alle "Pole" aufeinander bezogen; wichtig ist (mir), da es ein Modell für ganzheitliches Arbeiten zu sein beansprucht, dass kein Element unterrepräsentiert ist oder gar gänzlich fehlt.

Im einzelnen steht *Erde* für alle Setzungen in einem Projekt, für Entscheidungen und Regelungen also, aber auch für "Handfestes" wie z.B. Handwerkliches, manifest werdendes. *Wasser* thematisiert den Beziehungsaspekt in einem Projekt, sieht die Menschen, die hier gemeinsam mit einer Sache, einem Thema beschäftigt sind, betont aber auch die gefühlsgeladene Betroffenheit, die ein Thema auslösen kann. Das Element *Luft* "sorgt" für die nötige Inspiration, für Begeisterung, Witz und Esprit; es weckt ständig neue Ideen, die einen bisweilen "abheben" lassen. Ohne *Feuer* bliebe ein Projekt lahm und uninteressant, die Teilnehmer würden bald die Lust verlieren. Feuer liefert die Energie, die notwendig ist, sich für eine Beteiligung zu entscheiden, ein Interesse zu wecken und aufrechtzuerhalten und sich gelegentlich mit Glut und Leidenschaft einem Thema zuzuwenden.

Leben auf diesem Planeten ist ohne das eingespielte Gleichgewicht der Elemente nicht denkbar; einem Projekt (gleich welcher Thematik oder aus welchem Anlass heraus es zustande kommt) würde ohne die Berücksichtigung der verschiedenen Qualitäten dieser vier Symbolkategorien meiner Wahrnehmung nach Entscheidendes fehlen.

Alle vier Elemente sollen im Projekt beteiligt sein. In Projekten, die ich leite, sollen sie möglichst in jedem Treffen zum Tragen kommen, obschon sie natürlich in den Phasen eines Projekts unterschiedlich akzentuiert sind. In einer *Einstiegsphase* in ein Projekt muss sich die Gruppe für ein Thema zumindest interessieren, am besten aber begeistern (*Luft*) und dann sich positiv entscheiden (*Feuer*). Mit Neugier und Engagement dabei zu sein (*Feuer*), wird man das ganze Projekt über erwarten dürfen. Die Gruppe wird dann mit dem Thema individuell oder kollektiv ihre Erfahrungen machen, Dimensionen des Themas ausloten und seine Facetten funkeln lassen (*Luft*), wird den Tiefgang des Themas im eigenen Erleben spüren und eine Beziehung zum Thema aufbauen so wie die Beziehung zur Gruppe ebenfalls entwickeln oder neu definieren (*Wasser*). Alsdann müssen abermals Entscheidungen getroffen werden (*Feuer*): Wohin soll's gehen? In welche Richtung phantasieren wir unser Projektanliegen? Welche Medien sollen zum Einsatz kommen? Welche Techniken kennen wir schon, welche wollen wir noch kennen lernen?... Eine Ideensammlung (*Luft*) und die Konkretion (*Erde*) ausgewählter Ideen wird diese Entscheidungs- und Selbsterfahrungsphasen abschließen.

Es folgt im allgemeinen die *Kernphase der Realisierung* und Manifestation (Erde): Rollen müssen besetzt werden, Szenen werden entwickelt und geprobt, Masken, Figuren, Requisiten sind zu bauen, Installationen zu erstellen, sonstige Gestaltungen stehen an. Dies ist die eigentlich kreative Phase, die Neues entstehen lässt, eine Verdinglichung von Ideen und Motiven beabsichtigt und schöpferischen Grundbedürfnissen nachkommt (Erde) – nicht denkbar jedoch ohne Auseinandersetzung (Feuer) etwa mit Form–Inhalt–Relationen (Luft) oder ohne den sprudelnden Fluss aus intuitiven Quellen (Wasser). Eine wie auch immer geartete Performance, Schau, Vorstellung, Ausstellung, Animation, Aufführung ... in der *Phase der Kondensation* berücksichtigt wiederum alle vier elementaren Qualitäten: die Sicherheit und Klarheit in der Darstellung (Erde), die Lust sich zu zeigen (Luft), die Präsenz und Prägnanz in der Darstellung (Feuer) und das Gefühl für das eigene Selbst während einer Darstellung (Wasser).

Ein Projekt sollte meiner Meinung nach nicht mit einer Darstellung, Aufführung oder irgendwie gearteten Publikumsbeteiligung enden, denn sie mag zwar Bündelung, Konzentration, der "Extrakt", erlebnismäßig oft auch der Höhepunkt des Projektes sein, doch gilt es in einer *Auswertungsphase* die wichtigsten Erfahrungen und Ergebnisse des Projekts zu reflektieren, die Ergebnisse mit den (selbst gesteckten) Zielen zu vergleichen und die Bedeutung, die das Projekt gewonnen hat, auf individueller, gemeinschaftlicher und inhaltlicher Ebene zu bestimmen. Erlebnisse haben eine eigene Qualität, doch über gemachte Erlebnisse zu *sprechen*, kann diese Qualität in der Regel noch steigern. Mit dem Bezug auf die drei Gesprächsebenen folge ich im allgemeinen dem Modell der themenzentrierten Interaktion nach *Ruth Cohn*, dessen Triangel–Punkte *Ich – Wir – Thema* meiner Erfahrung nach auch in einem theaterpädagogischen Projekt die zentralen Aspekte eines *globe* abdecken.

Projekte können nicht eindimensional sein, immer sind sie offen, vielfältig angelegt, den ganzen Menschen fordernd und fördernd. Wichtig ist die Balance in der Unterschiedlichkeit ihrer Bestandteile und Dimensionen, damit das Wagnis, das jedem Projekt innewohnt, nicht zum Abrutschen in eine unnötige Verengung führt.

Literatur

Dietrich Benner, Jörg Ramseger: Erziehender Unterricht und Projekte, in: Grundschule 8/1983

Ruth C. Cohn: Es geht ums Anteilnehmen ..., Freiburg 1989

Lawrence Halprin: Creative Process in the Human Environment, New York 1981⁵

Hans Hartmann/ Hans Mislin: Die Spirale im menschlichen Leben und in der Natur, Basel 1985

Hartmut von Hentig: Schule als Erfahrungsraum?, Stuttgart 1973

Hermann Kern: Labyrinth – Erscheinungsformen und Deutungen, München 1982

Elard Klewitz/ Horst Mitzkat: Entdeckendes Lernen und offener Unterricht, Braunschweig 1977

Rollo May: Der Mut zur Kreativität, Paderborn 1987