



Medienimpulse
ISSN 2307-3187
Jg. 60, Nr. 2, 2022
doi: 10.21243/mi-02-22-19
Lizenz: CC-BY-NC-ND-3.0-AT

Connecting via Imaginary Space:
Künstlerisch-ästhetische Methoden im
synchronen, bildschirmbasierten
Onlineunterricht¹

Anna-Carolin Weber

Der Beitrag entwickelt das Konzept eines imaginativen Raums in Verbindung mit künstlerisch-ästhetischen Methoden und legt dar, wie diese – im bildschirmbasierten Unterricht eingesetzt – eine Brücke zwischen dem Empfinden von räumlicher Kopräsenz und Remotepräsenz schlagen und das unverbundene Nebeneinander zahlreicher ‚Kachelbilder‘ im virtuellen Raum überwinden. Indem sie über haptisch-taktile, visuelle und kinästhetische Impulse gemeinsame Erfahrungen generieren, verbinden künstlerisch-ästhetische Methoden die Wahrnehmung des (eige-

nen) physischen Raums mit der des (geteilten) virtuellen Raums und erzeugen darüber hinausgehend das Verständnis eines gemeinsam empfundenen, imaginativen Raums. Die hier vorgestellten künstlerisch-ästhetischen Methoden nutzen Prinzipien aus Tanz, Choreografie und Bewegungsforschung in Kombination mit Spielprinzipien und Kreativtechniken. Ausgehend von sinnlich-ästhetischen Erfahrungen sowie einfachen körperlichen Bewegungs- und Wahrnehmungsaufgaben wird ein Raum eröffnet, in dem mittels spielerischer und regelbasierter Rahmung ein kreativ-künstlerischer Austausch gemeinsam praktiziert und die performative Hervorbringung eines temporär erzeugten imaginativen Raums vollzogen wird. Dieser imaginierte Raum ermöglicht den Teilnehmenden, bildschirmbasierten Distanzunterricht als einen gemeinsamen Lehr- und Lernort zu empfinden.

The paper presents the concept of imaginary space in connection with artistic-aesthetic methods and explains how these – used in screenbased teaching – build a bridge between the sensation of spatial copresence and remote presence and overcome the unconnected juxtaposition of numerous ‘tile images’ in virtual space. By generating shared experiences through haptic-tactile, visual and kinaesthetic impulses, artistic-aesthetic methods connect the perception of (one’s own) physical space with that of (shared) virtual space and, by doing so, further generate the understanding of a jointly felt, imaginative space. The artistic-aesthetic methods presented here use principles from dance, choreography, and movement research in combination with play principles and creative techniques.

Based on sensual-aesthetic experiences as well as simple physical movement and perception tasks, a space is opened in which a creative-artistic exchange is practiced together by means of playful and rulebased framing and the performative production of a temporarily generated imaginary space is carried out. This imaginary space enables the participants to experience screenbased distance teaching as a shared place of teaching and learning.

1. Einleitung

Die Veränderungen durch die Digitalisierung ermöglichen neue Konstitutionen und Verknüpfungen unterschiedlichster Akteure – menschlicher wie nichtmenschlicher. Verstehen wir Digitalität nicht nur als ein technologisches Phänomen, sondern als einen sozialen und kulturellen Transformationsprozess, dann macht die digitale Transformation unserer Gesellschaft neue Kulturtechniken erforderlich.
(Jörissen/Kröner/Unterberg 2019: 7)

In Folge der COVID-19 bedingten Kontaktbeschränkungen und Hygienemaßnahmen sind in den letzten zwei Jahren in Bildung, Kultur und Freizeitgestaltung eine Vielzahl an Austausch-, Lern- und Begegnungsformaten entstanden, die in Onlinepräsenz stattfinden. Physisch anwesende Menschen eines Ortes werden in verschiedenen Vermittlungsformaten via Videokonferenz mit physisch abwesenden Menschen über audiovisuelle Kanäle medial verschaltet. Gemeinsame Erfahrungen werden bestenfalls sprachzentriert auf der Ebene des Dialogs gemacht. Andere körperlich-sinnliche Dimensionen der Kommunikation werden nicht

einbezogen, so dass oftmals Ermüdung, Erschöpfung und Überdruss – die sogenannte *Zoomfatigue* – die Folge sind. Das Herstellen einer Atmosphäre, in der sich die Teilnehmenden – trotz räumlicher Trennung – auf körperlich-sinnlicher Wahrnehmungsebene miteinander verbunden empfinden, kann als eine der größten Herausforderungen hybrider Kommunikationssituationen bezeichnet werden.

Wie lassen sich hybride Vermittlungsformate wie z. B. Schulunterricht, Hochschulseminare, kollegiale Austauschformate strukturieren und gestalten, so dass Teilnehmerinnen und Teilnehmer nachhaltige Erfahrungen der Verbundenheit machen? Welche methodischen Ansätze ermöglichen es, eine Brücke zwischen räumlicher *Kopräsenz* und *Remotepräsenz* zu schlagen, so dass größtmögliche Eingebundenheit und ein gemeinsamer Vorstellungsraum entsteht, der sich nicht in der Zweidimensionalität des Bildschirms erschöpft? Wie können materielle, körperlich-sinnliche Erfahrungen zu einer Erweiterung des hybriden Erfahrungsraums über die sprachzentrierte Ebene hinaus beitragen? Und wie können künstlerisch-ästhetische Methoden das gegenseitige Verständnis eines gemeinsam imaginierten Vorstellungsraums unterstützen?

Dieser Beitrag entwickelt das Konzept eines *imaginativen Raums* in Verbindung mit künstlerisch-ästhetischen Methoden und legt dar, wie diese – im bildschirmbasierten Unterricht eingesetzt – die Möglichkeit bieten, eine Brücke zwischen dem Empfinden von räumlicher *Kopräsenz* und *Remotepräsenz* zu schlagen und das un-

verbundene Nebeneinander zahlreicher ‚Kachelbilder‘ im virtuellen Raum der jeweiligen Videokonferenzanwendung überwinden zu können. Die hier vorgestellten künstlerisch-ästhetischen Methoden nutzen Elemente und Prinzipien aus Tanz, Choreografie und Bewegungsforschung in Kombination mit Spielprinzipien und Kreativtechniken. Sie zielen darauf ab, die im Unterricht oftmals vorwiegend sprachzentrierte Kommunikation um haptisch-taktile und kinästhetische Elemente zu erweitern. Ausgehend von sinnlich-ästhetischen Erfahrungen sowie einfachen körperlichen Bewegungs- und Wahrnehmungsaufgaben wird ein Raum eröffnet, in dem mittels spielerischer und regelbasierter Rahmung ein kreativ-künstlerischer Austausch gemeinsam praktiziert und die performative Hervorbringung eines *imaginativen Raums* vollzogen wird. Dieser imaginierte Raum ermöglicht den Teilnehmenden, bildschirmbasierten Distanzunterricht als einen gemeinsamen Lehr- und Lernort zu empfinden.

2. Bildschirmbasierter Unterricht: Ebenen des Lehr- und Lernraums

Bildschirmbasierter Unterricht stützt sich auf *digitale Anwendungen* wie z. B. Zoom, Microsoft Teams oder die Opensourcealternative Jitsi, die in Form von audio- und videobasierten Konferenzsystemen das zeitlich synchrone Kommunizieren von Menschen über Videotelefonie ermöglichen. *Digitale Anwendungen* ermöglichen synchrone, nicht-physische Zusammenkünfte in sogenannten Onlinemeetings, in denen Menschen sichtbar und hörbar mit-

einander Informationen austauschen können. Ein Konzept für einen gemeinsamen Lehr- und Lernraum, der die isolierten *physischen Räume* der einzelnen Teilnehmenden mit der Weite des *virtuellen Raums* innerhalb des Aufbaus von Videokonferenzplattformen verbindet, ist damit jedoch nicht automatisch gegeben. Der Entzug physischer *Kopräsenz* verlangt umso mehr nach der Etablierung einer Atmosphäre des Vertrauens, um eine gemeinsame Basis für Verständigung über synchrone Onlinevideokommunikation zu schaffen. Dieser Umstand gibt Anlass für die Reflexion der Struktur und medialen Bedingungen, die die Grundlage für videobasierte Onlinemeetings bilden, um weitergehend aufzuzeigen, welche Kommunikationsarchitekturen sich in die hybriden Lehr- und Lernsettings durch die Nutzung der oben genannten Videoplattformen implizit einschreiben.

Zugleich werden mit dem sogenannten Distanzunterricht die herkömmlichen Präsenz- und Raumverständnisse des sogenannten Präsenzunterrichts herausgefordert: Der synchron via Video und Audio durchgeführte bildschirmbasierte Unterricht bedarf der *Remotepräsenz* sowie er mit dem *physischen Raum*, dem *virtuellen Raum* und dem *imaginierten Raum* drei Raumebenen einbezieht.

Der *physische Raum* umfasst alle Dimensionen des (privaten) Raums, in dem sich die Person zum Zeitpunkt des Unterrichts vor Kamera und Bildschirm des entsprechenden Endgeräts befindet. Architektur, Einrichtung, Licht, Temperatur, farbliche Gestaltung, Materialien, Gerüche etc. sind im *physischen Raum* für die anwesende Person wahrnehmbar.

Der *virtuelle Raum* umfasst die Elemente der Anwendung des jeweiligen Videokonferenzsystems: die ‚Kacheln‘ aller Teilnehmenden, die via Video und/oder Audio die Kommunikation der jeweiligen Teilnehmenden wahrnehmbar werden lassen; der Chatkanal; die Möglichkeit des Bildschirmteilens; die sogenannten Breakoutrooms, weitere Instrumente für Umfragen, Liveskripterstellung sowie Kamera und Mikrofon. Die Struktur des *virtuellen Raums* ermöglicht den Teilnehmenden audiovisuelle Eindrücke aus anderen *physischen Räumen* vermittelt zu bekommen bzw. selber zu vermitteln.

In der fortwährenden *Überlagerung* von *physischem* und *virtuellem Raum* entsteht für alle Teilnehmenden eine hybride, körperlich-sinnlich komplexe Lehr- und Lernsituation, die zudem durch die Unterschiede des jeweiligen technisch-medialen Setups (Computer-, Tablet- oder Handybildschirm; integrierte Kamera oder Webcam; integriertes oder externes Mikrofon; Bandbreite und Internetzugang) verstärkt werden kann. So beruht z. B. die *Remote-* oder *Bildschirmpräsenz* in erster Linie auf Entscheidungen, die innerhalb des technischen Aufbaus getroffen werden (Kamera ein/aus, Mikrofon ein/aus, virtueller Hintergrund ein/aus) und in zweiter Linie auf bildgestalterischen Entscheidungen hinsichtlich der Position, Perspektive und Nähe des Körpers zur Kamera (z. B. Aufsicht vs. Untersicht; sitzende/stehende/liegende Position; das Gesicht der Kamera zugewandt vs. den Blick in den (privaten) Raum schweifen lassen). Des Weiteren ermöglicht die Spiegelsituation zwar eine ständige Selbstbeobachtung des eigenen Videobilds,

jedoch erschwert sie zugleich eine Adressierung anderer Teilnehmerinnen und Teilnehmer. Denn: für die Aufnahme eines Blickkontakts ist die kontraintuitive Arbeit mit der Kamera in Form von EYELINEMATCHES erforderlich. Eine Person, der über die Videokachel direkt in die Augen geschaut wird, blickt hingegen nie zurück, da ihrem Empfinden nach ein direkter Blickkontakt nicht stattgefunden hat.

Im Rahmen des Kommunikationssettings aus Videokonferenzplattform und synchronem Unterrichtsverlauf, das von allen Teilnehmenden eine *Remotepräsenz* in Form von Video- und Audioeteiligung erfordert, bildet der *imaginative Raum* die hybride Schnittstelle von *physischem* und *virtuellem Raum*. Dieser imaginierte Raum funktioniert als gemeinsamer Vorstellungsraum, der durch verschiedene Mittel der Kommunikation und Interaktion generiert und aktualisiert werden kann, er wird performativ hervorgebracht und besteht nur im Moment des gemeinsamen Vollzugs. Körperlich-sinnliche Erfahrungen, die mittels künstlerisch-ästhetischer Methoden von den Teilnehmenden in einer hybriden Unterrichtssituation erlebt und reflektiert werden, eröffnen Teilnehmerinnen und Teilnehmern die Möglichkeit, sich über einen gemeinsam imaginierten Raum verbunden zu fühlen.

Das Konzept des *imaginativen Raums* fokussiert die Herausforderungen der audio- und videobasierten Zusammenkunft im Kontext von Unterrichtssituationen, die darin bestehen, trotz physischer Entfernung, Vereinzelung und fehlender *Kopräsenz* sowie der Überlagerung der Zeitstruktur des Tagesablaufs zu Hause mit

dem des Unterrichtsablaufs die hybride Lernsituation der bildschirmbasierten Vermittlung als gemeinsamen Lehr- und Lernort erleben zu können. Dabei geht es um die Eröffnung von Räumen für gemeinsame Erfahrungen, die Nähe, Verbundenheit und Zugehörigkeit ermöglichen und in denen zugleich die Bereitschaft zum Teilen von Kontrolle und Verantwortung sowie ein Oszillieren zwischen Rolle und Person bei Lehrenden und Lernenden für den Einsatz von künstlerisch-ästhetischen Methoden erforderlich ist.

Künstlerisch-ästhetische Methoden funktionieren als Initiator gemeinsamer Erfahrungen in hybriden Unterrichtsformaten, indem sie die Aktivierung körperlich-sinnlicher Wahrnehmung in den verschiedenen *physischen Räumen* in der ersten Phase des *Sammelns*, die kreative Auseinandersetzung und Gestaltung mit dem Gesammelten in der zweiten Phase des *Kreativproduzierens* und das Miteinanderteilen eigener künstlerisch-kreativer Impulse in der Gruppe im *virtuellen Raum* in der dritten Phase des *Vermittelns* in Gang setzen.

3. Künstlerisch-ästhetische Methoden

Mit der Bezeichnung „künstlerisch-ästhetische Methoden“ werden in diesem Beitrag im Anschluss an Meis (2012) Methoden benannt, deren Vorgehen „ästhetisch“ – im Sinne der „spielerischen, experimentellen, die Sinne einbeziehenden und ansprechenden Prozesse und Tätigkeiten“ (Meis 2012: 20) – und „künstlerisch“ – im Sinne eines „gestaltenden und gestalterischen Aspekts“ (Meis 2012: 20) – strukturiert ist. Während die künstlerisch-kreativen As-

pekte einer jeweiligen Methode auf das Präsentieren bzw. das Teilen eines kreativen Arbeitsergebnisses mit anderen Beteiligten ausgerichtet sind, fokussieren die ästhetischen Aspekte die sinnliche Erfahrung einer Handlung (vgl. Meis 2012: 20). Weitergehend vertritt dieser Beitrag das Verständnis, dass sich der Einsatz künstlerisch-ästhetischer Methoden im Unterricht an Prinzipien kultureller Bildung (vgl. Klinge 2015) ausrichten sollte. Denn: Wird kulturelle Bildung als lebenslanges Lernen mit den Künsten (vgl. Reinwand-Weiss 2013) verstanden und angenommen, dass sich durch die Künste ein Erfahrungs- und Möglichkeitsraum (vgl. Klinge 2019/2017) eröffnet, in dem Selbstwirksamkeit, der Umgang mit Kontingenz, das Aushalten von Widersprüchen, Fehlerfreundlichkeit und Prozessorientierung sinnlich und körpernah erfahren werden können (vgl. Mucha/Schulte/Weber 2020), dann ermöglicht der Einsatz künstlerisch-ästhetischer Methoden im bildschirmbasierten Unterricht gemeinsame Erfahrungen sowohl im künstlerisch-kreativen Tun als auch im körperlich-sinnlichen Wahrnehmen und Spüren, um einen gemeinsam empfundenen Lernort zu eröffnen.

Mit einem künstlerisch-ästhetischen Vorgehen wird in diesem Beitrag der fortlaufende Prozess, in dem ästhetisches und künstlerisch-kreatives Agieren wechselseitig ineinandergreifen, beschrieben. Im Fall der für den Beitrag ausgewählten Methoden ist der wechselseitige Prozess aus ästhetischem und künstlerisch-kreativem Vorgehen bereits in der Struktur eines methodischen Dreischritts von *Sammeln* – *Kreativproduzieren* – *Vermitteln* angelegt. In

der Phase des *Sammelns* (von sinnlichen Eindrücken, Gegenständen, Materialien oder körperlichen Bewegungen) steht die Aktivierung der sinnlichen Wahrnehmung und des bewussten Nachspürens nach einer olfaktorischen, haptisch-taktilen, auditiven oder kinästhetischen Erfahrung im Zentrum. In der Phase des *Kreativproduzierens* wird zunächst besonders eindrücklichen Sinneseindrücken nachgegangen, um daran anschließend in einem angeleiteten Prozess künstlerisch-kreativ die Sinneseindrücke zu verarbeiten bzw. diese als Ausgangspunkt für eine individuelle Gestaltung eines Materials, einer Bewegung oder eines Bildes zu nutzen. Die Phase des *Vermittelns* zielt darauf ab, dass alle Teilnehmenden ihre Arbeitsergebnisse in der Gruppe vorstellen, kurz auf den eigenen Prozess eingehen und für Fragen der anderen Teilnehmenden offen sind. Mit einer abschließenden Reflexionsrunde wird das Feedback der Teilnehmenden zum eigenen Erleben, zur Zugänglichkeit sowie bzgl. möglicher Anpassungen und Variationen der Methoden erfragt. Um die Methoden möglichst auf Augenhöhe erfahrbar zu machen, empfiehlt es sich, als Lehrkraft bzw. als anleitende Person alle Schritte vom *Sammeln* über das *Kreativproduzieren* bis hin zum *Vermitteln* selber mitzumachen und die eigenen Ergebnisse zu präsentieren.

Exemplarisch werden im Folgenden drei Methoden beschrieben, die sich in synchronen bildschirmbasierten, 45- bis 90-minütigen Vermittlungs- und Unterrichtsformaten unter Einsatz der Video- und Audiokommunikation als Impulsgeber zur Initiierung eines

imaginativen Raums integrieren lassen und sich für Gruppen mit Teilnehmerinnen und Teilnehmern ab 10 Jahren eignen.

4. Raumscanner

Die Methode „Raumscanner“ zielt darauf ab, die Wahrnehmung für die verschiedenen Sinne zu schärfen, die eigenen Sinneseindrücke zu befragen und das Zusammenspiel der verschiedenen Sinne zu erforschen. Im Verlauf der Methode werden von den Teilnehmenden zunächst Formen, Strukturen und Oberflächen im *physischen Raum* – sprich: im eigenen (häuslichen) Lernraum – visuell, haptisch-taktil, olfaktorisch und kinästhetisch erfasst.

Für die Start- und Ausgangssituation der Methode sitzen alle Teilnehmenden mit eingeschalteten Kameras und ausgeschalteten Audios vor dem Computer, Tablet oder Mobiltelefon. Alle Audiokanäle sind ausgeschaltet – mit Ausnahme des Kanals der Lehrperson, die die folgenden Aufgabenstellungen sprachlich anleitet.

Für die Phase des *Sammelns* wird mit einer Aufgabenstellung gearbeitet, die ein ca. dreiminütiges Zeitfenster beansprucht, in dem alle Teilnehmenden in ihrem *physischen Raum* verschiedene Gegenstände einsammeln und vor die Kamera bringen.

1. Für die erste Runde lautet die Aufgabe z. B. „Bringe in 15 Sekunden einen blauen, eckigen Gegenstand vor die Kamera!“
2. In der zweiten Runde folgen die Teilnehmenden der Ansage „Suche innerhalb von 60 Sekunden drei Gegenstände, die für dich haptisch-taktil interessant sind und bringe diese vor die Kamera!“

3. Für die dritte Runde gilt „Wähle innerhalb der nächsten 90 Sekunden drei Gegenstände aus, die für dich olfaktorisch interessant sind und bringe diese vor die Kamera!“
4. Im Anschluss an jede sinnliche Erkundungsrunde werden die jeweils gesammelten Gegenstände in die Kamera gehalten, so dass alle Teilnehmenden zeigen, was sie gesammelt haben und zugleich sehen, was die anderen gesammelt haben. Dabei bleibt die Audiofunktion ausgeschaltet; es vollzieht sich zunächst ein visuelles Zeigen und Gezeigtbekommen.

Mit Erweiterungen zur Funktion und in der Kombination von Form, Farbe und Funktion des jeweils gefragten Gegenstands sowie in der Anpassung des Zeitlimits können die Aufgaben gemäß der Gruppe differenziert werden. Das Zeitlimit sorgt zum einen für Tempo in der körperlichen Bewegung und verlangt ein schnelles ‚den Raum scannen‘ und Entscheidungen treffen.

In der Phase des *Kreativproduzierens* realisieren die Teilnehmenden mit den in drei Runden gesammelten Gegenständen eine szenografische Gestaltung ihres Kachelbilds im *virtuellen Raum*. Bei der szenografischen Gestaltung kann mit der Größe der Gegenstände mit Bezug zur Nähe, Perspektive und Ausrichtung der Kamera experimentiert werden. Alle Gegenstände, die gesammelt wurden, werden auch in der szenografischen Gestaltung ‚verbaut‘. Wenn alle Gegenstände angeordnet worden sind, fügen sich die Teilnehmenden zuletzt selbst in ihr Bild ein. Dabei ist es durchaus gewollt, dass Teile des Körpers oder des Gesichts durch die arrangierten Gegenstände verdeckt werden.

In der Phase des *Vermittelns* wird zunächst im Plenum mit allen Teilnehmenden für einen Moment die zugleich gemeinsam ge-

staltete, große Bildlandschaft der vielen szenografisch individuell gestalteten Kacheln samt ihrer ‚Bewohnerinnen und Bewohner‘ angeschaut. Betrachtet wird dabei eine gemeinsame Gestaltung, die auf den gleichen Ansätzen (über die Aufgabenstellung der drei Runden) beruht, die ggf. aus ähnlichen Gegenständen aus dem privaten Umfeld besteht und deren Gesamtausformung bei allen Teilnehmenden eine andere Form annimmt, da die Videokonferenzanwendung die Anordnung der Kacheln in variierenden Ansichten zeigt.

Im nächsten Schritt stellen alle Teilnehmenden nacheinander die olfaktorischen und haptisch-taktilen Eigenschaften ihrer Szenografien durch sprachliche Beschreibung vor. Dabei benennen sie, worin die sinnlich-ästhetische Besonderheit des entsprechenden Gegenstands oder des Materials liegt und welche Rolle dies für die Gestaltung des eigenen Bildraums hatte.

Für die abschließende Reflexion dieser Methode wird im Plenum mit allen Teilnehmenden (alternativ: in Breakouträumen jeweils zu zweit) zum einen darüber gesprochen, wie sich während der Raumerkundung und beim Sammeln der Gegenstände körperlich bewegt worden ist (z. B. laufend, kletternd, kriechend, vorwärts, rückwärts, seitwärts, auf Bodenlevel, kniend oder in die Höhe lappend). Zum anderen kann sich darüber ausgetauscht werden, wie sich die Wahrnehmung des eigenen Videobilds verändert, wenn das eigene Gesicht bzw. der eigene Körper und dessen räumliche Umgebung im szenografisch gestalteten Arrangement aus Alltagsgegenständen präsentiert wird.

5. Vom Fingerkreis zur raumgreifenden Bewegung

Die Methode „Vom Fingerkreis zur raumgreifenden Bewegung“ ist eine kreative Bewegungsübung im Raum ausgehend von der Kreisbewegung des eigenen Zeigefingers. Sie zielt auf die Entwicklung einer individuellen Bewegungsimprovisation im *physischen Raum* ab und kann z. B. für die gemeinsame Einstimmung in ein fachliches Thema, als Mnemotechnik, zum Formeln- und Vokabellernen, zur Visualisierung von Texten sowie für einen bewegten Zugang im Kunstunterricht eingesetzt werden. Die Methode fokussiert drei räumlich verschiedene Wahrnehmungsebenen indem sie Impulse zum Körperumraum², zur Architektur des physischen Lernraums und zum Kachelbild in der Videokonferenzanwendung gibt.

Für die Start- und Ausgangssituation der Methode stehen alle Teilnehmenden mit eingeschalteten Kameras vor dem Computer, Tablet oder Mobiltelefon. Alle Audiokanäle sind ausgeschaltet – mit Ausnahme des Kanals der Lehrperson, die die folgenden Bewegungsaufgaben sprachlich anleitet.

Die Phase des *Sammelns* beginnt mit folgender Aufgabenstellung:

1. Gestartet wird mit der isolierten Kreisbewegung mit einem Zeigefinger (langsam schneller werden, Richtungen abwechseln, Fokus auf Genauigkeit der Kreisbahn legen; den eigenen Finger beim Machen beobachten und das Atmen nicht vergessen);
2. Die Kreisbewegung jetzt vom Handgelenk her initiieren;
3. Die Kreisbewegung jetzt vom Ellbogen her initiieren;

4. Die Kreisbewegung jetzt von der Schulter her initiieren (mit einem langen Arm = ausgestreckter Zeigefinger, gestrecktes Handgelenk, gestreckten Ellbogen);
5. Den gesamten Durchgang jetzt ausgehend von dem anderen Zeigefinger ausführen.

Nachdem nun das funktional entwickelte Bewegungsmaterial (Kreisbewegungen ausgehend von einzelnen Körperpartien) allen Teilnehmenden bekannt ist, wird in der Phase des *Kreativproduzierens* unter der sprachlichen Anleitung der Lehrperson damit zunächst exploriert: „Wir malen/schreiben nun mit beiden Armen gemeinsam/abwechselnd/sich ablösend Kreise, Schwünge und Schlangenlinien in unseren Raum!“

Für den weiteren Verlauf der *Kreativproduzierenphase* formuliert die Lehrperson die Aufgabe, dass alle Teilnehmenden in den nächsten drei bis fünf Minuten zeitgleich die Worte des Lieds, das ihnen jetzt spontan in den Kopf kommt, mit einem imaginierten Pinsel und in ihrer Lieblingsfarbe in den Raum schreiben. Für die Umsetzung suchen sich die Teilnehmenden eine geeignete Wand oder sie stellen sich eine sehr große Tafel in ihrem *physischen Raum* vor sowie sie sich in eine geeignete Position bringen, um mit größtmöglichem Körper- und Bewegungseinsatz zu schreiben. Für diese Phase der Methode wird der Fokus weg von der weiterhin eingeschalteten Kamera, hin auf die eigene Bewegung in Relation zur Architektur und Einrichtung des *physischen Raums* ausgerichtet. Nach Ablauf des gesetzten Zeitfensters ruft die Lehrperson die Teilnehmenden dazu auf, sich für eine Lieblingsbewegung aus dem vollzogenen Bewegungsschreiben zu

entscheiden, diese Lieblingsbewegung einige Male zu wiederholen, zu festigen und dafür vorzubereiten, sie mit der Gruppe in der nächsten Phase zu teilen.

In der sich anschließenden Phase des *Vermittelns* wenden sich alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer der Kamera wieder mit der Ausrichtung zu, so dass sie ihre Lieblingsbewegung jetzt gut den anderen Teilnehmenden zeigen können und zugleich die anderen Kachelbilder im Blick haben. Die Lieblingsbewegungen aller Teilnehmenden werden nun nacheinander miteinander geteilt. Für einen flüssigen Ablauf ruft die Lehrperson jeweils die nächste Person auf, die ihre Lieblingsbewegung einmal langsam vormacht und dann beim zweiten Mal die Bewegungsausführung von allen Teilnehmenden mitgemacht wird. Nach dem Prinzip des Spiels „Ich packe meinen Koffer“ werden die Bewegungen reihum vorgestellt und zugleich aneinandergereiht, so dass zum Abschluss der Vorstellung aller Lieblingsbewegungen ein gemeinsam entwickelter Bewegungsablauf entstanden ist. Für eine Variation bzw. Weiterführung der Methode bildet der Bewegungsablauf die grundlegende Struktur für eine Gruppenchoreografie bzw. zur Bewegungskomposition, die in Kleingruppenarbeit in Breakoutrooms ausgearbeitet werden kann.

Die abschließende Reflexion im Plenum eignet sich zum einen für einen Erfahrungsaustausch der Teilnehmerinnen und Teilnehmer hinsichtlich der eigenen Bewegungserfahrung im kreativen Entwicklungsprozess, der von einer kleinen, isolierten Fingerkreisbewegung über ein ganzkörperliches Schreiben im Raum hin zu ei-

nem gemeinsamen Bewegungsablauf der Gruppe führt. Zum anderen bietet es sich an, über mögliche Veränderungen in der Körperwahrnehmung zu sprechen, die während der Bewegungsexplorationen im *physischen Raum* bei eingeschalteter Kamera und zugleich von der Kamera abgewandter Körperfront wahrnehmbar werden.

6. Hybrides Handballett

Die Methode „Hybrides Handballett“ kann mit dem Ziel eine gemeinsame Bewegungskomposition, eine virtuelle Körperplastik oder ein virtuelles Handabklatschen – zum Start oder zum Ende einer Unterrichtseinheit – angewendet werden. Die Methode zielt darauf ab, die Wahrnehmung für das eigene (Hand)Bewegen in Relation zum Bewegungshandeln der Gruppe zu schärfen und die Aufmerksamkeit auf nonverbales Kommunizieren zu lenken. Die Teilnehmenden erforschen gemeinsam über verschiedene Bewegungsimpulse, wie ein gemeinsames Tempo für die Handbewegungen gefunden werden kann, wie abwechselnd geführt und gefolgt werden kann, welche Bedeutung Rhythmus- und Tempowechsel für synchrones und asynchrones Agieren haben und wie sich fast gleichzeitig ein Wahrnehmen und Vorgeben von Bewegungsimpulsen umsetzen lässt. Die Verschränkung der Wahrnehmung hinsichtlich des Beobachtens der Handbewegungen der anderen Teilnehmenden auf Ebene der Kachelbilder und das zeitgleiche Bewegen der eigenen Hände in Relation zur Gruppe bzw.

im Hinblick auf selbst entwickelte Impulse für die gemeinsam ausgeführte Handchoreografie erfordern eine hohe Konzentration.

Für die Start- und Ausgangssituation der Methode stehen alle Teilnehmenden in der Form vor der eingeschalteten Kamera von Computer, Tablet oder Mobiltelefon, dass die vor dem Körper gehaltenen Hände gut sichtbar im Kachelbild positioniert sind. Alle Audiokanäle sind ausgeschaltet – mit Ausnahme des Kanals der Lehrperson, die die folgenden Bewegungsaufgaben zu Beginn kurz sprachlich erläutert.

In der Phase des *Sammelns* gibt die Lehrperson zunächst einfach imitierbare Gesten und Formen, die mit beiden Händen gleichzeitig ausgeführt werden und die einen spielerisch-gestaltenden Umgang mit dem Rahmen bzw. der Begrenzung des Kachelbildes erzeugen, vor. Die Teilnehmenden führen die Handbewegungen, die sich im weiteren Verlauf hin zu einer fortlaufenden Bewegungskomposition entwickeln, simultan mit der anleitenden Person aus. Sobald sich die Gruppe mit den Funktionsprinzipien des gemeinsamen Handballetts vertraut gemacht hat und sich aufeinander eingestimmt hat, gibt die Lehrperson das Impulsgeben – sprich: das Vorgeben einer neuen Handposition oder das Verändern von Form, Tempo oder Rhythmus einer Bewegungsfigur – an die Gruppe ab und macht als teilnehmende Person selber mit. Nun gilt es für alle Teilnehmenden im Tun spontan zu entscheiden, ob und wann ein neuer, selbst gestalteter Handbewegungsimpuls in die Gruppe gegeben wird. Für die Dauer eines rund fünfminütigen Zeitfensters agiert die Gruppe in einer gemeinsam

improvisatorisch gestalteten Handkomposition als ein Ensemble aus Kachelbildern im *virtuellen Raum*. Es entsteht ein virtuelles Handballett, das alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer über die gemeinsame Praxis generieren.

In der Phase des *Kreativproduzierens* werden die Teilnehmenden per zufallsbasierter Auswahl für rund 15 Minuten zur Kleingruppenarbeit in Breakoutrooms mit jeweils drei bis vier Personen geschickt. In der Gruppenarbeit gilt es nun, in einem ersten Schritt einen kurzen Bewegungsablauf mit acht bis zehn Handbewegungsmotiven zu entwickeln. Für die weitere künstlerisch-kreative Bearbeitung des Bewegungsablaufs in einem zweiten Schritt erproben die Teilnehmenden der Kleingruppe gemeinsam Veränderungen in der Bewegungsabfolge, durch die Wiederholung ausgewählter Motive, in der Akzentuierung mithilfe von Tempo- und Rhythmusveränderungen sowie durch abwechselnde Bewegungseinsätze. Des Weiteren experimentieren sie mit Veränderungen in der Wahrnehmung des Bewegungsablaufs basierend auf verschiedenen Abständen zur Kamera und im spielerischen Umgang mit der (Un)Sichtbarkeit von Bewegungsansätzen in der Gestaltung.

Für die Phase des *Vermittelns* kommen alle Teilnehmenden aus den Breakoutrooms zurück ins Plenum. Nun steht das Aufführen bzw. Präsentieren der jeweils als Trio oder Quartett entwickelten Bewegungskompositionen in der Reihenfolge der Nummerierung der Breakoutrooms an. Die Lehrperson ruft die erste Kleingruppe auf, die virtuelle Bühne zu ‚betreten‘ und fordert zugleich alle an-

deren Teilnehmenden auf, ihren Userinnen- und Userstatus auf unsichtbar zu schalten, so dass auf dem Bildschirm für die Dauer einer Aufführung jeweils nur die Kacheln derjenigen sichtbar sind, die gemeinsam ihre Choreografie aufführen. Nach Abschluss der ersten Aufführung verlassen die Teilnehmenden der ersten Kleingruppe die virtuelle Bühne, indem sie sich unsichtbar schalten, die Lehrperson ruft die zweite Gruppe auf usw. Sobald alle Aufführungen stattgefunden haben, leitet die Lehrperson zur Reflexion über und alle Teilnehmenden schalten ihre Videokanäle wieder an.

Abschließend kann in der gemeinsamen Reflexion der Fokus auf eine medienästhetische Auseinandersetzung gelegt werden, in der über die visuelle Lesbarkeit und Wahrnehmung sowie über das aktive Gestalten des eigenen Kachelbildes durch Bewegung und das gemeinsame Komponieren des Ensembles aller Kachelbilder diskutiert wird. Folgende konkrete Fragen können die Diskussion unterstützen: Welche Handbewegungen kann ich schnell aufgreifen und umsetzen? Wie nehme ich eine Bewegung wahr, die im Zentrum des Kachelrahmens beginnt und außerhalb dessen endet? Wie erwecke ich in der Gruppe Aufmerksamkeit für meinen Bewegungsimpuls? Wie wirken auf mich die sich synchron bewegenden Hände aller Teilnehmerinnen und Teilnehmer, die in einem Ensemble aus Kachelbildern gemeinsam Bewegungen improvisieren?

7. Fazit und Ausblick

Die hier vorgestellten künstlerisch-ästhetischen Methoden „Raum Scanner“, „Vom Fingerkreis zur raumgreifenden Bewegung“ und „Hybrides Handballett“ initiieren mittels einfach zugänglichen Aufgabenstellungen körperlich-sinnliche Aktivierung und künstlerisch-kreatives Handeln. Indem sie über haptisch-taktile und kinästhetische Impulse gemeinsame Erfahrungen generieren, schlagen die künstlerisch-ästhetischen Methoden eine Brücke zwischen der Wahrnehmung des (eigenen) physischen Raums und der des (geteilten) *virtuellen Raums* und erzeugen darüber weitergehend das Verständnis eines gemeinsam empfundenen, *imaginativen Raums*.

Mittels Wahrnehmungsübungen, kreativ aktivierenden Aufgabenstellungen und spielerischen Verfahren aus Tanz, Choreografie und Komposition loten die Teilnehmenden unter der Leitung der Lehrkraft gemeinsam aus, wie visuelle, haptisch-taktile, olfaktorische, auditive und kinästhetische Erfahrungen trotz räumlicher Trennung und unterschiedlichen Zugangsmöglichkeiten (z. B. Endgerät, Internetanbindung, räumliche und familiäre Situation etc.) performativ einen *imaginativen Raum* in der hybriden Lehr- und Lernsituation eröffnen können. Selbstverständlich entfallen dabei nicht Aspekte wie die der Pluralität der Lerngruppe – sprich: ein diversitätssensibles Vorgehen ist weiterhin wichtig.

Zugleich werden über die im Vermittlungsprozess geteilten Erfahrungen die Vorstellungen aller Beteiligten in Bezug auf den gemeinsam imaginierten Raum in Gang gesetzt. Die Offenheit zum

Teilen sinnlicher Eindrücke, zum Austausch über Schwierigkeiten und positive Überraschungen, zur Vermittlung eigener kreativer Arbeitsergebnisse und somit der Bereitschaft zur Verständigung über künstlerisch-ästhetische Erfahrungen bilden die grundlegende Voraussetzung für die gemeinsame Herstellung eines *imaginativen Raums*.

Um die dafür notwendige vertrauensvolle Atmosphäre in der Lernsituation zu schaffen, sollten die Bedingungen der körperlich-sinnlich komplexen Kommunikationssituation eines zeitlich synchron („live“), mit Video- und Audiokanal vollzogenen bildschirmbasierten Unterrichts mit den Teilnehmerinnen und Teilnehmern reflektiert werden. Lehrende und Lernende befinden sich in der herausfordernden hybriden Kommunikationssituation, in der sowohl die körperlich-sinnlichen Eindrücke des physischen Raums (hier in den meisten Fällen: private Räume der jeweiligen Lebenssituation) mit den kommunikativen Informationen (Sprache, Gestik, Mimik) des virtuellen Raums zusammengebracht werden müssen. Darüber hinaus gilt es, technische Störungen, die z. B. in Form eines stehenden Videobilds oder eines hallenden Tons einen weiteren Aspekt des Distanzempfindens in die Unterrichtssituation einbringen, als positiven Impulsgeber für Konversationen – und ein kritisch-reflexives Medienverständnis im Hinblick auf Digitalität und Kulturelle Bildung (vgl. Jörissen/Kröner/Unterberg 2019: 7) – für Bildungskontexte nutzbar zu machen und daran zu verdeutlichen, dass Störungen im Kontext von Mediennutzung

das Medium und seine Nutzungsbedingungen erst wahrnehmbar – und damit reflektierbar – werden lassen.

Mit Blick auf die Anforderungen und Möglichkeiten, die die Digitalisierung für zukünftige, postpandemische Unterrichtsszenarien bedeutet, sowie mit dem Anspruch, bildschirmbasierten Unterricht nachhaltig zu gestalten, schlägt dieser Beitrag vor, mit dem Einsatz künstlerisch-ästhetischer Methoden und mittels körperlich-sinnlicher Impulse den Herausforderungen hybrider Lernräume zu begegnen, sich mit ihnen aktiv auseinanderzusetzen und damit den Lehr- und Lernraum zu reflektieren und nachhaltig zu erweitern.

Anmerkungen

- 1 Dieser Beitrag entstand im Rahmen der Arbeit am Projekt „Whatever Connects Us“ (2022), das durch die Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien im Programm NEUSTART KULTUR, Hilfsprogramm DISTANZEN des Dachverbandes Tanz Deutschland gefördert wird.
- 2 Ausgehend von der Länge der Gliedmaßen in ausgestrecktem Zustand lässt sich der individuelle Körperumraum eines Menschen beschreiben.

Literatur

Klinge, Antje (2019/2017): Vom Wissen des Körpers und seinen Bildungspotenzialen im Sport und im Tanz, online unter: <https://www.kubi-online.de/artikel/wissen-des-koerpers-seinen-bildungspotenzialen-sport-tanz> (letzter Zugriff: 01.06.2022).

Klinge, Antje (2017): Kulturelle Bildung im Bildungsdiskurs. Die ästhetische Dimension der Weltbegegnung, in: Laging, Ralf/Kuhn, Peter (Hg.): Bildungstheorie und Sportdidaktik. Ein Diskurs zwischen kategorialer und transformatorischer Bildung, Wiesbaden: Springer VS, 343–360.

Jörissen, Benjamin/Kröner, Stephan/Unterberg, Lisa (2019): Einleitung: Forschung zur Digitalisierung in der Kulturellen Bildung, in: Jörissen, Benjamin/Kröner, Stephan/Unterberg, Lisa (Hg.): Forschung zur Digitalisierung in der Kulturellen Bildung, München: kopead, 7–9.

Meis, Mona-Sabine (2012): Allgemeine Grundlagen der künstlerisch-ästhetischen Praxis in der Sozialen Arbeit, in: Meis, Mona-Sabine/Mies, Georg-Achim (Hg.): Künstlerisch-ästhetische Methoden in der Sozialen Arbeit. Kunst, Musik, Theater, Tanz und Neue Medien, Stuttgart: Kohlhammer, 17–76.

Mucha, Marina/Schulte, Constanze/Weber, Anna-Carolin (2020): Uneindeutigkeiten aushalten – mit künstlerischen Hochschulprojekten zur Diversitätssensibilisierung, in: Zeitschrift für Hochschulentwicklung, Jg. 15/Nr. 3, 107–118.

Reinwand-Weiß, Vanessa-Isabelle (2013): Künstlerische Bildung – Ästhetische Bildung – Kulturelle Bildung, online unter: <https://www.kubi-online.de/artikel/kuenstlerische-bildung-aesthetische-bildung-kulturelle-bildung> (letzter Zugriff: 01.06.2022).