

„Alles eine Frage der Zeit“

**Performance Studies:**

**Forschendes Lernen mit dem Theater der Versammlung  
zwischen Bildung, Wissenschaft und Kunst.**

*Jörg Holkenbrink, Universität Bremen*

Eine analoge Fassung ist erschienen in: Huber, L., Kröger, M. & Schelhowe, H. (Hg.) (2013): *Forschendes Lernen als Profilvermerkmal einer Universität. Beispiele aus der Universität Bremen, Bielefeld (UVW)*, S. 105-121

## **Versuchsordnung 1: Das MOBBILE – Zusammenhänge herstellen lernen**

Bereits Anfang der 90er Jahre des vergangenen Jahrhunderts, also noch vor der flächendeckenden Einführung von Bachelor- und Masterstudiengängen, fiel einer forschenden Performance-Gruppe an der Universität Bremen ein eklatanter Widerspruch im Umgang mit dem Thema *Zeit* ins Auge:

Die Dozentin eines Seminars in den Bildungs- und Erziehungswissenschaften, das in kritischer Absicht unter anderem Fragmentierungs- und Beschleunigungsprozesse in der Wissensvermittlung diskutierte, war selbst in Zeitnot geraten und hatte deshalb zwei thematisch unterschiedliche studentische Referate an einem Termin zusammengezogen. Das erste Referat behandelte das Thema *Bildung und Zeit*, das zweite das Thema *Mobbing*. In einem dritten Teil sollten vier Ensemble-Mitglieder des Theaters der Versammlung mit performativen Mitteln einen Kommentar zu dieser Sitzung leisten.

Die vier Performerinnen besuchten mehrmals die Vorbereitungsgruppen für die beiden Referate und informierten sich über geplante Vorgehensweisen und Lektüre-Ergebnisse. Parallel dazu suchten sie nach Anzeichen bzw. körperlichen Ausdrucksformen von Mobbing in universitären Veranstaltungen und Gremien. Auf der Grundlage ihrer Recherchen entwickelten die Ensemble-Mitglieder dann eine Versuchsordnung, die sie MOBBILE nannten und an dem Seminartermin, zu dem sie eingeladen waren, durchführten.

Die Aktionen des MOBBILE bestanden in der ständigen Wiederholung immer gleicher Bewegungsabläufe und Positionswechsel, mit denen die Performerinnen die kleinen, fiesen, ausgrenzenden Gesten und Mienenspiele zur

Schau stellten, die sie zuvor in den Lehrveranstaltungen und Gremien der Universität beobachtet und studiert hatten. Zur Inszenierung des MOBBILE gehörten außerdem drei Regeln, mit denen es in die Seminarsitzung eingebettet wurde:

1) Nach den Referaten und genau 15 Minuten vor dem offiziellen Ende der Veranstaltung nehmen die Performerinnen in der Mitte des Raumes ihre Ausgangsposition ein.

2) Sobald SeminarteilnehmerInnen eine der Performerinnen körperlich berühren, wird das MOBBILE in Bewegung gesetzt.

3) Das MOBBILE bleibt solange in Bewegung, bis auch die letzten SeminarteilnehmerInnen einschließlich der Dozentin den Raum verlassen haben.

Da das Seminar am Spätnachmittag stattfand und der Raum anschließend frei war, gab es von dieser Seite her keine zeitliche Begrenzung. Alle drei Regeln waren dem Publikum bekannt. Was passierte nun während der Aufführung dieser Inszenierung?

Ich beschreibe den Ablauf, den ich an anderer Stelle bereits unter Gesichtspunkten der Theaterarbeit an Schulen reflektiert habe (Holkenbrink 2009):

15 Minuten vor dem offiziellen Ende der Veranstaltung nahmen die Performerinnen in der Mitte des Raumes ihre Ausgangsposition ein. Die SeminarteilnehmerInnen betrachteten zunächst aufmerksam das Standbild, das bereits eine Sammlung abschätziger und ausgrenzender Gestik und Mimik zum Ausdruck brachte. Nach ungefähr einer Minute stand eine Studentin auf, berührte eine der Performerinnen leicht am Arm, das MOBBILE setzte sich in Bewegung. Die SeminarteilnehmerInnen betrachteten eine Zeitlang interessiert die sich ständig wiederholenden Aktionsabläufe. Pünktlich zum Ende der offiziellen Seminarzeit verließ etwa die Hälfte der 60 Studierenden den Raum. Diejenigen, die blieben, warteten ab, was passiert. Das MOBBILE wiederholte weiterhin die inzwischen vertrauten Aktionsabläufe. Einige BeobachterInnen lehnten sich entspannt zurück und schienen in einen fast meditativen Zustand zu verfallen. Anderen war deutlich anzumerken, dass sie mit der Frage beschäftigt waren, ob sie wirklich noch bleiben sollten, - sei es aus Höflichkeit oder weil ja vielleicht doch noch etwas Unerwartetes passieren könnte. Sie tauschten untereinander fragende Blicke. Nach und nach verließen weitere SeminarteilnehmerInnen den Raum, darunter die Dozentin. 40 Minuten nach dem offiziellen Seminarende betrachteten noch immer elf SeminarteilnehmerInnen vier Performerinnen, die wohltrainiert ihre gleichbleibenden Aktionsabläufe aufführten. Einige der noch anwesenden BetrachterInnen begründeten ihr Bleiben später damit, dass sie es spannend fanden zu erraten, wer als nächstes mit welchem Körperausdruck aufstehen und gehen würde. So

beobachteten sie beispielsweise, dass einige der Ausdrücke von Gehenden den Ausdrücken, die das MOBBILE zur Schau stellte, gar nicht so unähnlich waren. Wurde das MOBBILE gemobbt? Am Ende dieser Phase änderte sich noch einmal langsam aber deutlich die Atmosphäre im Raum. Die verbliebenen elf ZuschauerInnen nahmen sichtbar eine immer herausforderndere Haltung ein. Es wurde spürbar, dass sie sich wortlos darauf verständigt hatten, von nun an mit den PerformerInnen in einen Wettstreit zu treten: „Wir bleiben hier so lange sitzen, bis ihr nicht mehr in der Lage seid, eure Bewegungsfolgen konzentriert durchzuführen, was dann den Bruch mit Regel Nummer 3 bedeuten würde“. Die PerformerInnen berichteten später, dass sie ab einem bestimmten Zeitpunkt diese Herausforderung deutlich gespürt hätten. Da sie aber wohltrainiert waren, erstreckte sich der anschließende Kampf mit dem Publikum noch über einen längeren Zeitraum. Als ein letzter Seminarteilnehmer dem MOBBILE allein und hämisch grinsend gegenüber saß, waren fast noch einmal so viele Minuten Extrazeit vergangen, wie das Seminar ursprünglich gedauert hatte, also ungefähr 90 Minuten. Schließlich ging auch dieser Teilnehmer, einen leicht verlegenen Ausdruck im Gesicht. Später gab er an, er hätte leider noch einen dringenden Termin wahrnehmen müssen. Als jedoch die Tür des Seminarraums hinter ihm ins Schloss gefallen war, drehte er sich plötzlich wieder um und riss die Tür noch einmal auf. Das MOBBILE stand still.

Die Dozentin berichtete, dass die Aktion damit noch nicht ihr Ende gefunden hatte. In der Woche bis zur nächsten Sitzung setzte nämlich ein ungewöhnlich intensiver Nachrichtenverkehr zwischen SeminarteilnehmerInnen ein. Sie wollten herausfinden, wer bis wann geblieben war, was noch so alles passiert ist, wer warum zu welchem Zeitpunkt welche Entscheidung getroffen hatte, ob es stimme, dass ein Teilnehmer besonders lange ausgeharrt habe und wer das gewesen sei, ob die PerformerInnen wohl chemische Substanzen zu sich genommen hatten, um die Aktion durchhalten zu können oder welche anderen Voraussetzungen möglicherweise zu dieser Leistung führten.

Der geschilderte Ablauf deutet darauf hin, dass das Angebot der PerformerInnen weniger zur Veranschaulichung von Forschungsergebnissen diente als zum Finden neuer Probleme. Es bot den SeminarteilnehmerInnen die Gelegenheit, zwei zunächst getrennt gehaltene Themen, *Zeit* und *Mobbing*, aufeinander zu beziehen und gleichzeitig zwischen unterschiedlichen Zugängen zur Wirklichkeit zu wechseln. Sie wurden zu einem Transformationsprozess eingeladen, der Ihnen neue Wege der Wahrnehmung in Bezug auf Ihren Seminargegenstand eröffnete. Ein Seminar, das anfangs in gewohnter Zeitstruktur über die Wirkung von Zeitstrukturen diskutierte, fand sich auf einmal in den Rahmen eines Spielfeldes versetzt, auf dem ausgestellte Regeln und ungewohnte Zeitstrukturen die Erfahrung und Reflexion von zum Teil unerwarteten Wirkungen ermöglichten.

Das MOBBILE ist ein Beispiel dafür, wie praktisch-ästhetische und theoretische Arbeitsweisen und Darstellungsformen produktiv miteinander verknüpft werden können. Die Recherchen der PerformerInnen führten zur Erfindung einer Versuchsanordnung, die künstlerische Erfahrung in einem theoretischen Arbeitszusammenhang ermöglichte. Mit den Worten des Regisseurs und Komponisten Julian Klein bedeutet dabei „eine künstlerische Erfahrung zu haben, sich selbst von außerhalb eines Rahmens zu betrachten und gleichzeitig in denselben einzutreten. Rahmungen, die in dieser Weise unsere Wahrnehmung durchqueren, sind auch präsent und fühlbar. ... Künstlerische Erfahrung ist ein aktiver, konstruktiver und ästhetischer Prozess, in dem Modus und Substanz untrennbar miteinander verschmolzen sind. Das unterscheidet künstlerische Erfahrungen von anderen impliziten Kenntnissen, die in der Regel von ihrem Erwerb getrennt gedacht und beschrieben werden können.“ (Klein 2012)

Die beschriebene Aktion und die noch folgenden Beispiele zeigen, wo überall und bei wem sich in den Arbeitszusammenhängen mit dem Theater der Versammlung Forschung bzw. Forschendes Lernen vollzieht:

- vor der Inszenierungsidee bei den PerformerInnen, als Recherche, Erkundung, Exkursion zu einem selbstgewählten oder als Auftrag angenommenem Thema,
- im Übergang zur Konzeption der Performance, bei dem die PerformerInnen alternative Szenarien entwickeln, erproben und prüfen,
- während der Performance, als neue Erfahrungen generierender Transformationsprozess, dem sich PerformerInnen und TeilnehmerInnen im Zusammenspiel gemeinsam aussetzen,
- nach der Performance, als Auswertung
  - a) von Fragestellungen, mit denen PerformerInnen und ZuschauerInnen die Performance aufgesucht haben,
  - b) von Fragestellungen, die sich während der bzw. durch die Performance neu ergeben haben, und an denen dann anschließend in den jeweiligen Kontexten weitergearbeitet wird.

Das Theater der Versammlung wäre also ein Projekt, das selbst als Forschendes Lernen seiner unmittelbaren Akteure beschrieben werden kann, aber auch Forschendes Lernen in anderen Zusammenhängen anstößt.

## **Wie weit werden Strategien und Methoden dieser Art von Forschung bewusst gelernt?**

Seit 1992 agiert das Theater der Versammlung als Bühne und Labor an den Schnittstellen zwischen Bildung, Wissenschaft und Kunst. An der Universität Bremen ist es das Herzstück des Zentrums für Performance Studies. Seine Mitglieder, Theaterleute und Studierende, vagabundieren von der Produktionstechnik über die Informatik bis zu den Kultur- und Bildungswissenschaften durch die verschiedenen Fachbereiche. Dort untersuchen sie, wie am Beispiel des MOBBILE beschrieben, Themen und Fragestellungen, die in den Seminaren theoretisch behandelt werden, mit den Mitteln der Performance. Die entstehenden Inszenierungen werden weit über Bremen hinaus aufgeführt und diskutiert, - in den Bereichen Beruf und Wirtschaft, Schule und Hochschule, Gesundheit oder Kultur. Die gewonnenen Erfahrungen fließen anschließend wieder in universitäre Arbeitszusammenhänge zurück.

Ein Zusatzstudium bildet für diese untersuchende und intervenierende Form der Theaterarbeit aus. Die Studierenden verbinden die vorwiegend praktisch orientierten Projekte der Performance Studies mit einem wissenschaftlichen Studium unterschiedlicher Fachrichtung. Sie arbeiten in engem Kontakt mit (Gast-)RegisseurInnen, ChoreographInnen, FilmemacherInnen, MusikerInnen sowie bereits ausgebildeten DarstellerInnen des Theaters der Versammlung und erproben so professionelle Methoden der Aufführungskünste, die sie für das Studium und eine spätere Berufspraxis nutzen können. Diese Berufspraxis, mag sie nun in der wissenschaftlichen Forschung, im Bildungs-, Gesundheits- oder Kulturbereich angesiedelt sein, verlangt von ihnen mit großer Wahrscheinlichkeit ein hohes Maß an Flexibilität und Kontextorientierung. Der amerikanische Regisseur und Professor für Performance Studies Richard Schechner beschreibt in seinen Schriften zur Theateranthropologie eine Fülle von Theaterzusammenhängen, in denen die Aufführungskünstler einen zweiten oder dritten Beruf haben, „was nicht heißen soll, dass sie als Darsteller Amateure seien, eher das Gegenteil, denn die lebendige Beziehung zu einer Gemeinschaft kann alle Aspekte der Kunst vertiefen. Die flexible Behandlung von Zeit und Raum – die Fähigkeit, einen gegebenen Raum durch das Können der Darsteller, nicht durch die Illusionsmittel der Bühne, in viele verschiedenen Räume zu verwandeln – geht Hand in Hand mit einer flexiblen Auffassung von Charakter (Rollendopplung, Rollenwechsel) und einem engen Kontakt zum Publikum“ (Schechner 1990).

Um an Universitäten und Hochschulen eine lebendige Beziehung zwischen forschenden Theatergruppen und theoretischen Seminaren herstellen zu können, bedarf es auf beiden Seiten einer Reihe von Voraussetzungen:

Zu den angestrebten Kompetenzen der PerformerInnen zählen

- Kenntnis und Einübung von produktionsorientierten Methoden im Umgang mit literarischen, dokumentarischen und theoretischen Texten (Inszenierungstypen, Dramaturgie), einschließlich experimenteller Formen der Theaterarbeit, die Raum, Bewegung, Zeitrhythmen, Klang als kompositorische Elemente benutzen,
- Inszenierungs- und Aufführungskompetenz im Rahmen einer untersuchenden und intervenierenden Theaterarbeit und Performance-Kunst<sup>1</sup>,
- die Fähigkeit, Performance-Theorien in Hinblick auf ihre Relevanz für die Gestaltung von Forschungsfeldern und Lernumgebungen zu reflektieren,
- der Mut zur innersubjektiven Übergangsfähigkeit, um praktisch-ästhetische und theoretische Arbeitsweisen und Darstellungsformen in Beziehung zu setzen.

---

<sup>1</sup> Bei der Performance wird nicht auf etwas verwiesen, nicht etwas dargestellt, das nicht da ist, sondern eine Aktion/Handlung vollzogen, die ausgestellt wird ("showing doing"). Dargestellt wird im Theater. Im Theater sind aber immer beide Ebenen gleichzeitig vorhanden: das Verweisen (auf eine andere Zeit, einen anderen Ort, eine andere Identität...) und das ausgestellte Tun. So kann ich als Theater-ZuschauerIn einer Hamlet-Inszenierung z.B. einen König in Dänemark beobachten, der sein Volk grüßt, oder aber den Schauspieler, der auf der Bühne seinen Arm hebt. So ist Theater immer auch Performance, Performance aber nicht Theater. Ein Zugang zu solchen Überlegungen ist eine Voraussetzung, um das Gegenwartstheater zu verstehen. Während im psychologisch-realistischen Theater, im Illusionstheater, versucht wurde und wird, die Ebene der realen Vorgänge fürs Publikum auszublenden, die Zuschauer also bruchlos in die dargestellte Welt hineinzuziehen, spielen verschiedene Richtungen des Gegenwartstheaters mit beiden Ebenen, mit dem "als ob" und dem "es ist", mit Brüchen, mit Illusionen und Desillusionierung. Dabei kann es auch zu beabsichtigten oder zufälligen Täuschungen kommen. Ist diese Person "echt" oder dargestellt? Der Begriff "Inszenierung" bezieht sich sowohl aufs Theater als auch auf Performances, die kein Theater sind. Auch wenn ich nicht auf etwas Anderes verweise, nicht darstelle, sondern "nur" einen realen Vorgang ausstelle, inszeniere ich ihn.

Zu den Voraussetzungen von TeilnehmerInnen an kooperierenden Seminaren zählt die Bereitschaft

- Verständnis für die Produktivität der Fremdheit im Umgang mit Gegenständen und Situationen, mit anderen und mit sich selbst zu gewinnen,
- Inszenierungen des Theaters und der Performance-Kunst als Versuchsanordnungen zu begreifen und damit auch schöpferische Aspekte von Mehrdeutigkeit und Ungewissheit in Forschungsprozessen zu reflektieren,
- das Vorstellungsvermögen und die eigene Imaginationskraft in Reflexions-zusammenhängen zu stärken,
- den produktiven Umgang mit Widerständen und Behinderungen in künstlerischen, theoretischen und pädagogischen Arbeitsprozessen vergleichend zu thematisieren.

## Wie entsteht ein Thema?

Die Sozialwissenschaftlerin Marianne Gronemeyer teilt uns mit:

*„Da gibt es keinen Königsweg. Ich kann mich danach auf die Suche machen, herum schnuppern, um herauszufinden, was in der Luft liegt, und wenn ich eine gute Nase habe, rieche ich den Braten eher als alle anderen und bin ihnen eine entscheidende Nasenlänge voraus, was für die Marktgängigkeit des Themas einen enormen Vorteil verspricht. Es mag aber auch sein, dass jemand, dem ich traue, eine geltende Selbstverständlichkeit in Zweifel zieht oder dass jemand, dem ich dazu das Recht einräume, mir eine Aufgabe stellt oder das jemand, auf den ich neugierig bin, eine Frage in die Luft wirft. Dann kann ich mir nicht schmeicheln, mein Thema erfunden zu haben, dann habe ich mich dazu anstiften oder verlocken lassen. Schließlich kann mich ein Thema auch anfallen, mich gleichsam aus dem Hinterhalt übermächtigen. Dann habe ich gar keine Wahl mehr und bin in seinem Bann. Ein regelrechter Überfall. Ganz unvermutet und scheinbar ohne Anlass gerate ich in Verwunderung über etwas, das mir bislang des Wunders nicht wert war. Aus heiterem Himmel geht ein Selbstverständliches zu Bruch, und ich stehe vor einem Scherbenhaufen von Ungereimtheiten. Und der ist dann ein Thema“ (Gronemeyer 2000).*

Immer wieder wird ein Thema von außen an das Theater der Versammlung herangetragen. Eine Studentin, ein Dozent oder die Vertreterin einer außeruniversitären Institution melden sich im Theaterbüro und fragen an, ob eine Kooperation möglich sei. Dabei kann es sich um ein einmaliges Gastspiel handeln, bei dem Inszenierungen aus dem Repertoire aufgeführt und mit Beiträgen der Gastgeber kombiniert werden oder um die längerfristige Zusammenarbeit mit einem Seminar oder einem Projekt, die dann in der Regel auch zur Entwicklung neuer Inszenierungen führt. Die Anfragen werden im Ensemble gemeinsam beraten und entschieden.

Interessanterweise hat sich herausgestellt, dass Themen und Fragestellungen, auf die viele DarstellerInnen von sich aus nie gekommen wären, besonders phantasiefördernd wirken können. Als beispielsweise eine Germanistikdozentin darum bat, ihre Veranstaltung zu vormoderner Liebeslyrik zu begleiten, hielt sich die Begeisterung im Theater aufgrund von Schulerfahrungen zunächst einmal in Grenzen. Dann überwog jedoch die Lust an der Herausforderung, die Aktualität dieses oft als verstaubt oder kurios geltenden Unterrichtsstoffs zu erkunden. Aufgrund von Beobachtungen im Seminar entwickelte das TdV die Performance MINNE 2000 – *Eine Deutschstunde für Verliebte und Verrückte*. Das Publikum wird eingeladen, den Blick als zentrale Erfahrung in der Minne zu entdecken. In der Ankündigung heißt es: „*Man wird vom Blick in seinem Herzen getroffen. Aber darf man allen Blicken trauen? Sind sie vielleicht inszeniert? Lohnt das Wagnis, sich im Spiegel der Augen anderer erkennen zu wollen?*“ Zu Wort kommen ein alter Professor und sein Narr, distanzierte Tisch-Damen, Ritter in Männergruppen, ein eitler Sänger und seine verlogene Übersetzerin sowie blickkundige und blickscheue DarstellerInnen. Die Inszenierung beginnt im gewohnten Setting eines Vortrags, das sich dann aber durch grenzüberschreitende Aktionen des Narren schnell in einen surreal anmutenden Bilderbogen auflöst und in eine Vielfalt ungewohnter Verständigungsformen verwandelt.

Unter den Problemen, die von Seiten des Theaters ins Spiel gebracht werden, nimmt die Beschleunigung, wie sie Hartmut Rosa in seiner gleichnamigen Studie zur Veränderung der Zeitstrukturen in der Moderne untersucht hat, eine prominente Stellung ein (Rosa 2009). Ebenso die Flut der Bilder und ihre Entkörperlichung, über die Thomas Kleinspehn geschrieben hat (Kleinspehn 1989). Offenbar fühlen sich viele Universitätsangehörige von diesen Themen - um Marianne Gronemeyers Formulierung aufzugreifen – „gleichsam aus dem Hinterhalt übermächtig“. Zwei der umfangreicheren Vorhaben, die als Reaktion auf diesen Überfall zu verstehen sind, führten die forschenden PerformerInnen zunächst zu den Informatikerinnen, später zu den Ethnologen.

In der Zusammenarbeit mit Seminaren aus der Informatik entwickelte das TdV die Klick-Performance C COPY A, VERSCHLÜSSELT. Ausgangspunkte

waren Überlegungen zur Schnittstelle Mensch/Maschine und die Frage: „Wie verändern digitale Medien unsere Kommunikation und Wahrnehmung?“ Um darüber etwas herauszufinden, kann das Publikum die DarstellerInnen mit Hilfe von Computerbefehlen live in Bewegung setzen.

In der Zusammenarbeit mit Seminaren aus der Ethnologie bzw. den Transnationalen Studien entwickelte das TdV das Forschungsfeld TSCHECHOW – *Eine Landpartie*. Das Publikum reist in der Rolle von teilnehmenden BeobachterInnen zum unsterblichen TSCHECHOW-Völkchen, das vor allem langsam lebt.

Beide Projekte sollen im Folgenden unter den Aspekten *Kontextorientierung* und *Schöpferische Aspekte von Mehrdeutigkeit und Ungewissheit in Forschungsprozessen* näher erläutert werden.

## **Versuchsordnung 2: KLICK – Ein Spiel mit der Geschwindigkeit**

Eine Einladung zu dieser Versuchsordnung lautet:

*C COPY A, VERSCHLÜSSELT*

*Wie verändern sich Begegnungen und Gespräche in unserer immer schneller werdenden Zeit? Wie können wir sinnvoll auf die sich häufenden abgebrochenen Anfänge in unserem Alltag reagieren? Wie können produktive Aspekte von Fremdheit und Verwirrung im Umgang mit Gegenständen und Situationen, mit anderen und mit uns selbst erprobt werden?*

*Bei der Klick-Performance des Theaters der Versammlung erhalten Sie die Gelegenheit das Ensemble mit Hilfe von Computerbefehlen wie kopieren, ausschneiden oder verschlüsseln auf Zuruf live in Bewegung zu setzen. Dabei greifen die DarstellerInnen auf Bewegungsabläufe und Textbausteine von Rollen zurück, die sie ansonsten in unterschiedlichen Stücken verkörpern. In mehreren Spielrunden sollen aus diesen Fragmenten jetzt gemeinsam und in hohem Tempo neue Beziehungs- und Bedeutungsmuster komponiert werden. Das Ziel besteht darin, dem entstehenden Chaos immer wieder kleine Sinninseln abzugewinnen.*

*Die TeilnehmerInnen lernen mit den Befehlen umzugehen und spiegeln sich selbst durch ihre Anweisungen, indem sie beispielsweise durch ständiges Rufen Verwirrung stiften oder aber die Rollen sich mehr entfalten lassen.*

In dieser Ankündigung kommen die Worte „digital“ und „Medien“ nicht mehr vor. Das liegt daran, dass sie für eine Veranstaltung des Projekts *Dorfplatz – Leben mit Demenz auf dem Lande* geschrieben wurde. Der Gerontologe und Bildhauer Michael Ganß hatte die Klick-Aktion des TdV bei einer öffentlichen Vorführung im Bremer Haus der Wissenschaft erlebt und danach spontan nach Tarmstedt in der niedersächsischen Region Rotenburg eingeladen. Denn „auch bei Menschen mit Demenz kann man sich nicht mehr darauf verlassen, dass auch das passiert, was man erwartet oder beabsichtigt hat“. Ein Ziel des Projekts ist die Sensibilisierung für die Bedeutung der Nachbarschaftshilfe, die Förderung bzw. Begleitung der unterstützenden Menschen wie auch der Familien mit Demenz. Eine Beobachterin der Presse berichtete über die Aufführung: „Das Spiel kann durch die Intensität der Zurufe aus dem Publikum sehr chaotisch werden. Doch wenn die Zuschauer versuchen zu ordnen, klappt das nicht immer. Die Begegnungen zwischen Publikum und Spielern werden komplizierter, ähnlich wie die Begegnungen zwischen Menschen mit Demenz und ihren Angehörigen oder Betreuern. ... Beziehungen, die zwischen den Spielern untereinander und zu den Zuschauern entstehen, brechen immer wieder unvermittelt ab, wenn ein neuer Befehl oder Impuls ankommt. Die Veränderung stiftet Verwirrung“ (Prager 2011). Die aktiven TeilnehmerInnen an der Veranstaltung zählten in der Nachbereitung eine Reihe weiterer Analogien zwischen der Klick-Aktion und ihren Erfahrungen als BetreuerInnen auf. Sie diskutierten, wie hilfreich ein spielerischer Umgang mit Brüchen und Wiederholungen auch in ihrem alltäglichen Umgang mit dementen Menschen sein könnte und entwickelten auch gleich Ideen dazu.

Die hier geschilderte Erfahrung deutet auf eine der Qualitäten von Performances als Versuchsanordnungen hin: auf ihre Mehrdeutigkeit. Je nach Kontext, in dem sie durchgeführt werden, können andere (künstlerische) Erfahrungen provoziert und andere weiterführende Problemstellungen gefunden und bearbeitet werden.

Der eigentliche Verlauf von C COPY A, VERSCHLÜSSELT ist dabei immer ähnlich. Der Dramaturg und Klick-Performer Simon Makhali beschreibt ihn in einem Interview mit Ralf E. Streibl vom Forum InformatikerInnen für Frieden und gesellschaftliche Verantwortung e.V. so:

„ ... jeweils drei (von sieben) Spielerinnen/Spieler geben sich zu Beginn einer Spielrunde Buchstaben (A, B, C) und nehmen eine Ausgangsposition innerhalb des Spielfelds ein. Die Zuschauer und Zuschauerinnen können nun die

Buchstaben aufrufen. Ruft jemand z.B. „A-B“, spielen die beiden Aufgerufenen miteinander oder auch mal direkt ans Publikum gewandt, indem sie scheinbar beliebig aus ihrem jeweiligen Rollenrepertoire zitieren. Das läuft solange, bis ein neuer Befehl gerufen wird, z.B. „A-C“: „B“ hört auf zu spielen, „A“ spielt weiter, und „C“ greift ins Geschehen ein. Ein Zusatzbefehl, der gleich zu Beginn der ersten Runde eingeführt wird, ist die Zahl „1“ hinter einem Buchstaben, die den Spieler oder die Spielerin in eine Schleife der zuletzt gezeigten Aktion schickt, ganz gleich, ob es sich um einem Satz aus dem Rollentext oder eine Geste handelt. Später kommen Befehle dazu, die weitgehend bekannten Textverarbeitungsprogrammen entnommen sind: Was passiert, wenn „A“ oder „B“ ihre Aktionen „fettgedruckt“ oder „verschlüsselt“ spielen sollen, wie genau kann „A“ von „B“ kopiert werden usw. Dadurch entstehen teils schrille Effekte, aber es werden auch neue Perspektiven ... auf die verzerrten Aktionen eröffnet“ (Streibl 2007).

In diesem Setting teilen das Publikum und die PerformerInnen die Verantwortung für das Geschehen, ohne dass es irgendjemand völlig kontrollieren könnte. Unter hohem Zeitdruck müssen alle Beteiligten Entscheidungen treffen, mit dem Ziel, die Dauer der immer wieder zerfallenden Sinn-Inseln im allgemeinen Chaos zu erhöhen. Erfahrungsgemäß lässt sich dabei im Laufe des Spiels eine Lernkurve in der Interaktion zwischen den PerformerInnen und dem Publikum ausmachen, welche die Wahrscheinlichkeit, dass tatsächliche neue Beziehungs- und Bedeutungsmuster komponiert werden, erhöht. Andererseits weist die Biologin und Klick-Performerin Anna Buschart im selben Interview darauf hin, dass es ja „ganz grundsätzlich mehrere Ebenen (gibt), auf denen eine Zuschauerin das Geschehen auf der Spielfläche betrachten kann: Zum Beispiel auf der ‚fiktionalen‘ Ebene, auf der sich die Figuren befinden; oder unter dem Gesichtspunkt von Choreographien und Abläufen; oder auf der Ebene dessen, was die Spieler tun“ (Streibl 2007).

Welchen dieser Ebenen die TeilnehmerInnen ihre Aufmerksamkeit widmen und ob bzw. wann und wie häufig sie die Perspektive wechseln, dürfte dann aber ebenso vom jeweiligen Forschungskontext abhängen, wie die jeweils provozierte unterschiedliche (künstlerische) Erfahrung und weiterführende Problemstellung.

In den Informatik-Seminaren, in deren Begleitung die Inszenierung entwickelt wurde, standen, wie bereits erwähnt, Überlegungen zur Mensch/Maschine-Schnittstelle sowie die Frage: „Wie verändern digitale Medien unsere Kommunikation und Wahrnehmung?“ im Mittelpunkt des Forschungsinteresses. In Seminare der Politikwissenschaft wird die Klick-Performance gerne eingeladen, wenn im Rahmen der Policy-Analyse die Frage nach dem Zusammenhang von Kontingenz und politischem Entscheiden im Vordergrund steht und die These diskutiert wird, dass die Politik gegenwärtig

„von zielorientierter Rationalität auf zeitorientierte Reaktivität umstellt“ (Rüb 2008). In der Philosophie wird die Publikums-Strategie, bewusst nicht oder nur selten Befehle zu rufen, um die Rollen sich mehr entfalten zu lassen, für Arbeitszusammenhänge interessant, die zu Performanzen des Nichttuns forschen (Gronau / Lagaay 2008). Und schließlich kehrt C COPY A, VERSCHLÜSSELT auch wieder an seinen Ausgangspunkt zurück, wenn das Theater der Versammlung mit dem binationalen Forschungsprojekt *Subjektkonstruktionen und digitale Kultur* (SKUDI) kooperiert, in dem sich die ForscherInnen maßgeblich mit der Frage beschäftigen, inwieweit sich in der gegenwärtigen digitalen Kultur neue Muster des Lernens, der Kommunikation, des Beziehungsmanagements und der Arbeit entwickeln und darüber hinaus, inwiefern in diesen Mustern zugleich neue Formen von Persönlichkeitsentwicklung angelegt sind (Büching / Walter-Herrmann / Schelhowe 2012). In dieser Zusammenarbeit wird die Form der Performance dann allerdings auch weiterentwickelt.

Die erfundenen Versuchsanordnungen können aber nicht nur in unterschiedlichen Kontexten unterschiedliche Bedeutungen annehmen und auch weiterentwickelt werden. Die gewonnenen Erfahrungen und reflektierten Ergebnisse einer Versuchsanordnung können auch zur Erfindung einer völlig neuen Versuchsanordnung führen.

### **Versuchsanordnung 3: TSCHECHOW - Eine Landpartie**

Die Ankündigung zu dieser Versuchsanordnung lautet:

*Tschechow – eine Landpartie findet in einem alten Forsthaus im Syker Vorwerk statt. Nach dem Tod des Autors 1904 leben seine Figuren als sogenanntes Tschechow-Völkchen weiter und wandern – von der Weltöffentlichkeit unbemerkt – 1917, kurz vor der russischen Revolution, nach Deutschland aus. Sie lassen sich im ländlichen Niedersachsen nieder und führen dort bis heute ein abgeschottetes Leben.*

*Das Theater der Versammlung bietet nun von Bremen aus Forschungsreisen zum Tschechow-Völkchen an. Die TeilnehmerInnen buchen eine Einführung in die Feldforschung in nur drei Stunden und fahren zum Syker Vorwerk, um dort die seltsam anmutenden Verhaltensweisen der Tschechow-Figuren zu erkunden. Dabei werden sie von zwei Expeditionsleitern unterstützt, die in die Methode der Teilnehmenden Beobachtung einführen.*

*Tschechows großes Thema ist die Zeit. Im Vorwerk treffen die ForscherInnen auf Figuren, die vor allem langsam leben. Sie erinnern sich an Fragmente aus ihren (Lebens-) Stücken, die sie skizzenhaft nachspielen. Manchmal sprechen sie BesucherInnen unerwartet an, um anschließend wieder in ihren inneren Welten zu versinken.*

*Die Forschergruppe beobachtet das Tschechow-Völkchen und bewegt sich aufmerksam durch die Räume und den Garten des Vorwerks. Dabei werden Nähe und Distanz zwischen den beiden Gruppen stets neu ausgehandelt. Auf der Rückfahrt werden Erlebnisse und Ergebnisse der Erkundung ausgetauscht.*

Während bei der Klick-Performance das schnelle Reagieren in relativ engen Gelegenheitsfenstern im Vordergrund steht, bietet die Tschechow-Inszenierung ein Forschungsfeld, in dem umgekehrt das Thema der Entschleunigung untersucht werden kann. Bei der Erfindung dieser Versuchsanordnung spielten die Erfahrungen, die das Theater der Versammlung rund um das oben geschilderte Klick-Gastspiel bei den BetreuerInnen von dementen Menschen gewonnen hat, eine entscheidende Rolle. Es fiel auf, dass einige der besprochenen Verhaltensweisen und Ausdrucksformen – die abrupten Brüche und Stimmungswechsel, das wiederholte Verstummen und Verharren im Schweigen, die Tendenz zum Selbstgespräch, das hingebungsvolle Versinken und Wiederholen von scheinbar sinnlosen Aktionen und Handlungen, das tatsächliche oder scheinbare Aneinander-Vorbei Agieren – deutlich an Figuren des russischen Dichters Tschechow denken lassen. Daraufhin begannen vierzehn PerformerInnen und der künstlerische Leiter des Theaters der Versammlung gemeinsam dessen Dramen zu lesen. Noch während der Lektüre stellten sie sich die Frage, wie der Umgang mit Zeit, der Umgang mit (dem) Fremden, prekäre Lebenslagen und die eigene Wahrnehmungs- und Erinnerungsfähigkeit in Zusammenhang stehen. Sie beschlossen, dies in einem Projekt zu erforschen, das selbst auf einen ungewöhnlich langen Zeitraum hin angelegt ist.

In einer Vorbereitungs-Phase, die ungefähr ein Jahr in Anspruch nehmen sollte, trainierten die SpielerInnen Theater Techniken, die sie in die Lage versetzen, ihre selbstgewählte Tschechow-Figur nicht nur zu skizzieren, sondern im improvisierten Spiel untereinander und in der Interaktion mit möglichen BesucherInnen und deren ungewissem Verhalten auch zu behaupten. Parallel dazu suchte das Ensemble eine Zufluchtsstätte für das Tschechow-Völkchen. Es wurde im Vorwerk der Stadt Syke fündig und hier auch gleich mit dem Prekären konfrontiert.

In Ihrem Buch *Das Drama des Prekären – Über die Wiederkehr der Ethik in Theater und Performance* zitiert Katharina Pewny, Professorin für Performance Studies an der Universität Gent, den Duden: „Prekär. Durch Bitten

erlangt, widerrufen, misslich, schwierig, heikel (Duden Fremdwörterbuch, 4. Auflage 1982)“, um dann fortzufahren „Ein Precarium bedeutet im römischen Recht die Einräumung eines Rechts, die auf Bitten erfolgt und widerrufbar ist: Sie begründet keinen Rechtsanspruch, sondern sie ist rechtlich ungesichert ... Jemand besitzt etwas, und jemand anderer hat die Erlaubnis, diesen Besitz zwar als Wohnort oder Wohnfläche zu nutzen, kann jedoch nicht selbst souverän darüber verfügen. Der Nutznießer (oder Bittsteller) ist vom guten Willen des Besitzers abhängig. Damit verweist die genannte Dimension von prekär auf eine fundamentale Instabilität für jemand in einer eben solchen Situation: ... Der sprichwörtliche „Boden unter den Füßen“ kann in einer prekären Situation jederzeit wieder entzogen werden“ (Pewny 2011).

In eben einer solchen Situation fanden sich die DarstellerInnen des Theaters der Versammlung in Syke wieder. Das Forsthaus, das sie als Zufluchtsstätte für das Tschechow-Völkchen auserkoren hatten, gehört der Kulturstiftung der örtlichen Sparkasse, die es dem Projekt auch zur Verfügung stellte – unter der Bedingung, dass es keinen Vertrag gibt und das Nutzungsrecht sofort entzogen werden kann, wenn „bessere“ Nutzung in Aussicht steht. Fast alle Stücke von Tschechow spielen in Landhäusern, aus denen Bewohner im letzten Akt bisweilen auch vertrieben werden. Die prekäre Lage der Figuren und die ihrer DarstellerInnen glichen sich einander an.

Bereits in der Produktionsphase wurde eine Reihe von Universitätsseminaren in das Projekt eingebunden. Die Entscheidung, dass die BesucherInnen des Tschechow-Völkchens in die Rolle von Teilnehmenden BeobachterInnen schlüpfen und sich in dieser Rolle dann auch zwei bis drei Stunden frei im Haus bewegen können, war relativ früh gefällt. Auch, dass zwei Expeditionsleiter, von denen einer ausschließlich russisch spricht, sie auf der 30minütigen Busreise von Bremen nach Syke auf diese Aufgabe vorbereiten. Wie aber könnte eine solche Vorbereitung aussehen? Zu dieser Frage holten sich die PerformerInnen Rat in den Studiengängen *Transnationale Studien*, *Transnationale Literaturwissenschaft*, *Erziehungswissenschaften* und *Kunstpädagogik*. Sie stellten das Inszenierungs-Konzept der Landpartie in ausgewählten Seminaren vor und baten die dort Studierenden, in Arbeitsgruppen Vorschläge für die Busreise zu entwickeln. Mehrere dieser Ideen flossen dann in das endgültige Vorbereitungskonzept ein: Während der Busreise entschuldigen sich die Expeditionsleiter für ein Versäumnis. Sie hätten vergessen, die TeilnehmerInnen bei der Anmeldung darauf hinzuweisen, dass es bei osteuropäischen Völkern als schwere Beleidigung aufgefasst wird, wenn ein Besuch kein Gastgeschenk überreicht. Deshalb möchten sie die Forschungsreisenden jetzt bitten, einmal in Ihren Taschen nachzuschauen, ob sie dort etwas finden, was sie später im Haus verschenken könnten. Mit der Suche nach dem Geschenk ist dann eine Aufgabe verbunden, die aus folgenden Schritten besteht:

- 1) Finden Sie Ihr Geschenk in 5 Minuten. Halten Sie es anschließend in die Höhe und vergleichen Sie es mit den Geschenken Ihrer Mitreisenden. Tauschen Sie Ihr Geschenk eventuell noch einmal aus, wenn es Ihnen jetzt zu übertrieben oder zu billig erscheint.
- 2) Betrachten Sie Ihr Geschenk als erstes „Forschungsfeld“ (Wie klingt es? Wie riecht es? Wie könnte es auf unübliche Weise genutzt werden? ...). Tauschen Sie sich mit Ihren Sitznachbarn darüber aus.
- 3) Beobachten Sie während Ihres Besuchs im Haus aufmerksam die BewohnerInnen, und finden Sie heraus, wem Sie Ihr Geschenk überreichen wollen. Normalerweise kennen wir den Menschen, dem wir etwas schenken möchten und suchen ein passendes Geschenk danach aus. Jetzt kennen wir unser Geschenk und suchen im Haus die passende Person, die es erhalten soll.
- 4) Haben Sie im Haus eine passende Person für Ihr Geschenk gefunden, warten Sie auf eine Gelegenheit bzw. stimmige Situation, in der sie es überreichen können.
- 5) Überlegen Sie sich aufgrund Ihrer Beobachtung, mit welcher Haltung Sie Ihr Geschenk überreichen möchten.

Zu der Auswertung auf der Rückfahrt gehört dann auch der Austausch darüber, wer wem welches Geschenk wann überreicht hat, welche Reaktion es bei der ausgewählten Person hervorgerufen hat und welche weiteren Interaktionen sich mit dem Tschchow-Völkchen ergeben haben. Dazu können gemeinsames Essen und Trinken, Feiern, Trösten, das Schlichten eines Streits, ein Gespräch über Pilze oder den Ruhm, aber auch Zurückweisungen, ärztliche Fehldiagnosen oder einfach stilles Beobachten und Beieinandersitzen zählen.

Es ist hier nicht der Ort, ausführlicher all die Aktionsabläufe, Szenen und Settings zu beschreiben, die das Ensemble zur Erforschung des Zusammenhangs von Zeitstrukturen, dem Umgang mit dem Ungesicherten, mit (dem) Fremden sowie der eigenen Wahrnehmungs- und Erinnerungsfähigkeit vorbereitet hat und all die abenteuerlichen Geschichten zu erzählen, die diese Versuchsanordnung ins Leben ruft.

Wer durch die bisherigen Schilderungen neugierig geworden ist, könnte entweder nach entsprechenden Folgepublikationen Ausschau halten oder aber – besser noch – beim Theater der Versammlung selber eine Landpartie buchen. Denn Forschungsreisen zum Tschchow-Völkchen finden seit August 2011 in regelmäßigen Abständen statt und sind auch für weitere Jahre (!) geplant. Sie werden sowohl von Hochschulseminaren als auch von außeruniversitären Arbeitszusammenhängen und Einzelpersonen wahrgenommen. Für ihren Verlauf gilt, was die Theaterwissenschaftlerin Erika Fischer-Lichte für viele Inszenierungen seit der performativen Wende in den 60er Jahre konstatiert:

„Die Inszenierungsstrategien, die zur Konstruktion einer Versuchsanordnung oder als Set von Spielanweisungen entwickelt wurden, zielen immer wieder auf drei eng aufeinander bezogene Faktoren: (1) auf den Rollenwechsel zwischen Akteuren und Zuschauern, (2) auf die Bildung einer Gemeinschaft zwischen diesen und (3) auf verschiedene Modi der wechselseitigen Berührung, d.h. auf das Verhältnis von Nähe und Distanz, von Öffentlichkeit und Privatheit/Intimität, Blick und Körperkontakt. .... Dem Zuschauer werden Rollenwechsel, Gemeinschaftsbildung und Zerfall, Nähe und Distanz nicht lediglich vorgeführt, sondern er erfährt sie als Teilnehmer der Aufführung am eigenen Leib“ (Fischer-Lichte 2004).

Die Ergebnisse werden aber auch noch in anderer Weise als durch die Performance verarbeitet und reflektiert: Viele Nachgespräche werden aufgezeichnet, transkribiert und ausgewertet. Universitäre TeilnehmerInnen denken in Hausarbeiten unter den speziellen Fragestellungen ihrer jeweiligen Seminare über ihre gewonnenen Erfahrungen als BesucherInnen nach. DarstellerInnen schreiben Ihre Bachelor- oder Masterarbeiten über das Projekt.

Dazu als Zusammenfassung eine Stimme aus Amerika:

„A number of performance studies-allied scholars create performances as supplement to, not substitute for, their written research. These performance pieces stand alongside and in metonymic tension with published research. The creative works are developed for multiple professional reasons: they deepen experiential and participatory engagement with materials for both the researcher and her audience; they provide a dynamic and rhetorically compelling alternative to conference papers; they offer a more accessible and engaging format for sharing research and reaching communities outside academia; they are a strategy for staging interventions. To borrow Amanda Kempf’s apt phrase, they use ‘performance both as a way of knowing and as a way of showing.’” (Conquergood 2004).

## Literatur

- Beck, J.; Holkenbrink, J.; Kehl A. (Hg.) (1996): *Tragt Masken, schont das eigene Gesicht. Performance zwischen Bildung, Wissenschaft und Kunst.* Bremen: Edition Temmen
- Büching, C.; Walter-Herrmann, J.; Schelhowe, H. (2013): *Die Agency digitaler Artefakte in Bildungskontexten – Typologien von Interaktionsverläufen zwischen Subjekt und Technologie.* In: Carstensen, T.; Schachtner, Ch.; Schelhowe, H.; Beer, R. (Hg.): *Digitale Subjekte.* Bielefeld: transcript.

- Conquergood, D. (2004): Performance studies: interventions and radical research. In: Bial, H. (Hg.): The Performance Studies Reader. New York: Routledge, S.318
- Fischer-Lichte, E. (2004): Ästhetik des Performativen. Frankfurt a.M., S. 62
- Gronau, B.; Lagaay, A. (2008): Performanzen des Nichttuns. Wien: Passagen
- Gronemeyer, M. (2000): Immer wieder neu oder ewig das Gleiche. Innovationsfieber und Wiederholungswahn. Darmstadt: Primus, S. 1-2
- Holkenbrink, J. (2009): Auf der Kippe. Oder warum sich gerade das Darstellende Spiel einer Debatte über das Verhältnis von Performance und Theater nicht verschließen sollte. In: Spiel und Theater, Heft 184. Weinheim: Deutscher Theaterverlag, S. 13-16
- Holkenbrink, J. (2010): Lügen, Stehlen, Ausbilden – Zur Arbeitsweise des Theaters der Versammlung zwischen Bildung, Wissenschaft und Kunst. In: Eberhardt, U. (Hg.): Neue Impulse in der Hochschuldidaktik. Sprach- und Literaturwissenschaften, Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 299-308. Ebenfalls in: Bülow-Schramm, M.; Gipsler, D.; Krohn, D. (Hg.) (2007): Bühne frei für Forschungstheater, Oldenburg: Paulo Freire Verlag, S. 35-44
- Klein, J. (2012): Was ist künstlerische Forschung? In: Dramaturgie. Zeitschrift der Dramaturgischen Gesellschaft, 01/12, S. 7-8
- Kleinspehn, T. (1989): Der flüchtige Blick. Sehen und Identität in der Kultur der Neuzeit, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt
- Pewny, K. (2011): Drama des Prekären. Über die Wiederkehr der Ethik in Theater und Performance, Bielefeld: transcript, S. 25-26
- Prager, I. (2011): Mimen lassen aus Chaos Sinninseln entstehen, Weserkurier vom 14.05.2011
- Rosa, H. (2009): Beschleunigung. Die Veränderung der Zeitstrukturen in der Moderne. Frankfurt a.M.: Suhrkamp
- Rüb, F.W. (2008): Policy-Analyse unter den Bedingungen von Kontingenz. Konzeptionelle Überlegungen zu einer möglichen Neuorientierung. In: Janning, F., Toens, K. (Hg.): Die Zukunft der Policy-Forschung. Theorien, Methoden, Anwendungen. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 88-111
- Schechner, R. (1990): Theateranthropologie. Spiel und Ritual im Kulturvergleich, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, S. 127
- Streibl, R.E. (2007): Klick und mehr - Über Performance Studies und die Lust am Absturz. Interview mit dem Theater der Versammlung. In: FIF Kommunikation. Zeitschrift des Forums InformatikerInnen für Frieden und gesellschaftliche Verantwortung e.V., 03/07, S. 42-47. Ebenfalls leicht gekürzt in: Bönnighausen, M. / Paule, G. (Hg.) (2011): Wege ins Theater: Spielen, Zuschauen, Urteilen, Berlin: Lit Verlag, S. 133-139

## Angaben zum Autor

**Jörg Holkenbrink** ist Regisseur und Bildungsforscher, Künstlerischer Leiter des *Zentrums für Performance Studies der Universität Bremen* und des *Theaters der Versammlung zwischen Bildung, Wissenschaft und Kunst*. Seine Arbeitsschwerpunkte sind: Performative Forschung und Lehre; Inszenierungen zwischen Bildung, Wissenschaft und Kunst; Entwicklung von produktionsorientierten Methoden im Umgang mit literarischen, dokumentarischen und theoretischen Texten (Inszenierungstypen, Dramaturgie), einschließlich experimenteller Formen der Theaterarbeit, die Raum, Bewegung, Zeitrhythmen, Klang als kompositorische Elemente benutzen; Leitung der Aus- und Weiterbildung in Performance Studies an der Universität Bremen sowie der ersten Teilqualifikation für das Fach Darstellendes Spiel im Land Bremen. Weitere Infos: [www.tdv.uni-bremen.de](http://www.tdv.uni-bremen.de). E-Mail: [tdvart@uni-bremen.de](mailto:tdvart@uni-bremen.de)