

Kulturelle Bildung ist Persönlichkeitsbildung mit kulturellen Ausdrucksformen, mit Künsten und im Spiel. Sie ist Voraussetzung für kulturelle Teilhabe. Sie ist Allgemeinbildung, weil sie Kinder und Jugendliche dazu befähigt, sich mit Spiel, Kunst und Kultur zu sich selbst und zur Welt zu verhalten. *Bkj*

Dieses besondere Theaterstück verbindet hervorragend Kultur, Natur und Bildung.

Theaterwanderung im Wald – Natur auf der Spur

Bewegte Waldbilder. Ein Theaterstück der besonderen Art.

Eine theatrale Walderfahrung. Bildung durch Erlebnis und Mitmachen.

Ein Projekt des Erfurter Fuchsfarm e.V. mit Andi Schulze, Katrin Heinke und Jule Maronde

Geht man bummelnden oder eilenden Schrittes durch die Stadt Erfurt und schenkt nicht nur den Geschäften, sondern auch den zahlreichen historischen Bauten sowie anderen Sehenswürdigkeiten seine Blicke, trifft man auf viele menschliche, aber auch mythische Figuren und Objekte. Eindrucksvolle Bilder - wenn man sie wahrnimmt. Manche davon sind auffallender, manche unscheinbarer. Sie sind geprägt von unseren individuellen Eindrücken und Erlebnissen, abhängig von den Orten die wir aufsuchen oder den Wegen die wir innerhalb dieser Stadt gehen. Immer wichtiger wird das Grün, Bäume, Sträucher – der Wald. Nachgewiesenermaßen ist Stadtgrün gut für die Psyche und befördert die Heilung. Ohne Grün ist eine Stadt nichts. Aber auch für die schlichten und dennoch lebensnotwendigen Dinge ist Grün wichtig: Sauerstoff, saubere Luft, gefiltertes Wasser, Holz. Gleichzeitig ist es Hort der Vielfalt und wichtig für Natur und Umwelt. Dennoch ist das Grün, unsere Umwelt und letztlich wir selbst sehr verletzlich und bedroht. Die letzten beiden Jahre haben es gezeigt. Der Klimawandel ist mitten unter uns angekommen. Die Lösung wiederum liegt auch in uns selbst. Wir müssen sie nur finden, anerkennen und angehen. Die Jugend hat es bereits erkannt. Die Politik zieht zaghafte nach. Noch gibt es zu viel Zweifler. Diese Aspekte soll die Theaterwanderung aufgreifen und kurzweilig aber nicht minder eindrucksvoll vermitteln. Für die ganze Familie.

Wesen des Waldes wissen genau, was man für den Wald tun kann. Hexe und ihr Gehilfe, Wildschwein und Baum, die Räuber und sogar eine alte kleine Kommode vermitteln diese Aspekte spielerisch und ohne Zeigefinger.

(Wie kann der Wald geschützt werden? Beispiele für mögliche Spielszenen:

- Tatsächlich hilft es dem Wald, weniger Fleisch zu essen. Um Tiere zu halten, die später gegessen werden sollen, müssen Futtermittel angebaut werden. Etwa 70 % der Waldrodungen gehen darauf zurück. Also lieber nur den Sonntagsbraten. Und ist der auch noch direkt aus dem Wald, schont man das Klima zusätzlich. Die Hexe und ihr Gehilfe wissen darum, haben deshalb den Jagdschein und fangen sich ab und zu mal einen Hasen, manchmal auch ein Wildschwein. Schön angerichtet mit leckeren Waldkräutern.

- Muss wirklich immer alles ausgedruckt werden? Wir Deutsche verbrauchen pro Kopf immer noch 250 kg Papier pro Jahr, damit sind wir Spitzenreiter in der Welt. Also das Papier auf das Nötigste reduzieren. Und wenn, dann am besten Recycling-Produkte. Am besten achtet man auf den Blauen Engel. Außerdem helfen Werbeverbotsschilder am Briefkasten und der Verzicht auf Küchenpapier. Der alte Baum gibt Tipps.

- Was macht eine kleine alte Kommode (oder ein Stuhl) im Wald? Nur einen kurzen Ausflug, um mal wieder die Luft der Welt zu schnuppern, aus der sie kommt. Hat sie schon 75 Jahre nicht mehr gehabt. Ja, so alt ist sie schon. Und immer noch tiptop. Aus gutem Holz eben. Langlebig und gut aussehend.

- 2 Räuber schleichen durch den Wald. Was haben sie schon wieder im Sinn? Und was schleppen sie schon wieder mit sich herum? Dann buddeln sie auch noch ein Loch. Wollen sie einen Schatz heben? Oder vergraben? – Am Ende pflanzen sie einen Baum. Warum, müsste man sie mal fragen

Beim Spaziergang durch den Steiger begegnet man vielen Spuren der Vergangenheit und vielen Geheimnissen. Hügelgräber, alte Bauten, ein alter Baumstumpf, ein Teich, ein junger Trieb...

Der Wald spielt schon seit jeher eine große Rolle für die Menschen. Zahlreiche Mythen und Märchen ranken sich um ihn. Er gehört zu Mutter Natur. Für die meisten Menschen dient er heute nicht mehr vordergründig der Versorgung, sondern der Erholung. Die lebendig machende Kraft der Sonne steckt in ihm, die unsagbare Schönheit der Natur.

Natur ist Romantik und Sinnlichkeit. Aber Natur ist auch verletzlich und wir haben eine Verantwortung für sie.

Der Wald bei Nacht hingegen weckt ganz andere Gefühle. Vielleicht liegt es an der längst vergangenen Urangst oder den Instinkten, nicht in den dichten dunklen Wald zu gehen, da dort die wilden Tiere lauern. In unserer Zivilisation ist davon einiges übrig geblieben. Der Wald im Mondschein ist nicht nur ein abenteuerliches Bild an sich sondern auch ein Ort, an dem Ungehörtes und Ungesehenes laut und sichtbar werden kann. Ein Kauz ruft, Rehe bellen, Äste knacken, plötzlich huscht etwas vorbei, ein Schatten, ein Windzug. Es ist, als fange der Wald an zu flüstern, als wolle er uns Geschichten erzählen, die uns sonst verborgen bleiben. Geschichten, die sich aus der Stadt in den Wald zurückgezogen haben und solche, die im Wald ihren Ursprung haben. Die Dunkelheit aktiviert unsere Fantasie.

Hier - bei Nacht - kann sich zeigen, was sich zurückgezogen hat aus dem Gedränge der Straßen, dem Rummel der Plätze, dem Piepen der Geräte: leise Stimmen dieser - aber auch längst vergangener Erfurter Tage, Gestalten von denen nur die ältesten Bücher des Stadtarchivs wissen, Wesen aus Sagen und Legenden, deren Geschichten von der Großmutter nur geflüstert werden. Es sind NACHTSCHWÄRMER die den Steiger bewohnen und unser Bild auf ihn womöglich verändern werden. Ihre Geschichten werden sich mit der Geschichte der Stadt und des Waldes verbinden und die Zuhörenden in Bann ziehen.

Wie schon in der theatralen Nachtwanderung 2018, 2020 und 2021 treffen wir auf Wissenschaftler, einigen Waldarbeitern, die Steigerräuber und die Hexe mit ihrem Gehilfen. Vielleicht auch die alten Waldelfen. Aber es kommen auch neue Bewohner des Waldes hinzu, die die Nachtwanderer beeindrucken sollen.

Anders als bei einer klassischen Nachtwanderung treten erschreckende Momente in den Hintergrund. Im Vordergrund steht eine Theateraufführung der besonderen Art. Die Bühne ist der Wald und die Dämmerung bzw. Nacht. Bekannte und unbekannte Bilder der Stadt, aber auch des Steigers werden im Wald zum Leben erweckt. Vertraute, aber auch bisher unentdeckte Wesen entsteigen der Dunkelheit erzählen den Wandernden ihre Geheimnisse. Sie wollen wir mitnehmen und Teil ihrer Geschichten werden lassen.

Ein Waldling – in seiner Wesensart untrennbar mit dem Wald verbunden, entsteigt dem Grün. Auf der Suche nach den Erfurter NACHTSCHWÄRMERN fungiert er als Wegweiser und Erzähler. Er wird den WALD in seiner beeindruckenden Komplexität vorstellen und auch die Bedeutung des Menschen für dieses Ökosystem erläutern. Er wird die Kraft des Waldes

spürbar machen und seine Unverzichtbarkeit verdeutlichen. Er wird zu einem nachhaltigeren und bewussten Leben aufrufen. Eine Sensibilisierung für die Themen Solidarität (auch mit der Umwelt), Nachhaltigkeit und Bewusstheit ist erklärtes Ziel des Projektes.

Die Gruppe wird sich in der Dämmerung und der nächtlichen Dunkelheit durch den Wald forschen. Sie werden die ein oder andere Herausforderung im Gelände nehmen, Steigungen hinter sich bringen und Gräben durchwandern müssen. Die kühle Abendluft auf der Haut, die Ohren gespitzt, die Augen weit geöffnet - bereit das nächste Wunder zu entdecken- alle Sinne der Teilnehmer werden geschärft sein. Ein bewussteres Körpergefühl, eine Wachheit gegenüber der Außenwelt, aber auch eine innerliche Ruhe - ob des Wissens geborgen zu sein als Teil eines natürlichen Ganzen- sind Effekte, die wir uns für die Teilnehmer wünschen. Darüber hinaus wollen wir ein Bewusstsein für die eigenen Kräfte, den eigenen Mut aber auch für das beflügelnde Gefühl, Dinge zusammen zu erleben, schaffen. Aspekte wie Vertrauen, Teamgeist und Achtsamkeit werden gefragt sein.

Das Theaterstück selbst nimmt auch Rücksicht auf die Natur. Es kommt nahezu ohne Technik aus. Die Akkus der Lichtquellen werden mit grünem Strom betrieben. Die Musikmomente werden als SilentMusic per Kopfhörer erlebbar – ohne Störung der Umgebung.

Das Potential dieser Kunstform als unkonventionelle Lernmethode und des aktiven Teilhabens wollen wir dabei voll ausschöpfen. Herz, Geist und Körper der Zuschauer sollen aktiviert und ihre Fantasie mobilisiert werden. Bereits erworbenes Wissen soll spielerisch erfahren und Neues anschaulich vermittelt werden, um einen ganzheitlichen Zuwachs an Wissen und Erfahrung zu erwirken. Geschichtliches verwebt sich im Dickicht mit Dichtung und Fiktion und erschafft wiederum neue zauberhafte Bilder. Das Projekt wird seinen didaktischen Schwerpunkt also vor allem auf das „Lernen voneinander“, das „Lernen miteinander“ und das „Lernen durch Erleben“ legen. So werden die stets vorhandenen - aber oft nicht wahrgenommenen - Bilder der Stadt neu erlebt, emotional gespeichert und dadurch nachhaltig und angereichert im Gedächtnis verankert.

Die Natur ist hierbei die Bildende Kunst, wobei bewusst die Kunstform des Theaters sich mit dieser trifft, vervollständigt durch einen leisen, aber spürbaren Bildungseffekt ohne Zeigefinger, Naturerfahrung und Erlebnispädagogik.

Darsteller & Regisseure, Partner

Katrin Heinke: Theaterpädagogin & Schauspielerin, Regisseurin

Jule Maronde: Theaterpädagogin & Schauspielerin, Regisseurin

Andreas Schulze: Theaterpädagoge, Musiker, Schauspieler, Clown

Erfurter Fuchsfarm e.V.: außerschulischer Bildungsakteur der BNE

ThüringenForst: die Waldexperten

Aufführungszeitraum und -orte

Im Mai und September 2022 werden acht Veranstaltungen geplant. Die Dauer beträgt jeweils etwa 2 Stunden. Die Aufführungen finden jeweils am Freitag oder/und Samstag statt. Der Aufführungsort ist immer der Steiger in Erfurt.

Referenz

Darsteller & Regisseure verfügen über ein breites Repertoire an Erfahrungen. Sie wirken bereits viele Jahre an Inszenierungen der Schotte und andernorts mit und führen zahlreiche eigene Projekte durch.

Der Erfurter Fuchsfarm e.V. hat mit ihnen bereits mehrere Theaterprojekte erfolgreich durchgeführt. Zu den letzten Jahresmotti der Kulturdirektion wurden die Stücke „Talking Wood“, „Wenn die Stadt sich in den Wald zurückzieht“ und „Theatrale Nachtwanderung im Wald“ aufgeführt sowie weitere Stücke.

Der Erfurter Fuchsfarm e.V. wurde für seine Bildungsarbeit bereits mehrfach ausgezeichnet.

Eindrücke dieser Projekte sind in den Dokumentarfilmen und Clips dazu zu sehen:

<https://youtu.be/U2YKOgUQKWY>

https://youtu.be/DEinP_pUbZU

<https://youtu.be/y0qiCe6-N-E>

<https://youtu.be/LOmxyqWkpm4>

<https://youtu.be/HTUaXeN1IAc>