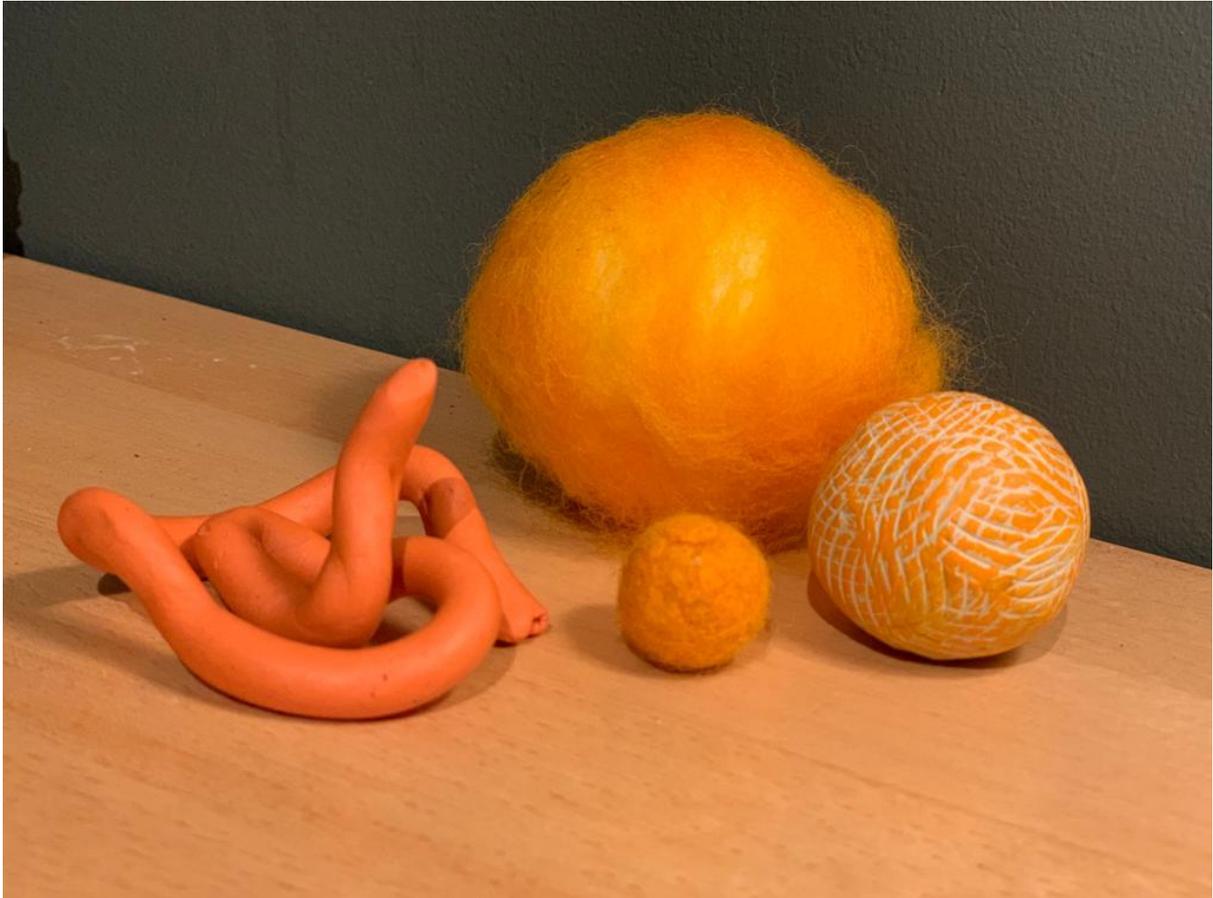


# ZWISCHENRÄUME



Elena Lisa Braune  
Hochschule für bildende Künste - Kunsttherapie  
10. Mai 2022

## **Gliederung**

1. Schlüsselwörter
2. Zusammenfassung
3. Einleitung
  - 3.1 COPSY-Studie
  - 3.2 Meine Fragestellungen
4. Methoden
  - 4.1 Arts-Based-Research
  - 4.2 Intermedialität und intermediale Dezentrierung
  - 4.3 Vorgehen
  - 4.4 Vorannahmen
  - 4.5 Auswahl Testpersonen
  - 4.6 Methode der Auswertung
5. Ergebnisse und Erkenntnisse
6. Diskussion
  - 6.1 Digiarte
7. Fazit und kunsttherapeutische Haltung
8. Perspektiven/Ausblick in die zukünftige Praxis
9. Literatur
10. Abbildungsverzeichnis

## **1. Schlüsselwörter**

Digitale Kunsttherapie - Interventionsentwicklung - Arts-Based-Research - Intermedialität - Dezentrierung - Knete - Stopmotionfilm

## **2. Zusammenfassung**

Die Covid-19-Pandemie hat die Lebens- und Arbeitswelten stark verändert - auch die der Kunsttherapeut:innen. Von den zahlreichen Maßnahmen und Einschränkungen waren auch die Therapieangebote in den Ateliers und Praxen erheblich betroffen.

Im Rahmen der von mir vorgestellten Forschung wurde eine kunsttherapeutische Intervention speziell für die Onlinetherapie entwickelt. Die Intervention stellt durch das Verbinden von analogen und digitalen Techniken einen Impuls dar, über die Arbeit von Therapeut:innen im Zeitalter der Digitalisierung nachzudenken und sie weiterzuentwickeln. Aus dem umfangreichen Datenmaterial ließen sich Kategorien zur Auswertung entwickeln.

## **3. Einleitung**

### **3.1 COPSY-Studie**

Die COPSY-Studie ist eine Längsschnittstudie des Universitätsklinikums Hamburg-Eppendorf. Bereits seit Mai 2020 werden die Auswirkungen und Folgen der COVID-19-Pandemie auf die psychische Gesundheit von Kindern und Jugendlichen in Deutschland beobachtet und analysiert. Die Einflussfaktoren zu erkennen, die sich positiv auf die psychische Gesundheit von Kindern und Jugendlichen auswirken und daraus Methoden für präventive Interventionsansätze zu entwickeln, ist ein zentrales Anliegen der Studie.<sup>1</sup> Die Ergebnisse zeigen, dass rund zwei Drittel der Hamburger Kinder und Jugendlichen sich durch die Pandemie belastet fühlen. Ihre Lebenszufriedenheit und Lebensqualität haben sich im Vergleich zu der Zeit vor der Pandemie verschlechtert. Die Kinder und Jugendlichen berichteten häufiger von psychosomatischen Beschwerden wie Gereiztheit,

---

<sup>1</sup> UKE - Child Public Health - COPSY-Studie, <https://www.thieme-connect.de/products/ejournals/abstract/10.1055/a-1397-5400>, zuletzt aufgerufen am 14.04.22

Einschlafprobleme und Kopfschmerzen. Besonders betroffen sind sozial benachteiligte Kinder. Ein guter familiärer Zusammenhalt wirkte schützend und konnte die extremen Belastungen durch die Pandemie abmildern.<sup>2</sup> Langfristig ergibt sich hieraus eine neue Zielgruppe für die Kunsttherapie - vor allem für die digitalisierte Kunsttherapie. Kinder und Jugendliche sind als Digital Natives mit den neuen Medien aufgewachsen und vertraut. Sie gehören zu ihrem Alltag und das senkt die Schwelle, auch ein kunsttherapeutisches Angebot im digitalen Raum überhaupt wahrzunehmen.

In diesem Zusammenhang steht das Thema meiner Forschungsarbeit: die Entwicklung einer Intervention für die Kunsttherapie im Onlineformat. Aufgrund der starken Veränderungen und Auswirkungen durch die Pandemie waren Kunsttherapeut:innen herausgefordert, flexibel auf die Schutzmaßnahmen und Beschränkungen in ihren Ateliers zu reagieren. Viele Gruppentherapien wurden auf Raumgröße und Anzahl der Teilnehmenden überprüft und angepasst. Einzelsitzungen wurden vermehrt digital angeboten. Es galt Therapie „anders“ zu denken, zu planen und durchzuführen. Mit meiner Studie möchte ich einen Beitrag leisten, um analoge mit digitalen Techniken in einer strukturierten Intervention zu verbinden. Mit meinem Praktikum im Bereich Plastizieren mit Ton in einer Gemeinschaftsklinik mit integrativem Ansatz habe ich mich dem Leitgedanken „Kunsttherapie anders“ genähert und die Kommunikation und Interaktion während einer Therapie näher betrachtet. Drei Aspekte kristallisierten sich hier heraus: der Raum, in dem gemeinsam gearbeitet wird, die gleichzeitige Anwesenheit von Therapeut:in und Patient:in und der Zugriff auf das Arbeitsmaterial. Ich habe mich gefragt, welche Veränderungen sich in der Onlinetherapie mit einem dreidimensionalen Medium zeigen und welche Auswirkungen diese auf die kunsttherapeutische Triade haben würden. Die *kunsttherapeutische* Triade beschreibt ein Dreieck, in dem die Beziehungsebene zwischen Therapeut:in und Patient:in eine Achse bildet.

---

<sup>2</sup> Belastungserleben und psychische Auffälligkeiten von Kindern und Jugendlichen in Hamburg während der COVID-19-Pandemie, <https://www.thieme-connect.de/products/ejournals/abstract/10.1055/a-1397-5400>, zuletzt aufgerufen am 14.04.22

Die zweite Achse ist die Handlungsebene zwischen Werk und Patient:in. Die Reflexionsebene verdeutlicht den Kontakt zwischen Werk und Therapeut:in.

Die Digitalisierung hat seit Jahren einen großen Einfluss auf unsere Gesellschaft. Durch die Weiterentwicklung des Internets, die Etablierung von Smartphones und der mobilen Datenübertragung verlagern sich immer mehr gesellschaftliche und wirtschaftliche Bereiche in die digitale Welt. Die Informations- und Kommunikationstechnologien ermöglichen eine starke Vernetzung, wodurch sich "orts- und zeitungebundene Arbeitsmodelle und Dienstleistungen und die Echtzeitkommunikation zwischen Menschen und Maschinen" realisieren lassen. Laut Roman Soike vom Deutschen Institut für Urbanistik beschreibt die britische Journalistin Frances Cairncross in ihrem Buch *The death of distance: How the communications revolution will change our lives* unter anderem die Überwindung der räumlichen Distanzen durch moderne Technologien als den "Death of distance"-Effekt. Online-basierte Anwendungen würden es zukünftig ermöglichen, die persönliche Präsenz an bestimmten Orten, zu bestimmten Zeiten, für bestimmte Tätigkeiten überflüssig zu machen.<sup>3</sup>

### **3.2 Meine Fragestellungen**

Inwieweit hat das Erschaffen des Räumlichen in der digitalen Kunsttherapie eine besondere Relevanz?

Inwiefern entsteht durch den Medienwechsel in ein plastisches-digitales Medium ein räumliches Gegenüber und kompensiert dieses die körperliche Abwesenheit der Therapeut:in?

Im Fokus der kunsttherapeutischen Intervention steht die Transformation einer künstlerischen Arbeit in ein anderes, digitales Medium und der damit einhergehende Perspektivwechsel (Dezentrierung). Im Rahmen dieser Studie haben Patient:innen eine analoge Form aus Knete gestaltet und diese anschließend in einen Stopmotionfilm oder eine Fotoreihe übertragen. Durch

---

<sup>3</sup> Soike, R., Libbe, J., Konieczek-Woger, M., Plate, E.: Räumliche Dimensionen der Digitalisierung. Handlungsbedarfe für die Stadtentwicklungsplanung. Ein Thesenpapier, Berlin 2019 (Difu-Sonderveröffentlichung)

das digitale Zur-Verfügung-stellen der analogen Knetform, öffnet sich ein neuer Raum, in dem Therapeut:in und Patient:in gleichzeitig Zugriff auf das Werk haben, es betrachten und besprechen können.

Der Titel meiner Arbeit "ZWISCHENRÄUME" reflektiert, wie die therapeutische Triade durch die Beachtung bestimmter Aspekte in der Online-Therapie wiederhergestellt werden kann. Gleichzeitig spiegelt der Begriff auch, dass ein Stop-Motion-Film aus unbewegten Einzelbildern aufgebaut ist. Erst durch ihre Aneinanderreihung entsteht für das menschliche Auge die Illusion von Bewegung. Zwischen den Einzelbildern ergeben sich jedoch Erfahrungsräume, die die Möglichkeit bieten, einzugreifen, zu wiederholen, zu verändern, hinzuzufügen, zu entfernen, Stop zu sagen. Das Erleben von Veränderung, Selbstwirksamkeit, von selbstbestimmtem Handeln und der Reflexion werden begünstigt.

#### **4. Methoden**

Die vorliegende Arbeit ist explorativ und experimentell angelegt. Mit den Mitteln und Methoden der Kunst wird konkreten Fragen nachgegangen und die Prozesse und Ergebnisse in Form eines Kunstwerks vermittelt. Methodisch basiert sie auf der Arts-Based-Research.

##### **4.1 Arts-Based-Research**

Die Arts-Based-Research ist eine künstlerische Forschungsmethode. Sie eignet sich in diesem Forschungskontext, da sie Kunst und Forschung als unterschiedliche "Erkenntnisstile" wahrnimmt. Durch künstlerisch-ästhetische Erfahrungen "an" einem Gegenstand wird dem künstlerischen Prozess mit Offenheit und Flexibilität begegnet. Die Ergebnisse müssen nicht wiederholbar oder planbar sein, jedoch intersubjektiv nachvollziehbar gemacht werden. Ich orientiere mich in meiner Arbeit an den Arbeiten von Peter Sinapius und Hannes Jahn, die sich intensiv mit künstlerischer Forschung sowie dem Thema der intermedialen Dezentrierung auseinandergesetzt haben.<sup>4</sup>

---

<sup>4</sup> Sinapius, Peter und Jahn, Hannes: Künstlerische Forschung als Spielart einer phänomenologischen Forschungspraxis, 2016, S. 246

## 4.2 Intermedialität und die intermediale Dezentrierung

Intermedialität bezeichnet die Kombination zweier oder mehrerer Medien, die unterschiedlich wahrgenommen werden. Mediale Vielfalt und Medienwechsel werden vermehrt in der Kunsttherapie eingesetzt, um z.B. durch die Technik der Dezentrierung eine neue Perspektive zu eröffnen. In der Entwicklungspsychologie nach Piaget wird die Dezentrierung als Lösungsprozess von einer einzigen (egozentrischen) Sichtweise und als Übergang zu einer flexibleren Denkleistung verstanden.<sup>5</sup>

Die intermediale Dezentrierung ist eine Methode aus der künstlerischen Forschung. Lernprozesse werden durch Irritation und Überraschung angeregt und erwartete Wahrnehmungsformen bewusst durchbrochen. Durch Unordnung wird Neuordnung geschaffen und es kommt zu neuen Sicht- und Handlungsmöglichkeiten.<sup>6</sup> Durch Analogiebildungen in den unterschiedlichsten Medien kann es zur Übereinstimmung verschiedener Kontexte kommen und ein intermedialer Wechsel als eine reaktive Intervention verstanden werden. Jahn und Sinapius sprechen in diesem Kontext auch von der "Betonung eines Bedeutung suchenden, transformatorischen Erkenntnisprozesses".<sup>7</sup>

Mariel Renz hat der künstlerischen Dezentrierung in ihrer Arbeit zwei Phasen zugeschrieben. Zum einen die Phase des kunst- und spielorientierten Gestaltens, zum anderen die Phase des Austausches und der Reflexion. Die Gestaltungsphase wurde von Renz nochmal in folgende vier Stufen unterteilt:

S = Sensibilisieren

E = Explorieren

R = Repetieren

A = Autorisieren<sup>8</sup>

---

<sup>5</sup> Wirtz, M.: <https://dorsch.hogrefe.com/stichwort/dezentrierung>, zuletzt aufgerufen am 14.04.22

<sup>6</sup> Jahn, H.: Künstlerische Dezentrierungen, Coaching als analoges Verfahren, 2015, S. 139

<sup>7</sup> Sinapius, P. und Jahn, H.: Künstlerische Forschung als Spielart einer phänomenologischen Forschungspraxis, 2016, S. 250

<sup>8</sup> Renz, M.: Leitfaden zur kunst- und lösungsorientierten Arbeit

### 4.3 Vorgehen

Ich bin im praktischen Teil meiner Arbeit in nun beschriebenen Schritten vorgegangen. Das Ziel meiner Forschungsarbeit war eine Interventionsentwicklung für die Onlinetherapie. Hierfür sollte das analoge Medium Knete mit dem digitalen Medium Stop-Motion-Film verbunden werden. In einer ersten eigenen Phase der Exploration erkundete ich die Möglichkeiten des Materials und des Medienwechsels.



*Abb. 2-6: Eigene Exploration*

Zwischenschritte durch gezieltes Mitschreiben von Assoziationen und Wortgruppen erwiesen sich als den Prozess unterstützende Methode. Ich erstellte eine einfache, niederschwellige Anleitung, die jeden Schritt erläutert und auch die Funktion der Stop-Motion-Studio-App kurz erklärt.

#### Intermediale Intervention: Zwischenräume

##### Material:

Knete  
Notizkarten und Stift  
Handy mit Kamerafunktion  
Stop Motion Studio App

- 1 Was ist Dein Anliegen ? Was bringst Du heute mit ?  
Beschreibe auf einer Notizkarte mit möglichst einem Wort, was Dich heute beschäftigt und halte anhand der Skala fest, wie stark.

0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10

Lege Deine Notizkarte vorerst aus deinem Blickfeld.

- 2 Widme dich nun Deinem Stück Knete und lege es vor Dich auf den Tisch.  
Befasse Dich zunächst mit den sichtbaren Eigenschaften.

Wie sieht es aus ?  
Wie könnte sich die Oberfläche anfühlen ?  
Welche Assoziationen nimmst Du wahr?

Im weiteren Schritt erkunde das Stück mit all Deinen Sinnen. Nimm es in die Hand und nehme einfach nur wahr. Lass dir Zeit und rege Deine Phantasie an.

Wie riecht es ?  
Wie könnte es schmecken ?  
Wie klingt es ?

- 3 Nun trete spontan in Kontakt mit Deinem Stück Knete. Folge Deinen Impulsen. Bleibe zweidimensional oder werde räumlich/dreidimensional. Lasse Deinen Bedürfnissen freien Lauf. Finde schließlich eine finale Form. Schreibe auf eine weitere Notizkarte mit ein paar Worten oder Wortgruppen, wie die Form auf Dich wirkt.

- 4 Der nächste Schritt lädt dich dazu ein, einen Ort für deine Form zu finden. Schau dich in dem Raum in dem du dich befindest in Ruhe um. Wo könnte sich deine Form besonders wohl fühlen? Wenn du eine Position gefunden hast, halte sie mit einem Handyfoto fest. Schreibe bitte fünf Begriffe oder Wortgruppen auf deine nächste Notizkarte.

- 5 Jetzt kommt Bewegung ins Spiel. In diesem Schritt bist du eingeladen, deine Form aktiv zu verändern und jede für dich wichtige Entwicklung in einer Fotoreihe oder einem Stopmotionfilm (siehe unten) festzuhalten. Schreibe auch hier fünf Begriffe oder Wortgruppen auf eine Notizkarte, die dir zu deinem Still oder deinem Film spontan einfallen.

##### Anleitung Stop Motion Studio App

1. Öffne die Stop Motion Studio App auf deinem Smartphone
2. Erstelle einen neuen Film indem du auf das Plus klickst
3. Bringe dein Smartphone in die richtige Position
4. Um Fotos aufzunehmen, klicke auf den roten Punkt klicken
5. Die Fotos erscheinen unten
6. Um den Film abzuspielen, klicke auf das Symbol Play
7. Auf die Projektübersicht gehen
8. Den gewünschten Film auswählen
9. Auf das Zeichen (Pfeil upload) klicken
10. Auf eine gewünschte Speicher- oder Uploadmöglichkeit klicken.

- 6 Abschließend beschreibe auf einer Notizkarte mit möglichst einem Wort, was Dich jetzt beschäftigt und halte anhand der Skala fest, wie stark.

0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10

Nimm dir noch einen Moment und spüre in dich hinein. Hat sich etwas verändert?

### Abb.14: Anleitung Intervention

Die Teilnehmenden führten die Intervention selbstständig mit der vorab zugesandten und besprochenen Anleitung zuhause durch. Währenddessen blieb ich immer telefonisch erreichbar, um Fragen und Unsicherheiten zu klären. Für die Dauer der Durchführung setzte ich einen Zeitrahmen von maximal einer halben Stunde. Am Ende dieser halben Stunde wurde der entstandene Stop-Motion-Film sowie entstandenes Bild- und Textmaterial über Zoom geteilt und besprochen. Die Gespräche spiegeln das individuelle Erleben während und nach der durchgeführten Intervention und wurden als Audios aufgezeichnet.

Für die später durchgeführte Auswertung standen mir Foto- und Videomaterial zur Verfügung sowie Text- und Audiodateien, die ich anhand der induktiven Kategorienbildung nach Mayring auf die Wirksamkeit der Intervention ausgewertet habe.

Konzeptionell lässt sich das Vorgehen so einordnen: Zunächst fand eine spielerische, analoge Annäherung an das Material Knete statt. Diese Phase ist die Vorbereitungsphase, sie soll die Sinne anregen und die Patient:innen durch eine erste künstlerische Manifestation im Hier und Jetzt verankern. Der zweite Schritt war der Übertrag in ein digitales Medium, dem

Stop-Motion-Film. Das Material konnte intensiv erforscht werden. Mit einer entsprechenden, kostenlosen App "Stop Motion Studio" wurden Fotos aufgenommen, ausgewählt und aneinandergereiht. Darauf folgte das Strukturieren, also das genaue Anordnen der einzelnen Bilder zu einer Filmsequenz. Es ist ein prozesshaftes, selbstbestimmtes Handeln und Veränderungen sichtbar gemacht werden können. Im letzten Schritt wird das entstandene Werk autorisiert und der Stop-Motion-Film angewendet.

#### 4.4 Vorannahmen

Aus meinen eigenen Explorationen und Erfahrungen heraus ergaben sich Vorannahmen. Diese bezogen sich auf die Wahrnehmung von Veränderung und Bewegung von einem ersten Gefühl oder Anliegen hin zu der abschließenden Frage, was die Patient:in am Ende beschäftigt. Auch bemerkte ich die Annahme, dass assoziatives Arbeiten, die Erfahrung bereichern und ergänzen könnten.



Abb.7 und Abb. 8: Gestaltung von Person A

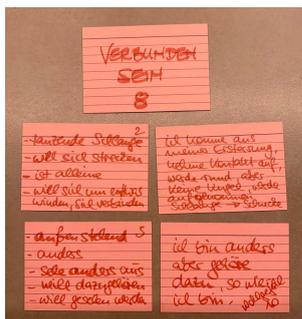


Abb.9: Assoziationen von Person A

#### 4.5 Auswahlkriterien Testpersonen

Die vier Testpersonen dieser Studie waren zwei weiblich sowie zwei männlich gelesene Personen im Alter zwischen 27 und 57 Jahren. Sie alle waren von

der Pandemie, den damit einhergehenden Einschränkungen betroffen und vermerkten die Auswirkungen auf ihre Lebensqualität und psychisches Wohlbefinden.



Abb. 10 - 12: Gestaltung und Assoziationen von Person L

#### 4.6 Methode der Auswertung

Die Qualitative Inhaltsanalyse ist eine Methode der Auswertung, die sich an einem regelbasierten System orientiert. Datenmaterial wie Sprache, Text, Bild und Musik werden durch die gezielte Bildung von Kategorien geordnet und geprüft werden. Die Methodik wird herangezogen, wenn bereits Erfahrungen und Vorannahmen bestehen.<sup>9</sup>

Es gibt zum einen die deduktive Kategorienbildung, die sich mit Theorie und Forschungsfrage befasst und die induktive Kategorienbildung, die das Datenmaterial selbst als Pool begreift, woraus die Kategorien gewonnen werden. Letztere wurde für die vorliegende Arbeit herangezogen.<sup>10</sup>

<sup>9</sup> Mayring, P.: Einführung in die qualitative Sozialforschung, 2002

<sup>10</sup> Mayring P. & Gläser-Zikuda, M.: Die Praxis der Qualitativen Inhaltsanalyse, Weinheim: Beltz, 2008

Kürzel Teilnehmerin	Anliegen	Stärke	Wirkung Form	Ort finden+Foto	Wirkung Film	Was bleibt?	Stärke
L	Rastlosigkeit/ Unruhe	7	Organisch; lebendig; korallig; beweglich; bitter; giftig; floral; tückisch; anziehend-verjährend	Überdacht; geschützt; versteckt; erwachsen -> erblühen; entfalten; Baumpilz	schlafend; zusammengerollt; Rücken streicheln; geborgen sein; Ruhe; Rückzug	Trost	6
A	Verbunden sein	8	Tanzende Schlange; will sich strecken; ist alleine; will sich um etwas winden, sich verbinden	Ich komme aus meiner Erstarrung; nehme Kontakt auf; werde rund, aber keine Kugel; werde angenommen; Schlange-Schnecke	Ich bin anders, aber gehöre dazu, so wie ich bin	Wohlgefühl	10
M	Innere Leere	7	Blaue Schlange; angenehme Konsistenz; genau richtig weich; Kindheit; Boden im Krankenhaus; bitter	—	Vergänglichkeit; Auferstehung; Demütigung; Stilwechsel; Fernweh; wo komme ich endlich zuhause an?	Geborgenheit	6
J	Leistungsdruck	4	Auf und ab; schwungvoll; Hindernisse	—	Es gibt immer einen Weg; Rückschläge; ups&downs; Umwege	Lebensentwürfe	5

Abb. 13: Ausschnitt Kategorienbildung

## 5. Ergebnisse und Erkenntnisse

Die Ergebnisse dieser Studie zeigen, dass das Plastizieren eine positive Wirkung auf Patient:innen hat. Zudem hat sich herausgestellt, dass sich Knete besser für zuhause eignet als Ton. Die kunsttherapeutische Triade kann virtuell wiederhergestellt werden. Die Stop Motion Studio App ist sehr zugänglich und fehlertolerant. Die erstellte Anleitung funktioniert gut und bekam positives Feedback. Zu Foto und Film ist assoziatives Textmaterial hinzugekommen.

Ein digitales Projektstagebuch dokumentiert die Prozesse und stellt eine Sammlung von Protokollen, Fotos, Filmen, Textmaterial und Audios dar. Dieses Datenmaterial war Grundlage der qualitativen Analyse und späteren Evaluation.

## 6. Diskussion

In der Kunsttherapie wurden digitale Medien erstmals in den 80er Jahren angewendet und beschrieben. Seitdem gibt es viele kritische Stimmen, die für ihre Therapieansatz eher traditionelle Techniken wie Malen, Zeichnen und Plastizieren mit Ton empfehlen. Heute erkennen jedoch immer mehr

Praktiker:innen die digitalen Medien als künstlerisches Material an. Sie sehen einen erweiterten kunsttherapeutischen Möglichkeitsraum, der die klassischen Medien wiederum nicht ausschließt. Kunsttherapeut\*innen, die mit digitalen Medien arbeiten, beschreiben klare Vorteile, welche die Kunsttherapeutin Stephanie Hartmann auf ihrer Website zusammengetragen hat. Hartmann beleuchtet Aspekte der digitalen Therapie wie z.B. das platzsparende Arbeiten, das Speichern von wichtigen Zwischenschritten, das Experimentieren, die hohe Fehlertoleranz und die positive Erfahrung, ein Software-Programm zu erlernen und dadurch das Selbstvertrauen zu stärken. Hartmann betont auch die von McNiff beschriebenen Grenzen der digitalen Kunsttherapie: So fehlen der Geruchssinn und die Möglichkeit, physisch auf alle möglichen Materialien einzuwirken, weshalb laut McNiff die digitale Kunsttherapie die dreidimensionale Präsenz von etwas, das tatsächlich gemacht wird, nie ersetzen wird.<sup>11</sup>

Die Kunsttherapeutin Rabea Müller widmet sich in ihrem Aufsatz *Trickfilm als kunsttherapeutische Methode in Krisensituationen* der Thematik der Bewegten Bilder als Ausdrucksmedium innerhalb der Kunsttherapie. Sie bezieht sich vor allem auf Kinder in seelischen Belastungssituationen, die Räume der Sicherheit und Exploration brauchen wie durch das Projekt *Sichtweise*. Hier können Kinder aktiv ihrer schwierigen Lebenssituation begegnen und Abstand zum Geschehen bekommen. Sie kreieren Filmsequenzen mit zwei- oder dreidimensionalen Material und können in die Handlungsabfolge eigeninitiativ eingreifen, das Erlebnis zu einem positiven zu verändern und Lösungsstrategien zu erproben.

Müller beschreibt, wie facettenreich und nutzbar die Möglichkeiten des animierten Films in kunstpädagogischen Angeboten sind. Sie zeigt jedoch auch auf, dass es aus Sicht der Kunsttherapie noch an "Wirksamkeitsstudien, die den Trickfilm als geeignete Methode in Krisensituationen beschreiben und erläutern" fehle.<sup>12</sup>

---

<sup>11</sup> Hartmann, S.: kunsttherapedigital.com, zuletzt aufgerufen am 28.02.2022

<sup>12</sup> Müller, Rabea: Trickfilm als kunsttherapeutische Methode in Krisensituationen. In Sigrid Völker, Harald Gruber (hrsg.), Mensch und Bild Kunsttherapie und Existenzerfahrung, Berlin, 2017

## **6.1 Digiarte**

Die Online-Plattform Digiarte widmet sich dem Thema der Digitalisierung in den künstlerischen Therapien. Sie vernetzt Praktiker:innen, Lehrende und Studierende und bietet so ein Forum für dringend erforderlichen Austausch und kritische Diskussion. In der Kunsttherapie wird zum aktuellen Zeitpunkt sehr stark über die Möglichkeiten der onlinebasierten Kunsttherapie diskutiert. Vor allem die Forschungsprojekte der Studierenden der HfbK Dresden befassen sich mit der leiblichen Abwesenheit der Therapeut:in.<sup>13</sup>

## **7. Fazit und kunsttherapeutische Haltung**

Es ist wichtig, digitale und analoge Techniken zu verbinden, da die Digitalisierung immer weiter fortschreitet. Kinder und Jugendliche wachsen mit dem Internet, Smartphones und somit in einer schnelleren Welt auf. Ich sehe eine Chance darin, sie dort abzuholen und mit dem zu arbeiten, was ihnen vertraut ist.

Trotzdem sehe ich das kunsttherapeutische Potenzial des analogen Arbeitens als unverzichtbar, um in eine ästhetisch-künstlerische und auch eine sinnliche Erfahrung zu kommen. Ausschließlich digital zu arbeiten würde den kompletten Verzicht auf diese Erfahrungen bedeuten.

Mit der Methode der Dezentrierung zu arbeiten und sich analogen und digitalen Materialien zu bedienen, eröffnet einen großen Handlungsspielraum in der kunsttherapeutischen Arbeit mit Patientinnen. Die Dezentrierung bringt eine große Flexibilität und Offenheit mit sich und die Möglichkeit spielerisch zu agieren.

## **8. Perspektiven/Ausblick in zukünftige Praxis**

In Zeiten der Pandemie und der starken politischen Unruhe durch die Auswirkungen und Folgen des Krieges wird sich meines Erachtens der Bedarf nach kunsttherapeutischen Angeboten verstärken. Die Hemmschwelle eines Angebots durch die entwickelte Intervention ein Stück zu senken und eine Teilhabe für so viele Menschen wie möglich zu schaffen, ist mit Blick auf die zukünftige Praxis ein zentraler Aspekt.

---

<sup>13</sup> <https://digiarte.net/#forum>, zuletzt aufgerufen am 23.02.2022

## **9. Literatur:**

Jahn, H.: Künstlerische Dezentrierungen, Coaching als analoges Verfahren, 2015, S. 139

Mayring, P.: Einführung in die qualitative Sozialforschung, 2002

Mayring P. & Gläser-Zikuda, M.: Die Praxis der Qualitativen Inhaltsanalyse, Weinheim: Beltz, 2008

Müller, R. : Trickfilm als kunsttherapeutische Methode in Krisensituationen. In Sigrid Völker, Harald Gruber (hrsg.), Mensch und Bild Kunsttherapie und Existenz erfahrung, Berlin, 2017

Renz, M.: Leitfaden zur kunst- und lösungsorientierten Arbeit

Sinapius, P. und Jahn, H.: Künstlerische Forschung als Spielart einer phänomenologischen Forschungspraxis, 2016, S. 246,250

Soike, R., Libbe, J., Konieczek-Woger, M., Plate, E.: Räumliche Dimensionen der Digitalisierung. Handlungsbedarfe für die Stadtentwicklungsplanung. Ein Thesenpapier, Berlin 2019 (Difu-Sonderveröffentlichung)

### **Websites:**

Belastungserleben und psychische Auffälligkeiten von Kindern und Jugendlichen in Hamburg während der COVID-19-Pandemie,  
<https://www.thieme-connect.de/products/ejournals/abstract/10.1055/a-1397-5400>, zuletzt aufgerufen am 14.04.22

Digiarte Forum: <https://digiarte.net/#forum> zuletzt aufgerufen am 23.02.2022

Hartmann, S.: [kunsttherapiedigital.com](http://kunsttherapiedigital.com), zuletzt aufgerufen am 28.02.2022

UKE - Child Public Health - COPSY-Studie,  
<https://www.uke.de/kliniken-institute/kliniken/kinder-und-jugendpsychiatrie-psychotherapie-und-psychosomatik/forschung/arbeitsgruppen/child-public-health/forschung/copsy-studie.html>, zuletzt aufgerufen am 14.04.22

Wirtz, M.: <https://dorsch.hogrefe.com/stichwort/dezentrierung>, zuletzt aufgerufen am 14.04.22

## 10. Abbildungsverzeichnis:

Titel Abb. 1: Ausschnitt aus Film von Person A

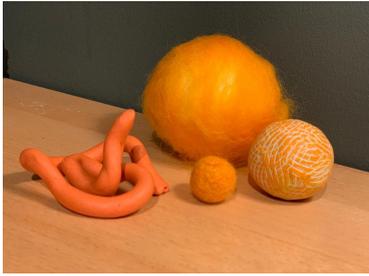


Abb. 2-6: Eigene Exploration



Abb.7 und Abb. 8: Gestaltung von Person A



Abb.9: Assoziationen von Person A

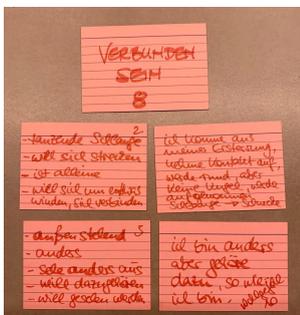


Abb. 10 und Abb. 12: Gestaltung von Person L



Abb. 13: Ausschnitt Kategorienbildung

Kürzel Teilnehmerin	Anliegen	Stärke	Wirkung Form	Ort finden+Foto	Wirkung Film	Was bleibt?	Stärke
L	Rastlosigkeit/Unruhe		7 Organisch; lebendig; korallig; beweglich; bitter; giftig; floral; tückisch; anziehend-verjährend	Überdacht; geschützt; versteckt; erwachsen -> erblühen; entfalten; Baumpilz	schlafend; zusammengerollt; Rücken streicheln; geborgen sein; Ruhe; Rückzug	Trost	6
A	Verbunden sein		8 Tanzende Schlange; will sich strecken; ist alleine; will sich um etwas winden, sich verbinden	Ich komme aus meiner Erstarrung; nehme Kontakt auf; werde rund, aber keine Kugel; werde angenommen; Schlange-Schnecke	Ich bin anders, aber gehöre dazu, so wie ich bin	Wohlfühl	10
M	Innere Leere		7 Blaue Schlange; angenehme Konsistenz; genau richtig weich; Kindheit; Boden im Krankenhaus; bitter	—	Vergänglichkeit; Auferstehung; Demütigung; Stilwechsel; Fernweh; wo komme ich endlich zuhause an?	Geborgenheit	6
J	Leistungsdruck		4 Auf und ab; schwungvoll; Hindernisse	—	Es gibt immer einen Weg; Rückschläge; ups&downs; Umwege	Lebensentwürfe	5

## Abb. 14: Anleitung Intervention

### Intermediale Intervention: Zwischenräume

Material:     Anleitung  
               Knete  
               Notizkarten und Stift  
               Handy mit Kamerafunktion  
               Stop Motion Studio App

- 1**     Was ist Dein Anliegen ? Was bringst Du heute mit ?  
Beschreibe auf einer Notizkarte mit möglichst einem Wort, was Dich heute beschäftigt und halte anhand der Skala fest, wie stark.

0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10

Lege Deine Notizkarte vorerst aus deinem Blickfeld.

- 2**     Widme dich nun Deinem Stück Knete und lege es vor Dich auf den Tisch.  
Befasse Dich zunächst mit den sichtbaren Eigenschaften.

Wie sieht es aus ?  
Wie könnte sich die Oberfläche anfühlen ?  
Welche Assoziationen nimmst Du wahr?

Im weiteren Schritt erkunde das Stück mit all Deinen Sinnen. Nimm es in die Hand und nehme einfach nur wahr. Lass dir Zeit und rege Deine Phantasie an.

Wie riecht es ?  
Wie könnte es schmecken ?  
Wie klingt es ?

- 3**     Nun trete spontan in Kontakt mit Deinem Stück Knete. Folge Deinen Impulsen. Bleibe zweidimensional oder werde räumlich/dreidimensional. Lasse Deinen Bedürfnissen freien Lauf. Finde schließlich eine finale Form. Schreibe auf eine weitere Notizkarte mit ein paar Worten oder Wortgruppen, wie die Form auf Dich wirkt.
- 4**     Der nächste Schritt lädt dich dazu ein, einen Ort für deine Form zu finden. Schau dich in dem Raum in dem du dich befindest in Ruhe um. Wo könnte sich deine Form besonders wohl fühlen? Wenn du eine Position gefunden hast, halte sie mit einem Handyfoto fest. Schreibe bitte fünf Begriffe oder Wortgruppen auf deine nächste Notizkarte.

- 5** Jetzt kommt Bewegung ins Spiel. In diesem Schritt bist du eingeladen, deine Form aktiv zu verändern und jede für dich wichtige Entwicklung in einer Fotoreihe oder einem Stopmotionfilm (siehe unten) festzuhalten. Schreibe auch hier fünf Begriffe oder Wortgruppen auf eine Notizkarte, die dir zu deinem Still oder deinem Film spontan einfallen.

**Anleitung Stop Motion Studio App**

1. Öffne die Stop Motion Studio App auf deinem Smartphone
2. Erstelle einen neuen Film indem du auf das Plus klickst
3. Bringe dein Smartphone in die richtige Position
4. Um Fotos aufzunehmen, klicke auf den roten Punkt klicken
5. Die Fotos erscheinen unten
6. Um den Film abzuspielen, klicke auf das Symbol Play
7. Auf die Projektübersicht gehen
8. Den gewünschten Film auswählen
9. Auf das Zeichen (Pfeil upload) klicken
10. Auf eine gewünschte Speicher – oder Uploadmöglichkeit klicken.

- 6** Abschließend beschreibe auf einer Notizkarte mit möglichst einem Wort, was Dich jetzt beschäftigt und halte anhand der Skala fest, wie stark.

0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10

Nimm dir noch einen Moment und spüre in dich hinein. Hat sich etwas verändert?