

Was ist die „Dialoganimation“?

Die Dialoganimation ist eine von Isabella Mamatis entwickelte Methode für die Lange Tafel Inszenierungen – Das Andere Volkstheater. Hierbei werden die Teilnehmer*Innen einer heterogenen Gesellschaft, die sich nicht kennen miteinander auf gleicher Augenhöhe, ohne Vorurteile, ins Gespräch gebracht.

Im Fokus steht die eigene Biografie aus der eine Dialoganimation als Spielformat entwickelt wird. Dabei werden die persönlichen Erfahrungen, Phantasien und Erinnerungen als Fragen herausgearbeitet und als Spielmomente erlebt.

Somit bringt die Erarbeitung einer Dialoganimation das eigene Leben in ein spielerisches Format. Wer daran arbeitet, beginnt also mit der Darstellung seines Lebens. Dieser Prozess hilft zu reflektieren. Dunkle Flecken auf der eigenen Landkarte werden erhellt, Zusammenhänge erkannt. Die spielerische Abstraktion motiviert das eigene Leben und das eines Anderen mit Abstand aus der Vogelperspektive zu betrachten. Gemeinsamkeiten und Unterschiede können emotional geteilt werden, es entsteht Empathie füreinander.

Die Dialogisierenden erleben ihr persönliches Theaterstück. Es entsteht zwischen ihnen das Gefühl einer persönlichen Verbundenheit und in Gruppen ein Gemeinschaftsgefühl. Insofern hat Dialoganimation etwas kathartisches, und befreiendes.

Es gibt 4 Levels der Dialoganimation, wie sie von Isabella Mamatis bisher entwickelt wurden.

Level 1 – Dialoganimation mit mindestens drei Spielkarten.

Level 2 – Dialoganimation mit Adventurspiel mit Spielfiguren und Würfeln

Level 3 – Dialoganimation mit künstlerischem Einsatz und Moderation

Level 4 – Dialoganimation mit Kostüm, Maske, als Figur und mindestens zwei Gesichtern.

Besonders Kinder, Jugendliche und Künstler haben sehr schnell Zugang, aber auch Menschen, die Sehnsucht haben ihr Leben mal aus der Nähe zu betrachten, um es anschließend besser verstehen zu können.

Die Dialoganimation eignet sich auch für Bewohner aus dem nachbarschaftlichen Umfeld, mit dem Bedürfnis mehr in zwischenmenschliche Kommunikation zu kommen.

Im Laufe der Jahre der Lange Tafel Inszenierungen entstand ein Expertenteam aus unterschiedlichen Künstlern und Kunstrichtungen, die mit der Dialoganimation arbeiten.

Aber auch die Dialoganimation mit Laien hat Impulse gesetzt, die bei den Teilnehmenden zu einem verbesserten Selbstwertgefühl führten. Jeder Einzelne hatte ein Spiel über sein Leben. Die Tatsache, dass sich in der Kreativität persönliche Blockaden öffnen können, haben manche Teilnehmenden besonders stark erleben können. Auch die Entfaltung von „Spielspass“ lockerten festgefahrene Vorstellungen über sich selbst und die Umwelt.