

A photograph of a workshop or studio. In the center, a blue pig head sculpture is mounted on a white, tiered pedestal. The pig's head is facing left. Above the sculpture, a blue metal beam is suspended, with black cables connected to it. The background shows a white wall and a window with a corrugated metal frame. In the foreground, there are various wooden planks and a piece of fabric.

Christina Griebel

Doppeltes Spiel

*Ein Seminar an der Universität der Künste Berlin
Sommersemester 2014*

Zur Textgestalt: Die Dozentin hat auf jedes spielerische Experiment mit einem Text reagiert, in dem sie Ereignis und Diskussion sichert und für ein Weiterdenken öffnet. Diese Texte (namentlich nicht gesondert gekennzeichnet) wurden den Teilnehmer_innen jeweils am nächsten Spieltag zugänglich gemacht. Parallel dazu lag jeweils ein Referenztext aus Philosophie, Kultur- oder Kunstwissenschaften. Einige der Teilnehmer_innen (als Autor_innen genannt) haben darauf wiederum in Briefen, Reflexionen, Dokumentationen, kleinen Essays oder mit Taten geantwortet.

Diskussionsbeiträge der Teilnehmer_innen sind mit Namenskürzeln gekennzeichnet. Die Dozentin reiht sich mit „Z“ als letzte unter ihnen ein.

Spiel der Kunst

Das Konzept einer 2011 an der UdK Berlin begonnenen Reihe von Seminaren besteht darin, ein Thema von vitalem künstlerischen Interesse mit einer aktuell diskutierten Strategie der Kunstdidaktik/Kunstvermittlung in Diskurs und Praxis miteinander zu kreuzen. Ausgangspunkt ist stets der Ernstfall: Inhalte lassen sich nicht getrennt von ihrer Darstellung denken und Sinn kann nur aktuell gebildet werden. Es macht keinen Sinn, sich mit etwas zu beschäftigen, was einen augenblicklich nicht interessiert, und es macht auch keinen Sinn, (Vermittlungs)Rezepte für später an die Wand zu projizieren. So wurden in den vergangenen Semestern *faces*¹ / SelbstPorträts vermittelt, ästhetischer Operationen² initiiert, Kinder- und Jugendzeichnungen auf dem Wege des Auslegens³ mit dem *pictorial turn*⁴ konfrontiert, (das) Nichts mithilfe von *lecture performances*⁵ vermittelt und die Zeit (selbst) zum Gegenstand künstlerischer Projekte im Diskurs künstlerischer Bildung.⁶ Insbesondere diese letzte Kreuzung führte zu einer für viele Kunststudent_innen existentiellen Frage: Mache ich, wenn ich mich diesem Experiment ernsthaft stelle, Kunst oder Didaktik-Kunst? Hier setzt Rahmenreflexion mit Potenzial ein. Wenn wir gewohnte Rahmungen (beispielsweise die Trennung der Wertesysteme von *Kunst* und Bildung in der – immerhin! – *Bildenden Kunst*) aufs Spiel setzen,⁷ können wir dem Ereignis⁸

4

-
- 1 Belting, Hans: *Faces. Eine Geschichte des Gesichts*, München 2013.
 - 2 Maset, Pierangelo: *Praxis Kunst Pädagogik*, Lüneburg 2001.
 - 3 Otto, Gunter / Otto, Maria: *Auslegen. Ästhetische Erziehung als Praxis des Auslegens in Bildern und des Auslegens von Bildern* (2 Bde.), Velber 1987.
 - 4 Mitchell, W. H. T.: *What do Pictures want? The Lives and Loves of Images*, Chicago 2005.
 - 5 Peters, Sibylle: *Der Vortrag als Performance*, Bielefeld 2011.
 - 6 Buschkühle, Carl-Peter: *Die Welt als Spiel* (2 Bde.), Oberhausen 2010.
 - 7 So übrigens auch der Titel der letzten in einer Reihe von Tagungen zur FrauenKunstPädagogik. Sie fand im Jahr 1999 statt und ist dokumentiert in: Ziesche, Angelika / Marr, Stefanie (Hg.): *Rahmen aufs Spiel setzen. FrauenKunstPädagogik*, Königstein 2000.
 - 8 Mersch, Dieter: *Ereignis und Aura*, Frankfurt 2002.

der Kreuzung Einsichten und Argumente jenseits eingefahrener diskursiver Hegemonien entlocken. Der Gedanke lag nahe, als nächstes das Spiel selbst als Phänomen der Rahmungen *par excellence* in den Fokus der Aufmerksamkeit zu rücken. Als Gegenstand künstlerischen Interesses ist es nicht zuletzt durch zwei Bände *Kunstforum International*⁹ abgesichert, doch die Verknüpfung von Kunst und Spiel ist wesentlich älter: Johan Huizinga¹⁰ führte den Ursprung aller Kultur auf das (Kinder-)Spiel zurück und wertete damit im Anschluss an Kants Verknüpfung des Ästhetikbegriffs mit dem Spiel¹¹ und Schillers dynamische Triade Stofftrieb – Formtrieb – Spieltrieb einen Begriff auf, der gemeinhin auf einen schönen Zeitvertreib reduziert wurde. Marcel Duchamp vertrieb (sich) die Zeit im Schachspiel. Die Surrealisten liebten Spiele wie den berühmten *cadavre exquis* als Wette auf die Einbildungskraft. Robert Musil hob im *Mann ohne Eigenschaften* die kreative, virtuell entwerfende Dimension des Spiels durch den darin enthaltenen Möglichkeitssinn hervor, den die künstlerische Form den Wirklichkeitssinn entgegenzusetzen vermag: „Wer ihn besitzt, sagt beispielsweise nicht: Hier ist dies oder das geschehen, wird geschehen, muss geschehen; sondern er erfindet: Hier sollte, könnte, müsste geschehen.“ Im Fußball hingegen tritt ein Ernstfall ein, den Horst Bredekamp¹² als (kunst)historisches Phänomen und Hans Ulrich Gumbrecht¹³ als Dimension ästhetischer Erfahrung untersucht haben. Die WM fällt ins Semester!

Das Spiel, soviel lässt sich festhalten, virtualisiert die Wirklichkeit und kann in diese zurückschlagen. An diese Zweiwertigkeit (spielt das Spiel selbst per Definition ein doppeltes Spiel?) gilt es nun anzuknüpfen: Wie kann das Spiel der Erkenntniskräfte aktiviert werden, ohne dass dadurch die Offenheit künstlerischer Herangehensweisen geopfert wird? Erneut kommt in diesem Seminar ein augenblicklich in Kunst, Vermittlung, Didaktik und (zumindest einigen) weiteren Wissenschaftszweigen diskutierter Begriff als Strategie zur Erprobung durch Anwendung im Selbstversuch: *artistic research*. Dass er in der Luft liegt (man schöpfe die sich hier anschließenden Bedeutungsangebote ruhig in mehrere Richtungen aus), zeigt sich nicht zuletzt daran, dass allein an der UdK im laufenden Semester in drei verschiedenen Fakultäten Lehrveranstaltungen hierzu angeboten werden.¹⁴

-
- 9 Kunstforum International, Band 176 und 177, 2005, Kunst und Spiel I +II.
 - 10 Huizinga, Johan: *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, Reinbek 1987.
 - 11 Kern, Andrea: *Schöne Lust - Eine Theorie der ästhetischen Erfahrung nach Kant*, Frankfurt 2000.
 - 12 Bredekamp, Horst: *Florentiner Fußball: Die Renaissance der Spiele*, Berlin 2001.
 - 13 Gumbrecht, Hans Ulrich: *Lob des Sports*, Frankfurt 2005.
 - 14 Prof. Dr. Judith Siegmund: Was ist künstlerische Forschung? <https://www.vdl.udk-berlin.de/qisserver/rds?state=verpublish&status=init&vmfile=no&moduleCall=webInfo&publishConfFile=webInfo&publishSubDir=veranstaltung&veranstaltung.veranstd=18364> sowie Lehrauftrag Dr. Anke Haarmann im Institut Art

Im Feld der künstlerischen Lehramtsstudiengänge gewinnt er aktuell an Relevanz, da bundesweit ein Praxissemester eingeführt wird, innerhalb dessen von den Studierenden Forschungsprojekte durchzuführen sind. Wer die Gegenstände künstlerischer Fächer allein mit quantitativen bzw. qualitativen Methoden der empirischen Sozialwissenschaften erforscht sehen will, verfehlt ihre Potenziale.

Was wäre dann künstlerische Forschung? – Hierzu einige auf einer Tagung (Berlin, Mai 2012) ausgehandelte Thesen:

„Künstlerische Forschung nutzt ein weites Spektrum von Forschungsweisen: Recherche, Experiment, Exploration, Action Research, die Arbeit mit (Alltags-)Experten, etc. Künstlerische Forschung hat damit einerseits Bezüge zur systematischen Forschung der Wissenschaft, andererseits aber auch zu außerwissenschaftlichen, gesellschaftlichen und alltäglichen Praktiken des Forschens im weiten Sinne. Künstlerische Forschung hält die Frage ‚Was ist Forschung?‘ gesellschaftlich verhandelbar, macht die Poiesis, die Bewegungsfiguren von Forschungsprozessen sichtbar, hinterfragt etablierte Forschungsverfahren und bringt neue Forschungsweisen hervor. Künstlerische Forschung reflektiert die eigene Praxis, ist in ihrem Themenkreis aber nicht auf künstlerische Praktiken begrenzt.“¹⁵

6

Hierbei wird

„Die Präsentation (Erfahrbarmachen, aktualisieren, Aufführen, Ausstellen, Öffentlichwerden, etc.) von Wissen [...] als wesentlicher Teil des Forschungsprozesses begriffen. Künstlerische Forschung problematisiert die Differenz zwischen Entstehung und Präsentation von Erkenntnis. [...] Ein wichtiger methodischer Schwerpunkt künstlerischer Forschung besteht in der in der Einbindung und Erkundung der Körperlichkeit, der Materialität, der Situiertheit und der Performativität von Wissen.“¹⁶

Die so getroffene Vor-Einstellung liegt verblüffend nah an jener Geschichte der Objektivität, die von Lorraine Daston und Peter Galison¹⁷ erzählt wird. Sie zieht sich über einen erstaunlich kurzen Zeitraum (sie beginnt ungefähr

in Context, vgl. außerdem: Wolfgang Knapp: wahrnehmen, sehen, schauen, betrachten, beobachten - zur Geschichte und Praxis des forschenden Blicks in Kunst und Wissenschaft, <https://www.vdl.udk-berlin.de/qisserver/rds?state=verpublish&status=init&vmfile=no&moduleCall=webInfo&publishConfFile=webInfo&publish-SubDir=veranstaltung&veranstaltung.veranstid=18604>

15 Peters, Sybille (Hg.): Das Forschen aller. Artistic Research als Wissensproduktion zwischen Kunst, Wissenschaft und Gesellschaft, Bielefeld 2012, S. 8.

16 Ebd.

17 Daston, Lorraine / Galison, Peter: Objektivität, Frankfurt 2007.

1875 und endet spätestens zu Beginn des 20. Jahrhunderts) und mündet in einen Paradigmenwechsel: Von der Repräsentation zur Präsentation.

Der Plan wäre also, dass jede Teilnehmer_in durch einen eigenen, kleinen Forschungsgang Wissen über eine Facette des umfassenden Phänomens *Spiel* generiert, dieses Wissen allen Seminarteilnehmer_innen in einer diesem Wissen angemessenen Form präsent macht (das kann ein Vortrag sein, ein performativer Vortrag, eine Lesung, ein Film, eine Bilderfolge, ein Heft, eine kleine Ausstellung, eine gemeinsame Aktion, ein Spiel für alle) und es zur Diskussion zu stellen. Die Präsentationsform wäre mit Peters Teil der Erzeugung dieses Wissens. Sie steht Ihnen frei, ebenso die Wahl Ihres Gegenstands. Was interessiert Sie im Spiel-Feld?

Unter den Teilnehmer_innen gibt es, das konnten wir bereits feststellen, Studierende der freien Kunst und des Lehramts, aus dem Fach Bühnenbild und aus den Kunstwissenschaften, hinzu kommen Vorgeschichten: eine Ausbildung zur Spielleiterin, eine Ausbildung zum Erlebnispädagogen, die Entdeckung des Impro-Theaters im Unisport, Performance-Erfahrungen und anderes mehr. Und was haben Kunst und Spiel miteinander zu tun? – Sinnlichkeit. Freiheit. Freude. Regeln, zählt E. in unserer ersten Diskussion in einem Atemzug auf. – Regeln? Es gibt im Englischen die Unterscheidung zwischen *game* und *play*.¹⁸ Wo war doch gleich die Freiheit? *To play*, auch: freies Spielen. Freiheit von. Freiheit zu. Man kreierte eine Wirklichkeit. Dann ist man frei. Allein. Oder im sozialen Miteinander. Wie in der Wirklichkeit eines fiktionalen Textes: Man geht einen Vertrag¹⁹ ein; im Modus eines *willing suspense of disbelief* ruft man nicht dauernd dazwischen: Aber es gibt doch gar keine Hobbits! Was übrigens nicht jedem gelingt. Es geht hierbei um die „Fähigkeit, so zu tun als ob, d. h. entsprechend kontrafaktischen Propositionen intentional zu handeln.“²⁰ Dann wäre jedes Spiel ernst. Ernst. Wenn zum Beispiel einer ins Atelier kommt und ruft: Das ist doch fürn Arsch, was ihr da macht. Das ist nicht lustig. – Ist er ein *Spielverderber*? Das wäre einer, der sagt: Ich habe keine Lust mehr, zu unterscheiden vom *Falschspieler*, genannt Schummler. Im Kunstbetrieb wäre jemand, der den Markt und seine Bedürfnisse analysiert und dann etwas herstellt/herstellen lässt, was genau so aussieht, dass es diese Bedürfnisse erfüllt – ein Produktdesigner und kein Künstler mehr und somit ein Schummler? Vielleicht, wenn die Norm noch gälte, dass der Künstler

18 Hinzu kommt das *match*.

19 Ein grundlegendes Werk zu dieser Frage: Gebauer, Gunter / Wulf, Christoph: *Mimesis. Kultur – Kunst – Gesellschaft*, Reinbek 1992.

20 Varga, Somogy: ‚Als-ob‘ und geteilte Intentionalität, in: Strätling, Regine (Hg.): *Spielformen des Selbst. Das Spiel zwischen Subjektivität, Kunst und Alltagspraxis*, Bielefeld 2012, S. 127-138. Varga macht deutlich, dass z. B. autistische Kinder hiermit aufgrund einer Beeinträchtigung des Theory-of-mind-Moduls (ToMM) große Schwierigkeiten haben.

vor dem spiel

einer ist, der etwas ausdrückt, was aus ihm selbst kommt. Und wenn wir im Klassenplenum vollkommen ernsthaft über eine Sache reden, von der wir im Grunde doch alle wissen: Es ist Müll, sind wir dann Falschspieler (weil wir unaufrichtig sind), Spielverderber (weil wir das Spiel nicht mitspielen, in dem jemand, der einen Schrott aufhängt, zur Schnecke gemacht wird) oder aber perfekte Spieler, weil wir die Regeln verstanden haben und sie einhalten?

So weit waren wir.

Referenztexte

Callois, Roger: Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch, München/Wien 1959, S. 7-35.

Finke, Peter: Die Wissenschaft der Bürger und ihre Gespenster. Über einige Feldeutungen in der gegenwärtigen Citizen Science-Debatte, in: *Forschung & Lehre* 5/2014, S. 372-374.

Plessner, Helmut: Der Mensch im Spiel, in: Marx, Werner (Hg.): *Das Spiel. Wirklichkeit und Methode*, Freiburg 1966, S. 2-12.

Wulf, Christoph: Spiel. Mimesis und Imagination, Gesellschaft und Performativität, in: Bilstein, Johannes/Winzen, Matthias/Wulf, Christoph (Hg.): *Anthropologie und Pädagogik des Spiels*, Weinheim/Basel 2005, S. 15-22.







Lass mich ein guter Pixel sein *„Snake Analog“ mit Claudius Hausl*

SpielRaum 88. Die Mitte des Ateliers ist freigeräumt. Auf dem Boden sind Linien angezeichnet. Ein weißer Kreis umfährt ein rotes Dreieck und ein blaues Quadrat; das Quadrat ist in Felder unterteilt, beide Figuren berühren und schneiden den Kreis an mehreren Punkten. An der Wand lehnen etliche auf Holzstielen angebrachte weiße Kuben, an der Decke ist eine Kamera angebracht, zur Rechten thront auf einem aus Monitoren aufgebauten Pult des Künstlers Notebook mit dem Zoll-Aufkleber.

Wir spielen Schnickschnackschnuck mit Anfeuern. Wer verliert, muss sich hinter die Siegerin stellen und sie anfeuern. Sie trifft auf einen anderen Sieger, die beiden wiederholen das Spiel, der Verlierer reiht sich mit seinem anfeuernden Anhang hinter der neuen Siegerin ein, mit vergrößerter Jubeltruppe wird ein neuer Gegner gesucht und gefunden, es dauert nicht lang bis zum Endspiel, die Kamera von oben sieht zwei zappelnde Schlangen aufeinander treffen, eine kurze, spannungsvolle Begegnung ihrer Köpfe, dann zerfallen beide, die Menge vermischt sich kurz, zieht sich aus dem Zentrum zurück, der Kreis bleibt. Das Spielfeld ist wieder offen.

Wir sind Schnickschnackschnuck. Die Arme der Schere zerschneiden sich mit gefalteten Händen durchs Feld schlängelndes Papier und scheitern an grobmotorig den Raum durchpolternden Steinen. Die Kamera sieht bewegte Einzelpunkte, sich bildende, nun, eher Schwärme als Schlangen und nach kurzer Zeit das zappelnde Finale. Von unten sieht es eher aus wie beim Aufwärmen im Grundkurs Darstellendes Spiel. Am leichtesten erträgt man es, wie schon damals, wenn man nicht darüber nachdenkt, was für ein Bild man gerade abgibt.

Wir spielen Schnickschnackschnuck mit Vorgabe. Die Entscheidung ist schon genommen, auf einem Chip aus Karton, den wir aus einer Urne ziehen, ist markiert, was wir sind: Schere, Papier oder Stein. Wir suchen uns ein Gegenüber, weisen uns schweigend aus und reihen uns schweigend hinter der stärkeren Identität ein. Die Kamera von oben sieht erneut zwei Schlangen, die sich aus wachsenden kleineren Schlangen gebildet haben, kurz

aufeinandertreffen und sich wieder auflösen. Von unten sieht, hört und fühlt es sich ganz anders an, es fehlt wohl der Rausch des Anfeuerns (ilinx), dem Wettbewerb (agôn) ist die Eigenleistung genommen, aber wir erleben zweistufiges Glück (alea),¹ indem wir uns gutmütig (1) über die gezogene Schere freuen und dann (2) auf Papier treffen. Es bleibt ein schales Gefühl. Immerhin wissen wir uns als intelligenter Teil einer verfremdeten Inszenierung des Spiels Schnickschnackschnuck.

Wir gehen Schnickschnackschnuck auf Linie. Vier Scheren balancieren auf dem Dreieck, vier Papiere wandeln im Quadrat, vier Steine belegen den Kreis. An den Schnittpunkten der Linien klatschen wir die Andersgearteten ab; sie werden, was wir sind. Die Papiere mögen sich vor den Scheren, die Scheren sich vor den Steinen, die Steine sich vor den Papieren hüten – es dauert nicht allzu lang, bis alle eins sind. Die Kamera sieht die allmähliche Gleichschaltung einer Masse. Von unten sieht es eher wie ein Fangspiel aus. Und wie es sich anfühlt? – Manche lassen es mit sich geschehen, bin ich das, bin ich das, wie es auch sein mag, das Leben, es ist schön, mancher spielt offensiv, alle anderen müssen werden wie ich, einer spielt strategisch, hält sich zurück, beobachtet, wohin die Menge tendieren mag, verwandelt sich einer stärkeren Position an und schaltet in einem grandiosen Finale alle gleich. Die meisten freuen sich über die häufigen Identitätswechsel. Eine melancholische Dozentin trauert ihrer ersten Identität als Schere nach und braucht lang, sich in die nächste einzufinden.

Es soll Studien geben, denen nach die Figur Schere am häufigsten als erstes Mittel gewählt wird, instinktiv, weil sie so ausdrucksstark ist. Viele behaupten, ab der zweiten Runde gehe man überlegter vor: Wird der andere halten oder wechseln? Hier kommt Psychologie ins Spiel; wie schätze ich den anderen ein? Egal, Hauptsache, ich kann ihn ausschalten. Am Ende aber, das beweist uns die Versuchsreihe am eigenen Leib, ist es wie im Leben. Der Brutalste, der Grobschlächtigste, der Raumbgreifendste setzt sich immer durch, die Stones sind einfach nicht auszurotten, im Gegenteil, sie walzen alles platt.²

Übrigens: Auf den Fotos lachen fast alle fast immer, und sei es, weil alle lachen. Oder auch einfach zuletzt.

Sprechen wir darüber, kommt kaum ein Satz ohne ein Verb wie *siegen*, *schlagen*, *töten* aus.

Es ist schön, auf der Welle mitzuschwimmen.³ Manchmal ist es auch schön,

1 Vgl. Callois, Roger: Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch. Frankfurt/Berlin/Wien 1982.

2 Mick Jagger soll gesagt haben: „Der Tod war immer unser fünfter Mann.“

3 Natürlich wird auch *Die Welle* genannt. Auf das kalifornische Experiment *The third Wave* (1967) folgten u. a. der Roman *Die Welle* von Morton Rhue (1981) und des-

allein zu sein. Wenn man dann die anderen schlägt, zum Beispiel. Oder doch einfach für sich?

Schnickschnackschnuck ist das Vorspiel. Dann kommt das Leben selbst. Eine Entscheidung wird ohne Diskussion gefällt. Die Folgen sind zu tragen. Wer spült, wer trocknet ab? Wer kriegt den weichen Sessel, wer den harten Stuhl? Es könnte um Schlimmeres gehen.

Der Künstler bestimmt: Von jetzt an seid ihr Pixel und wir spielen Snake. Kreis und Dreieck zählen nicht mehr, von nun an gilt allein das Quadrat, das zum Netz wird, die Linien grenzen Felder ab, es gibt sie eigentlich nicht mehr. Jeder bekommt einen weißen, abgeflachten Kubus am Stiel. Der ist über dem Kopf ins Feld zu tragen, auf dem Bildschirm (vom Kameraauge übertragen) erscheint ein weißer Pixel, dem alsbald einer folgt, dem wieder einer folgt, dem wieder einer folgt, bis alle im Feld sind, oder im Bild?, die Schlange ruckelt sich durch ihr kurzes Leben, bis sie sich im Idealfall selbst in den Schwanz beißt.

Ihr müsst euch besser koordinieren! Keine Lücken! Ihr müsst die Kuben rechtwinklig auf die Felder abstimmen, ihr dürft euch nicht drehen, notfalls müsst ihr eben rückwärts gehen! Ihr seid total verpeilt, die anderen haben das viel besser gemacht! – Haben die geübt?

Aus den portablen Flachkuben sind Stehtischchen geworden. Fast alle stützen sich darauf. Oder habe ich nur jene fotografiert, die sich darauf stützen?

Ja. Die anderen haben geübt. Nein. Ja, und beim zweiten Mal waren sie besser. Es waren auch mehr. Und sie sahen ihr Luftbild an die Wand *gebeamt*. Ein Hund lief auch noch herum. – Die Kuben sind viel zu schwer, Du musst leichtere machen, aus Schaumgummi oder Styropor. Sie brauchen einen Einhakmechanismus, damit die Kette nicht abreißt. Der Mensch darunter wird schon irgendwie zurechtkommen. Man könnte sich auch den Arm auf die Schulter legen beim Andocken. Aber dann hat man nur noch eine Hand für den schweren Stielkubus. Wie wäre es mit amerikanischen Akademiker-Hüten ohne Quaste, die man sich auf den Kopf setzt? Aber dann hat man ja gar nichts mehr in der Hand und gibt den Squaredance. Man könnte die Würfel auch noch viel schwerer machen, dann geht es nicht mehr darum, ob man wie ein Pixel aussieht (mimikry), sondern nur noch, wie lange man das aushält (ein Hauch von *ilinx*) und wer am längsten kann (*agôn*). Oder man wirft Bananenschalen ins Feld, um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen: Auf Level 2 kreuzen Glück und Geschick das darstellende Spiel.

Lassen Sie den Spielleiter, den Forscher und den Lehrer nicht allein. Spie-

len Sie ihm Ihre Ideen, Variationen, Verbesserungsvorschläge und Erkenntnisse zu.⁴

Und auch den Künstler nicht. Er sei ermuntert, sich in einem Feld zu verorten, dessen Koordinaten zum Beispiel durch die Achsen Samuel Beckett: *Quadrat I + II* (1981)⁵ und Bruce Nauman: *Walking in a Square in an exaggerated Manner* (1967/86)⁶ auf den Boden des Ateliers gezeichnet worden sind.

Als Spieltheoretiker können wir die gleichen Koordinaten noch einmal verwenden. Zu Beginn lag als AntWort auf die letzte Sitzung und ohne ein Wissen, was folgen würde, der Text von Helmut Plessner aus, der uns die „Futteralsituation“ des Spielenden erörtert,

„[...] Denn wir sind in jedem Augenblick, da uns die eigene Aktion in Anspruch nimmt, der Gefahr (und dem Schutz) ausgesetzt, uns zuzusehen. Der Versenktheit in uns selbst, Kennzeichen der Personalität, entspricht eine Exteriorität im Verhältnis zu unserer leibhaftigen Figur, die es uns ermöglicht, unseren Körper zum Mittel des Ausdrucks (und damit zur Quelle der Gefährdung seiner Echtheit, der Echtheit des Gefühls, das er vermittelt) zu machen.“⁷

15

Lass mich trotz dieser Antinomie ein guter Pixel sein.

„In diesem Sinne gilt in der Tat das Füreinandersein in vollkommener Strenge und absoluter Entsprechung, das Füreinander, das keine ausgezeichnete Position im Hier erlaubt, sondern diese Hier-Position wiederum relativiert, in seinen Augen wie in den Augen der anderen.“⁸

-
- 4 „Künstlerische Forschung operiert durch Gestaltungsprozesse. Die Präsentation (Erfahrbarmachen, Aktualisieren, Aufführen, Aufführen, Ausstellen, Öffentlichwerden, etc.) von Wissen wird als wesentlicher Teil des Forschungsprozesses begriffen. Künstlerische Forschung problematisiert die Differenz zwischen Entstehung und Präsentation von Erkenntnis. Sie versteht sich daher als prozessual, revidiert, aktualisiert und erweitert gegebene Wissensstände. Ein wichtiger Schwerpunkt künstlerischer Forschung besteht in der Einbindung und Erkundung der Körperlichkeit, der Materialität, der Situiertheit und der Performativität von Wissen. Künstlerische Forschung generiert und untersucht Erkenntnisräume.“ Peters, Sybille (Hg.): *Das Forschen aller. Artistic Research als Wissensproduktion zwischen Kunst, Wissenschaft und Gesellschaft*, Bielefeld 2012, S. 8.
- 5 <http://www.youtube.com/watch?v=L4GqXAsT4UM> (zuletzt überprüft 14. 5. 2014). Vgl. Fischer, Ralph: *Walking Artists. Über die Entdeckung des Gehens in den performativen Künsten*, Bielefeld 2011.
- 6 Ebd., S. 205. Dokumentation der Performance: http://www.youtube.com/watch?v=Oml505hxp_c (zuletzt überprüft 14. 5. 2014)
- 7 Plessner, Helmut: *Der Mensch im Spiel*, in: Marx, Werner (Hg.): *Das Spiel. Wirklichkeit und Methode*, Freiburg 1966, S. 10.
- 8 Ebd.

Dieser für Plessner zentrale Konflikt wird in Philosophie und Anthropologie auf die grundsätzliche Frage nach Sein und Haben bezogen,⁹ für Schauspiel und Tanz auch mit der Kluft zwischen analytischem Körpererleben und subjektivem Leiberleben¹⁰ theoretisiert und in den Diskursen des Performativen zur Schnittstelle zwischen semiotischem Körper und phänomenalem Leib.¹¹

Ich denke, ich habe einen Kubus am Stiel und will ein guter Pixel sein.

Referenztext

Kleist, Heinrich von: Über das Marionettentheater, <http://gutenberg.spiegel.de/buch/593/1> (zuletzt überprüft 12. 9. 2014)

-
- 9 „Etymologisch ist der Begriff des Leibes mit dem Wort Leben verbunden (mittelhochdeutsch ‚lip‘ bedeutete noch undifferenziert ‚Leib‘ und ‚Leben‘). Der Leib meint also das Lebendige, Gelebte und Gespürte, ebenso wie die lebendige Erscheinung, die „leibhaftige“ Gegenwart eines Menschen. Das Wort „Körper“ hingegen ist abgeleitet vom lateinischen ‚corpus‘ – also ‚Körper, Leichnam‘, wie noch im englischen ‚corpse‘ – und bezeichnet damit primär den materiellen Gegenstand etwa der Anatomie und Physiologie.“ Fuchs, Thomas: Leib, Raum, Person. Entwurf einer phänomenologischen Anthropologie, Stuttgart 2000, S. 123.
 - 10 Oberhaus, Lars: Hier tanzt der Leib! Wie sich Körper- und Leiberleben im Tanz unterscheiden, in: Zeitschrift ästhetische Bildung, JG. 2 | 2010 | NR. 1, <http://www.zaeb.net/index.php/zaeb/article/viewFile/34/30> (zuletzt überprüft 14. 5. 2014)
 - 11 Fischer-Lichte, Erika: Performativität. Eine Einführung, Bielefeld 2012, S. 11. Im Netz: http://www.transcript-verlag.de/ts1178/ts1178_1.pdf (zuletzt überprüft 14. 5. 2014)

Nach allen Regeln der Kunst

Eine Diskussion

„Der Skandal mit ‚Fountain‘ wäre nicht möglich gewesen ohne Duchamps systematische Beschäftigung mit dem Wesen seines künstlerischen Misserfolgs. Duchamp bekam dadurch eine Ahnung, dass es nicht des Neuen an sich bedarf, um ein Problem auf eine andere, innovative Weise zu lösen, sondern vor allem einer Strategie, um das Neue zu etablieren. Er durchschaute, dass die Verteilung und gesellschaftliche Anerkennung von Kunst ebenso einem Folgen von Spielregeln unterliegt wie deren Produktion und Rezeption, weshalb er sich nicht wie die Dadaisten als erklärter ‚Spielverderber‘ auf eine Position der Negation beschränken oder sich als Claqueur zum bloßen Zulieferer etablierter Positionen machen wollte. Damit stellte er die in der modernen Ästhetik ideologisierte Position in Frage, den Künstler als einen autonomen Schöpfer seiner Werke anzusehen, der den Moment seiner Entdeckung und Anerkennung einfach abwarten muss. Der Künstler kann zwar weiterhin als autonom gelten, aber nur, wenn er sich auf Regeln einlässt und mit ihnen in einem strukturierten Feld von Machtbeziehungen operiert. Oder anders formuliert: Es gehört zur Regel künstlerischer Freiheit, den Rahmen wechselseitiger Beziehungen zu akzeptieren, innerhalb dessen Regeln gebrochen und zum eigenen Vorteil neu vereinbart werden müssen.“¹

17

Was muss gemacht werden, damit *Snake Analog* sich durchsetzt? Mehr Pixel oder mehr Spiel? Mehr Mischform? R. rät zum Ritual; Atmen, Schreiten, Choreographie. A. ist für eine Transformation durch verschiedene Medien, unter anderem: Spaghetti. T. plädiert für den Aha-Effekt. Die Arbeit soll eine Lehre vermitteln. M. schlägt vor, die Snake-Ästhetik zu steigern oder sie stärker zu entfremden. Außerdem müsste das Spiel online gestellt werden und unter den interaktiv zu lüftenden Pixeln sollten nackte Frauen oder Geldscheine zu finden sein. E. empfiehlt für das Spiel, eine Gewinnchance einzubauen und zu klären, ob – auf mehreren *levels* - ein Einzelner

1 Wetzel, Tanja: *Geregelte Grenzüberschreitung. Das Spiel in der ästhetischen Bildung*, München 2005., S. 186.

gewinnen oder die Gruppe etwas schaffen soll. Für die Kunst schlägt sie die Dokumentation mehrerer Durchgänge mit verschiedenen Gruppen vor; alt, jung, sich sympathisch, solche, die sich nicht leiden können usw. Ch. erinnert an das Binärsystem als strengste aller Spielregeln, es gibt nur Null oder Eins, dementsprechend müsste die ästhetische Seite strengeren Regeln unterworfen werden. Auch weist sie auf das 3D/2D-Problem hin. In seiner Thematisierung wäre noch eine Menge Spiel!

A. hat vor kurzem ein Seminar über Verkaufsstrategien besucht. Es muss eine Gemeinschaft, ein Verwandtschaftsgefühl zwischen Verkäufer und Käufer geweckt werden. Zum Beispiel die Sehnsucht nach einer Immobilie. Das verbindende Gefühl wird auf das Produkt übertragen. Dann klappt es. Und L., zu guter Letzt, fragt sich, warum noch keiner über *apps* gesprochen hat. Die Spielenden müssten sich per Mobilkommunikationsgerät orientieren. Und zu ganzer Letzt differenziert R. zwischen intrinsischer und extrinsischer Motivation: Ist das ein Schritt, den ich gehen will? Warum machen wir das eigentlich? (fragt eine Schulklasse ständig. Eine Verteidigungshaltung als Reaktion ist nicht schlau und strengt an. Es muss mehr als eine Möglichkeit geben, mit dieser Frage umzugehen.) Es muss mehr sein als das perfekte Bild. Es muss mehr sein als das Produkt, ergänzt E. mit Blick auf *Snake Analog*.

Vor einiger Zeit (und seither ist es mir ein Bedürfnis, darüber zu sprechen) hatte ich eine Produktbegegnung, bei der alles stimmte. Alles? Es folgt nun eine narrative Passage. *Alles war genau so und auch ganz anders.*²

Ich hörte ein Geräusch. Der Korridor war leer.

An der Tür nebenan hing ein Zettel: Aus verschiedenen Gründen konnte ich mich noch nicht um die Korrektur Ihrer 52 Hausarbeiten kümmern. Sie wird noch zwei Monate in Anspruch nehmen. Bitte sehen Sie von Nachfragen ab. Bis auf Weiteres dürfen Sie trotzdem am Seminar „Vertiefung“ teilnehmen. K.-H. Lüdeking.

Es folgt die Tür von Herrn Düttmann. In ihren breiten Rahmen hat jemand mit roter Leuchtfarbe den Schriftzug „dento“ gesprüht, darunter die Zahl 44 und ein Pentagramm. Herr Düttmann bietet in diesem Semester ein Seminar über die Verklärung des Gewöhnlichen an. Außerdem eines über andere Welten. Er selbst hat gelegentlich das Gefühl, in einer Welt zu leben, die es in Wahrheit gar nicht mehr gibt. Diesem Gefühl will er im Seminargespräch nachgehen.³

2 Wagner, David: *Leben*, Reinbek 2013, o. S. (Präambel).

3 „In den vergangenen zwanzig Jahren ist es zu einem geschichtlichen Bruch gekommen, den die rasante Verbreitung sogenannter neuer Technologien zumindest mitbewirkt hat und dessen Auswirkungen bisher unabsehbar sind. Eine Folge dieses Bruchs ist das Nebeneinanderbestehen von Welten, die nicht alle fortexistieren werden. Ich selber habe gelegentlich das Gefühl, noch in einer Welt zu leben, die es

Seiner Tür gegenüber befindet sich das *WC Männer*, vielmehr, hier befand es sich bis zur Schließung vor drei Jahren. Genau darunter und genau darüber gibt es je eine Damentoilette. Der ganze Strang wurde stillgelegt. In symmetrischer Entsprechung ist am anderen Ende des Quergebäudes in geschlechtergerechter Umkehrung eine Damentoilette zwischen zwei Herrentoiletten situiert; in letzteren wurden schon vor langer Zeit drei von insgesamt sechs Urinalen abgeschraubt, in ersterer zwei von drei Kabinen geschlossen. Die Tür der verbleibenden befindet sich mittlerweile in Raum 278; dort ist sie angebracht. Durch zwei Löcher kann man vor hier aus nach 279 sehen, wo zu bestimmten Zeiten eine nackte Meisterschülerin auf einer der drei Klosettschüsseln sitzt, die im zweiten Quergebäude bei den Bildhauerinnen fehlen. Letztere geben sich mit der ihnen verbliebenen Öffnung im Boden zufrieden. Unserer Postdoktorandin ist es anhand der Gebäudegrundrisse, der Immatrikulationszahlen und Krankenstatistiken, einiger Dunkelziffern sowie den daraus ableitbaren Belegzahlen der Ateliers im ersten Quergebäude unter Berücksichtigung der bei der letzten technischen Überprüfung freigegebenen Kaffeemaschinen gelungen, die Benutzer_innenzahlen der einzigen verbliebenen Toilette in einer Tageskurve darzustellen. Die nach Einbau einer Lichtschranke und eines Zählwerks ermittelten tatsächlichen Zahlen werden von der Verwaltungsleitung unter Verschluss gehalten. Der in der 5. ordentlichen Sitzung d. J. gefasste Beschluss des Fakultätsrats⁴ vermochte an der Situation nichts zu ändern.

Irgendwas war anders. Gut oder schlecht? Alles, was anders ist, ist gut. Die Tür des WC Männer stand zum ersten Mal seit 36 Monaten offen. Auf einem den kleinen Abgrund zwischen Gang und Strang überbrückenden Holzweg wartete eine Schubkarre, darin der perfekte Kegel eines Sandhaufens, darauf, in leuchtend roter Farbe gesprüht, der Schriftzug „los“.

Ich folgte der Aufforderung und trat auf weichen, feuchten Sand. Der Raum war nicht wiederzuerkennen, zartgrünes Licht umfing mich, die Wände zartgrün, mit weißen Pinselstrichen, so schien es mir, in Rechtecke unterteilt, darin, in lockerem Duktus aufgetragen, weitere weiße Pinselstriche,

in Wahrheit gar nicht mehr gibt. Diesem Gefühl will ich nachgehen. Gegenstand der Sitzungen werden Texte von Leibniz, Nietzsche, Bergson, Benjamin, Deleuze, Bau-drillard und Derrida sein, sowie Filme wie Luchino Visconti's ‚Gruppo di famiglia in un interno‘ oder Marguerite Duras' ‚Le camion‘.“ <https://www.vdl.udk-berlin.de/qisserver/rds?state=verpublish&status=init&vmfile=no&moduleCall=webInfo&publishConfFile=webInfo&publishSubDir=veranstaltung&veranstaltung.veranstid=18608> (zuletzt überprüft 3. 5. 2014)

- 4 „Der Fakultätsrat bittet die Dekanin, die Hochschulleitung schriftlich erneut auf die Missstände hinzuweisen, die auf ein Kompetenz- bzw. Zeitmanagementproblem der Referatsleitung zurückzuführen zu sein scheinen. Das Baureferat soll einen verbindlichen Fertigstellungstermin benennen, und die Hochschulleitung soll auf die Referatsleitung hinwirken, dass dieser Termin auch tatsächlich eingehalten wird.“ – Quelle: Könnte frei erfunden sein.

tupfkurz, von leichter, geübter Hand geführt; bemalte Flächen von perfekter Ökonomie, in die, der Faktur eine zweite Wirklichkeit hinzufügend, an einigen Stellen Löcher von unterschiedlicher Form gebohrt waren, aus denen unter anderem ein roter Schlauch, mehrere Rohrenden, eine Wasseruhr und ein Wasserhahn ragten, doch in das größte von allen war ein Heißwasserboiler von nie gekannter Schönheit eingelassen. Damit nicht genug, waagrecht hing eine hölzerne Trittleiter an der Wand, darauf die Wasserwaage, die bewies, wie es um sie stand: perfekt. Es folgten in Lese- richtung drei Besen und zwei Schaufeln, an die Wand gereiht, in den Sand gebohrt, und die einfache Nacktheit dieser hässlichen und überraschend bedrohlichen Geräte verkörperte eine aggressive Männlichkeit, die im der Ebenmaß ihres lotrechten Stands noch betont wurde durch ihren formalen Kontrast zu dem frivolen Einfall, die letzte Schaufel in den ersten von vier nicht minder ebenmäßig aufgestellte Eimern voller Sand zu stecken, die natürlich eine reine, nutzlose Weiblichkeit darstellten. Diese beiden Motive wurden symbiotisch getragen von einer einfachen, kraftvollen Komposition, die trotz ihrer dem menschlichen Körper angemessenen Größe und der Gewöhnlichkeit ihres Materials nicht weniger universal und hoffnungsvoll war. Die Botschaft richtete sich auf das Männliche und das Weibliche als gemeinsamen Nenner der *condition humaine*. Wären die Besenstiele verlängert worden (man muss ihnen eine wesenhafte Monumentalität zugestehen), dann hätten sie die kosmische Banalität des Themas durch Heroisierung übersteigert. Nein, gerade ihre wahre Größe und Substanz zusammen bekräftigten den Eindruck und die Bedeutung: ein Meisterwerk der Verdichtung.⁵ An der zartgrünen Wand stand, in mutigem Schwung der Handschrift, die den Künstler macht, geschrieben: 128,5, Erdmaß, und für- derhin: $15 \text{ kg } 1.1 \text{ m}^2 / 60 \times 16 \text{ m}^2 = ? / 60 \times \text{EG Abstand vs. link Fenster} / 16 \times 4 = 64$.

20

Stimmen und Schritte nahten, plötzlich sah ich meine Füße, sie steckten tief im Boden, dort hatte ich ein perfekt gewalztes Sandfeld verwüstet, und die Schritte und die Stimmen wurden lauter. Sie mussten noch um die Ecke im Seitenflügel sein, würden mir aber genau deshalb die nächstgelegene Treppe versperren, also wandte ich mich nach links, ich flüchtete den Korridor entlang, wie von Furien gehetzt und obendrein eine verräterische Sandspur hinterlassend. Kurz vor der Brandschutzschleuse stoppte ich ab, machte kehrt und tat, als käme ich gemessenen Schrittes von dort.⁶

Das Mehr könnte darin liegen, dass jemand es fotografiert hat. Das Mehr könnte darin liegen, dass es jemanden glücklich gemacht hat. C. weist auf

5 Auf korrekte Zitierweise wurde verzichtet, denn nichts ist hier korrekt. Die Passage kann nachgelesen werden in: Danto, Arthur C.: Die Verklärung des Gewöhnlichen, Frankfurt 1991, S. 58.

6 Hier endet alles, was genau so und auch ganz anders war.

das blaue Bild in einer Ausstellung hin, welches ein Handwerker zerschnitten hat, weil er das auch kann. Die Dozentin liest die Passage von der Ausstellung der roten Rechtecke aus der *Verklärung des Gewöhnlichen* vor.⁷

Benötigt wird also eine Strategie, das Konzept gleich mit zu vermitteln. Der Künstler muss ein Konzept erstellen und es vermitteln. Geht es um Ebenen der Erkenntnis? Die wären festzuhalten und fest und dann auch wieder flüssig zumachen. Womit wir wieder beim Geld wären.

„Im Sinne eines Zelebrierens der winzigen Distanz zwischen ‚je‘ und ‚moi‘⁸ profitierte Duchamp von dem Prinzip der Selbstdifferenz, die die Bestrebungen einer gesellschaftlich-ökonomischen Verfügbarmachung geschickt unterläuft. Er rekurrierte damit nach Lacan auf die fehlende ursprüngliche Einheit des Subjekts. Seine Gespaltenheit wird gewissermaßen zum Motor, das Symbolische als Vermittlungsinstanz hervorzubringen, denn ‚meine Ansicht war stets, von mir selbst wegzukommen, obwohl ich genau wusste, dass ich mich dabei selbst benutze. Nennen Sie es ein kleines Spiel zwischen ‚ich‘ und mir‘⁹.“¹⁰

Die Regeln sind ganz einfach. Die menschliche Natur bringt sie hervor. Wenn wir mitspielen, entfaltet sich unser soziales Selbst. Wenn wir sie mitschreiben, entfalten wir weitere soziale Selbst. Wenn wir sie weiter-schreiben, entfaltet sich möglicherweise das Schreiben selbst. Wenn das Geschriebene klüger ist als wir selbst, trägt es uns weiter und wir sind unabhängig und blicken auf die reine Existenz.¹¹

21

„Die menschliche Natur weiß das nicht. Aber der Geist des Menschen... kann. (Die menschliche Natur; verliebt in des Identitäts-Überleben, kann sich eine Nicht-ICH-Situation nicht vorstellen. Der menschliche Geist, der weder Zeit noch Identität an sich kennt, kann sich das als eine objektive Erfahrungs-Tatsache vorstellen.)“¹²

Das wird ein Spiel.

-
- 7 Danto, Arthur C.: Die Verklärung des Gewöhnlichen, Frankfurt 1991, S. 17-19.
 - 8 Lacan, Jacques: Schriften II, S. 36.
 - 9 Marcel Duchamp im Gespräch mit Katharina Kuh 1961, in: Ders., Interviews und Statements, S. 17.
 - 10 Wetzel, Tanja: Geregelte Grenzüberschreitung. Das Spiel in der ästhetischen Bildung, München 2005., S. 204.
 - 11 Frei nach und mit: Stein, Gertrude: Die geographische Geschichte von Amerika oder Die Beziehung zwischen der menschlichen Natur und dem Geist des Menschen, Frankfurt 1988.
 - 12 Wilder, Thornton: Einführung, in: Gertrude Stein, Die geographische Geschichte von Amerika oder Die Beziehung zwischen der menschlichen Natur und dem Geist des Menschen, Frankfurt 1988, S. 9.

Spiel I.

Der Geist des Menschen.

Der Geist des Menschen beim Spiel.¹³

Spiel 1.

Spiel eins.

Spiel Nummer eins.

Ein Spiel.

Spiel V.

Na also.

Spiel VI.

Wie herrlich zu wissen was ein Meisterwerk ist.¹⁴

Referenztext

22

Auszüge aus Houellebecq, Michel: Karte und Gebiet, Köln 2011

13 Auf Anführungszeichen wird in diesem Spiel weiterhin verzichtet. Stein, Gertrude Die geographische Geschichte von Amerika oder Die Beziehung zwischen der menschlichen Natur und dem Geist des Menschen, Frankfurt 1988, S. 96.

14 Stein, Gertrude Die geographische Geschichte von Amerika oder Die Beziehung zwischen der menschlichen Natur und dem Geist des Menschen, Frankfurt 1988, S. 96.

Claudius Hausl

Spielen mit Kunst

Eine Zuhörerschaft von knapp 20 Personen, und alle lauschen aufmerksam und interessiert den Hintergrundgedanken meines künstlerischen Projekts *Analog Snake*. Dies ist ein besonderer Moment für mich als angehender Künstler. Für einen kleinen Augenblick scheint es außer Frage zu stehen, ob das, was da geschaffen wurde, dem Begriff Kunst vielleicht ein wenig näher kommt.

Dieser besondere Moment wurde mir zuteil während ich der Seminar Gruppe „Doppeltes Spiel“ zu erklären versuchte, warum ich die Kunst als Spiel oder noch eher das Spiel als Kunst verstehe und daher versuche, Spielräume als Kunstwerke zu entwerfen. Im Gegensatz zu den berüchtigten UDK-Fachklassen Präsentationen folgten meinen Darlegungen nicht etwa Dutzende Verweise auf bekannte Künstler, die schon Ähnliches gemacht haben und an denen ich mich orientieren könne, sondern es wurde ausgiebig über das Erlebte philosophiert und diskutiert. In der darauf folgenden Seminarsitzung wurde erarbeitet, ob der erfahrende Spielraum, den ich als meine Arbeit präsentierte, als Kunst taugte und wenn ja was passieren müsste damit *Analog Snake* sich durchsetzt. Sich wo durchsetzt? Beim Betrachter? Auf dem Kunstmarkt? Im Kunstgeschehen? Die verschiedensten und abgefahrensten Ideen meiner Kommilitonen_innen strömten als Antworten auf mich ein. Sollte mein Projekt sich behaupten, brauche es Rituale oder Nacktheit und gewiss auch Gewinnchancen. Ich genoss die neuen Blickwinkel und den Strom an Ideen, die mir selbst bestimmt nicht in dem Kopf gekommen wären. Gleichzeitig festigte ich in mir die Struktur und Intention einer weiteren Spielidee, die sich ebenso auf das Computerspiel *Snake* beziehen würde.

Snake Synergie soll nicht nur eine Antwort und Weiterverarbeitung der Ideen und Vorschläge meiner Kommilitonen sein, sondern es stellt auch einen Versuch dar, eine Arbeit zu kreieren, die sich „durchsetzt“. Was genau mit „durchsetzen“ gemeint ist, soll diesmal nicht unbeantwortet bleiben, sondern steht gewissermaßen dafür, was mich dazu antreibt Kunst zu machen. Ich will das, was ich anstrebe erst einmal mal nur Mehrwert nennen. Von meiner Schwester, die Zahnärztin ist, und deren Leben deutlich struktu-

rierter und im Hinblick auf Mehrwert eindeutiger scheint, wurde neulich bewundernd gefragt, woher ich die Motivation für meine Kunstprojekte nehme. Diese Frage ist durchaus berechtigt, wenn man davon ausgeht, dass ich Stunden in Projekte stecke, die von wenigen gesehen, geschweige denn verstanden werden und zu guter Letzt im berühmten Container im Hinterhof der *Universität der Künste* landen, da es auch nicht unendlich Lagerplatz gibt. Die Antwort lautet unter anderem, dass ich aus meiner Ideenwelt etwas Reales schaffen möchte, das anderen zugänglich und im Idealfall auch nützlich ist.

Als Aufarbeitung des Seminars sollte an Hand des neuen Projekt *Snake Synergie* ermittelt werden, ob und wie ich herausfinde, ob meine Kunst sich durchsetzt. In unserer Gesellschaft lässt sich das wohl am ehesten am Finanziellen festmachen. Meine Erfahrungen haben gezeigt, dass bisher niemand bereit ist, Geld dafür zu bezahlen, dass ich mich an einem Kran hängend durch mein Atelier schleife oder um als Pixel in einem meiner Spiele zu agieren. Die Lichtinstallation *Snake Synergie* hingegen könnte, wenn sie aus künstlerischer Sicht niemanden interessiert, immer noch als Partybeleuchtung an einen Techno-Club vermietet werden. Bevor ich allerdings diesen Weg einschlagen werde, soll sich bitte die Kunst dafür interessieren. Großer Nachteil zur Technoszene scheint vor allem der akute Vitamin B Mangel, doch dass soll ja nicht abschrecken.

24

Also versuchte ich mich an einem scheinbar unbekanntem Kunstpreis. Ein Kunstpreis vom Bezirk Tempelhof-Schöneberg zum Thema „*homo ludens*“. Es ging um Spiel! Mir geht's auch um's Spiel. Daher umso eindringlicher die Aufforderung mich als gebürtiger Tempelhofer ins Spiel zu bringen. Erstaunlich, dass sich neben mir knapp weitere 200 Berliner Künstler_innen an diesem Kunstpreis bewerben. Nicht sehr erstaunlich hingegen, dass ich mit meiner Spielidee nicht ernannt wurde. Die Motivation, mein Projekt weiter zu bringen, war zwischen Bewerbung und Absage allerdings enorm. Schließlich hätte es ja sein können.

Versuch Nummer Zwei sollte nicht lange warten. In Krakau findet dieses Jahr die *Playpublik* statt. Ein Festival, organisiert von einer jungen Berliner Künstler_innengruppe *Invisible Playground*.

Die Stadt soll als interaktiver Spielraum erobert werden. Passt perfekt, dachte ich mir, doch auch dort erhielt ich vor kurzem eine Absage:

„Wir hatten eine ganze Menge Einreichungen, und natürlich ist es auch bei 3 Kuratoren immer ein subjektiver Blick (bzw. drei) darauf, was man einladen möchte und was nicht. Wir fanden deinen Ansatz interessant, ha-

ben Snake Synergy jedoch nicht als passendes Spiel für einen unserer Orte gesehen. Da wir unsere Ressourcen einteilen müssen und sich jedoch niemand gefunden hat, der unbedingt dein Spiel betreuen wollte, haben wir uns dagegen entschieden.“ (Kuratoren Team Playpublik)

Mmmh... Wahrscheinlich überzeugt mein Vermittlungskonzept nicht ganz. Oder ist das Projekt selbst scheiße? Die Gründe scheinen schier unendlich, warum sich manche Kunst durchsetzt und andere nicht. Auf künstlerischer Ebene will mir also niemand Mehrwert garantieren, außer vielleicht meine Freundin, die mich liebt, oder eben ich selber. Plötzlich scheint allerdings die Frage brennender, ob sich das Projekt im Alltagsstress durchsetzt. Es ist weit vorangeschritten, doch stehen so einige technische Hürden bevor und es ist noch einiges zu tun. Scheitern als Chance der Selbstreflexion um festzustellen: Hey, ich mach das einfach so! Den genauen Grund warum Kunst sich durchsetzt, kenne ich nicht. Für mich setzt sie sich durch, wenn die Kunst sich materialisiert. Zudem ist die Tatsache, dass ich 50 einzeln ansteuerbare Lichtkästen aus den Deckenleuchten vom Palast der Republik gebaut habe, um damit einen manipulativen Spielraum zu kreieren, irgendwie fast gut genug. Nicht zu vergessen, dass dieses Projekt Leistungspunkte für mein Studium als Kunstlehrer bringt. Am Ende meines Studiums stehe ich mit einer Lehramtsoption in der Tasche da und entziehe mich dem Druck des Kunstmarktes. So kann ich mich künstlerisch viel freier und spielerischer entfalten...

Ich will nur, dass alles sich ändert

Hörspiel von und mit Elena Zipser

Es soll anders sein. Sagt E.s Großmutter und überrascht (über und rasch), ja, überrumpelt (über und rumpel) damit ihre ZuhörerIn erster Ordnung (E.) nicht minder uns als ihre ZuhörerIn zweiter Ordnung. Weiß sie von uns? Wird sie von uns wissen? E. nimmt seit einiger Zeit die Gespräche mit ihr auf, heimlich, wie wir nach dem Abspiel erfahren. Warum? Worauf wartet sie, wonach sucht sie in der Rede ihrer Großmutter (der nahen Verwandten, der Ahnin, der Bezugsperson, der Zeitzeugin? Welche Rolle soll die Großmutter in diesem Spiel bekommen?) – Zunächst, wenn es sich hier um eine künstlerische Forschungshaltung geht: nach der richtigen Frage. „Am Anfang steht [vielmehr] ein Untersuchungsbereich – was in diesem Bereich relevant ist, wird sich erst später im Forschungsprozess herausstellen“¹, schreiben die Sozialwissenschaftler Anselm L. Strauss und Juliet M. Corbin in der Darlegung ihrer Methode, der *Grounded Theory*. „Der Gegenstand ist nicht, er wird erst“², schreibt Andrea Sabisch in ihrem Versuch, die *Ästhetische Forschung*³ Helga Kämpf-Jansens erforschbar zu machen.

26

„*‘Am Anfang der Forschung steht eine Frage‘, so lautet ein Mythos. Ich bin längst herausgegangen, wenn ich meine Forschungsfrage gestellt haben werde. Denn mein Zugang zur Frage entstand mit der Frage nach dem Anfang.*“⁴

Was war der Anfang von E.s Recherche (re-cherche, cherchez la femme)?

-
- 1 Strauss, Anselm L. / Corbin, Juliet M.: *Grounded Theory. Grundlagen qualitativer Sozialforschung*, Weinheim 1996, 1996, S. 8.
 - 2 Sabisch, Andrea: *Inszenierung der Suche. Vom Sichtbarwerden ästhetischer Erfahrung im Tagebuch. Entwurf einer wissenschaftskritischen Grafieforschung*, Bielefeld 2007, S. 85.
 - 3 Kämpf-Jansen, Helga: *Ästhetische Forschung. Wege durch Alltag, Kunst und Wissenschaft zu einem innovativen Konzept ästhetischer Bildung*, Marburg 2012.
 - 4 Sabisch, Andrea: *Inszenierung der Suche. Vom Sichtbarwerden ästhetischer Erfahrung im Tagebuch. Entwurf einer wissenschaftskritischen Grafieforschung*, Bielefeld 2007, S. 94.

Es könnte sich lohnen, noch einmal hineinzuspüren. Was genau war der Anlass (Anlasser eines Motos, der das Automobil, das Mobil, das sich von selbst bewegt, fortan antreibt, und darin stecken wiederum das Treiben von Vieh und der Trieb)? Es kann gut sein, dass E. hierzu heute etwas einfällt und morgen etwas anderes, und das ist gut so. In der Dynamik eines künstlerischen Erkenntnisprozesses ist es notwendig, die Ränder offenzuhalten, nicht alles gleich festzuschreiben und den Rahmen (stellen wir uns einfach einen leeren Rahmen vor, der der vor einen Ausschnitt Wirklichkeit gehalten wird) aus verschiedenen Blickwinkeln anzusetzen. In den empirisch ausgerichteten Sozialwissenschaften wird die Forschungsfrage oft rückwirkend verändert, um den Prozess zu verschleiern, der zu ihr geführt hat. Man tut so, als habe sie in dieser Form schon immer existiert, als habe sie die Auswahl der Untersuchungsmethoden bestimmt, die zum richtigen Ergebnis führen. Das würde aber heißen, dass die „Beforschten“ (ein schlimmes Wort) funktionieren müssen. Was, wenn ihr Tun und Denken, erst recht ihr Sprechen aus dem Rahmen fällt? – Die Kunstpädagogik experimentiert schon lang mit Forschungsformaten, die der Unbestimmtheit gerecht werden wollen, und für viele Künstler_innen war es schlichtweg schon immer so: Ich suche eine Form für einen Inhalt, aber während ich die Form finde, schlägt der Inhalt zurück.

Schlägt die Großmutter zurück; es klang doch im Hörspiel so, als sei es eine von Elenas selbstgestellten Aufgaben, zu kooperieren, zu organisieren, die gemeinsam verbrachte Zeit so zu gestalten, dass die Großmutter sich wohlfühlt, am besten, indem alle alles so machen, wie man es letztes Jahr oder immer gemacht hat, aber die alte Dame tut überraschend kund, dass ihr langweilig ist (E.: Wenn dir langweilig wird, stellst du dir einfach vor, du seiest im Kino und schaust dir die Leute an. So mache ich das immer). Und, dass alles anders werden soll.

E. schneidet mit. Die Mitschnitte sind wiederum geschnitten. Nach welchen Kriterien? Es ist erlaubt, sie im Schneiden I, im Schneiden II und im Vorspielen (der Präsentation, präsent machen, für alle zum Präsent machen) erst zu suchen.

Wir hören ein Hörspiel. Das Hörspiel kommt vom Schauspiel. Auch, wenn wir es gemeinsam anhören: Wenn es ab- oder vorgespielt wird, sind wir mit dem allein gelassen, was das Hören uns möglich macht.

„Im Sehen wird die Welt – gleichsam zentrifugal – von innen nach außen konstruiert. Wir sehen einen Baum und erleben den Baum dabei deutlich als von uns unterschieden und getrennt. Das Sehen ist ein distanzierender Sinn, der auf einer klaren Trennung zwischen wahrnehmendem Subjekt und wahrgenommenem Objekt beruht. [...] Die Erfahrung des Hörens kann – im Unterschied zur Erfahrung des Sehens – ganz anders beschrieben werden. Die Schall-

wellen dringen aus jeder Richtung auf uns ein, sie umgeben uns und führen so zu einer gewissermaßen zentripetalen Wahrnehmung, deren Zentrum wir selbst als Hörende sind. Im Hören von Musik erleben wir und – wesentlich stärker als beim Betrachten eines Bildes – als den Mittelpunkt der Wahrnehmung. Die Trennung zwischen Subjekt und Objekt wird dabei tendenziell aufgehoben. Die involvierende Tendenz des Hörsinns kann besonders deutlich beim Hören von Musik nachvollzogen werden: Indem Musik direkt auf den Körper einwirkt und damit vielfach eine physisch-psychische Gestimmtheit auslöst, macht die den Hörenden selbst zum Ort des musikalischen Geschehens.“⁵

Live-Hörspiele im Radio habe eine lange Tradition, Live-Hörspiele auf der Bühne sind eine Bedürfnisbefriedigung für die alternde Generation Golf (die sich schon längst nicht mehr so genannt wissen will). Die alternden Sprecher aus den Lieblinghörspielen der späten Kindheit werden auf die Bühne gerollt und sprechen die alten Spiele; dass sie den Stimmbruch weit hinter sich haben, dass ihre Stimmen demnächst brüchig werden, stört nicht, aber ich schweife ab. Wenn wir ein Hörspiel hören, unterstellen wir Kohärenz. Mit Einschränkungen gilt das auch für die reichhaltige Schatzkiste experimenteller Hörspiele: Es wurde genau so gemacht, wie es ist, weil es bewirken soll, was es bewirkt. Fertig gestellte Kohärenz.

28

Das ist der mediale Vertrauensvorschuss, der uns auch hier gewährt war und den wir umgekehrt der Vorführung gewährten. Wir stellen Sinn her, weil wir Sinn unterstellen, und das tun wir, weil wir die gemeinsame Zeit sinnvoll verbringen wollen. Davon lebt das Seminar. Es geht nicht um ein falsch verstandenes pädagogisches all-affirmierendes Allesgutfinden. Sondern um das Vertrauen, dass die Suchbewegung ernst war. Im Gespräch wird der Ernst der Sache spielerisch ausgelotet.

Was wir daraus ziehen, pädagogisch und künstlerisch, ist den Ziehenden überlassen. Als Künstlerin frage ich mich bei vielem, was ich gezeigt bekomme und womit ich mich selbst noch nicht beschäftigt habe: Könnte ich das und das auch mal machen, was könnte ich daraus machen, was würde es mir machen. Dieses Denken von Möglichkeitsräumen ist ein lustvolles Denken. Als Pädagogin frage ich mich ebenfalls: Könnte ich das einmal machen, wo, mit wem, wozu.

Erinnern wir uns mit Blick auf die Kinder, die wir vor uns haben, doch ruhig einmal an die Kinder, die wir waren, als uns lehrreiche Hörspiele im Unterricht vorgespielt wurden. Ich erinnere mich, dass das hieß: Solange die Tonspur läuft, werde ich in Ruhe gelassen, muss nichts tun und komme nicht dran. Allerdings gab es Lehrer, die die Tonspur unterbrachen, um nachzuhaken und Fragen zu stellen. Am schlimmsten war das Medium Ton

5 Brandstätter, Ursula: Bildende Kunst und Musik im Dialog, Augsburg 2004, S. 113.

in den Sprachlaboren, mit denen in den späten 1980ern die Schulen ausgestattet wurden und die wegen einiger begrüßenswerter Paradigmenwechsel in den Sprachdidaktiken genauso schnell auch wieder verschwanden. Zwischenzeitlich wurden die Räume wegen der korkverkleideten Einzelkabinen für Klausuren genutzt. Darin saß also eine schüchterne Fünftklässlerin und genierte sich wegen der gewaltigen Kopfhörer, wie sieht denn das aus. Noch viel größer war allerdings die Angst vor dem Mikrophon dieser Urzeit-*headsets*, denn ein unsichtbarer Englischlehrer hörte in seiner Kabine mit; er konnte sich, ohne dass wir wussten, wo, in unsere Tonspuren einschalten, uns belauschen und Noten geben. Der Sprecher fragte mit wohlklingender Stimme *the same or different?*, es folgte ein Beispiel, das wir verstehen mussten und zum Beweis unseres Verstehen hatten wir richtig zu antworten: *the same*. Oder eben *different*. Die verschüchterte Fünftklässlerin verstand nicht alles, murmelte vor sich hin, schämte sich ihres oral noch nicht verinnerlichten *th*, weshalb sie lieber *different* antwortete, verstand schon wieder nichts und schwieg, Christina, ich höre nichts, donnerte die Stimme von Herrn Wolf dazwischen, er hieß wirklich so. Ob andere mit dem Arrangement mehr Spaß hatten, weiß ich nicht. Es müsste für zehnjährige Jungs doch ziemlich lustig gewesen sein, sich nicht weiter um *the same* und *different* zu kümmern und statt dessen Obszönitäten vor sich hinzumurmeln, um auszutesten, ob Mister Wolf sich überhaupt auf diesem Kanal einschalten würde.

Nun gut, das war ein anderes Kind. R. erinnert sich daran, als Kind selbst gern Hörspiele aufgenommen zu haben. Aber was war nun eigentlich das Spiel an der Sache? möchte sie wissen. – Ich will keine Interpretation darüber stülpen. Was ich wahrgenommen habe, war: Man war „drin“ und gleichzeitig „draußen“, es tat sogar gut, dass alles eine gewisse Dauer hatte, weil man darin Theorien bilden, werfen und weiter entwickeln konnte. Man lachte über Dinge, die für E., die „drin“ war und die Situation bestehen musste, weniger lustig waren. E. wiederum hatte es mit der Überblendung zweier Rahmen zu tun, dem situativen und dem präsentativen, auf den sie heimlich hinsteuerte. Für den Rahmen könnten wir auch Kontext setzen.

„In der Tat definierten das Phänomen des Kontextes und das eng damit verbundene Phänomen der Bedeutung eine Unterscheidung zwischen den ‚harten‘ Wissenschaften und der Art und Weise von Wissenschaft, die ich aufzubauen suchte“.⁶

schreibt Gregory Bateson und legt einen Metalog über Spiele und Ernst mit einem fiktiven kleinen Mädchen, das seine Tochter Mary Catherine sein könnte, nach. Das ist der erste Antwort-Text, den ich zum Hör-Spiel nach-

6 Bateson, Gregory: Vorwort, in: Ders., *Ökologie des Geistes. Anthropologische, psychologische, biologische und epistemologische Perspektiven*, Frankfurt 1985, S. 17.

reiche. Der zweite ist ein Schau-Spiel über einen, der sein Leben auf Tonbandspulen gesichert hat. Oder hat er für die Spulen ein Leben erfunden? Für jede Aufnahme ein anderes? So ein Leben spielen. Spulen. *Schachtel... drrrei... Spule... fünf: [...] Das Band läuft weiter, in der Stille.*⁷

Referenztexte

Bateson, Gregory: Metalog: Über Spiele und Ernst, in: Ders., *Ökologie des Geistes. Anthropologische, psychologische, biologische und epistemologische Perspektiven*, Frankfurt 1985, S. 45-52.

Beckett, Samuel: *Das letzte Band*, in: Ders., *Fünf Spiele*, Frankfurt 1970, S. 49-60.

7 Beckett, Samuel: *Das letzte Band*, in: Ders., *Fünf Spiele*, Frankfurt 1970, S. 49-60.

ALION ANTIKE

ALL
TAG

FLECK 200

CHIMARTE

Frankfurt
Mafia

A.I.



DÄMON



FLU, FEU



...es geht um die Unmöglichkeit, sich in andere Standpunkte zu versetzen

Ein köstlicher Leichnam mit Til Köhler

Wie immer wird die Zeit nicht reichen, aber noch sind wir ganz am Anfang. Bevor es losgeht, bekommt jeder einen Charakter. Eine interessante Formulierung; dachte man doch, man habe oder sei Charakter – „individuelles Gepräge, Eigenart, Gesamtheit der wesensbestimmenden Züge; [...] Schriftzeichen.“ Das Wort wurde bereits in mhd. Zeiten (mhd. karacter) aus lat. character, „eingebrenntes Zeichen; Zauberzeichen, Gepräge, Eigenart“ entlehnt und zunächst im Sinne von „eingepprägtes Schriftzeichen, Zauberschrift, Zauberspruch; Gepräge, Merkmal“ verwendet. Die Übertragung auf die sich gleichsam in die Seele eingepprägten Eigenschaften des Menschen vollzog sich im 17. Jh.¹ – vielleicht ist das der Punkt. Das, was sich einem anderen auf dem Weg einer lebenslänglichen künstlerischen Auseinandersetzung als eigen/tümlisch eingepprägt hat, *verwandeln* wir uns für eine Dreiviertelstunde *an*. Wir zaubern Twombly, Beuys, Giacometti, indem wir deren Schriftzeichen übernehmen, so gut es eben geht. Wir schreiben damit Kochen, künstliche Intelligenz, Alien, Werkzeug und Chimäre (vorn Löwe, Mitte Ziege, hinten Drache, von griech. chimaira, „Ziege“, schimärisch, „fantastisch, trügerisch“; auch: Pflanze mit genotyp. verschiedenen Geweben, bedingt u.a. durch Pfropfung). Den Anschnitt zur Propfung markiert uns jeweils der Vorgänger im Spiel *cadavre exquis*,² macht bitte zwei Striche an den Knick. Wie teilt man faltend ein Blatt in zweimal sieben gleiche Felder? Schätzung, Erfahrung, Messwerkzeugetfindung. Das bekann-

32

1 DUDEN, Das Herkunftswörterbuch, Manheim u. a. 1997, S. 109.

2 CADAVRE EXQUIS – Spiel mit gefaltetem Papier, in dem es darum geht, einen Satz oder eine Zeichnung durch mehrere Personen konstruieren zu lassen, ohne dass ein Mitspieler von der jeweils vorhergehenden Mitarbeit Kenntnis erlangen kann. Das klassisch gewordene Beispiel, das dem Spiel seinen Namen gegeben hat, bildet den ersten Teil eines auf diese Weise gewonnenen Satzes: Le cadavre-exquis-boira-le-vin-nouveau (frz. = „Der köstliche-Leichnam-wird-den-neuen-Wein-trinken“). In: André Breton/Paul Éluard: Dictionnaire abrégé du surréalisme. Paris: Ed. José Corti, 1938.

te surrealistische Spiel gilt als untrügliches Mittel, das kritische Denken auszuschalten und der metaphorischen Fähigkeit des Geistes freie Bahn zu verschaffen. Metaphorische Fähigkeit des Geistes: „Die Funktion der Metaphern besteht nun darin, dass sie eine Spannung zwischen den beiden Beziehungsgliedern, den ‚Referenten‘ der Metapher, erzeugen, also diaphorische Qualität aufzeigen, die zu einer neuen Vorstellung [...] führt.“³ Die Metapher gilt als Übertragung (von Sinn); wir nehmen ein Wort mit, behalten seinen alten Referenten im Hinterkopf, legen es auf etwas Neues an und profitieren von der Wirkungskraft lexikalischer Überschneidungen. Sprechen wir vom Bedeutungshof eines Wortes, sehen wir Licht in diesen Hof fallen (eine Perspektive wird eingenommen) und den Begriff einen Schatten werfen, einen dunklen Kernschatten nah bei sich, diffusere Halbschatten; bei mehreren Lichtquellen (die Sonne und ihr Widerschein in einigen Fenstern) fallen mehrere, im Kern gibt es Überschneidungsbereiche, von dort aus nehmen die Schatten verschiedene Richtungen. – Was immer wir getan haben: Es hatte auf allen Ebenen mit der zeitweisen Übernahme eines anderen Standpunkts zu tun,⁴ und diese Übernahmen wurden additiv zum Fries gefügt. Der Fries begann zu sprechen; nachdem wir anfangs ziemlich lang dazu brauchten, auszuhandeln, wie dieses Spiel gespielt werden soll,⁵ war es bei Abbruch des Spiels (elliptisches Sprechen, Leerstellen offen halten, bisweilen sagt ist das Fragment mehr als das Ausbuchstabierete) allen ohne Aushandlung ein Bedürfnis,⁶ heranzugehen und diese Frieze zu „lesen“; der Spur des (zugeeilten) eigenen Charakters im Diskurs zu folgen, seine subversiven Kräfte spielen zu sehen. Der nächste Schritt mit Blick aufs Ganze könnte sein, die Ergebnisse einfach „sprechen“ zu lassen; es könnte Spaß machen, daraus tatsächlich Dialoge zu machen. Beuys sagt zum (Thema) „Dämon“, Twombly hingegen [...] usw. Noch eine Rückmeldung zum Spielvorgang selbst: Was bedeutet es, zeichnerisch (mimetisch) einen „Charakter“ anzunehmen? Verändert sich das Zeichnen, kommt man näher an das Vorbild oder wird die eigene „Handschrift“ wieder stärker? Gewinnt man Routine? Was ist Routine? (Im Wort steckt die Route, der

3 Lenk, Hans: Kreative Aufstiege. Zur Philosophie und Psychologie der Kreativität, Frankfurt 2000, S. 15.

4 Das ist das Potential dieses Spiels, das auch schulisch zum Einsatz kommen kann, Didaktiksuchende, merkt auf und lässt es nicht zum Lückenfüller für Vertretungsstunden verkommen!

5 Didaktiksuchende, merkt auf: Bei der Planung von Unterricht spielt es eine entscheidende Rolle, eine Handlung zu strukturieren und die richtigen Worte, die richtigen Bilder zu finden, um diese Struktur zu kommunizieren. Wenn das Aushandeln der Struktur der Handlung selbst zur Handlung werden soll, gilt das gleiche.

6 Potenzial didaktischer Übertragung: Handlungen initiieren, die von selbst sagen, was als nächstes zu tun ist, statt vorne zu stehen und zu rufen: Hört mal alle her, kommt hier und dorthin, macht das und das. Gelassenheit wäre: Sich vom Umgebenden gesagt sein lassen, was zu tun ist.

beste Weg von hier nach da). Ich merkte: Ja. Zunehmend versuchte ich, das Problem zeichnerisch so zu denken, wie ich es Giacometti unterstellte. Dazu gehörte vor allem die Arbeit mit Achsen und ein Zerrütteln der Kontur, erst im Zittern, Doppeln, Vervielfachen schien, manchmal!, das auf, was ich zu zeigen wünschte (zu zeigen mir befohlen war). Aber irgendwann begann ich auch, mich gegen Giacometti aufzulehnen.

T.s Recherche war (Teil eins) die Anlage eines gemeinsamen Experiments. Der zweite Teil seiner *artistic research* wird es sein, das Experiment von seinem Standpunkt aus zu rekonstruieren, um ihm ein Wissen zu entlocken, das ihm nützt. Und uns, wenn er uns am Ergebnis dieser Rekonstruktion teilhaben lässt.

Referenztext

Convents, Ralf: Surrealistische Spiele. Vom ‚Cadavre exquis‘ zum ‚Jeu de Marseille‘, Frankfurt u.a. 1996, S. 29-34.





Her mit dem schönen Leben

Eine Recherche von Rose Pollozek

Her damit, fordern die Initiatoren eines Festivals in Prora auf Rügen. R. hat dort geforscht, mit Video- und Unterwasserkamera, zeichnend, notierend, beobachtend, allein fünf *floors* im Auge, im Ohr zu behalten, unmöglich, also besteht ein Teil der Rekonstruktion des Erkenntnisgewinns bereits in der Frage, welcher Reiz jeweils ihre Bewegung von hier nach dort auslöste. Ihre Wege über das Festivalgelände – wie sähe das von oben aus, aus der Luftaufnahme würde eine Karte, zuerst war ich hier, dann passierte das, deshalb bin ich nach da gegangen usw. Was treibt uns dazu, uns (auf) einem Festival auszusetzen, und was treibt uns dort? Es ist keine einfache Aufgabe, eine solche Frage im Selbstexperiment zu erforschen, denn das sich-treiben-lassen wird dann a) durch den Reiz des Geschehens, b) durch die Beschaffenheit des Mediums, mit dem ich es dokumentiere bestimmt. Und c) durch die Notwendigkeit, ab und zu beiseite zu treten, um das Medium abzulegen, zu versorgen, ein anderes zur Hand zu nehmen, innezuhalten, kurz, durch den Schritt beiseite. Wie schon so oft beim Nachdenken über das Spiel geht es um die Frage nach *drinnen* oder *draußen* und um das Phänomen der Einlassung in die paradoxe Struktur der Gleichzeitigkeit von beidem. Am Beispiel eines Festivals in Prora eindrücklich ins Bild gefasst: Vor der Kulisse der Kraft-durch-Freude-Architektur der Hitlerzeit feiert eine Spaßgesellschaft sich selbst, und wenige Meter vom Strand entfernt wird eine dünenartige Sitzgruppe aus Gummi aufgebaut, in der man sich räkelnd vielleicht sogar die Bauruine im Auge behalten kann, wenn man sie sehen will.¹ Ganz zu schweigen vom Erkennen; darunter wäre ein

37

¹ Ein Motiv, das sich, wie erwähnt, zum Beispiel durch die Romane Stanislaw Lems zieht (z.B. *Transfer*, 1961 *Der futurologische Kongress*, 1971). Die poetische Regel ist einfach: Die Menschen werden durch ein Gas, eine Droge in der Weise manipuliert, dass sie ihre Umgebung als schön, angenehm und gewaltfrei wahrnehmen, obwohl sie sich in Wirklichkeit durch Gerümpel, Schutt, Asche und bürgerkriegsähnliche Zustände bewegen. Die Erkenntnis blitzt nicht im Konzept auf, sondern im Auserzählen. Was heißt es z.B., auf einer Kiste zu sitzen und etwas Verfaultes zu es-

„[...] Prozess zu verstehen, in dem Wahrnehmen und Erinnern zusammenkommen. Damit ist gleichzeitig die Frage angesprochen, was in einer Kultur überhaupt als wahrnehmbar gilt bzw. erkannt werden kann.“²

Ist es harmlos oder systemerhaltend, auf vermintem Gelände zu feiern, und ist feiern gleich spielen? Eine der Erkenntnisse der umfassenden Recherche R.s, die nicht auf eine Karte (Gleichzeitigkeit), sondern auf einen Film und ein Heft (Narration) gesetzt hat, dürfte sein, dass das Feiern als Rahmen unzähliger einzelner spielerischer Handlungen funktioniert; dass der Modus „feiern“ Erwachsenen die Erlaubnis zum „spielen“ gibt und dass das Bedürfnis, anders zu sein, am besten: gleich anders anders zu sein, was ein kollektiver Wunsch unserer Zeit zu sein scheint, von dem jeder meint, er habe ihn selbst. Betörend, zum Wohlfühlen.

„Nach Gebauers und meiner Auffassung besteht zwischen der internen Ordnung des Spiels und der Ordnung der Gesellschaft, in der es inszeniert und aufgeführt wird, ein mimetisches Verhältnis. In Spielhandlungen zeigt sich die Art und Weise, wie sich die Gesellschaft organisiert, Entscheidungen trifft, wie sie ihre Hierarchien konstruiert, Macht verteilt, wie sie Denken strukturiert.“^{3 4}

38

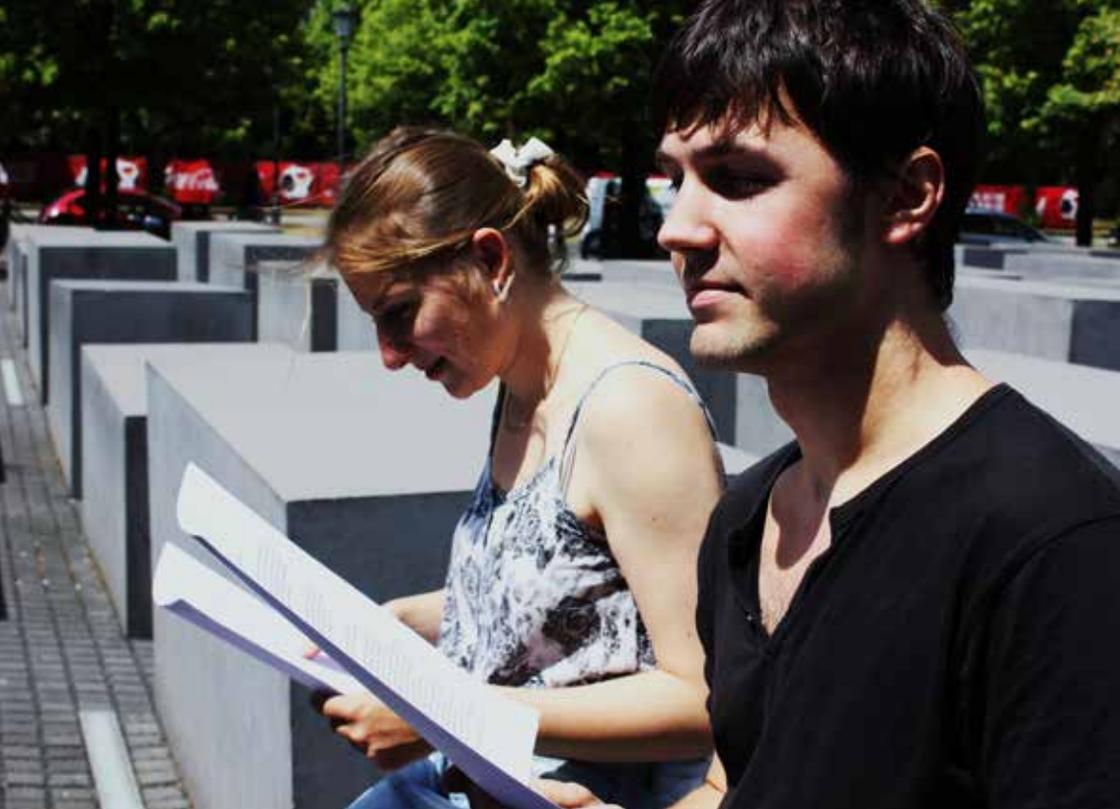
Dazu am 12. 6. mehr, immerhin treffen wir uns im Stelenfeld am Potsdamer Platz. – Und zu Recherche von R. noch ein Satz: Sie ist einerseits abgeschlossen, das Festival ist vorbei und es gibt ein Produkt, das für sich spricht (viele Produkte, die für sich sprechen), umgekehrt aber erst ganz am Anfang, denn wir brauchen noch Zeit, das Produkt (die Produkte) sprechen zu lassen, um unsere Sinnbildungen daran zu knüpfen. Und: Im Sprechen (lassen) klingt es nach, für die Produzentin wie für die Rezipienten. Und: Dem weiter nachgehen. Dem Nachklang eines dokumentierten Netzes von Ereignissen.

sen und es nicht zu sehen, zu spüren, zu schmecken, sehr wohl aber die physischen Folgen tragen zu müssen?

- 2 Adamowsky, Natascha: Spielen und Erkennen – Spiele als Archive, in: Johannes Bilstein/Matthias Winzen/Christoph Wulf (Hg.): Anthropologie und Pädagogik des Spiels, Weinheim 2005, S. 43.
- 3 Gunter Gebauer, Christoph Wulf: Mimesis. Kultur – Kunst – Gesellschaft, Reinbek 1998, S. 192.
- 4 Diesen Text haben Sie bereits in der ersten Sitzung in Kopie erhalten. Es lohnt sich, ihn genau jetzt noch einmal zu lesen: Christoph Wulf: Spiel. Mimesis und Imagination, Gesellschaft und Performativität, in: Johannes Bilstein/Matthias Winzen/Christoph Wulf (Hg.): Anthropologie und Pädagogik des Spiels, Weinheim 2005, S. 16.

Referenztext

Woltersdorf, Volker: Lebenskünstler als Selbstunternehmer: Über gegenwärtige Diskurse zur Ästhetisierung und Ökonomisierung des Selbst, in: Gebauer, Gunter/König, Ekkehard/Volbers, Jörg (Hg.): Selbst-Reflexionen. Performative Perspektiven, München 2012. S. 179-194.





Notausgang
Emergency Exit

...die Gruppe wurde durchgesiebt

Ein Konzept von Louisa Grothmann

Die Formulierung findet M., im *Holocaust*-Mahnmal, erinnert Le., niemand hat bisher das Wort in den Mund genommen; Lo. hakt ein: Ich hatte zunächst „[...] für die ermordeten Juden“ in meinem Text stehen. „Er [der Ort] bringt uns ins Jetzt – denn nur von hier – aus der festen Verankerung des Moments – sind wir wirklich in der Lage, uns Richtung Vergangenheit oder Zukunft zu wenden.“¹

42

Wir beginnen gemeinsam. *Bis zur Mitte des 4. Blocks, warte, bis du ein Zeichen erhältst. 2 Blöcke weiter, im 3. Gang rechts abbiegen. Nach 4 Blöcken links in den 5. Gang. Dies ist deine Gedankenwand.* – Ich weiß nur, dass ich mich verzählt habe, und unterhalte Blickkontakt mit T., damit ich nicht verloren gehe und nichts falsch mache. Das sind die beiden größten Sorgen. Auf meine Gedankenwand stellt gerade ein Paar seinen Apfelsaft. Ein Hexenschuss und Schürfwunden an Knie und Ellenbogen erschweren (oder verbessern?) meinen Umgang mit der Gedankenwand. Du musst eine Botschaft schreiben. Die Wand ist eine Karte. Die kleinen Löcher sind bedeutungsvolle Punkte. *Die feinen Haarrisse sind Wege von hier nach da. Lies die Karte,* schreibe ich mühsam. Die Übergabe der Botschaft klappt, ich erhalte eine andere: *Tiefer drin ist bestimmt viel spannender. Aber die Stele hier genau richtig als Stehpult.* Endlich bin ich frei. Ich habe gut funktioniert im System. Das System lässt mich nicht los: Während ich weiter schweife, bin ich auf die bezogen, mit denen ich hierher gekommen bin. Ich erkenne ihre Stimmen, ab und zu tauchen sie zwischen den Stelen auf, einzeln, zu zweit, kontemplierend oder spielend, und ich muss die Uhr im Auge behalten: Treffpunkt 13:15 am anderen Ende. Ich fasse *tiefer drin* als Regel auf und gebe mir eine zusätzliche: Ich folge der alten jeweils so lange, bis sich eine neue Erkenntnis einstellt. Aus der Untersuchung der Löcher und Risse wird die Entdeckung, dass es einen markierten Leuchtweg gibt, dass die Schat-

1 Hand-out Louisa Grothmann.

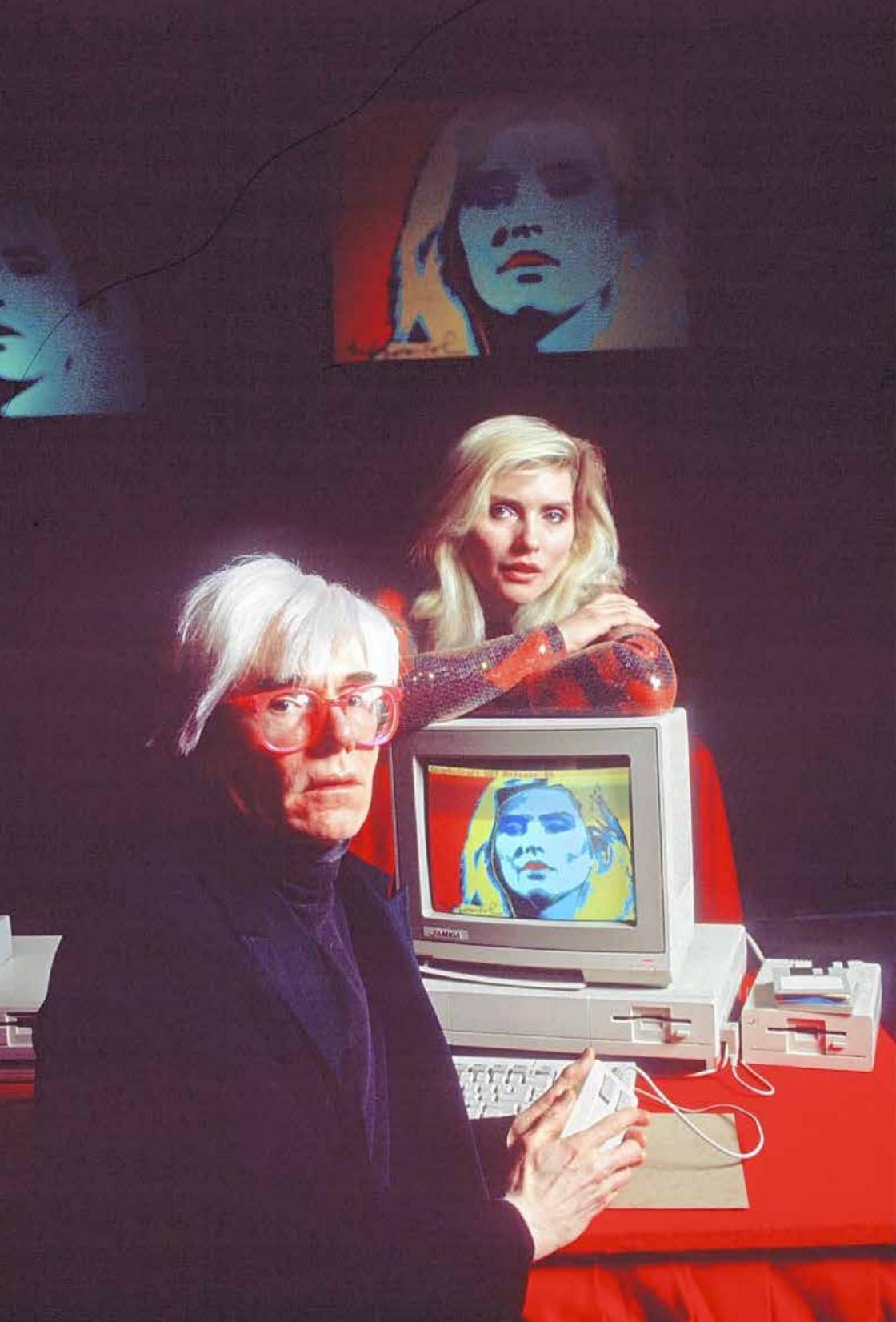
ten wie ein Zebrastrreifen auf dem Boden liegen, dass an einigen Stelen Trülpuren herunterlaufen, dass viele gar nicht lotrecht stehen, sie tanzen dezent, dass sie spiegeln, aber nur, wenn man es sehen will, dass man die amerikanische Flagge sieht, dass die Buckel und Senken sich zur Mitte hin verstärken, dass ein Junge beim Fangenspielen seine Jacke verloren hat, wird er sie wiederfinden?, ja, dass M. und C. sich gerade über *écriture automatique* unterhalten, dass die Öffnungen in den Gullydeckeln ein Muster aus neun Kreuzen wie von Kriegsgräbern ergeben, dass Kaugummis und Kippen drin liegen, dass einige Stelen von Stahlklammern zusammengehalten werden, dass es einen Schacht gibt, in den man hinuntersteigen kann, er endet an einer Tür, die sich nicht öffnen lässt, auf der aber *Notausgang* steht, die Tür ist videoüberwacht. Dass es mindestens einen weiteren solchen Schacht gibt, dass ich einen extremen Schatten werfe, dass (mindestens) eine der Stelen unten ein Regenrohr zur Entwässerung hat, dass ich mich dem Gedenkzentrum nähere, dass die Gruppe am Treffpunkt wartet. – Ob das mit dem Gedenken geklappt hat? Bei meinen früheren Besuchen, stets allein, fühlte ich mich zum Gedenken verpflichtet. Dieses Mal wusste ich: Es klappt, weil es ist, wie es ist.

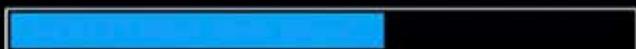
Die Wahrnehmung wird in einzelne *frames* zerhackt. Ich fokussiere mich auf etwas und werde sofort dabei gestört. Ich gehe einen Schritt weiter und habe sofort eine andere Rahmung, auf die ich mich einlassen muss, die vorherige gilt schon nicht mehr. Wir sprechen von der Lust am Versteckspiel. Man kann gar nicht hier sein, ohne sich verstecken zu wollen. Gleichzeitig ist man jederzeit und überall sichtbar, es wird immer jemand kommen, der einen sieht. Das Spiel ist nach außen, zu jedem denkbaren Anderen hin offen: Kann ich mich vor jemandem verstecken, der mich gar nicht gesucht hat? Ich gebe zu: Ich habe es versucht. Vorhin schämte sich ein Vater für seine Kinder, die Verstecken spielten, erzählt M. – C. hat eine Szene von der Beerdigung seiner Großmutter notiert: Die Seile zum Herunterlassen des Sargs fehlten, sein kleiner Bruder lachte. Das Lachen war nicht falsch. – Man darf nicht mehr von Stele zu Stele springen. Das ist offenbar falsch. (Versicherungstechnisch?) Es zieht einen trotzdem weiter, hinein, auch wieder hinaus, der Ort zieht selbst, er muss auf dieser Ebene nicht erklärt werden. – Oder liegt es an uns, qua Ausbildung auf Wahrnehmung geeicht, dass wir die Präsenzerfahrung, den Aufforderungscharakter des Ortes so ausführlich besprechen und die Aufforderung zur kollektiven Erinnerung (die konventionelle Herangehensweise, aber wir haben keinen Reiseleiter) hintanstellen; ein beschämtes „Ich weiß schon, was es bedeutet“ schwingt mit. – Ich habe den Eindruck, wir sind uns einig, dass es *anders* war, zusammen hier gewesen zu sein, angeordnet, gekämmt, gesiebt, vereinzelt, aber aufeinander bezogen, dann wieder zusammen, aber jeder war (in jedem Wortsinn) in einer anderen Geschichte, das zerfaserte Gespräch spricht für sich. Ich denke, es war gut so. Schon wieder ein moralisches Urteil.

Referenztexte

Rosa, Lisa: Die Zukunft des Lernens. Von den Visionen des ‚Lernens für später‘ zum Sinnbildungslernen in der Gegenwart, in: BDK-Mitteilungen 1/2013, S. 10-13.

Waldenfels, Bernhard: Bruchlinien der Erfahrung. Phänomenologie, Psychoanalyse, Phänomenotechnik, Frankfurt 2002, S. 34-60.





please wait ..

[58 %]

363 %



please wait ...

Die Maschine verzeiht keine Fehler

Eine Lesung mit Lennart Krauß

Hallo, liebe Welt.¹ Der erste Rechner stand im elterlichen Schlafzimmer und wurde mit Lernspielen bestückt. Er konnte so viel wie heute jeder Taschenrechner. Auf seinem Speicher konnte man ein paar Bilder ablegen; nicht allzu viele. Bilder bearbeiten hieß, ein bisschen mit Farbe zu spielen oder (gar mit der Maus!) krakelige Linien zu ziehen. Die Erinnerung entlockt uns ein mildes Lächeln . Es folgte eine Zockerphase; Age of Empires, World of Warcraft. *Laracroft:ism*², Danke für *Age of Empires*,³ mit etwas Verspätung nahm auch die Kunstpädagogik sich der Sache an⁴; das milde Lächeln bleibt in meinem Gesicht. L. hat nach seiner Zockerphase die Schule gewechselt und wurde Hippie . Der Rechner war fortan dazu da, Musikdateien zu *napstern* (das Wort hat er selbst in seinem Vortrag nicht verwendet, vielleicht kam es ein halbes Jahr später oder früher , die Entwicklungen vollzogen sich innerhalb von Monaten, Wochen, kaum

48

-
- 1 Hallo, sagt die liebe weit. Antworttext eins: Bauer, Matthias; Ernst, Christoph: *Diagrammatik. Einführung in ein Kultur- und medienwissenschaftliches Forschungsfeld*, Bielefeld 2010.
 - 2 Schmidt, Barbara U.; Barth, Manuela: *Laracroft:ism*, in: Ziesche, Angela; Marr, Stefanie (Hg.): *Rahmen aufs Spiel selten*. *FrauenKunstPädagogik*, Königstein 2000, S. 204-213.
 - 3 Ströter-Bender, Jutta: „Danke für Age of Empires.“ *Bildeindrücke durch Medien im Kontext der ästhetischen Sozialisation*, in: Mattenklott, Gundel; Rora, Constanze (Hg.): *Ästhetische Erfahrung in der Kindheit. Theoretischen Grundlagen und empirische Forschung*, Weinheim 2004, S. 239-252.
 - 4 Zwei weitere Griffe ins Regal: Richter, Heidi; Sievert-Staudte, Adelheid (Hg): *Eine Tulpe ist eine Tulpe ist eine Tulpe*. *Frauen, Kunst und Neue Medien*, Königstein 1998. Ein damals noch junger Kunstpädagoge, er heißt Torsten Meyer, begann ebenfalls über Neue Medien zu forschen und überall darüber zu schreiben. Bis seine Dissertation im Druck erschien, kriegte er, wie man so schön sagt, gerade noch die Kurve und nannte sie *Interfaces, Medien, Bildung. Paradigmen einer pädagogischen Medientheorie* (Bielefeld 2002). „Nun ist meine Dissertation endgültig vergriffen. Und die gute Nachricht: Ab sofort ist der Volltext als PDF online“, lese ich auf seiner Website, <http://medialogy.de/2013/09/09/interfaces-medienbildung-online> (Stand: 21. 6. 2014), und schnuppere den *Duft der Zeit* (Bjung-Chul Han, Bielefeld 2014): Der Link lässt sich nicht (mehr) öffnen.

gefunden, war's schon wieder falsch, zum Beispiel, weil es plötzlich etwas kostete), zu speichern, zu brennen und später auch weiterzugeben. Der französische Kurator Nicolas Bourriaud schrieb zwei Bücher, die für einige Künstler_innen zu Katechismen wurden, und sah im mp3-Format eine Revolution und eine neue Weise, die Welt zu bewohnen.⁵ Bleibt das milde Lächeln? Es sind gefühlige Erinnerungen, die aus unseren medialen Kinderschuhen quellen; das gilt natürlich stärker für jene, die das Medium noch in Cordlatzhose mit Flickern auf den Knien gesehen haben, trifft aber auch für *digital natives* zu. Die Maschine und unsere emotionale Entwicklung hängen zusammen. Letztere weist (hoffentlich) auch andere Facetten auf, erstere aber bildet zusammen mit unserer emotionalen Entwicklung selbst eine Maschine.⁶ „Die Maschine verzeiht keine Syntax- und Orthographiefehler, liest L. aus seiner medialen Biographie vor. Er ist inzwischen in Paris gelandet und hat an der École des Beaux-Arts einen HTML-Kursus belegt in der Annahme, dort zu lernen, wie man eine Website einrichtet und gestaltet. Statt dessen scheint es um Kunst zu gehen, und dazu gehört, zu lernen, dass der Computer selbst kein Medium ist, und dass was-auch-immerer-sein-mag in Ebenen geschichtet ist: Es gibt einen Bildschirm (1), dieser ist wie ein Schreibtisch gestaltet (2), dieser Gestaltungsidee liegen Codes (3) zugrunde, die als komprimierte Propositionen formuliert sind, ihre vollständige Darstellung (4) erfolgt noch eine Ebene tiefer und ganz unten liegen binäre Codes allem zugrunde (5); was wir lieben, was wir hassen, woran wir uns koppeln, wie auch immer, ganz tief unten liegt ein Geheimnis, es heißt Null oder Eins, Ja oder Nein, Sein oder Nichtsein, vor allem aber: entweder oder. Das Geheimnis ist eine Diskriminierung, und unter diese fünf Ebenen ziehe ich eine geschweifte Klammer und schreibe mit: Verhältnisse und Differenzen. Sagt L. Es ist was es ist sagt die Liebe, schreibt Erich Fried,⁷ und Spike Jonze filmt, wie jemand (Joaquin Phoenix) sich in (s)ein Betriebssystem verliebt, „was (was darin?) wiederum M. dazu veranlasst hat, sich diesen Film gleich dreimal anzuschauen (Stand 19. 6. 2014). In einen Text, sagt L. Die Daseinsform, die im Rechner zählt, ist (organisiert wie) ein Text.⁸ Die Darstellung⁹ macht Lust, dieser Konstellation

-
- 5 Kapitel *How to inhabit Global Culture* in: Bourriaud, Nicolas, *Postproduction*, New York 2001, S. 79-89. Ders.: *Relational Aesthetics*, Paris 1998.
 - 6 Zu diesem Maschinen-Begriff: Deleuze, Gilles; Guattari, Felix: *Anti-Ödipus. Kapitalismus und Schizophrenie I*, Frankfurt 1977.
 - 7 <http://www.erichfried.de/Was%20es%20ist.htm> (Stand 21. 6. 2014). Habe Mut, dich des Verbrauchten zu bedienen, sagt sich die Autorin dieser Zeilen. Erich Fried kann nichts dafür, dass es so ist.
 - 8 Zur Lust am Text wiederum: Barthes, Roland: *Die Lust am Text*. Frankfurt 1999.
 - 9 Hier sei noch einmal an die Texte von Sibylle Peters erinnert und daran, dass die Darstellungsform ein konstitutives Element der Wissensproduktion in der *artistic research* ist.

spielerisch zu folgen.¹⁰

10 Siehe Antworttext zwei zu diesem Beitrag: Krämer, Sybille: Spielerische Interaktion. Überlegungen zu unserem Umgang mit Instrumenten, in: Rötzer, Florian (Hg.): Schöne neue Welten? Auf dem Weg zu einer neuen Spielkultur, München 1995 (!), S.225-237.





Kung Fu ist Tennis

Rechter Arm holt aus, der Schlag (eher ein Handauflegen) in Richtung linker Schulter des Gegenübers wird daselbst in einem Dreischritt links-rechts-links abgeholt, -gelenkt, das klappt, wie fast alle Abläufe, die etwas mit implizitem Wissen zu tun haben, am besten, wenn man nicht darüber nachdenkt. Wir mühen uns schweigend, für dich, M., sagt, Lu., nur für dich. Körper und Leib haben die Räume des Lernens verlassen, für die Leibesübungen gibt es separate Turnhallen, und dass das Gymnasium ursprünglich ohne Gymnastik nicht zu denken war und diese wiederum nackt und öffentlich betrieben wurde, wäre beinahe in Vergessenheit geraten. In der Ertüchtigung und in der Züchtigung hat die körperliche Berührung lang in der Pädagogik überlebt. Und jetzt sollen wir [uns] also – was nun genau? an/tasten, an/fassen, be/rühren, die Übergänge sind fließend, die Begriffe hingegen differenziert und philosophisch ausgebaut.¹ Kulturell haben sich die Fernsinne (Sehen, Hören) als Erkenntniskanäle durchgesetzt. Ihnen ist jeweils ein Medium zugeordnet, ein Zwischen; dem Sehen und Gesehenwerden das Licht, dem Hören und Gehörtwerden die Luft, „doch wie steht es mit dem Tasten, gibt es hier ebenfalls ein Drittes? Bei Aristoteles fungiert das Fleisch [...] als ein, ‚angewachsenes Zwischen.‘“² Zwischen Tasten und Getastetem gibt es keinen nahtlosen Übergang, auch wenn der Ab/stand, der Unter/schied gegen Null geht. Marcel Duchamp hat diese Differenz als *infra-mince* beschrieben; der Abstand zwischen dem Rauch und dem Rachen im Rachen des Rauchers, das Geräusch einer Cordhose. Das Tastgeschehen spaltet sich also auf, hat einen *diastischen* Charakter:

53

„Nehmen wir diese Berührungserfahrung ernst als Form des Widerfahrnisses, also als eine Erfahrung, die jemandem zustößt, so wird die Kontinuität durch eine Diskontinuität, die Homöostase durch eine Diastase aufgesprengt. Der Dis-takt, der diesen Kon-takt unterbricht, gehört zu dem Geschehen, das sich zwischen uns, den Dingen und den Anderen abspielt. Das ‚Wider‘ des Widerfahrnisses ist von dem ‚Zwischen‘, zu unterscheiden, aber nicht zu trennen.“³

Die von M. und seinem Assistenten demonstrierte Bewegungsabfolge wird zur Arbeit am Zwischenraum. Eine Berührung soll abgewehrt und umge-

-
- 1 *Tangere/atingere/contingere - toucher / to touch*; das Deutsche trennt insbesondere das *Tasten* vom *Fassen*, letzteres leitet zum *Er/fassen*.
 - 2 Waldenfels, Bernhard: *Bruchlinien der Erfahrung. Phänomenologie, Psychoanalyse, Phänomenotechnik*, Frankfurt 2002, S.69.
 - 3 Waldenfels, Bernhard: *Bruchlinien der Erfahrung. Phänomenologie, Psychoanalyse, Phänomenotechnik*, Frankfurt 2002, S.78.

lenkt werden, doch dazu muss sie erst einmal erfolgen, es geht also um nah und fern, um die Widersprüchlichkeit des Begriffs ent/fernen.⁴

„Wenn wir die alte Unterscheidung von Nah- und Fernsinnen aufnehmen, so wäre der Tastsinn, der sich in der Berührung bestätigt, als Nah-Fernsinn anzusehen, also nicht als bloße Mitte eines Sinnesspektrums, sondern als Oszillationsfeld besonderer Art.“⁵

M. berichtet von den Ursprüngen dieser Kunst: einem Fluss, von Parteien an beiden Ufern, von Gesten der Provokation und der Bezugnahme über diesen Fluss hinweg. Später von Grimassen und Flüchen, mit denen der Andere aus der Reserve gelockt wird. Jemand tritt uns zu nahe. Das Manöver hat den Sinn, die Hand des Anderen zu entfernen und die eigene andere Hand freizubekommen, um damit wiederum auf den anderen überzugreifen, eine fließende Bewegung lässt Aktiv und Passiv die Rollen tauschen, zum Studium kann sie in unterschiedlichen Momenten verlangsamt werden. Partnertausch ermöglicht das Studium der Anderen, weich oder voller Spannung, schnell oder hastig, langsam oder meditativ, konzentriert oder zerstreut. Einigen begegnen wir wieder und erleben, was sie inzwischen alles an wieder anderen gelernt haben. Die Bewegungen werden flüssiger, Sprache und Rhythmus kommen hinzu, 1-2-3 vs. a-b-c, Kro-ko-dil vs. Arm-leuch-ter, Wurst-Käse-Eier vs. Bier-Wein-Schnaps, das Dichten erleichtert die tapfere Arbeit am Zwischen;

wir tun's für dich, M. Auf dieses Vertrauen ist das Kung-Fu-Experiment gebaut: M. nennt eine spielerische Grundhaltung. - Nehmen wir sie als Ausgangspunkt. Denken wir „Schule“ und denken wir „(künftiger) Arbeitsplatz“, ist die Verbindung zum eigenen Weg bis hierher (bis jemand hier und heute diese Frage stellt) häufig gekappt. Was wird von mir verlangt, was soll ich mit den Kindern machen?, auch den größeren; die vorwärts und an einen abstrakten Imperativ gerichtete Frage macht viele blind und taub. Ich, soll, machen. (Sagen Sie es mir). Was wäre, wenn aus dem Ich ein Wir, aus dem Soll und Muss ein Kann, ein Könnte und aus dem Machen ein heiteres Wechselspiel aus Geschehen und Lassen würde? Gelassenheit wäre die Freiheit, sich von der Freiheit, sich von der Umgebung sagen zu lassen, was zu tun sein könnte, aber nicht muss.⁶ Augenblicklich, probieren

4 Waldenfels, Bernhard : Bruchlinien der Erfahrung. Phänomenologie, Psychoanalyse, Phänomenotechnik, Frankfurt 200 2, S.69.

5 Waldenfels, Bernhard : Bruchlinien der Erfahrung. Phänomenologie, Psychoanalyse, Phänomenotechnik, Frankfurt 200 2, S.87.

6 „Der Ausdruck Gelassenheit steht jetzt für eine geführte und angehörige Freiheit, die nicht in ironischer Unterergriffenheit und hohler Selbstreferenz neben und über allem verharrt, sondern sich vom Umgreifend-Verbindlichen gesagt sein lässt, was zu tun ist.“ Sloterdijk, Absturz und Kehre, in: Ders. Nicht gerettet. Versuche nach Heidegger, Frankfurt 2001, S.69.

wir es an uns selbst aus. Wenn der künftige Beruf so viel damit zu tun hat, andere zu aktivieren, tun wir gut daran, an uns selbst gerade noch rechtzeitig auszuprobieren, wie weit jemand beim Aktivieren anderer gehen darf.

M. nimmt, das ist der zweite Flügel unserer aktuellen Anstrengung um erfahrungsbasierte Erkenntnis, eine spielerische Forschungshaltung ein und behauptet: Kung-Fu ist Tennis. – Soll er; ich werde nun nicht in der Geschichte der Kampfsportarten nachschlagen, um ihn zu widerlegen. Das Denken einer *artistic research* ist eher ein Aufzeigen von Verbindungen als ein Etablieren von Ausschlüssen, und auch anthropologisch argumentierende Philosophen verfahren häufig so. Zum Beispiel Peter Sloterdijk, der ausführt: Sich oder etwas oder einen Gedanken durchsetzen heißt sich oder etwas gegenüber Widerständen verwirklichen.⁷ Widerstände sind überall: sie bilden die Umwelt. Die Umwelt wurde anfangs durch Schläge und Würfe zum Nachgeben gezwungen. Hierzu griff man sich Steine. Die interessantesten davon waren zweiseitig geformt, mit einer Griffseite zum Subjekt und einer Kontaktseite zum Objekt hin.⁸ „Der erfolgreiche Schlag ist die Vorform des Satzes. Der treffende Wurf ist die erste Synthesis aus Subjekt (Stein), Kopula (Aktion) und Objekt (Feind). [...] Wer von den Steinen nicht reden will, soll von den Menschen schweigen.“⁹

Die intellektuelle Freiheit, solche Verbindungen insbesondere in pädagogischen Kontexten herzustellen, wird von Jacques Rancière als universelles Lernen (wieder) eingeführt: Alles steckt in allem, ich kenne die Buchstaben, ich kenne einige Wörter, ich kann sie an andere Wörter ansetzen, ich kann das Angesetzte auf etwas anderes anwenden, oder in den Worten seines Protagonisten, des unwissenden Lehrmeisters Jacob Jacotot:

„Meine Damen, Sie wissen, dass in jedem menschlichen Werk Kunst ist; in einer Dampfmaschine wie in einem Kleid, in einem literarischen Werk wie in einem Schuh. Nun, Sie werden mir einen Aufsatz über Kunst im Allgemeinen verfassen, indem Sie Ihre Wörter, Ihre Ausdrücke, Ihre Gedanken an diese oder jene Passage der Autoren anschließen, die man Ihnen zeigen wird, um alles rechtfertigen und verifizieren zu können.“¹⁰

-
- 7 Durchsetzt heißt: vollständig durchdrungen.
- 8 Sloterdijk, Peter: *Domestikation des Seins. Die Verdeutlichung der Lichtung*, in: Ders., *Nicht gerettet. Versuche nach Heidegger*, Frankfurt 2001, S.179.
- 9 Sloterdijk, Peter: *Domestikation des Seins. Die Verdeutlichung der Lichtung*, in: Ders., *Nicht gerettet. Versuche nach Heidegger*, Frankfurt 2001, S.183. „Der durchgehende Schnitt präfiguriert das analytische Urteil. Sätze sind Wurf-, Schlag- und Schnittmimesis im Zeichenraum, wobei Affirmation Wurd- Schlag- und Schnitterfolg nachvollziehen, während Negationen aus der Beobachtung von fehlgehenden Würfen, missglückten Schlägen und gescheiterten Schnitten geboren werden. Die ältesten Steinarten sind Werkzeug und Zeigzeug in einem. Sie sprechen von Anfang an von der Macht, die aus dem Gegenüber-Sein-Können folgt.“
- 10 Jacques Rancière: *Der unwissende Lehrmeister*, Wien 2009, S.57.



hängen und bestehen

Ein Vergleich von Luisa Rund

„In die Welt der Spiele wird aufgenommen, was die Menschen am meisten interessiert, was sich an den Extremen ihres Interessenspektrums befindet, am guten und am bösen Pol: auf der einen Seite das Ideale, das in der Welt nicht zu finden ist, das die Menschen als Ideen entwerfen. Auf der anderen Seite der Schmutz der Existenz: Gewalt, Willkür, Zufall, Macht. Das Hohe und das Niedrige, das hohe Ideal und die niedrige Lust, das Schöne und das Hässliche, das Edle und das Gemeine.“¹

57

Zuerst legen wir, einander gegenüberstehend, Besenstiele auf dem Boden ab. Jeder legt nur eine Hand an, der Stiel darf im Spiel nur mit dem Zeigefingerrücken berührt werden. Warum gelingt das einer Gruppe so schnell und geschmeidig, während die andere, ohne es zu wollen, große Schwankungen ausgleichen muss und ihren Besen gefährlich nah an die Glastür manövriert? Ohne das Rätsel mit letzter Finesse lösen zu wollen, sei festgestellt: Die äußeren Akteure sind etwas wichtiger als die inneren und allein kann niemand das Ruder (den Besen) übernehmen; es bedarf einer Tendenz, an die sich die anderen anschmiegen, und das kleine Spiel hat etwas mit der gruppenspezifischen Moral zu tun, dass man ein Gespür für das Ganze, das gemeinsame Ziel, und ein feines Sensorium für die Regungen und Wünsche der Anderen entwickeln muss. Mit Schwerpunkt auf Letzterem lässt sich eine Verbindung zur spiritistischen Praxis des Gläserückens erkennen, und dass hierbei eine Erschwernis (nur die Fingerkuppen) und eine Regel (nicht drücken und schummeln) im Sinne eines wie auch immer gearteten höheren Ziels, das, wenn schon nicht angenommen (geglaubt), so doch zumindest anerkannt wird, rückt das Rücken und das Ablegen mittels der Fingerrücken in die Nähe von Ästhetik und Fußball.

1 Gebauer, Gunter: Poetik des Fußballs, Frankfurt/New York 2006, S. 16.

„An dieser Erschwernis kann man erkennen, wie Ästhetik entsteht. Anstatt die Dinge für den Menschen leichter zu machen, erfindet sie künstliche Beschränkungen, erlegt den Menschen von ihnen selbst erdachte Regeln auf, die sie zwingen, mit ihren Körpern erfinderisch zu werden. In der Ästhetik wird der Weg des größten Widerstands gesucht. Der Handelnde unterwirft sich einer selbst gesetzten Regel und nimmt es auf sich, seinen Körpergebrauch zu verändern: sich umzubauen. Im dichterischen Sprechen wird der Fluss der freien Rede gehemmt. [...] Beim Singen bewegt sich die Stimme nicht in eigenen Bahnen des Gemütsausdrucks [...]. Ebenso besitzt der Pinsel eines Malers nichts von der Feinheit der Linien einer gemalten Haarlocke.“²

Ästhetik ist die Theorie, *aisthesis* das Handlungsfeld bildender Künstler, die wiederum hart an der Grenze zum Ausschluss der Ästhetik arbeiten, wenn sie sich ins Feld eines Wettbewerbs, der an den Markt gekoppelt ist, werfen. Vom künstlerischen Wettstreit berichtet schon Plinius in seiner *Naturalis historia*.³ Dort geht es um mimetisches Können. – Lu. stellt kaltschnäuzig eine fruchtbare Verbindung zwischen UdK-Rundgang und Fußball-WM her. Sprachlich funktioniert das mit der Methode der Substitution (lat. *substituere*, ersetzen, > Mathematik: Methode zur Lösung von Integralen, Mathematik und Logik: Ersetzung eines Ausdrucks durch einen anderen zur Lösung einer Gleichung oder zur Annäherung an die Frage wahr oder falsch, Sprachwissenschaft: Probe zur näheren Bestimmung der Funktion eines Satzteils oder Ausdrucks. Erfolgt die Substitution durch einen benachbarten Begriff, liegt eine metonymische Verschiebung vor. Interessant wird das Spiel, wenn die Dimension der Nachbarschaft nicht offensichtlich ist. Verschiebung und Verdichtung sind die primären Operationen der Traumarbeit nach Freud): Es reicht, einige wenige Substantive auszutauschen, um aus den Interviews und Bildkommentaren in einem 11-Freunde-Heftchen sinnvolle Texte über das Kunsthochschulritual Rundgang herzustellen. *Im* Medium Bild gestaltet sich die Frage komplexer. Lu. kombiniert zwei appropriative Strategien: *compensation portrait* und inszenierte Fotografie (Kunststudenten in Siegerposen vor ihren Arbeiten). – Letztlich, wie so oft, eine Frage der Umsetzung. Ob die Sache in Text und Bild funktioniert, ist im Gedankenexperiment, das ein Feldexperiment werden könnte, zu überprüfen: Angenommen, dieser Text verlässt den Schutzraum Kunstdidaktikseminar und ist dem geöffneten Sozialraum Rundgang (Kommiliton_innen, Professor_innen, UdK-Mitarbeiter_innen

2 Gebauer, Gunter: Poetik des Fußballs, Frankfurt/New York 2006, S. 19.

3 Plinius berichtet vom Wettstreit der Maler Zeuxis und Parrhasios: Während die von Zeuxis gemalten Trauben von den Tauben angepickt wurden, ließ er selbst sich durch einen von Parrhasios gemalten Vorhang täuschen, indem er den Schleier beiseiteschieben wollte, um die Malerei darunter besser betrachten zu können.

aller Art, Besucher-innen) zugänglich – was passiert dann? Welche minimalen Veränderungen im Paratext⁴ bewirken welche Reaktion?

„Alle Spieler werden gleichermaßen von den Leistungen der Hände und der Sprache ausgeschlossen. Das Geschehen im Fußball spielt sich am Boden ab, nicht in Augenhöhe; der Kopf dient zum Stoßen. Auf den Fuß werden Aufgaben der Gewalt übertragen; im Spiel werden sie zu einer Kunstfertigkeit veredelt. Der Fuß wird eingesetzt, um zu dominieren, aber der Ball entzieht sich der Machtausübung. Im Fußball braucht man, neben der Bereitschaft zur Gewalt, eine Intuition für den Lauf des Balls und das Spiel.“⁵

Gunter Gebauer sieht im Fußball „[...] ein Ideal der Moderne: Alles wird zwischen den Menschen entschieden; man kann das Schicksal meistern.“⁶ Dieses Schicksal ist rund, es lässt sich unter Einhaltung des Handverbots nur anstoßen und abgeben, mit Glück an den Richtigen, und abgegeben ist auch jegliche Äußerung bildhafter oder sprachlicher Art, die Nehmenden können damit machen, was sie wollen. Der Rundgang ist kein Ponyhof... Doch zurück zum möglichen Erkenntnisinteresse, das in einem solchen Experiment stecken könnte: „Im Fußball findet man etwas, was in der Welt verloren gegangen ist (wenn sie dieses jemals besessen haben sollte) – eine Herrschaft, die sich nicht nur auf Macht, sondern auch auf Ästhetik gründet.“⁷

„Als Künstler wie Warhol und Beuys die Ästhetik der Dinge der Alltagskultur und der ekligen und klebrigen Materialien des Lebens, Fett, Filz, Honig, Lehm entdeckten, konnte man besser begreifen, wie die Fußballspieler in ihrer Sprachlosigkeit mit den Dingen umgehen. Ihre Handlungen sind keine Annäherungen an das Kriechen und Grasfressen der Tiere [...], sondern eine Erfahrung, die nicht gelogen ist, jenseits vom Gut und Böse der Mittelstandsmoral [...] Im Fußball gibt es eine Haltung zur Welt, die eine Alternative zur Attitüde der Philosophie ist. Philosophisch ist das Staunen darüber, wie die Welt beschaffen ist. Staunen ist eine Vorstufe der Neugier, ein Anfang der Reflexion, die sich in einem Fragen fortsetzt, in einer theoretischen Haltung. Das Fußballspiel lebt von der Freude darüber, dass es die Welt gibt, von einem Vergnügen an den Dingen, die sich in dem einen Ding konzentriert, um das es geht: im Ball.“⁸

4 Titel, Autorschaft, Begleittext usw. – Vgl. Genette, Gérard: Paratexte. Das Buch vom Beiwerk des Buches, Frankfurt 2001.

5 Gebauer, Gunter: Poetik des Fußballs, Frankfurt/New York 2006, S. 7.

6 Gebauer, Gunter: Poetik des Fußballs, Frankfurt/New York 2006, S. 7.

7 Gebauer, Gunter: Poetik des Fußballs, Frankfurt/New York 2006, S. 8.

8 Gebauer, Gunter: Poetik des Fußballs, Frankfurt/New York 2006, S. 35.

spiel neun

Referenztext

Gebauer, Gunter: Poetik des Fußballs, Frankfurt 2006, S. 12-22.



Phase 1

- Der jüngste Spieler zieht verdeckt ein verbalisiertes Geräusch (Soundword) aus dem Stapel und flüstert es seinem Nachbarn (im Uhrzeigersinn) zu.

Phase 2

- Spieler 2 stellt nun das Soundword bildnerisch für den nächsten Spieler (Spieler 3) dar. Es darf gezeichnet, mit Buntstiften oder Tuschkasten gemalt werden oder schnell eine Kollage gelegt werden. Was auch immer euer Ding ist. Dabei darf weder von Spieler 2, noch von Spieler 3 gesprochen werden. Achtet darauf, dass Spieler 4 das Bild dabei nicht sehen kann. Sobald Spieler 3 dann ein konkretes Soundword im Kopf hat (er darf es zu keinem Zeitpunkt aussprechen), beginnt Phase 3.

Phase 3

- Spieler 3 beginnt jetzt das Soundword, das er im Kopf hat (nicht zwingend das Wort, welches zu Beginn auf der Karte stand), pantomimisch für Spieler 4 darzustellen. Auch in dieser Phase darf nicht gesprochen werden. Sobald Spieler 4 schweigend deutlich macht, dass er glaubt das richtige Wort empfangen zu haben, beginnt die letzte Phase.

Phase 4

- Zuletzt schreibt Spieler 4 das Wort, welches er nun im Kopf hat auf, worauf Spieler 1 seine gezo gene Karte aufdeckt und beide Wörter verglichen werden.

Neue Runde

- Ist eine Runde abgeschlossen, wechseln die Rollen im Uhrzeigersinn (Spieler 2 zieht nun eine Karte, Spieler 3 zeichnet usw.).

Tristanakkord

Comic-Sound-Transformationen mit Tristan Weber

Der besagte Akkord lautet „f-h-dis1-a1“. Dieser alterierte Terzquartakkord im 2. Takt des Vorspiels in Richard Wagners Oper „Tristan und Isolde“ hat den Begriff des Leitmotivs geprägt. Ein Akkord ist das gleichzeitige Erklingen unterschiedlicher Töne, das harmonisch interpretiert werden kann, und Akkordarbeit eine Erwerbstätigkeit, die nach der geleisteten Arbeitsmenge entlohnt wird. Dabei spielt der ebenfalls der Musik entnommene Takt eine große Rolle.¹ Die literaturhistorische Bearbeitungslinie des Motivs führt von Gottfried von Straßburg² zu Thomas Mann³ und Hans Ulrich Treichel.⁴ Die Bearbeitung des Spielproblems, die *Tristan* uns vorschlägt, sieht vor, ein Wort, das es nicht gibt (die onomatopoetische Notation eines Geräusches in der Sprache der Comics) zu lesen, es jemandem ins Ohr zu flüstern, das Gehörte zu zeichnen, die Zeichnung pantomimisch darzustellen und das Dargestellte wieder aufzuschreiben. Nach Referenzen gefragt, könnte auf das an der UdK realisierte Projekt „Stille Post“⁵ verwiesen werden, bei dem Künstlerinnen und Wissenschaftlerin jeweils ein Thema durch die Medien ihrer Spezialgebiete wandern ließen. Das Potenzial liegt in der Kluft zwischen dem E/einen und dem A/anderen [Medium] die überbrückt werden muss; wir hören C. am Nebentisch temperamentvoll ausführen, xxx, das sei wie ein Brett, eine Latte, die man jemandem über den Kopf zöge; wir hören Lo. ihn übertrumpfen, nein, nur, wenn Nägel in diesem Brett steckten. M. verweist darauf, dass man als Team sicher alsbald eine Sprache ausbilde und sich dann die Bälle viel schneller und eleganter zuspielen könne. Das Häufchen der erfolgreich bearbeiteten Geräuschkärtchen (Haben das alle so gemacht wie wir? Zwei Häufchen?) würde sich erhöhen, die Ausschus-

62

-
- 1 Akkordfähig sind nur Tätigkeiten, deren Mengenleistung für den Menschen beeinflussbar ist. Wenn wesentliche Anteile des Arbeitstakts extern vorherbestimmt sind ist die Arbeit nicht akkordfähig.
 - 2 Tristan, um 1210.
 - 3 Tristan, 1902.
 - 4 Tristanakkord, 2000.
 - 5 Bezugsquelle: <http://www.lift01.net/stillepost/katalog.html>

sproduktion verringern.

Was am Ende des Tages auffällt: Auf zwei Wegen, die konträrer nicht beschritten werden könnten, ging es um die Frage, was es bedeutet und welche Ausprägungen es annehmen kann, wenn gemeinsam etwas geschaffen wird – ein Konzept, das dem alles andere als romantischen Künstler-Einzelkämpfer-Ideal diametral entgegen zu stehen scheint. Im Moment versucht eine Künstler_innengruppe an der UdK, dieses Diktum auf der Ebene der Prüfungsordnungen auszuhebeln: Es wird jeweils ein Ganzes abgegeben und gezeigt, bei dem die Arbeitsanteile des Einzelnen (Akkordlohn?) nicht ermittelbar sind. Diese Gruppe wird immer größer; das Kollektiv hat den Abschluss der Grundlehre passiert und soeben die BA-Prüfung angesteuert. Die nächsten Herausforderungen heißen künstlerischer Absolvent oder pädagogischer Master...

Referenztext

Jäger, Dagmar: Dialogische Entwurfsprozesse. Mimetische Transformation und De-Automatisierung im ästhetischen Spiel, in: Haase, Sigrid (Hg.): Stille Post“ 11 Positionen, 22 Wochen, 33 Transformationen, Berlin 2006, S. 19-25.



Helmholtz Sand

Berliner Wohnung aus Sand für eine Nacht von Romy Franz

„An den Küsten endloser Welten spielen Kinder. (Tagore)“¹

Dieser Schriftzug schwebte im April an der Wand; eine der ersten Öffnungen in einen mit den flexiblen Koordinaten *agón*, *alea*, *mimikry*, *ilinx*² ausgestatteten Denkraum. Winnicott stellt ihn mit dem psychoanalytischen Hintergedanken der familiären Konstellation schlechthin an den Anfang eines Kapitels über das Zwischenreich des Kindes. Inzwischen sind wir reich... Hierzu unten mehr.

Und natürlich hat die Zeit nicht gereicht. Sie reicht nie. Gerade habe ich die Bilddateien unserer Seminarexperimente durchgesehen. Als wir Kung Fu lernten, stand eine Sanduhr als Repoussoir zwischen der von M. aufgestellten Kamera und uns. Ich glaube, M. antwortete damit auf einen Zettel, der seit dem Winter in meinem Büro innen an der Tür hängt, darauf eine schnell gezeichnete Sanduhr, daneben die Notiz *Was ist Zeit? Müßige Frage...*

Ich weiß nicht mehr, von wem der Zettel ist. Müßig, nach einer Antwort zu suchen, wahrhaft müßig: Das braucht Zeit (Muße, so stelle ich mir vor, das sind Stunden, die niemand, vielmehr: keinem Anderem gehören. Damit ich sie ihm schenken kann.) Neben den sich gerade verfertigenden Sätzen läuft in einem aufgeschlagenen Buch³ die Uhr, Roman Signers Sanduhr, sie geht über zwei Stockwerke und läuft ziemlich schnell aus. Unter einem Sandkegel im oberen Stock ist ein Loch mit einem Zapfen verschlossen. Wenn er gezogen wird, verwandelt sich der Kegel in einen Krater und im Raum darunter bildet sich ein neuer, kleinerer Kegel. Anders als ein einer geeichten und funktionierenden Sanduhr bleibt ein Rest. Und, schlimmer oder

-
- 1 Winnicott, Donald W.: Vom Spiel zur Kreativität, Stuttgart 1974, S. 111
 - 2 Callois, Roger: Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch, München/Wien 1959, S. 19.
 - 3 Zustandsaufnahmen Roman Signer, Sanduhr, Sandinstallation, 1981, Fribourg, Priesterseminar, in: Pafflik-Huber, Hannelore: Kunst und Zeit. Zeitmodelle in der Gegenwartskunst, München 1997.

besser?, sie lässt sich nicht umdrehen. Nicht, dass wir das nicht wüssten bzw. uns vorstellen können, wenn wir uns hineindenken. Das Experiment ist also überflüssig, wahrlich: der Sand, den keiner braucht, rinnt zu schnell. Überflüssig ist, wenn Bruce Nauman *Fountain* spielt.⁴ Wenn Künstler machen, was andere sich denken können, ist das überflüssig. Wenn andere es sich nicht einmal denken können (einfach, weil sie es nicht zulassen), ist das immer noch überflüssig, denn es gibt immer gute Gründe, einen Gedanken nicht zuzulassen. Wenn Kinder etwas ausprobieren, was Erwachsene sich denken können, ist spätestens das nicht mehr überflüssig. Ein Kind erfährt über Jahre hinweg über die Erfahrung von *response* und deren Ausbleiben, ob seine Beiträge zur Kommunikation und zur Gestaltung der geteilten Umwelt wirksam sind, d. h. verstanden werden und ihr Ziel erreichen. Eine Antwort kann erst gegeben werden, wenn eine Setzung erfolgt ist. Dazu werden stets mehrere benötigt.

„Der Versuch eines antwortenden Denkens würde sich selbst desavouieren, wenn er sich anderswo ansiedeln wollte als dort, wo der Übergang vom eigenen Selbst in die Welt und zum Anderen geschieht, dort, wo die Wege sich kreuzen.“⁵

66

„Du sagst: Macht Erfahrungen. Nur so funktioniert künstlerische Bildung. Ich frage: Wie viel Erfahrung muss ich machen, damit ich meinen Modulabschluss bekomme?“, so sprach Au. zu mir, letzte Woche, es ging um eine Prüfung. Reicht es nicht, wenn die künstlerische Erfahrung dort gemacht wurde, wo sie hingehört? (Im Falle Au.s in einem vorangegangenen Studium der freien Kunst). – Natürlich. Wenig später sprach Au. von Sprachnot. Sie schreibt momentan über *drama pedagogy*; Sprachnot, das ist, wenn ich da stehe und eine Art Anfang, ein Gerüst habe und etwas sagen soll, *to be or not to be*, genau jetzt, und es auf jede nur denkbare Weise sagen kann, *to BE!* (yeah, yeah). *To be here or there*, sprach ich zu mir am Sonntag, ich hatte die Tür hinter mir zugeworfen, der Schlüssel steckte innen. Sprachnot: Alles ist da, ein prächtiges Schlüsselbund, alles gehört mir, die ganze Wohnung und alles, was darin ist, zum Beispiel das Schlüsselbund auf der anderen Seite der Tür, nur kann ich von alledem gerade nichts abrufen. Damit könnte es mir eine Weile lang gut gehen (die Tasche war für einige Stunden außer Haus gepackt), und Prokrastination ist angeblich behandelbar (behandeln – ein anderer nimmt dein Problem in die Hand?). – Eine solche Erfahrung ist überflüssig wie ein Kropf, erst recht das Honorar für

-
- 4 Bruce Nauman, *Self Portrait as a Fountain*, 1966–67. Nauman wusste es und wir alle wissen es auch: Wie es ist, den Mund voll Wasser zu machen und es dann in hohem Bogen auszuspucken. Es braucht viel Wasser und wahrscheinlich etwas Übung, auch mit der Kamera, bis es so schön wird.
- 5 Merleau-Ponty, Maurice: *Das Sichtbare und das Unsichtbare*, S. 209.

den Testsieger unter den Schlüsseldiensten. Es wäre nun müßig, über den Zugriff zu schwafeln, über das Holz, das zwischen uns und unserer durch Kunst erworbenen Kompetenz steht, und daraus eine Argumentation zu basteln, dernach Erfahrungen dort empfehlenswert sind, wo eine direkte Verknüpfung zum Gebrauch herstellbar ist. Eine solche Argumentation liefe darauf hinaus, dass zum Beispiel aus einem Studium des Lehramts alles außer dem Praxissemester eliminiert werden kann, dass das Praxissemester sowieso überflüssig ist und dass ein Abitur als Qualifikation reicht, es weist immerhin die obere Grenze des Wissensstands der Zielgruppe aus, was braucht man mehr, also los. Kollege L. aus der Kunstgeschichte geht den umgekehrten Weg. Sein Bildmaterial für jede einzelne Prüfung ist sorgfältig, um nicht zu sagen genial komponiert; daran spinnen sich Gespräche, die sogar in einer Kompetenzfeststellungssituation Geistesblitze zumindest nicht gänzlich ausschließen, und dann fragt er nach einem solchen Blitz, was man denn damit in der Schule machen könnte. Nichts, denn die Bisoziation zweier durch die Verortung in ihren Trägern inkompatibler Wissensfelder hat augenblicklich für die Anwesenden relevant (zum Beispiel für die Bewertung), nicht später für Andere. – Worauf ich hinaus will: Auf die Zwischenzeit, jene zwischen Obergrenze Zielgruppe und Untergrenze Berufsausübung, und die ist jetzt. Die Rechnung muss jetzt aufgehen, in Setzung und Antwort. Die Sanduhr läuft.

R. besetzt die Sandzone⁶ am Helmholtzplatz. Eine Berliner Wohnung wird gebaut, mit langem Gang, Küche, Kammer, Bad, Berliner Zimmer, Sessel, Klo und Wasserleitung, Freunde sind dabei, eher erwachsene Freunde; Kinder gesellen sich dazu. Gegeben wird tief, der Bauplatz nimmt fast den gesamten Spielplatz, die Bauzeit einen Abend und eine Nacht. Am Morgen legt sie sich auf die Lauer, wartet ab und dokumentiert die Phasen der Zerstörung bis zur Wiederherstellung des Ausgangszustands. Die Sanduhr ist wieder auf „Null“ gestellt. Zurück auf Anfang.

Referenztext

Kalff, Dora M.: Sandspiel. Seine therapeutische Wirkung auf die Psyche, Weinheim 2000.

6 Wer der Sandzone weiter nachgehen möchte, kann nach dieser arte-Dokumentation nicht wieder zurück auf Anfang: <http://www.arte.tv/guide/de/046598-000/sand-die-neue-umweltzeitbombe>

Das GirokontoComfort		Doppeltes Spiel	Kontoauszug	6
BERLINER SPARKASSE /			Blatt	1
Datum	Erläuterungen	Wert		Betrag
Kontostand in EUR am 03.07.2014, Auszug		5	634,15-	
29.05.2014 Verfügung Geldautomat			Nichts-	
Veranstaltung am 03.07.2014, 11:49 Uhr Lectureperformance *				

EINTRITT: 5.-

Charlotte Pohle



Zwei Geschichten

Lecture Performance von Charlotte Pohle

Können wir zurück auf Anfang? Ch. geht weit hinter den Anfang zurück und löst eine alte Schuld ein. Für die Anwesenden ist es keine alte Schuld; das Spiel begann im April. Für Ch. ist es eine alte Schuld, darauf kommt es an. Solange die Uhr läuft, solange die Anderen da sind, die antworten können, muss noch etwas versucht werden: eine *lecture performance*. Das Seminar, das eine spielerische Grundhaltung (ich zitiere M., der es geschafft hat, dass wir *für ihn*, wie Lu. mehrfach sagte, Kung Fu lernen) eingenommen hat, ist ein Resonanzraum, für den sich ein Zeitfenster schließt, aber noch ist Zeit zur Antwort. À propos Resonanz, Körper, endlich *spielt* jemand ein Instrument, hätten wir überhaupt aufhören können, bevor die Musik ins Spiel kam? Der Resonanzkörper des Instruments wurde zeitgemäß durch einen Verstärker ersetzt, den dritten, der erste ging auf dem Fahrrad kaputt, der zweite hatte kein Kabel, was täte die UdK ohne eine Fachklasse Zipp, aus deren Beständen in Minutenschnelle Nummer zwei und drei aquiriert werden konnten. Kostbaren Minuten, die wegen vorheriger Raumbesetzung nicht anders zu kalkulieren gewesen wären und die nun an der Rahmung durch die Akteurin selbst an der Pforte fehlten; die Kassenrolle musste delegiert werden, blieben die Rollen des Transportunternehmens, der Tonmeisterin, Gitarristin, Filmvorführerin, Filmautorin, Textautorin, Leserin, Sängerin, Protagonistin der erzählten Geschichte[n] und hernach jene der Autorin des Gesamten in der Diskussion. Erzählt werden zwei Geschichten, eine vom Experiment Rollentausch mit der Schwester und eine vom Roadmovie Berlin. Sie gehören erst auf den zweiten Blick zusammen, und sie werden jetzt erzählt, weil sie jetzt erzählt werden wollen und weil es jetzt seit April geschulte Zuhörer_innen für genau diese Art von Geschichten gibt. Ich würde es eine Erzählform für das Leben selbst, eine Poetisierung der Echtzeit nennen: Ein Ich nimmt sich vor, dass das, was jetzt gerade passiert, eine Geschichte ist, die einen Rahmen hat, eine

Spielregel, in der ich es sich schwer macht,¹ um sich selbst umzuformen.² Der Rahmenvertrag wird zwischen einer Person und sich selbst geschlossen. – Solange ich beim Erzählen in diesem Diskurs mit anderen bin, entfaltet sich mein soziales Selbst; man möchte sagen: stufenlos. Das ist die menschliche Natur. Sie hat eine Erinnerung und ein Publikum.³ Gertrude Stein schreibt:

„Autobiographie I. Als ich noch eins war [...]. Als ich dies eine war, sagte ich wenn ich schaute dass ich nicht sah was ich sah. Das kann jedem passieren.“⁴

Wenn es der Narration gelingt, dass ich mich und andere und die Zeit vergesse, dann kann ich ohne Identität existieren. [Nicht Un] Endlich ohne Zeit kann [n]ich[t] mich einer Nicht-ICH-Situation [vor]stellen.

„Und Schreiben das heißt der Geist des Menschen besteht nicht aus Mitteilungen er besteht nur aus dem Niederschreiben [...].“⁵

das ihn hervorbringt. Es ist ein Vermögen, lustvoll zu spielen, und Stein schreibt:

„Spiel I. Identität. Wenn ich weiß dass ich sag dass ich weggehe und ich tu's nicht tu ich's nicht. Das erzeugt Identität. Danke schön für die Identität selbst wenn sie kein Vergnügen ist.“⁶

- 1 Verweis auf Gebauer, Poetik des Fußballs, erneut.
- 2 Verweis auf Gebauer, Poetik des Fußballs, erneut.
- 3 Ab hier zitiert die Dozentin aus dem unveröffentlichten Vortrag „Pikturale Syntax und künstlerische Identität“, Nürnberg, Mai 2014. Zurück auf Anfang. Das war im April. Es gibt kein Zurück.
- 4 Stein, Gertrude: Die geographische Geschichte von Amerika oder Die Beziehung zwischen der menschlichen Natur und dem Geist des Menschen (1936), Frankfurt 1988, S. 117.
- 5 „[...] oder aus Ereignissen er besteht nur aus dem Niederschreiben dessen was schon geschrieben ist und hat deshalb keine Beziehung zur menschlichen Natur.“ Gertrude Stein: Die geographische Geschichte von Amerika oder die Beziehung zwischen der menschlichen Natur und dem Geist des Menschen, Frankfurt 1988, S. 65.
- 6 Stein, Gertrude: Die geographische Geschichte von Amerika oder die Beziehung zwischen der menschlichen Natur und dem Geist des Menschen, Frankfurt 1988, S. 96.

Resonanztext

Clarke, Petula: Downtown, <http://www.songtexte.com/songtext/petula-clark/downtown-1bc3adf8.html> (zuletzt überprüft 12. 9. 2014)

I ... es gab einmal ein Foto,

welches ich nicht mehr finde, und das ist eine kleine Katastrophe. Bildbeschreibung: Im Alter von vier Jahren lernte ich Radfahren. Von diesem Tag an legte ich alle Wege in unserem kleinen Dorf damit zurück, selbst wenn es nur darum ging, den Nachbarn auf der anderen Straßenseite zu besuchen. Jedenfalls führt neben einer kleinen Straße durch dieses Dorf noch eine Durchgangsstraße, welche eine großzügige Kurve beschreibt. Diese hat nicht einmal Fahrbahnmarkierungen und das Dorf ist nur ungefähr 500 Meter lang. Durchkommende Autos hätten die Gefahr der Kurve unterschätzen und möglicherweise ein kleines Mädchen übersehen können, welches ihre Nachbarn besucht. So dachten alle, die groß genug waren, um diese Gefährlichkeit zu überblicken. Dann kam ein Päckchen von den holländischen Freunden meiner Großmutter, darin drei (Nummern-) Schilder, wie sie Lastwagenfahrer hinter ihrer Frontscheibe zu liegen haben, z.B. „FRED“ oder „MANNI“. Auf den Schildern standen schwarz auf gelbem Hintergrund die Worte „HIER“ „SPIELT“ „CHARLOTTE“. So wurden die Schilder an einem Holzpfehl an unserer Gartenecke an der Straße mit dem grünen Maschendrahtzaun befestigt, um die Autofahrer auf mich höchstpersönlich aufmerksam zu machen. Alle meinten, es helfe, die Geschwindigkeit der Autos zu regulieren. Das Schild stand einige Jahre dort. Jedenfalls gibt es ein Foto mit meinem ersten Fahrrad neben mir unter diesem Schild. Kleines, blondes Mädchen mit zu großem, rostigem Fahrrad. Natürlich war das für die Jungs aus der Nachbarschaft ein gefundenes Fressen und ich musste mir anhören: „Hier wechselt Charlotte ihre Windeln“ und andere dumme Sprüche, die ich vergessen habe. Eines Tages war ich so wütend darüber, dass ich das Schild einfach abriss, wütend und gewalttätig. Wo die Überreste geblieben sind, weiß ich nicht. Das Foto ist, wie gesagt, auch nicht mehr da. Aber ich lüge nicht. Immer noch, wenn mich jemand aus der Gegend dort fragt, woher ich komme und wer ich bin und dieser jemand mindestens 20 Jahre älter ist als ich und ich meinen Namen sage, dann gibt es erstaunlich viele, die sich an dieses Schild erinnern, einfach, weil sie eben auch hin und wieder durch mein Dorf gefahren sind. Beschreibung Ende. Eine kleine Einführung für morgen. Bitte seid pünktlich um 12.15 im Raum 04 und bringt etwas Geld mit! Ich freue mich, liebe Grüße, Charlotte.

II Die andere

Und eigentlich bin ich nicht meine Schwester, eigentlich kann ich sagen, dass ich bis letztes Weihnachten nicht wirklich eine hatte. Wir sahen uns zehn Monate nicht, zuvor war unsere Beziehung aufgrund der Tatsache, dass sie nun mal meine kleine Schwester ist, eher angespannt. Nun, da sie von zu Hause weggezogen ist, verstehen wir uns blendend. Doch stellten wir fest, wie wenig wir voneinander wussten. Was macht sie jetzt genau? Wie sind ihre Freunde? Was macht sie neben ihrer Ausbildung sonst mit ihrer Zeit? Welche Angewohnheiten hat sie, außer, dass sie sich gut schminken und anziehen kann und viel Musik hört? Welche Wörter benutzt sie zur Zeit am liebsten? Welchen Film mag sie? Welches Buch liegt neben ihrem Bett? Das galt es herauszufinden, weil wir uns in den Kopf gesetzt hatten, für eine Dreiviertelstunde Rollen zu tauschen. Sie sollte zu meinen Freunden und ich zu ihren. Die beiden Gesellschaften hielten sich in zwei benachbarten Kneipen in unserem Städtle auf, wo man an Weihnachten stets viele bekannte Gesichter wiedertrifft. Alle verabreden sich dann am Abend, um den Weihnachtstrubel nicht ganz so heilig werden zu lassen. Jedenfalls hatten wir größten Spaß an der Vorbereitung, wir mussten gegenseitig unsere Körperhaltungen, Gestiken und Mimiken erfragen, Dinge, die man selbst nicht weiß. Wir mussten uns vor der jeweils anderen beschreiben und einschätzen. Wir mussten Bescheid wissen über unsere Alltage, Interessen, Orte. Köln und Berlin.

Wir sehen uns ein bisschen ähnlich, aber zum Verwecheln reicht's nicht aus. Sie ist wie ein Reh, dunkle Mandelaugen, scheuer und zurückhaltender als ich, aber überraschenderweise neugieriger und experimentierfreudiger, als ich es ihr zugetraut hätte. Jedenfalls war klar, dass uns unsere Freunde als die, die wir wirklich sind, identifizieren würden, weil sich dort unten ja ohnehin alle kennen. Das war uns klar. Wir setzten alles auf den Irritationsmoment und kamen selbst durcheinander in unseren Rollen, als wir alles haarklein besprachen. Also tauschten wir nicht nur Klamotten, Schmink- und Frisurtechnik, sondern auch Handtaschen inklusive Geldbeutel und Handy (ich kam mit ihrem Smartphone nicht zurecht) Sie gab mein Geld aus, ich ihres (ich hätte mir einen schönen Cocktail kaufen sollen). Wir malten uns alles genau aus; wie wir zu den anderen stoßen würden, mit unserem echten Namen erkannt und identifiziert zu werden, das was wir aber von uns geben würden wäre die Realität der anderen. Gleich einem Vexierbild. Wie im Rausch pflanzten wir das alles und waren uns sehr nah.

Die erste Konfrontation mit unseren anderen Identitäten stellte unsere

Mutter und deren Mutter, also unsere Großmutter, dar, welche sich vehement dagegen aussprachen und vor allem die Mutter der Mutter fand das gar nicht lustig. Überhaupt nicht. „Treibt es nicht zu weit, seid ehrlich, täuscht die Leute doch nicht“ und solche Dinge. Unsere Antwort: „Das ist ein Spiel!“ „Zum Spaß!“ und als alles nichts half, die Entschuldigung schlechthin, wenn totales Unverständnis auf der einen Seite und mangelnde Erklärungsbereitschaft oder -kompetenz auf der anderen herrscht: „Das ist Kunst!“

Und so fuhren wir in die Stadt. In die kleine Kreisstadt, Downtown¹. Sie ging ins „Balthes“, ich in den „Irish Pub“, beides Kneipen mit Souterrain, wo sich die anderen in beiden Fällen aufhielten und wir in unserer Auswertung später dann von dem gelungenen Moment des Treppenabstiegs und des Erkanntwerdens als die andere, beide gleichermaßen berichten konnten. Die Irritation war auf unserer Seite. L., einer guten Freundin meiner Schwester erzählte ich von Köln, vom Rhein und seinen einladenden Stränden, usw. L. Darauf immer wieder sehr aufgeregt: „Wie Isa“, „Wie Isa!“ Wenn sie fragte, warum ich Berlin den Rücken gekehrt hätte, dann gab es eine saubere Ausrede oder eine glatte Lüge zur Antwort. Mit einem Bekannten meiner Schwester, der wie sie auch im Begriff ist, Erzieher zu werden, fachsimpelte ich über schwierige pädagogische Handlungen und Problemfälle im Kinderheim. Auch ließen wir uns über die unschönen Seiten des Berufs aus.² Aber im Grunde durchschauten sie unser Spiel. Die Irritation und der Vexiereffekt hielten sich dennoch hartnäckig. Das Warum wurde nicht klar. Es gab auch keine Antwort, weder für mich, die andere und schon gar nicht für die anderen. Erklären wäre gegen die Regeln gewesen. Ich fühlte mich meiner Schwester verbunden, wusste, ich kann mich verhalten, wie ich will, ich habe eine Verbündete, der es zur gleichen Zeit gleiches erfährt und sich mit den selben Fragen und Konfrontationen auseinandersetzt. So hatten wir eine Macht in dieser Situation: Macht durch ein Geheimnis, welches wir nicht preisgeben würden, die anderen aber neugierig sind und natürlich wissen wollen.

-
- 1 Und immer muss ich an das Lied Petula Clarks denken, wenn ich *downtown* sage, dann denke ich an die Verknüpfung: Ich als ungefähr fünfjährige im Auto mit meinen Eltern auf dem Weg nach Hause oder zum Arbeiten an irgendeiner Grünanlage in Ravensburg war, dieses Lied lief wohl oft genug im Radio, dass ich es wiedererkennen konnte und meine Mama muss mir wohl erklärt haben, was es mit dem urbanen Charme auf sich hat. Da aber Ravensburg alles war, was ich mir zu Stadt vorstellen konnte, verbinde ich *downtown* immer mit den Lichterketten mit den großen, bunten Glühbirnen in einem spärlich besuchten Biergarten vor einer Kneipe, in diesem Falle die „Räuberhöhle“ oder die „Löwengrube“.
 - 2 Wie meine Schwester dann später erzählte, war dieser Bekannte etwas sauer, als er von unserem Spiel erfuhr.

Dann, wie verabredet nach einer Dreiviertelstunde, trafen wir uns, unter dem Vorwand der Toilette auf der Toilette in der Kneipe, wo ich war. Sie kam und direkt dahinter J., meine Verabredung des Abends, der mich ertappte, und ich wie Aschenputtel am Abend des Balls schnell auf der Toilette mit meiner Schwester verschwand. Als ich selbst, mit einem Zuwachs an einem Bewusstsein, amüsiert und mit einem Gefühl von Gewinnen kam ich wieder heraus und ging dahin, wo ich sein sollte und meine Schwester ging hinab zu ihren anderen. Im Nachhinein erklärte mir J., dass er meiner Schwester nicht nachlief, sondern sich erinnerte, wie sie sich am Vorabend mit ihren Freunden für das „Irish Pub“ verabredete. Also überlegte er und spürte mich auf: „Ich habe das Kunst gelöst! Sie sagte es sei Kunst! Ich habe überlegt, wo deine Schwester eigentlich sein sollte und da fand ich dich!“

III Downtown

Spiel braucht einen Rahmen. Um einen Rahmen zu wissen, bedeutet, sich sicher fühlen zu können. Ich fühle mich spielerisch wenn ich mit dem Fahrrad durch die Stadt fahre, um die Autos herum, zwischen ihnen hindurch, weil ich Ampelphasen auf den vertrauten Wegen auswendig kenne, einschätzen kann, wie sich Fußgänger verhalten, nämlich oft unlogisch und auch beobachtet habe ich, wie Sonntagsfahrer im Sommer langsam und sehr stark schlingernd anfahren. Wenn ich die Polizei sehe, halte ich an einer roten Ampel und wenn Kinder auf das Grünsignal warten, warte auch ich. Vor Taxis ist Vorsicht geboten, denn diese fahren oft enthemmt und sehr routiniert. Es gibt auf dem Weg immer Baustellen, da werden die sich gegenseitig besonders gefährdenden Verkehrsteilnehmer nicht von Polizisten auf Fahrzeugsicherheit kontrolliert. Und immer sind sie ein Stück gewandert, diese Baustellen, mal hier mal da, „wo war noch keine Baustelle? Dann machen wir doch dort eine...“ denkt sich die Stadt bestimmt. Beeindruckt bin ich vom Baustellenviertel, in Mitte von der Oper bis zur Spree, ein Dutzend sich in den Himmel aufbäumende Kräne. Im Herbst die sich zum Abflug sammelnden Vogelschwärme dazwischen, dieser Tage der wolkenverhangene, doch aber schöne Aprilhimmel als Kulisse. Und so viele Menschen, dem Tourismus geschuldet und den wärmeren Temperaturen. Der Freilauf meines Rennrads hört sich an wie Grillen an einem Sommerabend. Ich mag das Gefrickel zwischen Alexanderplatz bis durch das Brandenburger Tor und auch die Rennstrecke durch den Tiergarten hin zur Uni. Manchmal provoziere Radfahrer auf sportlichen Rädern, überhole sie und erwarte deren angestrengte Beschleunigung, mich wieder einzuholen, um gemeinsam an einer großen Kreuzung zum Stillstand zu kommen und

sich dann gegenseitig heimlich zu mustern (Was für ein Fahrrad? Welche Komponenten? Was lässt sich über den Umfang der Waden sagen? Wirkt er sauer oder belustigt? Schaut er mich an oder nicht?), um dann weiter um die Wette zu fahren, wobei nicht nur Geschwindigkeit, sondern auch Technik und Vorausschauen entscheidend sind. Vor zwei oder drei Jahren erfand ich noch mehr Regeln: Beim Überholen von Radfahrern gab es Punkte, bei Rennrädern mehr und viele bei Fahrradkurieren. Noch mehr bei Kraftfahrzeugen. Beim Überfahren roter Ampeln ebenso. Anhalten, egal wieso, gab Abzug. Ich schaffte es einige Male ohne Anhalten bis zur Udk. Aber ich habe große Teile meines Ehrgeizes verloren.

Manchmal ist das wie ein Computerspiel, ein Rausch. Wenn Kraft, Koordination, Ausdauer und Technik gleichermaßen gefordert sind, dabei noch ab und an Verkehrserziehung (einen Klaps auf das Heck eines dumm abbiegenden Autos), dann bin ich glücklich, vergesse mich selbst. (Dann bin ich froh, nicht in Amsterdam radeln zu müssen, denn da gibt es nicht so viele natürliche Feinde, man muss dort nur achtgeben, nicht von wütenden der eigenen Art überrollt zu werden. Das ist der Vorteil einer Minderheit anzugehören, auch wenn diese in Berlin relativ groß ist; dass man scheinbar aus Protest für bessere Verhältnisse für die Minderheit Grenzen übertritt, aber wenn sich die Verhältnisse besserten, z.B. der Straßenbelag auf dem Radweg, muss man ihn auch benutzen und kann sich dann nicht mehr mit dem Argument, der Radweg nebenan sei eher ein Feldweg, auf der Straße durchschlängeln)

IV Was ist ein Spiel?

Ich spiele, wenn ich weiß, dass es den Anderen gibt, der auf meine Züge eingeht. *You wear a dress - I wear a tie*, das ist der Deal: Du Mann, ich Frau. Ein Rollenspiel. Wenn ich unsicher bin, überspiele ich das dann auch? Nein, wo Unsicherheit ist, da ist kein Spiel, da ist Krampf, Zerren. Unsicherheit verursacht Mutlosigkeit und Unfreiheit im Handeln. Ich beginne nach dem richtigen Handeln zu fragen und habe keinen Pool an Möglichkeiten, wie im Spiel, wo ich frei bin zu wählen. Wenn ich spiele, fühle ich mich leicht.

Die Grammatik des Spiels - der Konjunktiv: Die Möglichkeitsform. Der Konjunktiv bildet in der Sprache der Realität das ab, was auch noch sein kann, aber aus irgendwelchen Gründen nicht ist. Änderte man die grammatischen Strukturen und erlaubte dem „Wäre“ ganz und gar das „Sein“, was ist dann? Oder wie wäre das? Oder ist der Konjunktiv die Form der Zögerlichen, „ich würde ja gerne, aber...“ Bildet er das ab, was wir gerne wären

und wollten und würden und sollten und dürften und könnten, wir aber in den Strukturen des Indikativs leben? Alles was wir nicht sind, sind wir im Spiel? Ist das Spiel der Raum unserer Wünsche, den es zu öffnen gilt, um mehr zu sein, wie wir wollen und nicht wollten (wollten ist Konjunktiv Präteritum und weil in der Vergangenheit auch schon nicht mehr möglich; „eigentlich wollte ich ja...“) Oder mit den Worten Uli Hannemanns: „Wehmut weht mich an, es könnte alles so schön sein, wenn es nicht wäre, wie es ist.“³

3 Hannemann, Uli: Neulich in Neukölln-Notizen von der Talsohle des Lebens, Berlin 2008.

Am kommenden Donnerstag,

den 10. 7. 2014 treffen wir uns zum Finale des Seminars „Doppeltes Spiel“. Es war ein kurzes Semester, und wir brauchen wir etwas Zeit, um Rückschau zu halten. Bitte planen Sie, wenn Ihre anderen Verpflichtungen es nur irgend zulassen, eine Stunde mehr ein: 12 – 15 Uhr.

Wir beginnen wie gewohnt in 004 mit dem letzten Beitrag zum Spiel aus Ihren Reihen. Damit die Rück/schau zur Über/sicht werden kann, wechseln wir anschließend den Raum und gehen in die Alte Bibliothek (101). Dort erwartet uns ein Reflexionsfeld, in dem wir zunächst frei wandeln, bevor wir uns dann zur Abschlussrunde versammeln.

Es soll ein Feld von allen für alle werden. Deshalb bitte ich Sie, folgendes mitzubringen:

- einen sinnlich wahrnehmbaren, analogen **Stellvertreter** für ihr eigenes Projekt (Zeichnung, Foto, Poster, Ausdruck, Ding, Karte/Kartierung, Modell, geknetete Miniaturszene aus Ton, im Projekt getragenes Kleidungsstück, den Besenstiel, den Analogpixel, das Heft, usw., was auch immer, auch mehreres und von allem etwas.) Es wird im Feld dort angelegt, wo es hingehört, und soll in den anderen eine möglichst deutliche Erinnerung an die Situation hervorrufen.

- ein *take-away* in 16er-Auflage: Für jeden eines. Ein Stück, das von den anderen nach Hause getragen werden kann, um die Erinnerung an die jeweilige *research* wach zu halten. Das kann ein Text in Kopie sein, poetisch, experimentell oder sachlich, ein Foto-Abzug von einer Projektszene, billig, aus dem Drogeriemarkt, ein Druck, ein Videoclip auf einem Datenträger, ein kleines Spielzeug, eine Wundertüte, eine Lehrbuchseite zum Kung Fu, ein Säckchen Sand. Zwei haben wir schon: Das Heft zum Festival und das Heft zum Fußball. Das war der Anstoß. – Die *take-away*-Häufchen werden ebenfalls im Feld ausgelegt, damit jeder von jedem etwas mitnehmen kann.

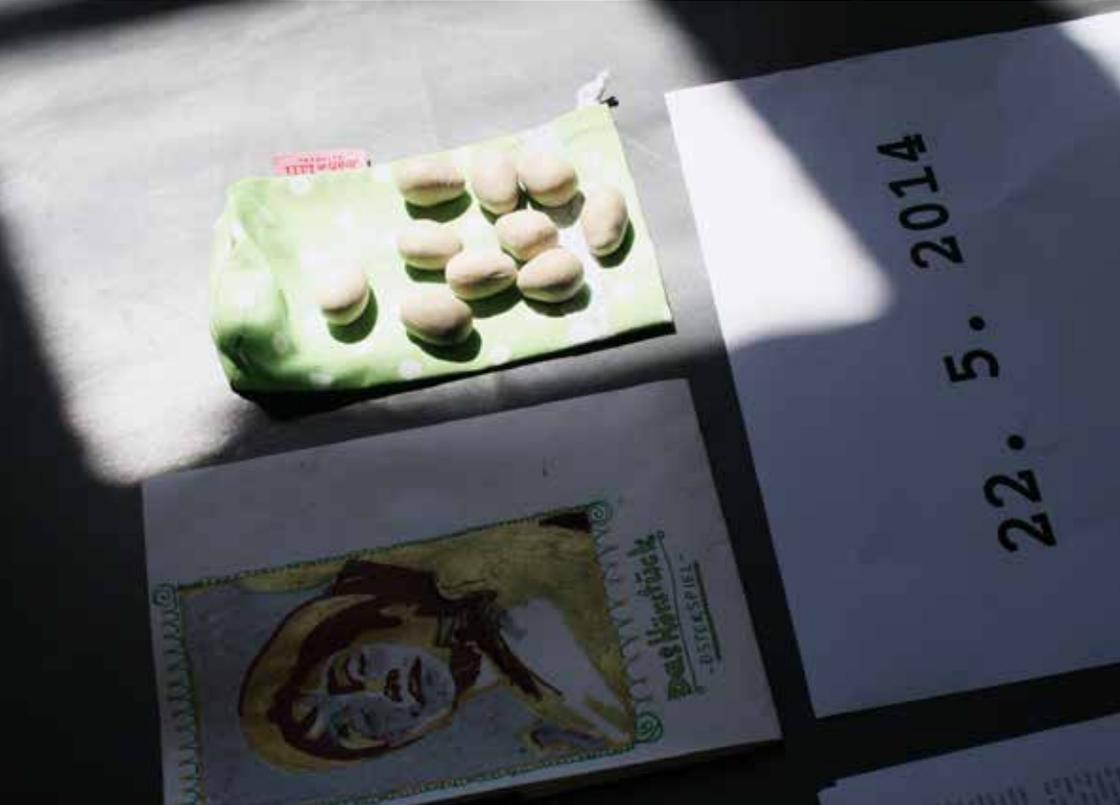
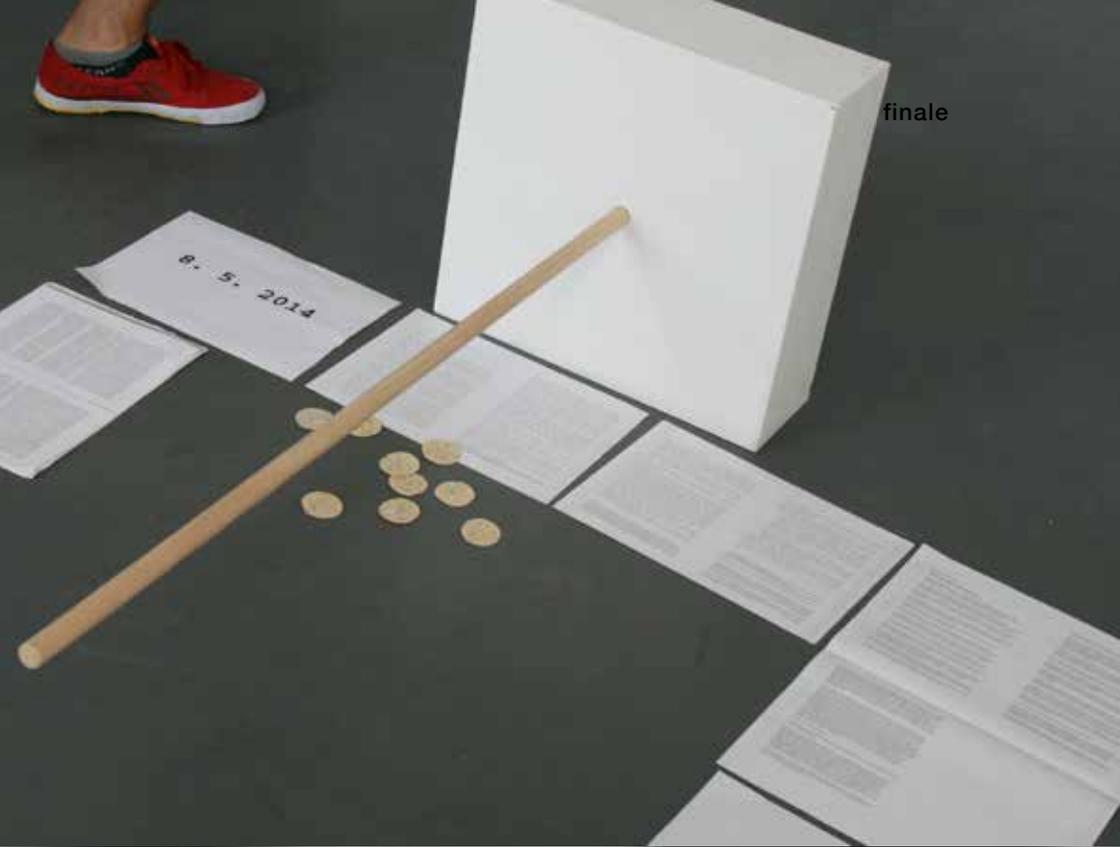
Bis dahin! Und dann weiter.

finale



finale





finale

12. 6. 2014



finale

