



DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Spiel im Spiel.

Spieltheoretische Ansätze im Theater mit
Amateuren“

Verfasst von

Franziska Faust

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2013

Studienkennzahl lt.
Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt.
Studienblatt:

Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreut von:

Dr. Clemens K. Stepina (Privatdozent)

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung.....	7
1.1 Beweggründe.....	7
1.2 Methode.....	8
1.3 Kurzbeschreibung von „Paradis Artificiels – the b-sides“.....	10
2. Das Spiel.....	11
2.1. Johann Huizinga.....	12
2.2 Spielwelten – die Welt der Wahrnehmung.....	16
2.2.1 Wahrnehmung.....	18
2.2.2 Exkurs: Big Games.....	19
2.2.3 Zur Medialität der ästhetischen Situation.....	21
2.2.4 Spielwelt als Spielsystem.....	22
2.2.5 Spiel und Alltag – reale und fiktionale Realität.....	23
2.3 Spieler.....	25
2.4 Spielfelder - Räume im Spiel.....	26
2.4.1 Der öffentliche Raum.....	26
2.5 Spiel und Theater.....	30
2.6 Zusammenfassung des Spielbegriffs.....	33
3. Spieltheorie.....	34
3.1 Spieltheorie als Regelungstheorie.....	35
3.1.1 Spielwelt bei Pias.....	36
3.1.2 Spieler bei Pias.....	38
3.1.3 Spielraum bei Pias.....	39
3.1.4 Systemtheorie nach Niklas Luhmann.....	40
3.1.5 Strukturfunktionalistische Erkenntnisstrategien.....	41
3.2 Spieltheorie als Handlungstheorie nach Clemens K. Stepina.....	42
3.2.1 Kommunikative Handlungstheorie nach Jürgen Habermas.....	48
3.3 Zusammenfassung.....	48
4. Subjektkonstitutionen im Spiel.....	50
4.1 Subjekte bei Habermas.....	51

4.2 Subjekte bei Luhmann.....	52
4.3 Theatrale Kommunikation.....	54
4.4 Referenz „Theater und Subjektconstitution“.....	55
5. Praxisanalyse.....	63
5.1 Matthaei und Konsorten.....	65
5.2 Konzeption des Projekts	67
5.2.1 Strategisches Handeln – Regie als Strategie	68
5.2.2 Rahmen des Projekts.....	71
5.2.3 Faszination Drogen.....	72
5.2.4 Erfahrungsberichte der Drogenexperten.....	73
5.2.5 Arbeitsweise.....	74
5.3 Realisierung des Projekts.....	75
5.3.1 Handlungstheoretische Aspekte bei „Paradis Artificiels“	75
5.3.2 Camping Paradis.....	76
5.3.3 Technik.....	77
5.3.4 Audiotour-Tripanalyse.....	78
5.3.5 Die Stimme der Audiotour – Subjekte des Ereignisses.....	83
5.3.6 Radio Artificielle.....	86
5.3.7 Inhalte des Radio Artificielle.....	87
5.4 Das Spielformat.....	89
5.4.1 Spielwelt bei „Paradis Artificiels“.....	91
5.4.2 Spieler bei „Paradis Artificiels“.....	93
5.4.3 Orte / Spielfeld.....	94
5.4.4 Spieltheorie und Theatertheorie.....	95
6. Ausblick/Schluss.....	97
Literaturverzeichnis.....	100
Anhang.....	107
Abstract.....	122
Abstract English.....	123
Lebenslauf.....	124

„Die einen, so scheint mir, haben viele Werkzeuge und wenig Ideen; die anderen haben viele Ideen und gar keine Werkzeuge. Das Interesse der Wahrheit würde verlangen, daß die Denkenden sich endlich dazu herbeilassen, sich mit den Schaffenden zu verbünden.“

Denis Diderot

1. Einleitung

„Dabei ermöglicht die Form des “Spiels” als zunehmend akzeptierte Kunstsparte eine besonders aktive Form der Auseinandersetzung, ohne in die Didaktikfalle eines Sozialdramas zu geraten.“

Margarete Affenzeller

1.1 Beweggründe

Dieses Zitat von Margarete Affenzeller ist in der Rezension zu „Schwellenland“, einem Projekt von Jörg Lukas Matthaei (Matthaei und Konsorten), erschienen. Dieses Zitat bot für mich den Anlass zu dieser Arbeit. „Spiel“ als Kunstsparte zu denken, bzw. die Frage, was Spiel in der Arbeit von „Matthaei und Konsorten“ meinen und bedeuten könnte, weckte in mir den Anreiz sich die Frage zu stellen, welche Form des Spiels in dem Projekt „Paradis Artificiels – the b-sides“ auftauchen würde. Aber auch, welche Formen von Spiel möglich sind.

Dabei möchte ich erforschen, inwiefern ein strategisch gedachtes Spiel sich vom Schauspiel, also vom Theater unterscheidet. Es soll sich also mit dem „Spiel“ als Kunstsparte oder anders ausgedrückt, als Aufführungsformat beschäftigen.

Projekte von Rimini Protokoll oder She She Pop haben längst gezeigt, das „Spiel“ nicht nur Schauspiel bedeutet, sondern gerade in der Arbeit mit Laien oder „Experten des Alltags“ ein anderes „Spiel“ sein kann. Vor allem durch die Zusammenarbeit mit Jörg Lukas Matthaei bin ich auf eine Form des Spiels gestoßen, die mich bis heute fasziniert und mich dazu bewogen hat, mir den Komplex oder das Phänomen „Spiel“ näher anzuschauen. Gemeint ist hierbei eine Art des „Big Games“, das ich in dieser Arbeit untersuchen möchte.

Im Dezember 2011 begann die Vorarbeit und Recherche für das Projekt „*Paradis Artificiels - the b-sides*“, dass dann Mitte Mai im Rahmen von „Into the City“ auf den „Wiener Festwochen“ starten sollte. Im Dezember 2011 lernte ich Jörg Lukas Matthaei kennen und übernahm die Produktionsleitung für dieses Projekt.

Formal erklärte er mir, dass es sich bei der Umsetzung seines Projekts um eine Art Suchspiel handeln würde. Inhaltlich geht es um Drogen, speziell Wiens Drogenszene. Damals versuchte er sich einen Überblick über die sozialen Einrichtungen im Bereich der Drogenprävention aber auch des Entzugs zu verschaffen. Wichtig war für ihn

nicht nur die so genannten „Junkies“ vom Karlsplatz kennen zu lernen sondern genauso Substitutions-Patienten, die einen gewissen Abstand zur Drogenszene haben und unter den „Normalos“ leben. Das heißt für Jörg Lukas Matthaei sind vor allem die Grenzen zwischen der breiten Bevölkerung und einer „Randgesellschaft“ bzw. „Subkultur“ von Interesse. Zu Fragen, welche Unterschiede der Drogenkonsum in welcher Schicht ausmacht und was als gesellschaftlich toleriert gilt und was nicht ist sein Ausgangspunkt in seiner Arbeit. Er hat mich damals gefragt, warum ich glaube, dass es in Ordnung sei, dass in der Partyszene Kokain genommen wird und der „Junkie“ am Karlsplatz dann gesellschaftlich ausgegrenzt wird. Diese Widersprüchlichkeiten in unserer Gesellschaft sind ein wichtiges Merkmal in den Arbeiten Matthaeis. Dies bewegte mich auch dazu mich mit den kritischen Sozialwissenschaften näher zu beschäftigen, um das Konzept von Jörg Lukas Matthaei und seiner Arbeit besser zu verstehen.

1.2 Methode

Ich werde versuchen in dieser Arbeit das Spielformat von „Paradis Artificiels“ zu untersuchen und näher zu analysieren, welche Formen von Spiel in diesem Ereignis stecken. Es kann hier im weitesten Sinne von einer Inszenierungsanalyse bei der Praxisanalyse gesprochen werden, allerdings ist es eher eine Annäherung Spieltheorie auf die Praxis anzuwenden. Dazu ist es erst einmal relevant den Begriff des Spiels näher zu beleuchten und diesen zu differenzieren. Das erste Kapitel wird somit eine Begriffsfindung des Spiels umschreiben und diesen in eine Struktur bringen, damit ich anhand der ausgearbeiteten Definitionen erläutern kann, wie sich Spiel im Praxisbeispiel veranschaulichen lässt. Dafür werde ich auf die Begriffe von Spielwelt, Spieler und Spielraum kommen.

Für diese Begriffe wird schon bei der Recherche deutlich, dass sich Theorien des Spiels hinter diesen Begrifflichkeiten verbergen. Der Begriff der Spielwelt ist nach mehreren von mir herangezogenen Autoren nicht ohne die „Strategie“ zu denken. Deshalb werde ich im zweiten Kapitel zwei Theorien des Spiels von Claus Pias und Clemens K. Stepina bezogen auf das Praxisbeispiel vorstellen. In diesem Kapitel soll es um einen Versuch gehen diese beiden Theoretiker durch einen systemtheoretischen

und einen handlungstheoretischen Ansatz für das Praxisbeispiel aufzuzeigen, um zu verdeutlichen, das in jedem System handelnde Akteure wieder zu finden sind.

Anschließend werde ich einen Ausflug auf das breite Feld der Subjektkonstitutionen sehr verkürzt unternehmen, da diese sich für den Theorieteil dieser Arbeit als sinnvoll für das Verständnis von Spieltheorien erweisen.

Schließlich versuche ich in der Praxisanalyse den Spielbegriff, sowie die Theorien des Spiels auf „Paradis Artificiels“ anzuwenden. Meine These für diese Arbeit lautet, dass es in der Arbeit von Matthaei eine Form des „Spiel im Spiel“ gibt. Diese These meint, dass es also Spiel auf mehreren Ebenen und in unterschiedlichen Kontexten gibt. Anhand dieser These möchte ich differenzieren, was Spiel sein kann und welche unterschiedlichen Spielformen in diesem Projekt entstanden sind.

Der Begriff des Spiels und dessen Theorie, die ich in den ersten beiden Kapiteln versuche zu umreißen dienen als Struktur dieser Arbeit aber auch zur Spielformatanalyse. Meine Ausgangsfrage für diese Arbeit ist, welches Spielformat sich hinter der Arbeit von „Paradis Artificiels – the b-sides“ verbirgt und wie Spiel in diesem Kontext überhaupt zu verstehen ist. Das Spiel im Sinne des Schauspiels ist in sämtlichen Theorien von Theatermachern und Theoretikern nieder gelegt. Die Form, mit der Matthaei hier arbeitet wird als Performance oder Intervention verstanden. Dabei zeigt zwar auch Hans-Thies Lehmann in seinem Werk „Postdramatisches Theater“ Versuche auf zwischen play und Game zu unterscheiden, dennoch möchte ich speziell für dieses Projekt etwas weiter in die Sozialwissenschaften ausholen. Außerdem möchte ich durch die These Margarete Affenzellers versuchen an dieser Stelle den Diskurs des Spiels anzuregen und dieser potentiellen Kunstsparte einen Raum eröffnen. Diesen Ausblick möchte ich am Schluss dieser Arbeit noch näher verdeutlichen.

Ich werde in dieser Arbeit nicht gendern, sondern spreche aus meiner Perspektive beide Geschlechter gleichermaßen an.

1.3 Kurzbeschreibung von „Paradis Artificiels – the b-sides“

Ich versuche hier eine kurze Skizze des Projekts „Paradis Artificiels – the b-sides“¹ darzustellen, da ich erst im zweiten Teil dieser Arbeit näher auf dieses Projekt zu sprechen komme.

Das Projekt Rund um das Thema der Droge von „Matthaei und Konsorten“ fand im Mai 2012 im Rahmen von *Into the City* auf den *Wiener Festwochen* statt.

Es besteht aus einem Wohnmobil, das jeden Tag in der Woche des Ereignisses, an einem anderen Ort aufschlägt. Dies Projekt besteht aus unterschiedlichen Bausteinen. Zum einen das „Camping Paradis“, das erstmal nur das Wohnmobil beschreibt, das an unterschiedlichen Plätzen im öffentlichen Raum der Stadt Wien steht und gleichzeitig aber auch der Startpunkt für den „Trip“ darstellt. Von hier aus kann der Besucher auf einen „Trip“ geschickt werden. Der „Trip“ ist die circa einstündige Audiotour, die jeder Besucher nur alleine begehen kann. Hier kann er sich mit einem Mobiltelefon ausgestattet komplett frei bewegen und wird nur zu Beginn von einem „Tripberater“ eingewiesen und ausgesetzt. Der „Trip“ beinhaltet ein Audioportrait eines Drogenexperten.

Zurück am „Camping Paradis“ ist nach dem „Trip“ eine Karaoke Duschkabine im Wohnmobil eingerichtet, in welcher der Besucher anschließend vorsingt, was er auf seinem „Trip“ erlebt hat.

Im Wohnmobil läuft dann bereits die Sendung „Radio Artificielle“, die jeden Tag andere Radiogäste und Themen rund um die Droge parat hält.

An diesem Projekt sind insgesamt über fünfzig Teilnehmer zu verzeichnen, die mitgearbeitet haben oder interviewt wurden.

Ein weiterer wichtiger Teil des Projekts außerhalb des Ereignisses selbst sind die Aufzeichnungen, die im Archiv auf der Homepage von jedem einzelnen Tag erstellt werden. Hier sind die Radiosendungen, sowie kurze Tagestrailer und die Karaoke Videos zu finden. (www.paradisartificiels.at)

¹ Im Laufe dieser Arbeit werde ich nur den Haupttitel „Paradis Artificiels“ verwenden

2. Das Spiel

*„Im Spiel begegnet der Mensch der Welt anders – spielend nämlich.“
Bärbel Schrader*

Schon das Zitat von Bärbel Schrader zeigt die Vielseitigkeit des „Spiel“ Begriffs auf. *Spiel* kann vom gefährlichen Kriegsspiel zum professionellen Schauspiel reichen. Dieser Ausgangspunkt vereinfacht die Auseinandersetzung mit diesem Themenkomplex nicht. Zunächst soll es hier darum gehen, den Begriff des *Spiels* in seiner Komplexität aufzuzeigen. *Spiel* als Begriff muss zunächst problematisiert werden, da dieser je nach spezifischem Kontext eine unterschiedliche Bedeutung in sich trägt. Das Praxisbeispiel fordert eine genaue Ausdifferenzierung des Spielbegriffs, die ebenfalls problematisch und sehr komplex ist. Ich versuche in diesem Kapitel eine Annäherung an diesen Themenkomplex zu schaffen, im Bewusstsein dessen, dass *Spiel* immer situationsabhängig genau analysiert werden muss. Ich versuche mich durch mehrere Unterpunkte an diesen Komplex anzunähern. Zunächst möchte ich über das Spiel allgemein sprechen, anschließend über die Spielwelt, die Spieler und den Spielraum, die für das Praxisbeispiel dann relevant sein werden.

Ich werde zunächst mit Hilfe von Bärbel Schraders Artikel zum Thema *Spiel*, die wesentliche Aspekte des Begriffs in seinen unterschiedlichen Facetten aufzeigen, um dann näher auf die kulturwissenschaftliche Perspektive eingehen zu können, von der ausgehend ich dann zu einem genaueren Verständnis für diese Arbeit gelangen möchte. Der Artikel von Schrader ist im „Wörterbuch der Theaterpädagogik“ erschienen und versucht die unterschiedlichen Bereiche, in denen *Spiel* eine Relevanz hat aufzuzeigen und somit die Vieldeutigkeit dieses Begriffes aufzählet. Der wichtigste Vertreter aus kulturwissenschaftlicher Perspektive, auf den ich dann zu sprechen komme, ist Johann Huizinga und sein Werk „Homo Ludens“ von 1930 (siehe 1.1.1).

Nach Schrader dient das Spiel vielmehr zur Belustigung und Zerstreuung und verfolgt daher keinen bestimmten Zweck. Dabei betont sie jedoch, dass die Fähigkeit zu spielen für Kinder notwendig sei, da dieses das Durchspielen von Möglichkeiten darstelle. Aber auch in den Naturwissenschaften ist das Thema Spiel nach der Meinung Schraders stark vertreten:

„Denn in den Feldern der Physik und Mathematik sind dem Spiel eigene Elemente wie die des Experiments oder der Strategie für das Durchspielen gewisser Strategien notwendig.“²

Die Form der Strategie wird außerdem im theatertheoretischen Kontext noch eine wesentliche Bedeutung für diese Arbeit bekommen.

In der Natur lassen sich ebenfalls Formen von Spiel erkennen: Zwischen Begrenzung der Naturgesetze und dem Zufall entsteht ein Spiel, sonst würde es nur Wiederholungen und keinen Wandel geben, somit keine Irreversibilität. Aus wissenschaftlicher Perspektive wird nach Schrader deutlich, dass gerade in den Natur- und Sozialwissenschaften Zufall nicht die Ausnahme darstellt, sondern die Regel ist.³ Schrader weist darauf hin, dass der Spielbegriff, der im Alltag umgangssprachlich benutzt wird, häufig auf den Gegensatz zur Arbeit anspielt und daher in der Freizeit angesiedelt wird. *Spiel* versucht somit etwas zu beschreiben, das als Kontrast zur Arbeit verstanden wird und Arbeit trotzdem beinhaltet. Diese Unbestimmtheit des Begriffs *Spiel* macht das Verständnis des Spiels universal in jeder Wissenschaft anwendbar.⁴

Mit dem Artikel Schraders versuche ich hier nur im Ansatz zu umreißen, wie vielfältig der Begriff des *Spiels* verwendet wird. Der Aspekt *Spiel* im Gegensatz zur Arbeit wird im weiteren Verlauf dieser Arbeit noch relevant sein.

2.1 Johann Huizinga – Homo Ludens

Im Folgenden möchte ich mich näher mit dem kulturwissenschaftlichen Verständnis Huizingas beschäftigen. Im Gegensatz zu den oben genannten Wissenschaften wird in der Kulturwissenschaft die Erforschung des Spiels von der Frage zu „Warum Spiel?“ zum *Wesen des Spiels*, also „Wie ist Spiel?“ entwickelt, worauf ich im Folgenden näher eingehen möchte.

Die Kulturwissenschaft bezieht sich vor allem auf Johann Huizinga, welcher den „Homo Ludens“ beschreibt, der Ordnungen und Regelwerke schafft und spielerisch auch Veränderungen erproben kann.⁵ „Homo Ludens“ ist nach Huizinga der spielende Mensch also derjenige, der das Spiel als Wesen in sich trägt. „Homo Ludens“ heißt

² Schrader, Bärbel, S. 280

³ Schrader, Bärbel, Vgl. S. 280

⁴ Schrader S. 279 - 282

⁵ ebd. Vgl. S. 280

das gleichnamige Buch von Johann Huizinga mit dem Untertitel: *Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. „Homo Ludens“ handelt vom spielenden Menschen und meint, dass der Mensch ein spielendes Wesen sei und zu ihm das Spiel gehöre. Dabei geht es Huizinga nicht darum, das *Spiel* eine Kulturerscheinung neben oder unter anderen ist, sondern inwieweit die Kultur selbst Spielcharakter habe. Huizinga meint, Kultur habe spielerischen Charakter.⁶

Spiel wird bei Huizinga weder biologisch noch psychologisch besprochen, sondern kulturwissenschaftlich, dadurch kann abgelesen werden, was für Huizinga kulturwissenschaftlich bedeutet. „Spiel ist älter als Kultur – denn Tiere spielen auch.“⁷

Diese These Huizingas ist erst einmal umstritten. Es gibt auch andere Definitionen des Spiels, die erst dem Menschen diese Form zuschreiben. Es ist eben abhängig von dem Verständnis von *Spiel*. Die Merkmale macht Huizinga an folgenden Faktoren für die Spieler fest:

- es gibt eine Eröffnungszeremonie
- sie haben und beachten Regeln
- sie tun als ob
- sie haben Spaß und Vergnügen daran

Spiel ist keine rein physische oder biologische ablaufende Betätigung zur Lebenserhaltung. *Spiel* hat eine Bedeutung, einen Sinn, der über das reine Überleben hinaus geht. Huizinga geht von einer tieferen Verankerung des Spiels im *Ästhetischen*⁸ aus. Das ist der Grund, warum er nicht nach einem Zweck des Spiels sucht, sondern zu erforschen versucht, wie es ist und was es bedeutet. Er fragt somit nach keinem Zweck.⁹

Spiel sei „just for fun“, es hat keinen Nutzen. Wir können ihm einen geben und einen Nutzen haben, aber von sich aus betrachtet ist *Spiel* etwas, das nicht zur Lebensnotwendigkeit gehört. *Spiel* ist etwas „Überflüssiges“¹⁰ im doppelten Sinne, also überflüssig und der Überfluss. Es ist überflüssig, weil wir es nicht zum Leben

⁶ Huizinga, Johann S. 7

⁷ ebd., S.9

⁸ auf das Ästhetische werde ich bei Schiller noch näher eingehen

⁹ ebd. S. 11

¹⁰ ebd. S. 12

brauchen, aber es ist eben auch das, was uns über die bloße Lebenserhaltung hinaus beschäftigt.¹¹

Ein weiteres wesentliches Merkmal, so Huizinga, zeigt das Spiel in dem, was es auslöst: Leidenschaft (bis Sucht), Spannung, Vergnügen, Spaß, Freude, Entzücken bis zur Euphorie, zur Raserei und Ekstase – ein völlig irrationales, keiner Logik folgendes Verhalten.¹² Diese kulturwissenschaftliche Perspektive Huizingas ist eine der bekanntesten Positionen der Kulturwissenschaften, die sich mit dem Phänomen des Spiels auseinandergesetzt hat. Nach Huizinga ist *Spiel* ein Phänomen, das mindestens so alt ist wie Kultur selbst. Für die Erforschung des *Spiele*s bestimmte Huizinga die Notwendigkeit nach der Frage “Wie ist Spiel?” und stellte nicht mehr die Frage, “Warum spielen wir?”, da er versuchte durch die genauere Betrachtung dem Wesen des Phänomens *Spiel* näher zu kommen. Wenn wir uns nun dem *wie ist Spiel* und somit dem Wesen des *Spiele*s nähern, liegt das *Spiel* meist in einem System, wenn es erkennbar ist, zwischen Chaos und Ordnung, welches wie in einem Pendel hin und herschwingen kann. Dabei ist bei Huizinga die Frage entscheidend, wie sieht die spezifisch handelnde und soziale Form aus, die sich spielerisch nennt.¹³

„Überall tritt ihm das Spiel als eine bestimmte Qualität des Handelns entgegen, die sich vom „gewöhnlichen“ Leben unterscheidet.“¹⁴

Dieser Unterschied zwischen *Spiel* und dem gewöhnlichen Leben wird in dem nächsten Unterpunkt dieser Arbeit nochmal behandelt, deshalb möchte ich an dieser Stelle noch nicht näher auf diesen Aspekt eingehen.

Für das Projekt „Paradis Artificiels“ und somit auch für diese Arbeit ist der Aspekt des Handelns relevant. *Spiel* ist nach Huizinga eine *Qualität des Handelns*. Dies ist ein wichtiger Aspekt, der mich dazu bringt eine Theorie des Handelns näher zu untersuchen. Dazu habe ich mir die *kommunikationstheoretische Handlungstheorie* nach Jürgen Habermas heran gezogen, auf die ich im nächsten Kapitel noch zu sprechen komme.

Zu Huizinga möchte ich noch erwähnen, dass er zwei Formen von „sozialen Spielen“¹⁵ erkennt: „Das Spiel ist ein Kampf um etwas oder eine Darstellung von

¹¹ ebd. S. 12

¹² ebd. S. 12

¹³ Vergleich Schrader, Bärbel

¹⁴ Huizinga, Johann, S. 12

¹⁵ ebd. S. 12

etwas“.¹⁶ In diesem Zitat verdeutlicht Huizinga den Unterschied zwischen der Schaukunst und dem Wettkampf, die in seinen Beobachtungen die Spiele der Erwachsenen sind. In seiner Erläuterung zu Spiel erklärt er das Phänomen der „Falschspieler“ und der „Spielverderber“. Der Falschspieler ist jemand, der den Verlauf des Spiels nicht unterbricht, der sich nicht an die Regeln hält, aber trotzdem am Spiel teilnimmt. Jemand, der aber nicht mehr mitspielt, ist nach Huizinga ein Spielverderber.¹⁷

Um noch weitere Kennzeichen und Merkmale für Spiel herauszuarbeiten lassen sich noch formale und strukturelle Merkmale aufzeigen.

1. Freies Handeln – es gibt keinen Zwang, das ist gerade der Unterschied zu Naturprozessen – diese laufen instinktiv ab oder wir sind gezwungen uns Nahrung zu beschaffen und zu arbeiten. Das meint aber auch, das Spiel überflüssig ist.
2. Spiel ist nicht das gewöhnliche oder eigentliche Leben – im Spiel treten wir aus diesem Leben gerade heraus – wir sind zeitlich begrenzt entlastet von aller Sorge um die Bewältigung unseres Alltags. Dass das Spiel Überflüssiges ist, heißt nicht, dass es sinnlos ist – es wird sehr wohl ein Teil des Lebens – nicht biologisch notwendig, aber als eine Kulturfunktion sinnvoll, also bedeutsam.
3. Die Abgeschlossenheit und die Begrenztheit des Spiels – es hat einen bestimmten Ort und eine bestimmte Dauer. Es spielt sich in Raum und Zeit ab. Es spielt sich ab, d.h. es gibt einen Abschluss, ein Ende und eine Grenze. Es gibt also einen Spielraum – auch oft nur ideell.
4. Spiel ist wiederholbar.
5. Spiel schafft Ordnung
6. Im Spiel herrscht eine gewisse Spannung
7. Spiele haben Regeln

Der wesentliche Punkt bei dieser Auflistung der Merkmale von *Spiel* ist die Abgrenzung zu gewöhnlichen und notwendigen Lebensbewältigung. Im Spiel gelten so auch die Gesetze und Gebräuche nicht. Das so tun als ob erfindet neue, andere Welten und Regeln des Umgangs.

¹⁶ ebd. S. 22

¹⁷ ebd. S. 22

Kultur entsteht in Form von Spiel, das heißt Kultur hat Spielcharakter.^{18 19}

Diese Ideen Huizingas sind die Grundlage für die kulturwissenschaftliche Auseinandersetzung mit Spiel. Die Thesen vom Wesen des Spiels stellen auch das Fundament dieser Arbeit da, jedoch sind sie sehr allgemein gehalten und beziehen sich auf *Kultur*. Kultur ist spielerisch und die Grundlage für eine These des „Spiel im Spiel“. Wenn Kultur spielerisch ist und wir uns schon in einem Spiel in der Theaterlandschaft auf den „Wiener Festwochen“ befinden, in dessen Rahmen das Projekt „Paradis Artificiels“ statt gefunden hat, so haben wir schon einen Spielrahmen. Das Spiel von dem ich in dem Untertitel „Spiel im Spiel“ spreche soll sich allerdings nicht in dem Spielrahmen „Kultur“ erschöpfen. Denn und eine Diskussion über die Frage „*Was ist Kultur?*“ würde den Rahmen dieser Arbeit sprengen. Somit soll diese allgemeine Zusammenfassung Huizingas der erste Aspekt für die Erläuterung des Spielbegriffs, den ich für das Projekt von „Matthaei und Konsorten“ versuche einzugrenzen, darstellen.

Diese Darstellung kann nicht die Einzige sein, da sie Spiel zu allgemein begreift und lediglich Merkmale des Wesens aufgreift.

2.2 Spielwelten – die Welt der Wahrnehmung

Der nächste Aspekt, den ich hier aufzeigen möchte ist die Spielwelt in der sich die Spielenden befinden, um mich konkreter einer Theorie des Handelns anzunähern.

Die kulturwissenschaftliche Perspektive ist für die weitere Ausführung in dieser Arbeit von wichtiger Bedeutung. Es geht hierbei um die Frage des Wesens, der Konstitution von Spiel und die *Wahrnehmung* davon. Dieser Aspekt der *Wahrnehmung* verdeutlicht in Bezug auf *Paradis Artificiels*, wann der Teilnehmer spielt, nämlich indem er *wahrnimmt*. Etwas „für wahr nehmen“ verdeutlicht das

¹⁸ Diese Auflistung der Merkmale, sowie die Interpretation zu Johann Huizinga sind aus der Einführungslehrveranstaltung „Erziehung und Kultur“ von Gabriele Weiß, ich beziehe meine Ausführungen auf meine Mitschriften dieser Vorlesung, die sich auf Huizinga, Johann „Vom Ursprung der Kultur im Spiel“ beziehen

Kreieren einer eigenen Welt. Indem er etwas er- und durchlebt, nimmt der Zuschauer wahr.²⁰

Natascha Adamowsky beschreibt eine Spielwelt in dem Abschnitt „ästhetische Partizipation“. Darauf möchte ich unter dem Aspekt des „Big Games“ noch näher eingehen. Der von ihr ausgeführte Part beschreibt in Ansätzen eine Situation, die auch auf „Paradis Artificiels“ zutrifft. So beschreibt Adamowsky ästhetische Partizipation als Form der *Wahrnehmung*. Nach Adamowsky ist die Spielwelt ein ästhetisches Feld, also ein Feld der Wahrnehmung:

„...als Schauplatz der Frage nach dem grundsätzlichen Verhältnis von medialen Praktiken und Erkenntnis, von Wahrnehmungs- und Wissensprozessen.“²¹

Es geht ihr hierbei um das Zusammenwirken von ästhetischer Situation, Medialität und Spiel. Auf diesen Aspekt werde ich im Verlauf dieser Arbeit noch näher eingehen.²²

Der Begriff des *Spiels* ist in dieser Arbeit vor allem auf das Projekt „Paradis Artificiels“ ausgerichtet und muss deshalb eingegrenzt werden. Für diesen Abschnitt zu *Spielwelten – die Welt der Wahrnehmung* ist die Positionierung von Spiel in eine Spielwelt eine Wesentliche. Huizinga nannte dies die Abgrenzung zur Lebensnotwendigkeit, also eine scheinbar konsequenzverminderte Welt.

Diese Differenzierung gibt es auch bei Andreas Kotte, auf den ich später noch zu sprechen komme. Er ordnet Spiel in einem Raster zwischen Konsequenzverminderung und Situationen, in denen es eine erhöhte Konsequenz gibt, aber dafür auch einen erhöhten Darstellungscharakter. Diese Idee basiert auf dem Gedanken Huizingas, des sozialen Spiels. Seine Idee ist es, Spiel zwischen Darstellung und Wettkampf in einem Raster darzustellen.²³

²⁰ Fischer-Lichte, Erika Vorwort S. 3

²¹ Adamowsky, Natascha, S. 191

²² Ästhetik bezieht sich auf Aisthesis (Wahrnehmung) nach Aristoteles

²³ Kotte, Andreas, S. 244-245

2.2.1 Wahrnehmung

Zunächst werde ich für die Verortung in eine Spielwelt auf Friedrich Schiller zu sprechen kommen. Friedrich Schiller legte einen besonderen Wert auf den Spielbegriff und wird bis heute unterschiedlich rezipiert. Die Vorwürfe einer faschistischen Ideologie versucht Klaus L. Berghan in seinem Vortrag: „Schillers Ästhetische Utopie“ zu revidieren und führt auf den Gedanken seines Kulturverständnisses zurück, dass er an ein geschichtsphilosophisches Erkenntnistinteresse koppelt. Er geht sogar soweit Friedrich Schiller als Vorreiter von Karl Marx zu betiteln.²⁴ Diese These begründet er in dem er in Schillers Kulturverständnis eine Arbeitsteilung erkennt. In der Kunst so Berghan sieht Schiller die Utopie, die sich von der Politik befreien kann und eine Welt darüber hinaus schafft.²⁵ Der Mensch sei nach Schiller „nur da ganz Mensch, wo er spielt“.²⁶ Da Schiller die Welt aber nicht als Spiel begreift, liegt das Spiel im Ästhetischen verankert.²⁷ Es geht hierbei um die Einbildungs- oder Vorstellungskraft. Hier scheint es bei Schiller schon einen Hinweis auf eine Welt abseits der realen Welt zu geben, nämlich die Welt des Ästhetischen. Das Spiel, nach Schiller ist in der Realwelt angesiedelt und fungiert aber in einen ästhetischen Raum.

Im *Wörterbuch der Theaterpädagogik* erklärt Schrader in Bezug auf Schiller, dass das spielende Kind über seine Realität frei verfügen kann, indem es fiktive Welten entstehen lässt. Nicht nur Kinder, sondern auch Erwachsene haben demnach die Möglichkeit über ihre Realität zu verfügen.²⁸

Dabei möchte ich an dieser Stelle nicht auf die expliziten Unterschiede zwischen dem Spiel des Kindes und dem der Erwachsenen eingehen. Hier soll es zunächst um die Spielwelt gehen, also die Möglichkeit des Kreierens einer fiktiven Welt.

Dieser Ansatz ist auch bei „Paradis Artificiels“ in Bezug auf den Teilnehmer entscheidend, da im Hören der Stimme bei der Audiotour²⁹ ein besonderes Moment einer phantastischen Welt entsteht, obwohl sich die Spieler im öffentlichen Raum,

²⁴ Berghan, Klaus L., S. 77

²⁵ ebd. S. 77

²⁶ Schiller, Friedrich „Über die ästhetische Erziehung des Menschen“, S. 8

²⁷ Berghan, Klaus L., S. 81

²⁸ Schrader, Bärbel S.281

²⁹ Vgl. 3. Kapitel „Tripanalyse“

also der Realwelt ihrer eigenen Stadt befinden. Der partizipative Charakter der Audiotour hat demnach spielerischen Charakter. Das Spiel, das sich durch die *Wahrnehmung* des Einzelnen und des Machers erst etabliert, wird durch gewisse Faktoren gekennzeichnet, auf die ich später in der Praxisanalyse zu sprechen kommen werde.

Da das Projekt von Matthaei & Konsorten in einen theatralen Kontext eingeordnet wird und ich von diesem ausgehe, ist auch im postdramatischen Theaterverständnis nach Hans-Thies Lehmann „das Schwanken zwischen Realem und Illusioniertem“³⁰ der gängige Kontrast zwischen Zeigen und Kommunikation im Theater. Lehmann geht in seinem Vorwort auf den Unterschied zwischen “play” und “Game” ein. Dieser Ansatz ist für diese Arbeit entscheidend. Deshalb möchte ich einen Exkurs unternehmen, der ein Format des „Games“ aufzeigt.

2.2.2 Exkurs: Big Games

„Big Games, so wäre daran anzuschließen, vermitteln dementsprechend keine Inhalte, keinen Protest, keine Lebensempfehlungen. Sie halten lediglich intensiviert kollektive Wahrnehmungs- und Erfahrungsräume bereit, deren Reflektion jedem frei steht. In diesem Freiraum jedoch kann sich, aber muss nicht, eine der aufregendsten Erfahrungen ereignen, die man im Spiel machen kann: dass die Welt, für einen kurzen Moment zumindest, ver-rückt wird.“³¹

Im Folgenden möchte ich das „Big Game“ untersuchen, das für die Analyse von dem Projekt „Paradis Artificiels“ relevant sein könnte. Dabei ist vor allem interessant, wo sich diese Form gängiger Weise finden lässt. Diese Form des Games ist: in der Alltagswelt angesiedelt. Ein Spiel in einer Alltagswelt, bei dem aber trotzdem zwischen dem Realen und dem Illusionierten unterschieden werden muss.

“Urban Game“ oder „Big Game“ ist nach Natascha Adamowsky die Form eines urbanen Spiels, welche das Wissen über den Stadtraum erweitert und digitale Techniken neu verhandelt. Adamowsky spricht von medialen Dimensionen, die in

³⁰ Lehmann, Hans-Thies, S. 193

³¹ Adamowsky, S. 190

„Urban Games“ verhandelt werden. Anhand von Praxisbeispielen wie *Pac Manhattan* zeigt sie auf, wie sich ein „Urban Game“ gestalten kann. Hier muss hinzugefügt werden, dass sie von „Urban Games“ spricht, die eine mit hohem technischen Aufwand inszeniert werden. Diese technische Umsetzung des Spiels wird als mediales „Urban Game“ von ihr beschrieben.

Es gibt nach Adamowsky den Stadtraum, der von den so genannten „Game Designern“ in ein ausgeklügeltes Feld voller Regeln und Aufgaben verwandelt wird. Ein wichtiger Aspekt ist dabei die Umdefinierung des Stadtraumes zu einem Spielfeld, in dem die Teilnehmer sich als Spieler verhalten und das Spielfeld ausloten. Adamowsky beschreibt dieses Vorgehen als anarchisch und verweist dabei auf die Eröffnung neuer Perspektiven auf den *öffentlichen Raum*. Dabei basieren diese Spiele nicht auf neuartigen Innovationen, sondern verweisen auf die einfachsten Spielformen, wie *Schnitzeljagd* oder *Räuber und Gendarm*. Sie ähneln in gewisser Weise auch dem Live-Action-Roleplay und erinnern an historische Schlachten und Ereignisse. Die Stadt würde hierbei als ein „aktivierbarer Experimentalraum“³² fungieren. Dennoch haben diese „Urban Games“ einen höheren Einbezug von technischen Mittel, wie Kamera, Mobiltelefon oder Computer.

Hier spielt vor allem der Aspekt der *ästhetischen Partizipation* eine wesentliche Rolle, wie Adamowsky weiter ausführt. Es gibt hier keine konkrete Definition für *ästhetische Partizipation*, sondern Adamowsky geht es viel mehr darum die Mehrdeutigkeit einer *ästhetischen* Dimension aus der kulturwissenschaftlichen Perspektive zu reflektieren. Dabei geht sie nicht von einem Objekt, einem Gegenstand aus, der betrachtet werden soll: „...sondern jenseits bipolarer Zuordnungen nach der Mehrdeutigkeit ästhetischer Dimensionen fragen würde, die ein gegebenes Objekt eröffnen.“³³ Es gehe um das Zusammenwirken von ästhetischer Situation, Medialität und Spiel.

Die Qualität des Ästhetischen ergebe sich durch den „flüssigen Prozess aus Wahrnehmungsvorgängen, somatischer Affizierung, Reflexion, Wissen, Können, Erinnern, Beobachten, Spüren, Teilhaben, Beeinflussen.“³⁴

Die Mehrdeutigkeit hängt von den Wahrnehmungsvorgängen der Teilnehmer ab und entscheidet darüber, ob es um einen Realraum oder um einen fiktiven Raum geht. Da die Realerfahrungen durch ein Spiel verschwimmen können, stellt sich diese

³² ebd. S. 192

³³ ebd., S. 192

³⁴ ebd., S. 191

Wahrnehmung eher als problematisch heraus. Besagte Mehrdeutigkeit schließt eine gewisse Medialität ein, die es ermöglicht Räume anders als im Alltag zu begreifen. Es verändern sich nicht die Räume selbst, sondern vielmehr der Blick auf diese sowie die Wahrnehmung dieser durch die Betrachter.

2.2.3 Zur Medialität der ästhetischen Situation

Adamowsky schreibt dem Spiel eine Intermedialität zu.

„Im Spiel sein“ bedeutet ihrer Meinung nach, nicht das zu sein, was man zu sein scheint oder nach Richard Schechner „in-between-identities“³⁵ zu sein. Nicht das Eine oder das Andere, sondern wie oben schon angesprochen, geht es hier um eine Spielwelt und eine Realwelt. Nach Schechner formulierte auch Victor Turner das: „no-man’s-land-in-between“, Brian Sutton-Smith beschreibt es als die „heteroglossale des subjektiv vervielfältigten Spielers“.³⁶

Nach Adamowsky bewege man sich hier in einem Schwellenbereich. In einem zwischen Sich-Versuchen und Etwas-Versuchen. Sie möchte damit allerdings nicht behaupten, dass Kunstschöpfung ein bloßes Spiel sei, sondern zwischen Animation und Komplexität herrsche in ästhetischen Situationen eine hohe Form der Lebendigkeit. Sie beschreibt später, um diese Aussage zu verdeutlichen, dass für diese Erfahrung der ästhetischen Situation, Medialität notwendig sei. Es handelt sich beim spielen um ein Versuchen also um ein Probieren von etwas, das zu dem Zeitpunkt noch nicht konkret festgelegt ist.³⁷

Adamowsky stellt sich zwar in eine Traditionslinie mit den Anthropologen Schechner und Turner, erwähnt dabei aber die ästhetische Situation und stellt sie in den Vordergrund. Sie geht vielmehr über den gesellschaftlichen Realraum hinaus und beschreibt ein ästhetisches Moment. Ich würde auch von der Kontingenz sprechen, die sie hier darstellt. In Verbindung mit dem ästhetischen Moment spricht sie die Möglichkeit einer gesteigerten Erfahrung an. Ich möchte hier auf die weiter unten ausgeführten wesentlichen Merkmale hinweisen, die das *Spielerische* im ästhetischen Feld ermöglichen kann.

³⁵ Adamowsky zieht den von Richard Schechner geprägten Begriff in ihren Ausführungen heran

³⁶ Adamowsky, S.193-194

³⁷ ebd. S. 194

„Einen besonderen Stellenwert nimmt die Ambivalenz des Ludischen ein, die die rätselhafte Produktivität des Medialen motiviert: Medien können konkretisieren, realisieren, objektivieren, sie können aber auch virtualisieren, simulieren, subjektivieren, und brisanterweise tun sie dies, so die Vermutung, auch noch zur gleichen Zeit.“³⁸

Nach Adamowsky wird durch die medialisierte ästhetische Situation die Intensität des Erlebens wie oben beschrieben gesteigert. Dieses entsteht durch das im Zitat angesprochene Potential einer solchen Situation. Als zweiten Aspekt zeigt sie auf, wie authentizitätsstiftend sich Spiel, gerade durch die Koppelung zu einer illusionistisch, kreierte Welt, gestalten kann. Für einen Moment können durch den Einsatz von Medien und dies hat etwas Spielerisches, die Grenzen zwischen fiktiv und real auflösen.³⁹

In ihrem Resümee verdeutlicht Adamowsky jedoch, dass es unabdingbar bleibt, wo Wahrnehmung gefragt ist in einem Spiel, das auf Partizipation ausgelegt ist. Wenn dies der Fall ist, bleibt das Spiel doch gewissen Ordnungsparametern von Raum und Zeit unterlegen. Sie finden doch in dem Erfahrungsraum der Spielenden statt. Dieser wesentliche Aspekt ist wesentlich und verdeutlicht, dass jedes Spiel trotz allem eine Verortung hat, in dem letztlich gespielt wird. So geht es nach Adamowsky um das Begehren von etwas Sinnlichem. Selbst wenn Realität formbar sei oder wie Adamowsky es formuliert, sich als plastisches Medium eigne, bleibe sie die Realität des Spielenden.

2.2.4 Spielwelt als Spielsystem

Der voran gestellte Exkurs veranschaulicht ein Big Game, das nicht per se als Theateraufführung verortet werden kann. Ich stelle diesen Bezug her, um für „Paradis Artificiels“ mögliche andere Beschreibungen in Betracht zu ziehen. Ich werde mich im Laufe dieser Arbeit auf Aufführungstheorien beziehen müssen, um die Begrifflichkeiten zwischen einem Game und einer Aufführung, einer *Performance* zu

³⁸ ebd. S. 195-196

³⁹ ebd. S. 196

unterscheiden. Dieses Format des „Big Games“ scheint „Paradis Artificiels“ jedoch in einem Aspekt sehr nahe zu kommen und zwar: In der *Strategie*.

Diese Form des „Big Games“ zeigt eine Strategie auf, bei der es in der Produktionsweise scheinbar eher um das gesamte Spielsystem als um den individuell Handelnden und Wahrnehmenden geht.

„Ich definiere Inszenierung als den Vorgang der Planung, Erprobung und Festlegung von Strategien, nach denen die Materialität der Aufführung performativ hervorgebracht werden soll, wodurch zum einen die materiellen Elemente als gegenwärtige, in ihrem phänomenalen Sein in Erscheinung treten können, und zum anderen eine Situation geschaffen wird, die Frei- und Spielräume für nicht-geplante, nicht inszenierte Handlungen, Verhaltensweisen und Ereignisse eröffnet.“⁴⁰

Von der Idee der Strategie zeigt sich in diesem Zitat Erika Fischer-Lichtes, das von Strategie auch bei Aufführungen bzw. bei dem Probenprozess die Rede ist. Die Aufführung verfolgt eine Strategie, oder ihr liegt eine zu Grunde. Bei der Inszenierung des „Big Games“ nach Adamowsky wird ebenfalls eine Strategie inszeniert. Die *Strategie* wird von Claus Pias auf einen systemtheoretischen Diskurs zurück geführt, den ich im Kapitel „Spieltheorie“ näher behandeln möchte.

Ich möchte an dieser Stelle auch noch einmal auf die von Huizinga genannten Merkmale des Spiels eingehen, die ich zuvor erläutert habe. Demnach kann *Strategie* eine Ordnung sein, die Regeln, eine gewisse Zeit und einen gewissen Raum beinhaltet.⁴¹

2.2.5 Spiel und Alltag – reale und fiktionale Realität

Huizingas Ansatz bringt mich zu der Auseinandersetzung mit einer Gesellschaftstheorie, die ich im nächsten Kapitel weiter ausführen möchte. In diesen systemtheoretischen Erkenntnisstrategien möchte ich nach einem spieltheoretischen Ansatz suchen. Dieser Aspekt wird von Niklas Luhmann in seiner Systemtheorie behandelt.

In seiner Systemtheorie geht es vor allem um die Steuerung eines Systems, speziell um sich selbststeuernde Systeme. Auf Niklas Luhmann werde ich noch genauer eingehen. An dieser Stelle möchte ich lediglich auf einen Aspekt Luhmanns eingehen,

⁴⁰ Fischer-Lichte, Erika, „Performativität und Ereignis“, S. 327

⁴¹ siehe Huizinga unter 1.1.1

der zwischen realer Realität, also dem echten Leben, und einer fiktiven Realität, einer Spielwelt, unterscheidet.

Das Kunstwerk etabliert [...] eine eigene Realität, die sich von der gewohnten Realität unterscheidet. Es konstituiert, bei aller Wahrnehmbarkeit und bei aller damit unleugbaren Eigenrealität, zugleich eine dem Sinne nach imaginäre oder fiktionale Realität. [...] Ohne solche Differenzmarkierungen wäre die Welt einfach das, was sie ist, und so, wie sie ist. Erst die Konstruktion einer Unterscheidung von realer und fiktionaler Realität ermöglicht es, von der einen Seite aus die andere zu beobachten.⁴²

Anhand dieses Zitats wird deutlich, dass sich eine eigene Realität im Spiel entwickelt. Diese eigene Realität habe ich weiter oben bereits versucht mit der Wahrnehmung zu beschreiben, jedoch trifft Luhmanns Gedanke einer realen und einer fiktiven Realität noch konkreter die Bedeutung einer Spielwelt. Zwischen Spiel und Alltag ist der Mensch in der Lage, zwischen den Wirklichkeiten und Wahrnehmungen zu wechseln und diese zu modellieren.⁴³

Die eigene kreierte Welt ist zwar subjektiv, dennoch wird „Paradis Artificiels“ als Inszenierung beschrieben und verfolgt eine gewisse *Strategie*.

Auf den Aspekt der *Strategie* muss vor allem in dem Kontext der Arbeit näher eingegangen werden, da der Regisseur ebenfalls als *Gamedesigner* beschrieben wird und gewisse Regeln und Strukturen schafft. Schon durch die Einführung des Begriffs *Game* wird eine gewisse Struktur geschaffen. Dabei ist *Game*⁴⁴ und *Spiel*⁴⁵ wie weiter oben beschrieben nicht als ident zu fassen.

An dieser Stelle wird deutlich, dass eine kulturwissenschaftliche allgemeine Erklärung von Spiel nicht ausreicht und eine genauere Theorie der Strategie und der Aufführung heran gezogen werden muss, um „Paradis Artificiels“ näher zu beschreiben. Dabei ist längst noch nicht geklärt, ob bei diesem Projekt von einer „Aufführung“ die Rede sein kann.

⁴² Luhmann, Niklas, „Die Kunst der Gesellschaft“ S. 229

⁴³ Schrader, Bärbel, S. 280

⁴⁴ Im Sinne Adamowskys bezogen auf das Big Game

⁴⁵ nach Huizinga Vgl. 1.1.1

2.2 Spieler - Verhalten und Handeln

Die Handlung des Spielens kann nach Huizinga den Spielenden völlig einnehmen, obwohl sein Handeln ein zweckfreies ist. Das ist auch unter dem ersten Punkt, den ich bei Huizinga aufgeführt habe gemeint, wenn beim Spielen von einem freien Handeln die Rede ist. Eingangs habe ich auch bereits erwähnt, dass es beim Spielen um eine Qualität des Handelns geht.⁴⁶

Durch die Wahrnehmung einer Spielwelt und dem spielerischen Handeln in dieser Welt, wenn man von so einer sprechen kann, ist es erstrebenswert zu verstehen und zu beleuchten, wie sich die einzelnen Spieler in dieser Welt verhalten und handeln. Dabei mache ich wie in der anthropologischen Forschung einen Unterschied zwischen „Verhalten“, wie etwa in evolutionistischen Erkenntnisstrategien und der „Handlung“, die eine Theorie der kommunikativen Erkenntnisstrategien in der Anthropologie beschreibt. Der wichtigste Vertreter dieser kommunikativen Erkenntnisstrategien ist Jürgen Habermas, der die Theorie des kommunikativen Handelns begründet hat. Auf diese Theorie und die Erweiterung eines spieltheoretischen Ansatzes von Clemens K. Stepina möchte ich im nächsten Kapitel näher eingehen. Wichtig ist mir in diesem Abschnitt, dass sich Spieler nicht nur verhalten, sondern handeln.⁴⁷

Handeln wird nach Habermas einem souveränen Subjekt zugesprochen, während das Verhalten aus einem evolutionistischen Gedankengut entnommen ist, das in der Forschung auf ein Objekt schaut. Das Verhalten ist also das, was der Forscher aus einer Außensicht beobachtet. Das souveräne Subjekt ist wiederum verantwortlich und auf Sinn ausgerichtet, ihm wird ein Grund für sein Handeln unterstellt.⁴⁸

Dabei handeln sie so, wie es die Spielwelt und der Spielraum zulassen. Das bedeutet nach Spielregeln, die durch den Spielmacher, aber auch die Bedingungen des Raumes und der Spielwelt, gegeben sind.

Ein weiterer wichtiger Aspekt bei den Spielern, also den Akteuren innerhalb eines Spiels ist die Frage der Subjektkonstitution. Habermas beschreibt eine Utopie des souveränen Subjektes in seiner kommunikativen Handlungstheorie. Ausgehend davon

⁴⁶ Vergleich 1.1.1

⁴⁷ Kröll, Friedhelm

⁴⁸ Kröll, Friedhelm

möchte ich mich in dieser Arbeit damit auseinandersetzen, wie sich die Subjekte bei „Paradis Artificiels“ konstituieren.

Deshalb werde ich auf das Sammelband „Theater und Subjektkonstitution“ zu sprechen kommen. Im Vorwort dieses Bandes geht es bereits um die Konstitutionen von Handlungen:

„...Handlungen werden gesellschaftskonstitutiv, indem sie kulturelle Codes und symbolische Ordnungen verdinglichen und verkörpern.“⁴⁹

Auch die Subjektkonstitutionen befinden sich nach den Autoren des Sammelbandes „Theater und Subjektkonstitutionen“ in einem Aushandeln und einem Prozess mit gesellschaftlich gegebenen Subjektformen. Das Subjekt bildet sich immer in einem gewissen Kontext oder wird zu dem, durch eine bestimmte Situation. Festhalten lässt sich demnach, dass Handlungen und die Subjekte in einen gewissen Raum, der Gesellschaft und gewissen Normen dieser eingebunden sind.

2.3 Spielfelder – Räume im Spiel

Spielfelder können die unterschiedlichsten Räume sein. In Bezug auf das Praxisbeispiel erscheint es am sinnvollsten mich dabei auf den öffentlichen Raum als Spielfeld zu beschränken, da die jeweiligen Standorte des Wohnmobils von „Paradis Artificiels“ im öffentlichen Raum platziert sind. Wichtig an dieser Stelle ist den öffentlichen Raum nicht nur als dreidimensionalen Raum zu betrachten, sondern die politische Dimension des Spielfeldes zu erkennen. Deshalb beziehe ich mich auf die Definition zum öffentlichen Raum von Oliver Marchart und Stefan Nowotny, um das Spielfeld von „Paradis Artificiels“ einzuordnen.

2.4.1 Der öffentliche Raum

Der Begriff des öffentlichen Raums ist aus den unterschiedlichsten Wissenschaften anders darzustellen und benötigt eine Eingrenzung. Marcharts Definition bezieht sich auf „Kunst im öffentlichen Raum“ und ist eine sehr politische.

Da dem Begriff der Öffentlichkeit das Konzept einer politischen Theorie zu Grunde liegt, ist auch der Begriff des öffentlichen Raums nach Marchart ein politischer.

⁴⁹ Kreuder, Friedemann, in Vorwort (Theater und Subjektkonstitutionen)S. 12

Somit geht es ihm zwar schon um eine Begriffsdefinition, die Kunst im öffentlichen Raum näher erfassen soll, diese basiert seiner Ansicht nach jedoch vor allem auf politischen Theorien. Deshalb schließt er in seiner Definition das Politische viel stärker ein, als das Sozialen des öffentlichen Raums, der in Marcharts Augen von der Begrifflichkeit her gar keiner ist. Um nun öffentlichen Raum genauer zu bestimmen sind erst einmal die Begriffe von Öffentlichkeit und Raum in Bezug auf Kunstpraxen näher zu erläutern.

Für die Erläuterungen des Raumverständnisses zieht Marchart Doreen Masseys Kritik an Ernesto Laclau heran, die Raum nicht mehr nur als urbane Lokation erfasst, sondern den Aspekt des Raums eine soziale Konstruktion sei, miteinbezieht. Die Sozialwissenschaften veränderten den Raumbegriff soweit, dass auch das Soziale räumlich verstanden wird. Das heißt Raum ist keine passive Masse mehr, sondern aktiver gesellschaftlicher Akteur. Masseys Kritik liegt in der Behauptung, Raum sei passiv. Diese Vorstellung ist natürlich durch die Abhängigkeit zu dem Begriff der Zeit geprägt. Zeit ist dabei Akteur und Raum fälschlicherweise statisch.⁵⁰ Diese Bindung erklärt auch Jörg Huber, indem er die Abhängigkeit von Raum und Zeit durch Raum und Bewegung beschreibt „Der Raum entsteht durch den Gebrauch, durch die Bewegung.“⁵¹ Damit will er verdeutlichen, dass Raum nichts Gegebenes ist, sondern vielmehr der Effekt, welcher aus einem Zusammenspiel entsteht. Um die Kritik von Massey genauer zu untersuchen beschreibt Marchart Laclaus Verständnis von Raum und Zeit. Laclaus Überlegung ist, dass ein Bedeutungssystem sich nur dann stabilisieren kann, wenn es sich durch ein konstitutives Außen abgrenzt. Dieses Außen kann kein Teil des Systems sein, sondern muss sich radikal abgrenzen. „Ein System, ein Diskurs, eine Struktur ist daher immer von einer konstitutiven Ambivalenz durchzogen, die Laclau Dislokation nennt.“⁵² Das bedeutet also, dass Raum als Struktur begriffen, immer eine Dislokation benötigt, also auch der öffentliche Raum.

Um auf die Frage, ob Raum statisch sei oder nicht, zurück zu kommen bemerkt Marchart, dass Raum nur dann statisch wahrnehmbar sei, wenn er fixiert ist. Marchart bringt das Beispiel eines nationalen Monuments an, das als historischer Gedächtnisraum festgehalten wurde, dann erst komme die physische Bedeutung hinzu. Demnach ist für Laclau Raum die Praxis der Fixierung von Bedeutung. Marchart

⁵⁰ Marchart, Oliver S. 1-3, 2004

⁵¹ Huber, Jörg S.5, 2005

⁵² Marchart, Oliver S.4, 2004

merkt dazu an, dass wenn Raum von Zeit abhängig ist, dieser nie als konstante und pragmatische Konstruktion festzusetzen ist. Laclau trennt also nicht Zeit und Raum durch passiv und aktiv, sondern begreift Zeit als Dislokation, die dafür verantwortlich ist, dass Raum keine passive Masse darstellen kann. Vielmehr kann Raum Zeit verräumlichen. Daraus erweitert Marchart diese Theorie mit den Begriffen von Politik und politischem. Zeit ist für ihn das Politische. Politik hingegen sei die Verräumlichung, also die Praxis der Verräumlichung durch Artikulation. Daraus erschließt sich, dass auch Politik nichts feststehendes sei, sondern sich in Abhängigkeit zu einem Außen (wie beispielsweise Zeit) immer wieder neu konstituiert oder „verräumlicht“ wird.

Wichtig für das Verständnis der politischen Theorie ist die ontisch-ontologische Differenz. Zeit ist dabei das ontologische Prinzip, also das Außen (Dislokation) einer Struktur. Räume hingegen gibt es auf einer ontischen Ebene, da der Raum als geschlossene Totalität unmöglich ist, gibt es eben in diesem Sinne nach Laclau, keinen ontologischen Raum.⁵³

Für die Annäherung an Strategien für die Rekonzeptualisierung von öffentlichem Raum zieht Marchart Foucault, Deleuze und Habermas heran. Um hier nicht zu weit abzuschweifen, werde ich nur die Kritik Marcharts an den Theorien von Foucault, Deleuze und Habermas aufzeigen. Marchart spricht sich gegen die Multiplizierung von Foucault aus, da für ihn klar ist, dass Räume nicht gleichwertig erscheinen und stattdessen ein unstrukturiertes Puzzle ergeben.

Bei Deleuze widerspricht Marchart der Substanzialisierung des Raums. Nach Marchart werden hier Heterotopien, Utopien und Homotopien zusammen gefasst. Hier unterscheiden sich keine Öffentlichkeiten (literarische oder parteipolitische) voneinander. Die Kritik von Marchart besteht vor allem darin, dass er sich gegen einen eigenen Antrieb des öffentlichen Raums ausspricht. Für ihn ist der öffentliche Raum nicht naturgegeben, sondern politisch organisiert. Der dritte Irrweg ist laut Marchart die Hypostasierung des öffentlichen Raums, was einen Raum des Superhirns bedeuten würde. Marchart widerlegt die Annahme, es gebe einen bestimmten öffentlichen Raum, der vernunftgeleitet und zwanglos sei. In diesen Theorien fehlen die Bezüge zu den einzelnen öffentlichen Räumen, also wie sie in Beziehung zueinander stehen. Laut Marchart dominieren bestimmte Öffentlichkeiten andere. Er

⁵³ Marchart, Oliver S.5-6, 2004

stimmt hauptsächlich Rosalyn Deutsche zu, die eine politische Theorie des öffentlichen Raums erfasst.

„In dem Moment, in dem wir davon abgehen, Gesellschaft, eine fundamentale, vereinheitlichende Basis oder Substanz zuzuschreiben, ist gesellschaftlicher Zusammenhalt immer nur das Ergebnis einer vorübergehende – und auf Dauer immer notwendigerweise scheiternden – politischen Artikulation.“⁵⁴

Hier verdeutlicht er noch einmal, was er in allen vorherigen Argumentationen schon gesagt hat. Gesellschaft und Raum sind keine Totalitäten, sondern es geht hier wieder um die Verräumlichung, die Ordnung durch die „politische Artikulation“, also das Außen vergleichbar mit Zeit. Dazu muss man wissen, dass hier Artikulation als eine Konstruktion verstanden wird, als ein Überbau, der das Feld der Politik bestimmt. Des Weiteren erläutert Marchart, dass Öffentlichkeit nur existiere, weil Gesellschaft unmöglich sei. Womit er meint, dass Gesellschaft, als statische Masse nicht existiert, sondern aus Öffentlichkeiten zu einem größeren Ganzen fungiert. Verräumlichung (im Prinzip die Ordnung oder Veränderung durch Zeit) ist wiederum nur möglich weil Gesellschaft keine Basis hat. Durch weitere Öffentlichkeits- und Demokratietheorien kommt Marchart zu dem Schluß, dass Öffentlichkeit immer da entsteht, wo debattiert wird. Der öffentliche Raum ist selbst gar kein Raum, sondern nach Marchart das Prinzip der Reaktivierung. Dieses Prinzip ist nach Marchart die Konstituierung von Raum durch Zeit. Öffentlichkeit gehört seiner Meinung dann eher der ontologischen Ebene an. Es ist ein Prinzip, das durch bestimmte Orte, wie das Parlament, zusammengesetzt wird. Dieser Theorie gegenüber stehen die Thesen von Habermas, die eine Dislokation nur als Störung beschreiben und Raum als eine Totalität anerkennen. Lefort hingegen sieht das Prinzip der Öffentlichkeit eher als Ordnung der Zeitlichkeit. Die Demokratietheorie, die Marchart vertritt sieht Öffentlichkeit als ein Produkt und als Möglichkeitsbedingung von Demokratie. Die Zeit dient dabei nur als Möglichkeit einen Raum zu öffnen, nicht aber ihn zu hegemonisieren. Raum ist dann die Möglichkeit, die entsteht, Zeit zu ordnen. Öffentlichkeit ist dann also das Produkt, welches wir auf einer ontologischen Ebene erfassen können, entstanden aus Ordnungsprinzipien, durch Verräumlichung von Zeit.⁵⁵

Auch bei Stefan Nowotny wird ein Organisationsprinzip als öffentlicher Raum erkennbar.

⁵⁴ Marchart, Oliver S.19, 2004

⁵⁵ Marchart, Oliver S. 19-24, 2004

Für ihn ist “öffentliches Leben” vielmehr der “Zusammenhang gesellschaftlicher Erfahrung”, wie er Kluge zitiert. Der Begriff der Öffentlichkeit beruht für ihn auf Machtverhältnissen. Andererseits meint er aber auch, dass sich aus Öffentlichkeit ein neues politisches Subjekt konstituieren könne.⁵⁶ Er sieht den Begriff der Öffentlichkeit stark in einem politischen Kontext verankert, dabei sieht er einen Prozess des sozialen Werdens, allerdings nicht einer Repräsentation des Sozialen. Es geht bei Nowotny um einen anderen Ansatz, nämlich des “Öffentlich-Werdens”, nämlich den der Abspaltung von der “realen Perversion von Öffentlichkeit”⁵⁷ und seiner Kompetenz als soziales Organisationsprinzip.

Auch Nowotny fasst den öffentlichen Raum als ein Prinzip auf und nicht als totalen Raum.

Marchart meint, es sei eine Entscheidung zu treffen, was Public Art sein will, ob Raum: das Soziale oder Zeit: das Politische. Wenn Raum als das Soziale aufgefasst werden kann, dann gibt es beim „Öffentlich-Werden“, wenn man Nowotny und Marchart vergleicht keine Entscheidung, sondern eine Abhängigkeit, die nie statisch ist. Es kann also nicht nur das eine oder andere sein, solange Verräumlichung, sprich Zeit und Debatte vorhanden sind wird auch Public Art von Raum, also dem Sozialen und Zeit, dem Politischen aufgeschlossen gegenüber treten, um als Produkt „Öffentlich-Werden“ zu können.

Diese Auseinandersetzung verdeutlicht, dass der öffentliche Raum nicht als statischer begriffen werden kann. Allein die Entscheidung ein Theaterprojekt fern ab der Institution zu unternehmen muss bedacht werden. Die Handlungen, die von Spielern „Öffentlich-Werden“, müssen in ihrem Kontext und der Semantik betrachtet werden. Es ist auch hierbei wieder hinzuzufügen, dass die Wahrnehmung vom Standpunkt des Betrachters abhängt. Dabei versuche ich in dieser Arbeit sowohl die Produktionsseite, als auch die der Teilnehmer zu berücksichtigen.

⁵⁶Vgl. Nowotny, Stefan, S. 5

⁵⁷Nowotny, Stefan, S. 6

2.5 Spiel und Theater

Wie in 1.2.3 schon mal angesprochen ist ein wichtiges Merkmal für die Analyse von Spiel als Aufführung, nicht nur das Wesen des Spiels zu erforschen, sondern auch die Frage zu stellen, wann ist Spiel eine Aufführung. Somit auch der Aspekt der Inszenierung. Spiel ist nicht per se inszeniert. Es ist nicht in jedem Spiel die Rede von einer Aufführung. Bei Matthaei ist sowohl die Rede von einer Inszenierung als auch von einem Spiel. Nach Jens Roselt sei die Aufführung das Ereignis an einem bestimmten Tag und die Inszenierung das Gesamtkunstwerk, unabhängig von dem Tag der Aufführung.⁵⁸ Ein weiterer wichtiger Aspekt auf dem Roselt hinweist, ist die Medialität, also das Sehen und Gesehen werden zwischen den Zuschauern und der Aufführung.⁵⁹ Roselt bezieht sich dabei aber vor allem auf Theatersituationen die nicht dieselbe Form der Partizipation im Sinne eines "Games" meinen, welches dem Spieler einen Handlungsraum ermöglicht. Deshalb verweise ich an dieser Stelle nochmal auf Natascha Adamowsky, die im Sinne eines "Games" wie im Exkurs "Big Games" beschrieben, auf die Wahrnehmung des einzelnen Besuchers verweist. Aber auch Roselt bezieht sich auf die subjektiven Wahrnehmungen der Zuschauer, weshalb diese beiden Ansätze sich also nicht ausschließen und in diesem Aspekt das Game und die Aufführung eine Gemeinsamkeit verzeichnen. Ein interessanter Ansatz bei Roselt ist, dass er auf eine Kommunikationstheorie verweist, sie jedoch nicht weiter ausführt, da er ein Sender-Empfänger Modell anspricht, das aber seiner Meinung nach nur einseitig sein kann.⁶⁰ Dem möchte ich im Verlauf dieser Arbeit näher nachgehen und aufzeigen, dass eine Kommunikationstheorie in einer Aufführungsanalyse speziell bei einem solchen "Game" unbedingt herangezogen werden sollte.

Für die Analyse des Praxisbeispiels möchte ich zur Aufführungstheorie den Unterschied von Spiel und Theater anhand von Andreas Kottes Koordinatensystem aufzeigen. Dieses empfiehlt sich dennoch nur bedingt, da er auf einen wesentlichen Unterschied zwischen individuellem, spielerischen Handeln und der Interaktion von Individuen verweist.⁶¹

⁵⁸ Roselt Jens, „Theorie der Aufführung“ S. 53

⁵⁹ ebd. S. 61 Vgl. Kapitel „Sehen und Gesehen werden: Medialität“

⁶⁰ ebd. S. 54

⁶¹ Kotte, Andreas, S. 245

Andreas Kotte beschreibt ein Koordinatensystem, dass er nach dem Spielbegriff von Huizinga ausdifferenziert. Dieses beruht auf zwei Achsen, nämlich der Hervorhebung und somit der Darstellung von etwas und der Konsequenz, also dem Kampf um etwas. Dabei geht es darum aufzuzeigen, wie Spiel differenziert werden kann. Dabei zeigt er zwei Achsen in diesem Koordinatensystem auf, die horizontale veranschaulicht die Konsequenz, also von Tod bis „so tun als ob“ innerhalb des Spiels und die vertikale verdeutlicht den Darstellungsgrad, also vom Kriegsspiel bis zum Schachspiel. Aus theaterwissenschaftlicher Perspektive ist dieses Regelungssystem von Bedeutung, da zwischen Spiel und Theater unterschieden werden kann. Der Unterschied, so Kotte zwischen ganzheitlichem Spiel oder einem Kampf um etwas, kann individuell vollzogen werden, während sich Darstellungen immer auf mehrere Individuen bezieht. Dabei unterscheidet sich die Form des spielerischen Handelns zwischen Darstellenden und Zuschauern. Um Kottes systemische Ausführung hier nicht ewig auszubreiten, möchte ich betonen, dass Theater als bestimmte Form spielerischen Handelns ausgelegt werden kann.⁶²

Dieser Aspekt ist relevant für diese Arbeit und den Unterschied zwischen einem „Game“, das beispielsweise im „Big Game“ ohne Publikum veranstaltet wird zu einem „Big Game“ das Zuschauer einlädt. Wobei bei meinem Praxisbeispiel nicht nur die Rede von einem „Big Game“ ist, worauf ich in der Praxisanalyse noch zu sprechen komme.

Der Aspekt des spielerischen Handelns verdeutlicht wieder den Aspekt, wie schon unter dem Punkt „Spieler“ angemerkt, dass hier näher auf eine Kommunikationstheorie eingegangen werden muss.

Daher werde ich mich auf das Konzept der Interaktion und der Intersubjektivität von Habermas und weiterführend von Clemens K. Stepina beziehen. An dieser Stelle sei festzuhalten, dass sich Spiel und Theater unterscheiden, wobei Theater nach Kotte eine Form spielerischen Handelns darstellt und vor allem als wesentliches Merkmal die *Interaktion* einbezieht. Dies liefert eine Notwendigkeit für gesellschaftliche Theorien der intersubjektiven Handlung aus Habermas „Kommunikativen Handlungstheorie“.

⁶² Kotte, Andreas S. 245-246

Theater ist in dem Sinne, dieser Arbeit als Teil der Gesellschaft zu verstehen und kann nicht ohne Rücksicht auf Interaktionsmodelle näher betrachtet werden. Die Interaktion ist nach Habermas in Bezug auf intersubjektive Kommunikation zu sehen. Insofern ist dies eine wesentliche Komponente, die Theater und Spiel hier verbindet. Wenn bei dem Praxisbeispiel von Theater die Rede ist, dann weil sich das Format an interaktiven Ideen anlehnt, in denen Kommunikation eine besondere Relevanz hat.

2.6 Zusammenfassung des Spielbegriffs

Für die angerissenen Themen, die ich in diesem Kapitel thematisiert habe, möchte ich nun eine Theoriegrundlage anschließen, die für die Analyse des Praxisbeispiels relevant ist. Die hier bisher angesprochenen Ideenmodelle sind die Grundlage und dienen als Struktur für die weitere Annäherung an das Format von *Paradis Artificiels* und meiner Fragestellung, inwiefern das Format als Spiel verstanden werden kann. Die Dimensionen des Spiels sind weit gefasst und sollen hier der Analyse dienen. Andererseits möchte ich aber auch das Gefälle zwischen spielerischem Handeln, einem öffentlichem Raum und der Wahrnehmung aufzeigen, um dem Phänomen des Spiels hier in einem Verständnis sehen, das sich die Idee des Theaters als Spiel nicht nur im Schauspiel erschöpft. Somit möchte ich vor allem den Gedanken weiterführen, dass nicht nur spielerisches Handeln Theater sein kann, sondern näher beleuchten, inwiefern Spiel selbst Format im Theater sein kann.

Dazu lässt sich zusammen fassen, das ich versucht habe den Begriff des Spiels in unterschiedliche Bezüge gesetzt habe und ihn dafür in Spielwelt, Spieler und Spielraum aufgeteilt habe. Dabei ist wichtig, dass hier nicht die Rede vom Schauspiel für die Beschreibung meines Praxisbeispiels sein kann. Aus den beiden Punkten der Spielwelt und der Spieler hat sich eine Theorie eröffnet, die ich im nächsten Kapitel näher veranschaulichen möchte.

Spiel wird im Kontext dieser Arbeit in Anlehnung an den englischen Begriff des „Games“ angelehnt. Dabei versuche ich dennoch aufzuzeigen, dass dieser Begriff trotzdem das Ereignis von dem hier die Rede ist nicht gänzlich gerecht werden kann, da der Aspekt einer Aufführung im Format des „Games“ zu wenig Beachtung findet.

3. Spieltheorie

“Die Inszenierung ist hier nicht ein einstudierter Vorgang, der für Zuschauer wiederholbar gemacht würde, sondern das Angebot einer Situation, in welcher sich dem beobachtenden Mitreisenden umso mehr Facetten eröffnen, je weiter er selbst hineingeht. Woraus sich für alle Beteiligten neue Möglichkeitsräume inmitten des Realen eröffnen – die Codes des Sozialen & die Regeln von Orten werden unterbrochen, sichtbar gemacht, verschoben & können neu geschrieben werden.”

Jörg Lukas Matthaei

Die Spieltheorie oder eine Theorie des Spiels haben sowohl Claus Pias als auch Clemens K. Stepina beschäftigt. Deshalb wird es in diesem Kapitel um spieltheoretische Ansätze gehen, die verdeutlichen, welche Möglichkeiten eine Situation beinhaltet, also das Ausloten einer Kontingenz.⁶³ In dem oben genannten Zitat stecken zwei Ansätze, zum einen geht es um den Zuschauer, der sich in etwas hineinbegibt, zum anderen um die kreierte Welt, auf die er sich einlässt.

Der vom Zuschauer ausgehend betrachtete Ansatz beruht auf einer Handlungstheorie in der sich der Zuschauer auf eine Situation einlässt. Betrachtet man die Inszenierung aus der Perspektive des Regisseurs, geht es um eine strategisch kreierte Welt, in die sich jemand hinein begibt. Für diese beiden Perspektiven möchte ich zwei unterschiedliche Ansätze aufzeigen, die sich nicht unbedingt gegenseitig ausschließen. Anhand des konkreten Beispiels dieser Arbeit geht es um „Paradis Artificiels“ von „Matthaei und Konsorten“, das ich in meiner Analyse von zwei Perspektiven aus versuche zu betrachten. Zum einen ist es der handlungstheoretische Ansatz nach Clemens K. Stepina und zum anderen der regelungstheoretische Ansatz von Claus Pias. Im folgenden Kapitel soll es um die Theorie hinter diesen Ansätzen gehen und um die Aspekte, auf die ich in der Praxisanalyse näher eingehen möchte.

Wenn ich hier von Spieltheorie spreche, dann gehe ich von *Spiel* als einem Theoriemodell aus, das ich im vorherigen Kapitel bereits versucht habe näher zu skizzieren.

⁶³ Luhmann, Niklas spricht im Zusammenhang von Systemkomplexität über die Unabsehbarkeit von Kontingenz. Die Auseinandersetzung und das Inbetracht ziehen von Möglichkeiten ist ein wichtiger Bestandteil von Systemtheorie und im weiteren auch in der Spieltheorie.

Dieses Kapitel soll in einer verkürzten Ausführung die Theoriegrundlage von Habermas und Luhmann aufzeigen, die für die Auseinandersetzung des Spielverständnisses von Claus Pias und Clemens K. Stepina relevant ist.

3.1 Spieltheorie als Regelungstheorie

Aus dem Abschnitt „Spielwelt als Spielsystem“ habe ich im ersten Kapitel schon erwähnt, dass die Strategie ein Prinzip der Ordnung und Regeln herstellen kann. Durch Ansätze von Claus Pias möchte ich auf diesen Aspekt nun noch einmal genauer eingehen. Bevor ich auf die Handlung und somit auf eine Spieltheorie als Handlungstheorie näher zu sprechen komme, ist die Strategie als ein steuernder Ansatz zu verstehen. Dies inkludiert zwar scheinbar ebenfalls eine Handlung, dennoch liegt der Fokus eines gesteuerten oder sich selbststeuernden Systems nicht auf der Interaktion der einzelnen Akteure, sondern in einer höheren Ordnung.⁶⁴

Hierbei geht es nicht nur um die Interaktion von Zuschauern und Spielern, sondern auch um die Interaktion mit technischen Gegenständen. In seinem Spielansatz geht Claus Pias auf den technischen, spieltheoretischen Ansatz der *Games* ein, der sich zu *play* im Sinne einer Handlung unterscheidet.

Claus Pias versucht in „Falsches Spiel. Die Grenzen eines Ressentiments“ einen geschichtlichen Überblick, sowie eine Einordnung von einer Theorie des Spiels aufzuzeigen. Dabei geht er darauf ein, dass an die Spieltheorie erst zu denken sei, wenn nach dem Wesen des Spiels gefragt würde. Er versucht dabei die unterschiedlichen Richtungen aufzuzeigen, wie den Standpunkt der Medientheorie und somit den Aspekt der Technik mit einzubeziehen. Spieltheorien kamen nach Pias immer dann verstärkt als Sozialtheorien zum Einsatz, wenn es gesellschaftliche Umbrüche gab.⁶⁵

Mit dieser These bezieht sich Claus Pias auf Staatstheorien, wie auch Friedrich Schillers, die hier im Rahmen weniger wichtig erscheinen.

⁶⁴ Vgl. Kröll, Friedhelm

⁶⁵ Pias, S. 35

In diesem Aufsatz geht es Pias vor allem um Computerspiele. Wichtig in diesem Kontext ist dabei die Frage, ab wann ein Spiel Einfluss auf unser Leben und auf unsere Alltagswelt hat. Diese Fragestellung kann nicht mit meinem Praxisbeispiel einer inszenierten Umgebung gleich gesetzt werden, dennoch ist die Debatte um den Einfluss und die Modellierung von Wirklichkeit im Spiel eine wichtige Fragestellung in Bezug auf die Grenzen von Alltag und Spiel. Dazu bin ich im ersten Kapitel bereits auf die Begriffe Luhmanns von „realer und fiktiver Realität“ eingegangen.

3.1.1 Spielwelt bei Pias

In Bezug auf Computerspiele (Games) wird hier nicht von einem innerlichen Spiel (Rollenspiel) ausgegangen, sondern von einem strategischen, einem Spiel, das von Technik bestimmt wird. Somit beschreibt Pias, dass Spieltheorie vor allem relevant in den Bereichen Kybernetik, Informationstheorie, mathematische Spieltheorie und Computersimulation sei.⁶⁶ Dennoch gibt es nach Niklas Luhmann eine reale und eine fiktive Realität, was in diesem Kontext meint, dass das strategische Spiel eine Welt schafft, die durch den Einzelnen erst konstruiert werden muss.

Nach Luhmann gibt es sowohl eine reale Realwelt und eine fiktive, die erst durch die Konstruktion einer fiktiven Realwelt eine Unterscheidung beider Welten ermöglicht.⁶⁷ Diese Grenze verschwimmt, wenn die fiktive Welt nicht mehr wie am Bildschirm in einer fiktiven Realwelt, sondern in der Realwelt anderer Akteure angesiedelt ist. Das werde ich in meiner Praxisanalyse näher beschreiben. Zunächst geht es hier eher um einen sozialwissenschaftlichen und somit gesellschaftlichen Ansatz, der nicht klar in einem ästhetischen Raum angesiedelt ist.

Pias versteht Spieltheorie als Regelungstheorie. Er zeigt auf, wie Spieltheorie auch systematisch als Krisentheorie zu verstehen sei, da Spieltheorie immer dann benötigt würde, wenn es eine Destabilisierung oder Störung gäbe, beispielsweise dann, wenn einer dieser zwei Faktoren zu dominant würde.⁶⁸ Diese Faktoren können Spieler und Gegenspieler sein oder aber abstrakter gedacht eine zu dominante Komponente wie beispielsweise in einem Polizeistaat, wenn man diese Regelungstheorie innerhalb einer Systemtheorie denkt. Für diese Arbeit wird es sehr interessant, da gute Spiele

⁶⁶ Pias, S.36

⁶⁷ Vgl. Luhmann, Niklas, „Die Kunst der Gesellschaft“

⁶⁸ Pias, Claus, S. 43

nach Pias, gelungene Regelungen sind. Ein gutes Spiel würde nach Pias nicht zu Ende gehen, da es ein dynamisches Gleichgewicht herstellen würde. In der Gesellschaft könnte nach Pias folgendes Beispiel heran gezogen werden:

„die Preise explodieren nicht, die Polizei wird nicht übermächtig, die Kunst wird nicht formalistisch“. ⁶⁹ Somit scheint es gewisse Regelungen zu geben, die in einer Weise des Spiels begründet werden können.

Der interessanteste Aspekt, den ich für diese Arbeit als wesentlich erachte ist, dass Pias klar formuliert, dass die Spieltheorie Friedrich Schillers nichts über Spiele im kindlichen Spiel oder Rollenspiel Verständnis aussagen, sondern eine Regelungstheorie aufzeigen, die unter dem Begriff des Spiels zu verstehen ist. Spiel dürfe also nicht mit „play“ verglichen werden nach Schiller. Nach Pias könne sich Spieltheorie nur mit Spiel auseinandersetzen, weil sie nichts mit „spielen“ im Sinne der Handlung zu tun haben. Es gehe bei Pias eher um Regelungen, Ordnungen, Systeme, also wie er es nennt um ein GAME. Beim Game gibt es einen Designer, den so genannten Gamedesigner, der das Spiel konzipiert hat und Regeln und Rahmen bestimmt hat (Vgl. Computerspiel).

Bei Schiller gehe es Pias zufolge um den Widerspruch eines Zeitalters, das einerseits wissenschaftlich aufgeklärt sei und andererseits aber die Freiheit im „Faustkampf“ austragen würde. ⁷⁰ Dadurch konstatiert Schiller das Problem der „Verwilderung“. So folgert Pias weiter:

„Moderne, das heißt in soziologischen Begriffen „funktional ausdifferenzierte“ Gesellschaften, machen den Menschen kaputt, denn er kann sich in ihnen nur mehr als „Bruchstück“ ausbilden.“ ⁷¹

Dieses Zitat verdeutlicht, dass es einer übergeordneten Organisation bedarf, die es ermöglicht, eine Gesellschaft zu regeln. Simulationen, die den Games näher kommen, wären wurden geschichtlich betrachtet, Kriegsspiel genannt. Die Entwicklung, die sich aus dieser Regelungstheorie ergibt ist nach Pias die Kybernetik, also *Cybernetics*, deren Komplexität ich hier nicht weiter verfolgen möchte, da diese Wissenschaft zu weit von meinem theaterwissenschaftlichen Erkenntnisinteresse abschweifen würde. Wichtig ist für das Verständnis nur, dass es in der Kybernetik um die Forschung steuernder und sich selbst steuernder Maschinen geht.

⁶⁹ ebd. S. 44

⁷⁰ ebd. S. 39

⁷¹ ebd. S. 39

Dieser Ansatz muss durchaus kritisch zu sehen sein, da es um ein steuerndes System geht, bei dem außer Acht gelassen wird, dass immer handelnde Subjekte in diesem System verankert sind. Selbst wenn es ein steuerndes System gibt, können Subjekte Einfluss auf dieses System nehmen. Dazu möchte ich bei Stepina und Habermas noch näher eingehen.

3.1.2 Spieler bei Pias

Claus Pias beschreibt in seinem Aufsatz „Die Grenzen eines Ressentiments“ mit Huizinga, dass ein „Spielverderber“ das Spiel bedroht und somit beseitigt werden muss, damit das Spiel weiter gehen kann. Pias zeigt auf, dass ein Zusammenhang zwischen politischen, sozialen oder technologischen Krisen- und Umbruchsituationen sowie dem Entstehen von Spieltheorien existiert.⁷²

Als zweites fragt Pias, welche Aufgaben Spieltheorie zu lösen habe, da sie ja nicht nur Diagnose, sondern Vorschlag sei. In diesem Zusammenhang meint Pias, dass es besonders interessant wäre, näher zu betrachten, was vom Spiel ausgeschlossen sei, da dieses „den *Grund* bildet, auf dem die *Figur* des Spiels erst als Lösung wahrgenommen werden kann.“⁷³ Hier haben wir einen wichtigen Ansatzpunkt für die Konstitution eines Subjekts im Spiel oder aber die Konstitution von Spiel durch ein Subjekt. Das Subjekt bestimmt also, was außerhalb des Spiels liegt. Somit werde ich in der Praxisanalyse darauf eingehen, inwiefern der Besucher der Spieler ist.

Als historische Grundlage verwendet Pias wieder die Spieltheorie Friedrich Schillers. Hier bezieht sich Pias auf die Schrift „Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen“⁷⁴. Er beschreibt, wie Schiller das Problem aufgreift, das so alt ist wie die Menschheit selbst, denn der Mensch sei seit seiner Geburt nicht allein, sondern Teil einer Gesellschaft. Dieser Aspekt erinnert wiederum an den kommunikationstheoretischen Ansatz von Clemens K. Stepina, auf den ich noch zu sprechen komme. Nach Pias ist das Problem der Gesellschaft die Organisation des

⁷² Pias, S. 37

⁷³ Pias, S. 38

⁷⁴ Vgl. Schiller, Friedrich „Über die Erziehung des Menschen“ z.B. erschienen

Zusammenlebens. Insofern also ein systematisches, daher besteht überhaupt erst die Notwendigkeit einer Systemtheorie.

„Und dieses Problem eines Zusammenlebens zwischen Kräften und Gesetzen, zwischen Natur und Vernunft, ist gerade auf verstörende Weise aufgebrochen.“⁷⁵

So argumentiert Pias den Konflikt der Systemtheorie, der nur durch eine Organisation behoben werden kann.

Dabei ist problematisch aufzuzeigen, dass Spiel erst durch die Interaktion entsteht, wie ich bei Stepina noch aufzeigen werde. Das intersubjektive Empfinden und der Aspekt der Kommunikation werden im nächsten Punkt näher geschildert.

Es hat immer wieder Bestrebungen gegeben, die versuchten, eine Waage zwischen Vernunft und Empfindungen zu schaffen. Schiller fordert den „Staatskünstler“ für den „Bau einer wahren politischen Freiheit“.⁷⁶ Die Lösung Schillers liegt in dem „ästhetischen Staat“. „An ihm arbeitet der Staatskünstler im Rahmen der ästhetischen Erziehung die sich dem Zufälligen stellt, das in der Vielfalt die Einheit hervortreibt und zugleich das Ganze des Staats in jedem seiner Teile reproduziert.“⁷⁷ Durch diesen Gedanken versucht Pias aufzuzeigen, dass Schiller eine Vielfalt wollte, die durch die Organisation, die er in der Vernunft und durch die „ästhetische Erziehung“ sah, möglich sei.

Pias Ausgangspunkt von einem Dazwischen, von einer Mittelfigur, einer Figur des Dritten, der Mensch als Spieler zwischen „kontingenten Kräften und moralischen Notwendigkeiten“,⁷⁸ verdeutlicht den Menschen nicht nur als Spieler, sondern gleichzeitig als Strategie-Entwickler.

3.1.3 Spielraum bei Pias

Über Pias Lesart von Schiller kann der Spielraum, um den es bei Pias geht näher erläutert werden. Pias geht auf den Begriff des Spiels bei Schiller näher ein, da in der Verbindung mit der Figur des Dritten, die bei Schiller „einmal“ Kultur heiße und eine historische Dimension sei. Ein anderes Mal ist die „Figur des Dritten „Spiel“.“⁷⁹ Der

⁷⁵ Pias, S. 38

⁷⁶ ebd. S. 38

⁷⁷ ebd. S. 41

⁷⁸ ebd. S. 41

⁷⁹ ebd. S. 41

Begriff Spiel habe bei Schiller zwei Dimensionen. Die eine, so Pias, könne man anthropologische Dimension nennen und die andere größere Dimension sei die Herstellung von Gleichgewichten überhaupt und stehe in einer gewissen Art und Weise als Dritte Figur an sich.

„Kultur ist eine Weise des Spiels, Schönheit ist eine Weise des Spiels, und auch die Organisation des Staates ist eine Weise des Spiels.“⁸⁰

Es gilt also nach Pias, dass sowohl Kultur, als auch Spiele eine Art Ordnungssystem darstellen. Durch diesen Zustand käme es zu einer Freiheitserfahrung. Pias sieht Spieltheorie in diesem Sinne als Regelungstheorie vor. Er zeigt auf, wie Spieltheorie auch systematisch als Krisentheorie zu verstehen sei, da Spieltheorie immer dann benötigt würde, wenn es eine Destabilisierung oder Störung gebe, wenn es beispielsweise einen von zweien zu dominanten Faktoren gäbe.⁸¹

Der Spielraum, indem das Spiel von dem Pias hier spricht ist eine Form der Organisation, wie ich sie anhand von Oliver Marchart und Stefan Nowotny im ersten Kapitel bereits erläutert habe. Diese Form möchte ich durch den Hintergrund von Niklas Luhmanns Systemtheorie näher veranschaulichen.

3.1.4 Systemtheorie nach Niklas Luhmann

Um das Verständnis von Claus Pias und dessen Spieltheorie sowie seiner Begrifflichkeit möchte ich einen verkürzten Abriss der Theorie Luhmanns aufzeigen. Bevor ich nun aber beginne die Systemtheorie nach Luhmann zu erklären möchte ich hier vorab darauf hinweisen, dass Niklas Luhmann nach seiner Biografie in den letzten Jahren eher umstritten ist, da ihm nach seinem Tod eine Mitgliedschaft in der NSDAP nachgewiesen wurde, die jedoch bis heute als umstritten gilt.⁸²

Niklas Luhmanns soziologische Systemtheorie beruht auf Theorien der Sozialwissenschaften, vor allem auf dem strukturfunktionalistischen Ansatz von Talcott Parson, auf den ich im Unterpunkt noch eingehen werde. In seiner Systemtheorie ist der Standort des Beobachters entscheidend, wobei dieser meist ein

⁸⁰ ebd. S. 42

⁸¹ ebd. S. 43

⁸² Rastelli, Simone <http://www.ndr.de/geschichte/koepfe/luhmann100.html>

objektiver ist. Es ist nach Luhmann entscheidender, in welchem Kontext, also in welchem System ein Individuum angesiedelt ist, als die Interaktion der einzelnen Subjekte.

Hier muss aber genau unterschieden werden, zwischen dem Individuum und dem handelnden Subjekt. Ein Individuum ist noch lange kein Subjekt, genauso wenig, wie sich der Beobachter nicht Handlungen ohne den Kontext des Subjekts anschauen kann. Luhmann visiert hier eine universalistische Theorie an. Seine Theorie basiert darauf, gesellschaftliche Lebensprozesse auf selbstgeregelter Systeme zu interpretieren. Tendenziell werden dabei gesellschaftliche Individuen nach den Systemen beurteilt und vernachlässigt. In den Sozialwissenschaften gilt die Theorie auch als subjektlose Sozialwissenschaft.⁸³

3.1.5 Strukturfunktionalistische Erkenntnisstrategien

Die Erkenntnisstrategien der Strukturfunktionalisten stellten eine Gegenbewegung zu evolutionistische Erkenntnisstrategien dar. Es gibt aber auch Parallelen zu den evolutionistischen Ansätzen, da die Betrachtung der Gesellschaften immer noch auf der Beschreibung von Analogien zu Organismen besteht. Vergleiche von Körper oder größeren Organismen mit Gesellschaften stammen eigentlich aus den evolutionistischen Erkenntnisstrategien. Allerdings ist der Fokus dieser Erkenntnisstrategien eher auf das Funktionieren eines gesellschaftlichen Ganzen gerichtet.⁸⁴

Die Zentrale Fragestellung dieser Erkenntnisstrategien bezieht sich auf die Frage, wie soziale Ordnung möglich sei. Dieser Aspekt ist ein wesentlicher im sozialwissenschaftlichen Denken, da es seit den Strukturfunktionalisten um die Eigenart des Sozialen geht. Somit fand nach Friedhelm Kröll erst durch diese Erkenntnisstrategien eine Kulturalisierung der sozialwissenschaftlichen Denkweisen statt. Die Kulturalisierung löste die Naturalisierung, die durch die evolutionistischen

⁸³ Kröll, Friedhelm

<http://www.univie.ac.at/sowionline/esowi/cp/denkensoz/denkensoz-full.html>

⁸⁴ Ich beziehe mich hier auf die Einführungslehveranstaltung von Friedhelm Kröll: „Einführung in sozialwissenschaftliches Denken“ am Institut für Kultur- und Sozialanthropologie

Erkenntnisstrategien existierten, ab. Seit dem wird in den Sozialwissenschaften nach Kröll von einer zweiten Natur gesprochen. Demnach werden *Kultur*, *Gesellschaft* und *Persönlichkeit* als Kunstprodukte menschlichen Handelns verstanden. In diesem Prozess bilden sich Formen des gesellschaftlichen Lebens aus und Strukturen kristallisieren sich heraus.

Struktur und Funktionen sind aufeinander bezogen, auf die Idee der Bestandsgarantie sozialer Ordnung.⁸⁵

Émile Durkheim beschreibt die Verschiebung des Fokus von dem der Entwicklung zu dem der Ordnung. Dabei sieht er vor allem:

- Das Problem der Stabilität gesellschaftlicher Ordnungen
- Den Sachverhalt des überindividuellen Charakters der sozialen Wirklichkeit
- Das Problem der Normativität des gesellschaftlichen Lebens, der Strukturen normregulierten Verhaltens und Handelns.

Talcott Parson kombiniert handlungstheoretische- mit strukturtheoretischen Erkenntnisstrategien. Seiner Meinung nach liegt das Problem in der Stabilität sozialer Ordnungen. Strukturfunktionalismus nach Parson heißt:

Kulturelle Objekte, soziale Erscheinungen, Verhalten und Handeln werden auf ihren funktionalen Beitrag für die Stabilität innerhalb eines Gesellschaftssystems analytisch befragt und bewertet.

In der 2. Phase seiner Theorieentwicklung rückt der Handlungsaspekt in den Hintergrund und bezieht sich auf die Idee sich selbst steuernder Systeme. Strukturfunktionalismus transformiert sich zur Systemtheorie.

Das ist also der Vorläufer Niklas Luhmanns.

3.2 Spieltheorie als Handlungstheorie nach Clemens K. Stepina

Clemens K. Stepina zeigt im Gegensatz zu Huizingas allgemein kulturwissenschaftlicher Annäherung des Spielbegriffes die philosophische Position des Spielbegriffs auf. Zum einen erläutert er den Spielbegriff bei Aristoteles und zum anderen geht er auf den neoaristotelischen Spielbegriff ein. Spiel sei Stepina zu folge

⁸⁵ Kröll, Friedhelm

bei Aristoteles eine Entlastung zur Arbeit. Wobei er einen Unterschied zu dem Begriff der Muße beschreibt, der hier noch einmal gesondert vom Spielbegriff betrachtet werden soll da „Muße im Status der Erholung“⁸⁶ stehe.

Durch das Medium Musik, dass von Stepina als das spielerische Medium verstanden wird, versucht er zur erläutern, was *Spiel* sein kann. Somit verbindet der Autor hier Musik und Spiel, Stepina wendet eine Handlungstheorie auf die Überlegungen Aristoteles an (Stepinas Handlungstheorie).⁸⁷

Dabei lässt sich zwischen denjenigen unterscheiden, die Musik vollziehen und denjenigen, die im Zustand der Muße die Musik hören und dabei entspannen.

„Muße ist eine „Beschäftigung“, die selbstzwecklich ist; darin ist sie eben nicht mit dem geschäftigen Spiel zu verwechseln, welches fremden Zwecken, vor allem der Erholung von der mühevollen Arbeit dient.“⁸⁸

Im Neoaristotelischen Verständnis fasst Stepina dann zusammen, dass der Spielbegriff sehr wohl als selbstzwecklich verstanden wird, während die „Arbeit“ hingegen, als fremdzwecklich definiert werde.

Diese Auffassung und Erkenntnisse analysiert Stepina in dem Kapitel „Neoaristotelische Spieltheorien“ genauer und unterscheidet dabei die einzelnen Strömungen. Hieraus versucht er aufzuzeigen, dass es möglich sei Spieltheorie als Handlungstheorie zu beschreiben, die durch das Handeln an sich „spielen“ methodisch adäquat beschrieben werden könne, indem die Verbindungen der psychologischen, soziogenetischen und philosophischen Perspektiven aufzeigt. Diese unterschiedlichen Auseinandersetzungen bieten einen breiten Überblick über die Auseinandersetzungen mit dem Spielbegriff.

Das Konklusio bei Stepina zu anthropologischer/ontischer Spieltheorie erklärt, dass Spiel in dieser aber auch in der phänomenologischen Forschung seinem Wesen nach selbstzwecklich sei. Das Spiel stehe außerhalb des alltäglichen und gewöhnlichen Lebens. Es stehe außerhalb der Welt der Arbeit und gehöre nicht zu den lebensnotwendigen Bedürfnissen. Da Stepina diese Methodik der Phänomenologie für unzureichend erklärt und vor allem die mangelnde Betrachtung der sozioökonomischen Aspekte kritisiert, schlägt er vor:

⁸⁶ Stepina, Clemens, S. 297

⁸⁷ ebd. 297

⁸⁸ ebd. S. 298

„Spielerisches Handeln als ein Handeln für sich muss also im Ensemble des Handelns an sich aufgesucht, beschrieben und analysiert werden.“⁸⁹

Diese These ist für meine Arbeit Ausgangspunkt und der wesentliche Grund für die genaue Praxisanalyse des Projekts „Paradis Artificiels“. Zwar habe ich versucht, für den Begriff des Spiels im ersten Kapitel einen Rahmen zu erstellen, dennoch kann dies ohne den Einbezug der Praxis nur unzureichend behandelt werden.

In seinen weiteren Ausführungen begreift Stepina Spieltheorie als Handlungstheorie. Diese Methode erläutert er anhand der psychologischen Handlungstheorie (nach Oerter) und die philosophische, systemologische Handlungstheorie (nach Stepina). Besonders spannend daran ist, dass er aufzeigt, dass Spiel nicht zwecklos ist:

„Denn Spiel ist immer ein Spiel im ganz konkreten, das heißt in den sozioökonomischen wie solidarischen Strukturen der Gesellschaft, vorzufindenden Leben, und dieses trägt seinen Zweck, nämlich das Leben in spielerischer Sinnhaftigkeit zu führen, in sich.“⁹⁰

Hieraus kann auch wieder Habermas kommunikative Handlungstheorie gelesen werden, da das handelnde Subjekt, indem es ein Souverän darstellt einen Sinn im Handeln sieht. Spielen ist also auch Handeln in einer Erweiterung im Sinne Habermans und somit ist Spiel eine Form des kommunikativen Handelns.

Stepinas Ansatz ist ein handlungstheoretischer, den ich für meine Analyse berücksichtige, da es bei dem Projekt „Paradis Artificiels“ Akteure, also Spieler gibt, die sich zu dem Projekt verhalten und eine „Aufgabe“ bekommen. Dieses Projekt ist deshalb so relevant, weil sich in ihm so viele Formen des Spiels entdecken lassen. Die Theorie ist ein Ideenmodell, das durch und mit der Praxis weiter entwickelt werden kann.

Stepina vergleicht im Sinne einer Subjekttheorie Subjekt, Prädikat und Objekt mit Akteur, Handlung und Gegenstand. Dieses Prinzip weist darauf hin, dass ein Subjekt oder ein Akteur auf etwas bzw. jemanden reagiert. In Bezug auf Habermas könnte auch gesagt werden, dass die Interaktion entscheidend ist. Somit muss genau auf den Moment des Spiels oder in meinem Fallbeispiel auf den Moment des Ereignisses eingegangen werden. Für diese Auseinandersetzung ist die Frage nach der Konstitution des Subjekts ebenfalls relevant. Wenn hier nach der Konstitution des Subjekts gefragt wird, dann bedeutet das die Konstitution von einem Souverän nach

⁸⁹ Stepina, S. 226

⁹⁰ Stepina, S. 227

Habermas. Wie konstituiert sich „Subjekt im Spiel und durch Spiel?“⁹¹, lautet die Fragestellung, auf die ich später noch zu sprechen komme. Für diese Auseinandersetzung habe ich mich mit dem Sammelband „Theater und Subjektkonstitution“ näher auseinandergesetzt, das ich im nächsten Kapitel vorstellen möchte, um Spiel in ein subjektkonstituierendes Moment einzuordnen, das für meine Analyse von Interesse ist. Dabei möchte ich zunächst auf das Kapitel von Clemens K. Stepina in diesem Sammelband näher eingehen.

In Bezug auf Stepinas Subjektverständnis möchte ich seine Ausführungen in dem oben genannten Band erläutern.

Stepina beschreibt in „Ästhetik – Subjekt – Spiel. Plädoyer für eine soziogenetisch-intersubjektive Spieltheorie“ zunächst einen ideengeschichtlichen Abriss des ästhetischen Subjektbegriffs. Er markiert anhand der Theorien Baumgartens einen ästhetischen Subjektbegriff der Gegenstand einer Wissenschaft von sinnlichen Erkenntnissen sei. Bei dem ästhetischen Subjektbegriff, geht es nicht mehr nur um ein zentriertes „Ich“. Dabei existiert jedoch auch in dem Verständnis dieser Definition, ein „Ich“, das anhand „ästhetischer Selbstbezüge über sich reflektieren kann.“⁹² Dabei steht nicht mehr ein denkendes „Ich“ im Zentrum dieses Verständnisses, sondern ein sinnlich wahrnehmendes Subjekt.

„Der ästhetische Mensch ist also kein Naturwesen in einer naturwüchsig gedachten bürgerlichen Gesellschaft an sich, sondern ein durch und durch gesellschaftlich bestimmter Mensch.“⁹³

Dies zeigt sich in einem soziologischen Verständnis an den gegebenen gesellschaftlichen Normen, aus denen sich das Individuum nicht ausschließen kann.⁹⁴ Jeder Mensch wächst in einer Gesellschaft auf, in der er bestimmte Symbole und Regeln kennen lernt, welche jedoch unterschiedlich auf das Individuum wirken. Hier ist wieder der Aspekt der Wahrnehmung entscheidend. Außerdem lässt sich an dieser Stelle ein Rückbezug zu Pias erkennen, somit wirkt jedes Subjekt in einem System unterschiedlich. Nur weil es ein System gibt, in dem ein Subjekt handelt, bedeutet dies nicht, dass dieses System durch seine Strategie jedes Subjekt berechnen kann.

⁹¹ Vgl. Kapitel „Theater und Subjektkonstitution“

⁹² Stepina, Clemens, S. 218

⁹³ ebd. S. 219

⁹⁴ Kröll, Friedhelm

Das wahrnehmende Subjekt ist ein handelndes, ein spielendes Subjekt. Somit wird in dem Praxisbeispiel der Besucher zu einem Handelnden, zu einem Spielenden, worauf ich in der Analyse dann zu sprechen komme.

Die Gesellschaft, die ein kulturell geprägtes Konstrukt ist, bedingt die Wahrnehmung des Subjekts. Stepina verdeutlicht hier, dass ein Subjekt immer in Interaktion mit einem Außen steht. Mit Nietzsche begründet der Autor eine Dezentrierung des Subjektbegriffes, da das Subjekt nicht mehr der Grund für das Ästhetische sei, sondern nur ein einziges konstitutives Moment in dem Prozess dieser Sinneskonstitution ist. Dieses subjektdezentrierte Ästhetik-Verständnis begründet Stepina in einer ästhetischen Intersubjektivität von Habermas, die er erweitert. Stepina zeigt Ästhetik in der *Kritischen Theorie* auf und verdeutlicht, dass das Subjekt nur „ein Moment von ästhetischer Kommunikation“⁹⁵ ist. Von einer Subjekttheorie zeigt Stepina die kritische Theorie als Anfang einer Intersubjektivitätstheorie auf. Hinzu kommt, dass Ästhetik in Bezug auf eine Kommunikationstheorie diskutiert werden sollte und für die nähere Betrachtung des ästhetischen Subjekts eine intersubjektive Spieltheorie hinzugezogen werden soll. Hierfür erläutert Stepina den Spielbegriff bei Schiller und Nietzsche. Auch der Begriff der Kommunikation muss in diesem Kontext als konstituiertes Moment verstanden werden.

In dem Spielverständnis von Schiller zeigt Stepina die Form der ästhetischen Subjektivität auf. Spiel soll als gesellschaftlich relevantes Handeln verstanden werden und hat Schiller unter anderem die Umwandlung des Subjekts zum Ziel. Damit ist gemeint, dass sich das Subjekt verändert. Diese Idee stammt aus Schillers „ästhetischer Erziehung“⁹⁶.

Somit ist Spiel ein Mittel zum Zweck, etwas Fremdzweckliches. Die Relevanz ist immer von der Perspektive abhängig und somit scheint Spiel für Schiller nach Stepina eine Art Machtinstrument darzustellen.

Nietzsche beschreibt Stepina so, dass im Gegensatz zu Schiller die Dezentrierung des Subjekts im Vordergrund stehe und Spiel als Weltmodellierung zu verstehen sei. Stepina kritisiert bei Heidegger und Gadamer, dass sie die ästhetische

⁹⁵ Stepina, Clemens K. Vgl. S. 219

⁹⁶ ebd S. 219

Intersubjektivität nicht kommunikationstheoretisch weiter gedacht haben, weil in ihren Thesen Spiel als Weltmodellierung zu dominierend sei.⁹⁷

Als Grundlage für diese Auffassung versuche ich, Stepinas Vorschlag für eine soziogenetische-intersubjektive Spieltheorie vor allem aus der Perspektive zu betrachten, dass Spiel ein Konstrukt ist, welches sich auf die Handlungen eines Subjekts, das sich durch ein Außen konstituiert, bezieht. Sehr wichtig ist hierbei die Intersubjektivität, die durch Kommunikation entsteht. Dabei ist immer der Kontext, in dem sich Subjekt verhält und bestimmten Regeln unterliegt, von Bedeutung, welche sich durch Gesellschaft (Außen) situieren.

Im instrumentellen Spielhandeln legt Stepina den Fokus auf das eigene egoistische Handeln. In diesem Spielhandeln wird nach Stepina Egoismus erlernt, der sich durch Individualität und Selbstdarstellung überhaupt erst ergibt.⁹⁸

Im solidarischen Spielhandeln erlernt der Mensch die Orientierung an anderen Subjekten. Ein wichtiger Bestandteil ist der Wert der Solidarität im Gemeinschaftsausdruck.⁹⁹ Durch das kommunikative Spielhandeln wird ermöglicht, die Vereinbarung der beiden oben genannten Formen des Spielhandelns zu vereinen. Hierbei können die verschiedenen kommunikativen Sinnwerte transportiert und tradiert werden. Im Alltag tragen Akteure beide Formen, die der egoistischen wie auch der gemeinschaftlichen Ideen, in ihrem Spielhandeln. Stepina spricht davon, dass die Formen des Spielhandelns auf gesellschaftlicher Ebene kommunikativ synthetisieren. Diese Form der Kommunikation und des kommunikativen Spielhandelns bedeutet einen Austausch von unterschiedlichem Spielhandeln der unterschiedlichen Akteure.¹⁰⁰

⁹⁷ ebd. S. 219

⁹⁸ Stepina, Clemens K., „Theater und Subjektkonstitutionen“, S. 227

⁹⁹ ebd. S. 227

¹⁰⁰ ebd. S. 228

3.2.1 Kommunikative Handlungstheorie nach Jürgen Habermas

Als Grundlage für die Ideen Stepinas möchte ich Jürgen Habermas als wichtigsten Stellvertreter für die kommunikationstheoretischen Erkenntnisstrategien in den Sozialwissenschaften kurz ansprechen. In seiner Theorie des kommunikativen Handelns distanziert er sich von der *Kritischen Theorie* der Frankfurter Schule. Seiner Auffassung nach seien die Sozialwissenschaften keine Geschichtswissenschaften. Zudem wird seine sozialwissenschaftliche Betrachtung dem Einbezug der Bewusstseinsphilosophie nicht mehr gerecht. Seine Perspektive geht viel mehr als Grundlage von der sozialen Interaktion aus.

Den Sprechakt als Initiation der Interaktion definiert er als *social act*.¹⁰¹ Die Betrachtungsweise des Beobachters siedelt er individual an, mit dem Sprechakt wird sie dann zur Interaktionsperspektive und somit öffnet sich auch die Perspektive zur Öffentlichkeit. Aus dem *social act* entstehen dann Subjektivität und Sozialität, Innenwelten für die Handelnden. Zentral für seine Theorie des kommunikativen Handelns ist der Zusammenhang zwischen Rationalität und Handeln:

Das Spannungsverhältnis zwischen Systemrationalität und kommunikativer Rationalität ist also die Spannung zwischen systemischer Welt und Lebenswelt.

Habermas Theorie ist sowohl systemtheoretisch, als auch handlungstheoretisch ausgerichtet. Seine Theorie ist gesellschaftskritisch und ein wichtiger Teil bestimmt sein aufklärerischer Entwurf des verantwortlich handelnden Subjekts. Habermas fokussiert in der Theorie kommunikativen Handelns vor allem den sozialen Aspekt der Interaktion, sie wird auf die sozialkulturelle Reproduktion der Gesellschaft ausgerichtet.¹⁰²

Habermas führt für die Bestimmung kommunikativen Handelns vier Handlungsbegriffe an, auf die sich Stepina für die Ausweitung einer Handlungstheorie als Spieltheorie bezieht. Die vier Handlungsbegriffe sind, das teleologische Handeln, das vor allem auf die Entscheidung von Handlungsalternativen ausgerichtet ist. Unter diesem Handlungsbegriff ist auch ein strategisches Handeln zu fassen, das zweckausgerichtet zu verstehen ist. Der Begriff des normregulierten Handelns bezieht

¹⁰¹ Kröll, Friedhelm

¹⁰² Vgl. Kröll, Friedhelm, „Einführung in sozialwissenschaftliches Denken“

sich auf die Rollentheorie und eine Gruppe oder Mitglieder gleicher Werte, die durch Normen ein Verhalten erwarten. Der dritte Begriff wird von Habermas als dramaturgisches Handeln benannt. Dieser Begriff bezieht sich auf die Interaktion. Die Selbstdarstellung ist für das Verständnis des Begriffs ein wesentliches Merkmal, da die Akteure ihre eigene Subjektivität einem Gegenüber vermitteln können, was wiederum ebenfalls einen intersubjektiven Handlungsansatz beschreibt. Schließlich der Begriff des kommunikativen Handelns, der die Interaktion von mindestens zwei Subjekten und deren interpersonale Beziehung eingeht. Vor allem Sprache ist für diesen Begriff ein wichtiger Aspekt, der die Voraussetzung für kommunikatives Handeln darstellt.¹⁰³

3.3 Zusammenfassung

Obwohl ich strukturell bei Stepina nicht die Dimensionen von Spielwelt, Spieler und Spielraum aufgezeigt habe, lässt sich die Struktur des Spielbegriffs auch hier erkennen. Stepinas Spielwelt ist ein ästhetischer Raum. Die Spieler sind handelnde, ästhetische Subjekte, die sich in einer Struktur befinden. Ein wesentlicher Unterschied dieser Ansätze von Claus Pias und Clemens K. Stepina ist die Betrachtungsweise. Während Pias Spieltheorie als eine Systemtheorie zu verstehen ist, muss Stepinas Spieltheorie auf einer handlungstheoretischen Ebene verstanden werden.

Betrachtet man nun noch einmal die im ersten Kapitel verhandelte Struktur der Spielwelt, des Spielers und des Spielraums, so lässt sich zusammen fassend sagen, dass die Analyse der Spielwelt eher von einer systematischen Perspektive aus zu fassen ist. Die Spielwelt ist eine Form der Strategie, die subjektiv erfahrbar wird. Diese wird wiederum vom Spieler wahrgenommen, der nach Stepina ein intersubjektiv handelndes Subjekt ist. Somit ist die Perspektive der Spieler in dieser Arbeit unter Berücksichtigung eines handlungstheoretischen Ansatzes zu verstehen.

Der Spielraum ist die Struktur in der sich das Subjekt befindet und dessen Grenzen vom Subjekt aus definiert werden. Somit ist die Analyse des Spielraums immer auch eine Analyse der Spielwelt und der Spieler.

¹⁰³ Habermas, Jürgen, S. 127-128

4. Subjektkonstitution im Spiel

Im nächsten Kapitel möchte ich verknüpfen, inwiefern durch das Einbeziehen einer kommunikativen Handlungstheorie die Rolle des Subjekts an Wichtigkeit gewinnt. Wenn ich davon ausgehe, dass die Form des Spiels durch Handlungen und Strategien erkennbar wird, dann ist auch die Frage, von wem diese ausgehen und wie Subjekte sich konstituieren. Um diesem Aspekt nachgehen zu können, möchte ich im Folgenden näher auf das Subjekt bei Habermas und Luhmann eingehen sowie auf den Aspekt, welche Art der Kommunikation Theater oder spielerisches Handeln sein kann.

Bei Habermas steht die Konstitution des Subjekts in enger Verknüpfung zur Theorie des kommunikativen Handelns. Bei Luhmann steht wiederum das Subjekt im Kontext autopoietischer Systeme. Diese Ansätze möchte ich im Folgenden kurz aufzeigen damit deutlich wird welche Möglichkeiten durch die Konstitution von Subjekten aufgezeigt werden. Durch die Erforschung von Subjekten werden Blickwinkel, aber auch Positionen definiert. Subjekte sind das Bezeichnende vom Standpunkt des Betrachters aus. Anhand der nun folgenden Impulse möchte ich aufzeigen, inwiefern Schauspiel- und Performersubjekt konstituiert werden und welche Bedeutung diese mit sich bringen. Im Abschnitt zur theatralen Kommunikation möchte ich die spezifische Form der Kommunikation, von der wir im Theater ausgehen, präzisieren. Dabei werde ich auch noch behandeln, wann die Rede von „Theater“ sein kann. Im vorherigen Kapitel bin ich ja auch bereits schon darauf eingegangen, was mögliche Unterschiede zwischen dem Verständnis von „Spiel“ und „Theater“ sein können. Hier werde ich auch nochmal erläutern, was genau ich damit meine. Auch im letzten Kapitel werde ich diese Definition noch einmal präzisieren.

Anschließend komme ich noch auf den Sammelband „Theater und Subjektkonstitution“ zu sprechen, der verdeutlichen soll, welche Formen des Subjekts in Bezug auf das Praxisbeispiel in Betracht gezogen werden.

4.1 Subjekte bei Habermas

Jürgen Habermas hat keine Subjekttheorie aufgestellt, dennoch gibt es vor allem in der „Theorie des kommunikativen Handelns“, auf die ich bereits hingewiesen habe, durchaus Merkmale zu dem Subjekt-Verständnis von Habermas. Dabei muss an dieser Stelle gesagt werden, dass es hier nicht darum geht Habermas Subjektverständnis zu erörtern, als viel mehr eine Richtung aufzuzeigen, wie Subjekte gedacht werden können auf der Grundlage eines hier bereits erwähnten Vertreters.

Durch Habermas Theorie des kommunikativen Handelns ergeben sich bestimmte Merkmale, die für die Definition des Subjekts relevant sind. Vor allem erwähnt Markus Paulus in diesem Zusammenhang die Rolle der Rationalität bei Habermas. Auch in Habermas Schrift zum kommunikativen Handeln widmet er ein Kapitel dem Begriff der Rationalität. Dabei versteht er Rationalität, „wie sprach- und handlungsfähige Subjekte Wissen erwerben und verwenden.“¹⁰⁴ Dies verdeutlicht, dass Sprache und Handlung eine wichtige Grundlage für die Bestimmung des Subjekts darstellen. Für die Rationalität ist dann der Erwerb und das Verwenden von Wissen relevant. Dabei gibt es drei Ansprüche von Wissen: den Wahrheitsanspruch, den Richtigkeitsanspruch und den Wahrhaftigkeitsanspruch. Kommunikatives Handeln ist nach Paulus ein intersubjektiver Verständigungsprozess, bei dem diese drei Formen von Wissen eine Rolle spielen. Die Sprache ermöglicht dabei erst die Konstitution dieser unterschiedlichen Welten. Das Werden steht dabei im Vordergrund, nicht das sein, also der Prozess und die Veränderung. Zwei weitere wichtige Begriffe für das Subjekt-Verständnis nach Jürgen Habermas sind zum einen Identität und die Geltungsansprüche von Individualität. Demnach folgt eine Subjekttheorie nach Habermas einer Entwicklungslogik. Diese beginnt schon bei einem Kleinkind, das die Ausprägung eines Moralbewusstseins und von Rationalität erfährt. Zur Subjekt-Werdung oder zur Konstitution eines Subjekts ist außerdem die Intersubjektivität und sprachliche Komponente entscheidend. Durch Sprache konstituieren sich Subjekte.

Wenn zwei Subjekte in Interaktion treten, dann prallen zwei Welten aufeinander, für diese Verständigung gibt es normative Bedingungen, durch die es ihnen leichter fällt,

¹⁰⁴ Habermas, Jürgen, S. 503

sich zu verständigen. Dabei sieht Paulus bei Habermas vor allem die Sprache als wesentliche Komponente und die leibliche Komponente eher vernachlässigt.¹⁰⁵

Inwiefern diese Perspektive auch auf theatrale Kommunikation zutrifft, werde ich später beleuchten.

Kommunikatives Handeln steht nach Habermas nicht nur für das Handeln, das kommunikative Interaktion ermöglicht, sondern nach Habermas bedeutet kommunikatives Handeln die Interaktion im Interesse miteinander und für einen Konsens, nicht für den Dissens zu Handeln. Es stellt nur eine Handlungsart unter anderen dar und kann nicht mit dem strategischen Handeln gleichgesetzt werden. Im strategischen Handeln. In sprachlichen Verständigungsprozessen ist es wichtig, dass alle Beteiligten überzeugt werden, während sie im strategischen Handeln auch gezwungen werden können.¹⁰⁶

Für den Kontext dieser Arbeit ist das Subjekt das Handelnde, Subjekte stehen in Interaktion. Kommunikatives Handeln ist ein spezifisches. Diese Perspektive stellt also einen subjektorientierten Ansatz dar.

4.2 Subjekte bei Luhmann

Wie in dem vorherigen Abschnitt, geht es auch bei der Systemtheorie Niklas Luhmanns nicht darum, einen Anspruch auf Vollständigkeit zu stellen, sondern die in diesem Kontext wichtigsten Aspekte eine vom System gedachten Perspektive aufzuzeigen.

Hans-Georg Pott versucht bei Niklas Luhmann das Subjekt ausfindig zu machen. Bei Luhmann sei das Subjekt vor allem erkennendes, denkendes und handelndes Individuum. Die Aspekte der Identität und des Individuums sind bei Luhmann und Habermas ähnlich. Die normativen Erwartungen werden von der Gesellschaft vorgegeben. Die Antwort auf Habermas in Bezug auf seine Theorie des kommunikativen Handelns sei die Kommunikation selbst. Diese Aussage ist hier von Pott selbst bemängelt und nur sehr knapp dargestellt. Die Kommunikation sei nach Luhmann die Gesellschaft selbst. Hier unterscheiden sich die Perspektiven auf

¹⁰⁵ Paulus, Markus, S. 17-29

¹⁰⁶ Horster, Detlef, S. 32

Kommunikation. Während Habermas die kommunikative Handlungstheorie die Subjekte frei betrachtet, sieht Luhmann autopoietische Systeme, von denen Subjekte immer umgeben sind. So beschreibt Pott: „sinnhafte Kommunikation als Basisoperation von autopoietischen Teilsystemen“¹⁰⁷. Die sinnhafte Kommunikation ist also nicht nur wie bei Habermas das Interesse des Subjekts, sondern auch Resultat der Teilsysteme. Dabei sieht Luhmann das Problem der vernünftigen Selbstbestimmung. Hier kann aber auch ein wesentlicher Unterschied betrachtet werden, der bei Pott nicht klar markiert wird. Luhmann denkt Gesellschaft nicht vom Individuum, sondern von Systemen.

Es sei nach Pott ein Prozeß der individuellen Identitätsbildung und die Selbstbestimmung, sowie das Erlangen von Vernunft, die auch von Luhmann als wesentliche Merkmale des Subjekts erachtet werden.

Dabei scheint nach Pott der Aspekt des Subjekts bei Luhmann eine wichtige Rolle zu spielen, wobei später im Text klar wird, dass es sich bei der Systemtheorie Luhmanns, um eine Theorie handelt, die nicht vom Subjekt aus gedacht ist.

Der Mensch und soziale Systeme ergeben eine Interaktion, eine wechselseitige Irritation, aber sie sind nicht determiniert das bedeutet, dass sie im Sinne Luhmanns trotzdem frei agieren. Das Resultat von menschlichen Interaktionen und der Einfluss von Teilsystemen sind demnach nicht vorhersehbar.

Das Subjekt wird von Luhmann hinterfragt. Autopoietische Systeme sind soziale und psychische APS, die selbstständig Sinn verwenden. Alles Beobachten und Kommunizieren läuft auf ein Paradox hinaus. Bei Luhmann wird das Subjekt in seiner Prozessualität hinterfragt. Luhmann denkt Gesellschaft vom System nicht vom Individuum her. Es gibt das System der Institution Theater oder in meinem Beispiel der „Wiener Festwochen“ in dessen Rahmen Individuen agieren.

Ein wesentlicher Aspekt nach Luhmann ist der Prozess. Nicht die Menschen, also Individuen „spielen“ oder verfolgen eine „Strategie“, sondern Systeme, wie auch unsere Gesellschaft regelt sich selbst von Innen.¹⁰⁸

Nun möchte ich ganz kurz drei Aspekte nennen, in denen sich Luhmann und Habermas in den Subjekt Betrachtungen unterscheiden. Habermas kritisiert an Luhmann, dass der Systemfunktionalismus die Subjekte zu Systemen verwesen lassen

¹⁰⁷ Pott, Hans-Georg, S. 9

¹⁰⁸ Hagen, Wolfgang

<http://www.whagen.de/publications/LuhmannsMedien/LuhmannsMedien.htm>

würde.¹⁰⁹ Außerdem kritisiert er, dass Luhmann ein erfolgsorientiertes, isoliertes Subjekt beschreiben würde. Luhmann versucht viel mehr das System als Zentrum theoretischer Bemühungen zu sehen. Seine Idee ist es viel mehr subjektnahe Konzeptionen von Systemen zu thematisieren. Es liegt die Idee eines „operationsfähigen, sich in Operationsgegenwarten ereignenden Systems“¹¹⁰, vor. Dabei geht Luhmann aber noch weiter, indem er behauptet, Systeme seien nicht operationsfähig, sondern operativ. Dies würde also bedeuten, dass nach Luhmann eine „radikale Dezentrierung sozialer Operanten, die eben keine Aktanten sind, sondern von ihrer eigenen Zustandsdeterminiertheit überrascht werden“.¹¹¹ Somit gibt es für Luhmann kein „inter“, kein miteinander der einzelnen Systeme, sondern nur ein aufeinander verweisen bestenfalls. Wichtig ist also für diese systemtheoretische Betrachtung, die Prozessualität der einzelnen Teilsysteme.

Zusammengefasst wäre Auseinandersetzung zwischen Habermas und Luhmann in einem Interview von 1971 auf folgendes zu präzisieren:

Habermas würde die Einheit der Individuen und der Gesellschaft in der Lebenswelt erkennen.¹¹² Für Luhmann seien im Gegensatz dazu, die Individuen und die Gesellschaft unterschiedliche „Systeme“.¹¹³

Habermas sehe das Handlungsziel der Individuen im Konsens, Luhmann im Gegensatz dazu vermutet den „bleibenden Dissens“. Bei Habermas sei der normative Universalismus die Basis seiner Gesellschaftstheorie, während bei Luhmann die Funktion der Moral soziologisch in den Blick genommen wird.¹¹⁴

4.3 Theatrale Kommunikation

In „Theatrale Kommunikation als Interaktionsmodalität“ von Joachim Scharloth beschreibt dieser, wie sich die theatrale Kommunikation durch das Betrachten von sprachlichen Kommunikationsmodellen unterscheidet. So vergleicht er das

¹⁰⁹ Nassehi, Armin, S. 420

¹¹⁰ ebd.

¹¹¹ Ebd., S. 421

¹¹² Horster, Detlef, S. 30

¹¹³ ebd. S.30

¹¹⁴ ebd. S.30

Kommunikationsmodell von Lewandowski mit der theatralen Kommunikation und stellt fest, dass es sich nicht um ein Interaktionsmodell nach Lewandowski handeln kann und dass theatrale Kommunikation eine Verabredung, eine Rolle oder ein Spiel vor einem Publikum ist. Es handelt sich jedoch um keine direkte Interaktion, in der das Verhalten oder die Handlung wirklich die Handlung des Anderen beeinflussen könnte. Mitsuya Mori beschreibt drei Basiselemente, die für die theatrale Kommunikation bezeichnend sind. Diese wären: der Schauspieler, der für den Zuschauer spielt. Die Dynamik von Rolle, Zuschauer und Schauspieler macht diese Art der Kommunikation aus. Vor allem aber, und das wurde nach Scharloth von einem schwedischen Theaterwissenschaftler auf den Punkt gebracht, ist der Blick des Zuschauers relevant. Der Blick von einem Außen konstituiert somit erst das theatrale und kein Subjekt konstituiert Theatralität als Eigenschaft. Der Zuschauer wird vielmehr zum Subjekt, indem er die Situation klar als theatrale bestimmt.¹¹⁵

Dazu werde ich nun noch auf nähere Beispiele eingehen, inwiefern Zuschauer Subjekt oder ein Performer Subjekt oder aber ein Schauspieler Subjekt im Kontext der Aufführung auftauchen. Das interessante an dieser unterschiedlichen Subjekt Betrachtung ist, dass durch die Kommunikation und die Handlung durch die Rolle des Subjekts Spiel und Theater unterschieden werden können. Das Theater oder das Schauspiel ist durch theatrale Kommunikation zu erkennen, während sich im Spiel der Spieler immer auf etwas ganz konkretes, also eine Handlung bezieht. Wie ich Stepina bereits zitiert habe, ist Spiel als solches gar nicht existent, sondern immer als ganz konkretes, je nach Kontext zu betrachten.

4.4 Referenz zu „Theater und Subjektkonstitution“

Im Folgenden möchte ich weitere handelnde Subjekte im Kontext eines Ereignisses, also einer Aufführung aufzeigen, um diese in meinem Praxisbeispiel dann konkret zu definieren. Dieses kurze Kapitel referiert über den Sammelband „Theater und Subjektkonstitution. Theatrale Praktiken zwischen Affirmation und Subversion“ und soll aufzeigen, was aus dem vorangegangenen Kapitel bereits angedeutet wurde und

¹¹⁵ Scharloth, Joachim, S. 3-4

zwar, dass die Rolle des Subjekts innerhalb einer Inszenierung ein wichtiger Bestandteil für die Konstitution dieser ist. Ich möchte darauf hinweisen, dass ich innerhalb dieser Rezension immer wieder Hinweise für die Analyse des Praxisbeispiels geben werde, um diesen Teil in die restliche Arbeit sinnvoll einzubetten.

„Theater und Subjektkonstitutionen. Theatrale Praktiken zwischen Affirmation und Subversion“ herausgegeben von Friedemann Kreuder, Michael Bachmann, Julia Pfahl und Dorothea Volz, ist ein Sammelband von kritischen Positionen zu dem Thema Subjektkonstitutionen im weitesten Sinne. Sie liefern ein sehr breites Spektrum, das durch die einzelnen Kapitel von unterschiedlichen Theaterwissenschaftlern diskutiert wird.

Diese Zusammenstellung gliedert sich in Folgende Oberkapitel: Sondierungen, Diskursive Hervorbringung des Subjekts, Techniken des Selbst: Handlungsmodus Subjektivität, Erfahrungs- und Erinnerungsräume, Subjektivation und Theatralität, Chor und Mit-Sein: Subjekt des Chores, das politische Subjekt und Körper-Ränder und Grenzen des Humanen.

Der Sammelband entstand aus den Vorträgen des 10. Kongresses der Gesellschaft für Theaterwissenschaft, der 2010 in Mainz statt gefunden hat.

Im Vorwort beschreiben die Herausgeber welches Vorhaben und welche Diskurse in diesem Sammelband aufgenommen werden sollen. Anhand des Vorworts versuche ich zu beschreiben, inwiefern diese Ankündigungen und Eingangsthesen behandelt wurden und wie sie strukturiert sind.

Die Herausgeber problematisieren im Vorwort, dass die Subjektkonstitution die entscheidende Schnittstelle auf der Grenzlinie zwischen Theater und Leben, darstellt. Sowohl im gesellschaftlichen Leben wie auch in der Darstellung muss sich ein Subjekt verorten und seine Position aushandeln.

In der Kulturtheorie, so eingangs beschrieben, entsteht Subjektivität in dem Aushandeln der individuell leibgebundenen Prozesse und durch gesellschaftliche Normen. Gehen Plessner und Diderot noch von einem Subjekt aus, so argumentieren die Herausgeber dieses Werkes mit Foucault die Auflösung dessen und zeigen die Position von Subjektivität auf. Sie verweisen auf die Begrenztheit des Subjektbegriffes. Dabei wird als Grundlage für dieses sozialwissenschaftliche

Verständnis, der Sozialwissenschaftler Andreas Reckwitz und sein Werk: „Das hybride Subjekt“ genannt, der eine prozessuale Subjektkonstitution in Kultur aufzeigt. Der Inbegriff des prozessualen Subjekts manifestiert sich durch das Verständnis von Subjektivität als „doing subjects“¹¹⁶. Hierbei zeigen die Autoren auf, wie anfällig Subjekte durch dieses prozesshafte Konstrukt gleichzeitig sind.

Insbesondere wird in diesem Werk die Position von Subjektkonstitutionen in Bezug auf Theatralität, Performativität, Phänomenologie, Medialität und Bildlichkeit thematisiert, das anhand der Beiträge aufgezeigt werden soll. Exemplarisch möchte ich dafür auf einzelne Kapitel eingehen.

Das erste Kapitel heißt „Sondierungen“. Dieses einleitende Kapitel macht das Angebot Theatertheorie, und Theaterpraxis unter dem Aspekt der Subjektkonstitution näher zu beleuchten und schlägt dies unter besonderer Rücksicht auf Diderot und Butler vor. Die Autoren sind Doris Kolesch, Gerald Siegmund und Carl Hegemann. Dabei bestehe nach Kolesch das Verständnis Diderots vor allem in der Differenzierung zwischen Subjekt und (Theater-) Figur. Siegmund zeigt im anschließenden Kapitel Jérôme Bels Arbeit, das Verhältnis von Subjekt auf der Bühne und dem Signifikanten im Publikum auf. Es gehe um die Verhandlung des Subjekts im Prozess. Hegemann prägt in seinem Verständnis vor allem den Begriff des Selbstwiderspruchs. Diese drei unterschiedlichen Statements von dem Dramaturgen Carl Hegemann und Kolesch einer Professorin für Theaterwissenschaft, sowie Gerald Siegmund, der ebenfalls eine Professur hat, werden unter *Sondierungen* zusammengefasst. Der vielversprechende Titel dieses Kapitels verspricht eigentlich, dass es hier eine Aufschlüsselung des Begriffsspektrums der Subjektkonstitution geben wird. Diese ersten drei Beiträge im ersten Kapitel behandeln jedoch sehr separat ihr Verständnis von Subjektkonstitution. Es wird hier kein Überblick geschaffen, sondern es sind Einzelpositionen, die wiederum differenziert an einzelnen Beispielen dargestellt werden.

In „Diskursive Hervorbringung des Subjekts“ wird die Konstitution des Subjekts durch die Wirkung und Wahrnehmung eines Außens verdeutlicht. Insofern ist bei einer Analyse die eigene Positionierung stark relevant und die Frage, welche Position die Autoren hier einnehmen. Vor allem die Frage, wo sich der Autor selbst situiert, wenn von *dem* Theater und *der* Gesellschaft die Rede ist.

¹¹⁶ Vgl. Vorwort Kreuder, Friedemann

Als Kernaussage ist auch vor allem in diesem Kapitel wieder das Verständnis dominierend: Im postdramatischen Theater gehe es um ein prozessuales Subjektkonzept.

Im Kapitel „Techniken des Selbst: Handlungsmodus Subjektivität“ beschäftigen sich Autoren vor allem mit der Subjektconstitution durch Handlungen und Handlungsmodelle. *Handlungsmodus Subjektivität* wird zwar als Begrifflichkeit nicht definiert, jedoch kann schlussfolgernd gesagt werden, dass *Subjektivität* durch Handlungen konstituiert werden.

Zunächst beschreibt Matthias Warstat in „Die Verborgene Seite der Subjektconstitution“ vom nicht sichtbaren vom verstecken das Subjekt zu denken. Warstat verweist auf das „Versteckte“, auf das, was zurückgehalten wird und verborgen bleibt. Er versucht in diesem Kapitel Subjektconstitution und Subjektivität eher vom Verstecken als vom Zeigen aus zu denken, da er davon ausgeht, dass Subjektivität vor allem aus psychoanalytischer Perspektive sich im Verborgenen abspielt. Auf das „Unbewusste“ verweist Warstat, wenn es darum geht, dass es immer ein Bedürfnis nach Selbstkontrolle und dem Verstecken des Selbst geht. Verstecken sei aber dann erst möglich, wenn es etwas zu verstecken gibt, das bewusst sei. Die Handlung bei dieser Konstitution von Subjektivität liege in der Strategie: „Denn hier liegen die Ressourcen zu einem strategischen Verhalten, zu einer Politik der Subjektivität, die Spielräume, auch politische Spielräume, eröffnen kann.“¹¹⁷ Er stellt dar, dass Strategie und Subjektivität gleichzusetzen seien. Die Subjektivität bleibt nicht ganz geklärt und führt wiederum zu der Frage, wie diese sich konstituiert. Sein Fazit ist, diese Strategie als Möglichkeit zu begreifen: „...denn wo eine Strategie ist, so könnte man etwas formelhaft zuspitzen, da ist auch Subjektivität“.¹¹⁸

An dieser Stelle möchte ich noch einmal auf das erste Kapitel hinweisen, indem ich in „Spielwelt als Spielsystem“ bereits hingewiesen habe. In diesem Kapitel ging es darum, dass hinter einem Spielsystem eine Strategie steckt. Unter Berücksichtigung Warstats wäre die Strategie als Subjektivität zu denken.

¹¹⁷ Warstat S. 179

¹¹⁸ Warstat S. 180

Dieser Aspekt ist im Zusammenhang mit der Idee von Pias, der Spiel als Strategie denkt, sehr interessant. Wenn Strategie immer eine Subjektivität bedingt, dann würde das bedeuten, im Kontext dieser Arbeit bedingt Spielwelt, im Sinne des ersten Kapitels eine Subjektivität. Auf diesen Aspekt werde ich dann in meiner Praxisanalyse näher eingehen, um anhand des Praxisbeispiels genau zu bestimmen, worin die Subjektivität bei „Paradis Artificiels“ besteht.

Lutz Ellrich beschreibt in „Subjektwerdung in der Mediengesellschaft“ in Bezug auf Freud die Konstitution des Subjekts in unserer Mediengesellschaft. Seine These lautet, Subjekte kreieren oder erfinden nicht mehr, sondern wählen nur noch aus dem medialen Angebot. Er beschreibt aus medienwissenschaftlicher Perspektive, wie ein Subjekt in Bezug auf Performativität verstanden wird und versucht mit Freud seine Auffassung des Subjekts darzulegen. Durch diese Handlungen des Auswählens unterscheidet sich das Subjekt des Kreierens von dem, das auswählt. Dabei bleibt fraglich, was denn erschaffen im Sinne von kreieren bedeuten kann. Dieser Aspekt verweist auf eine Veränderung der Rolle des Subjekts, durch einen medialen Wandel, der aus kommunikationstheoretischer Perspektive eher kritisch zu betrachten ist, da nach Alfred Thomas Bauer (Kommunikationswissenschaftler) diese Veränderung der Rolle sich gegenseitig bedingt und nicht an Hand „der Medien“¹¹⁹ zu konstituieren ist. Um diesen Aspekt an dieser Stelle nicht weiter auszuführen, möchte ich darauf hinweisen, dass die Spieler in meinem Praxisbeispiel ebenfalls die Option des Wählens haben. Dabei so möchte ich später näher darlegen, erschafft der Spieler aber immer auch etwas Neues, wenn er etwas wählt.

Der nächste Beitrag ist von Clemens K. Stepina, der für eine soziogenetische Spieltheorie plädiert. Er erkennt Subjektkonstitutionen durch eine handlungstheoretische Annäherung, die sich durch die soziogenetische Spieltheorie einordnen lässt. Stepina zeigt auf, dass Subjekte nicht mit sich selbst gelten, sondern nur als „ein Aspekt ihrer Konstitution gelten“ können.¹²⁰ Da ich auf Stepina in dem vorangegangenen Kapitel bereits eingegangen bin möchte ich diesen Ansatz hier nicht weiter ausführen.

¹¹⁹ Bauer, Alfred Thomas, versteht unter Medien nicht „Die Medien oder das Medium, sondern Kommunikation ist immer durch Medien zu verstehen.

¹²⁰ Stepina S.221

Andreas Kotte differenziert in „Der Performer als Objekt seiner selbst. Das Prinzip Schlingensief“, dass der Performer im Unterschied zum Schauspieler, das Objekt seiner Selbst sei. Kotte sieht in Schlingensiefs Auffassung von Theater nicht den Sprechakt, als wesentlichste Komponente, sondern das Spiel. Spiel sei die Lust, Ursache zu sein.¹²¹ Kotte argumentiert mit Huizingas Verständnis vom „ganzheitlichen Spiel“. Dabei erklärt er, dass sich ganzheitliches Spiel in einem Koordinatensystem zwischen Darstellung und Hervorhebung und dem Kampf um etwas, mit der jeweiligen Konsequenz, angliedert. Szenische Darstellungen werden nach Kotte im wörtlichen Sinne an die Inszenierung angelehnt und beziehen sich vorrangig auf Leben vor dem Theater.¹²² Bei Kotte geht es also um die Erörterung von Spiel in Bezug auf Performance, speziell am Beispiel Schlingensief erläutert. Kottes Verständnis von *Spiel* begrenzt sich auf das Spiel in der Theorie eines Koordinatensystems. Dies schlüsselt aber auch auf, dass es weniger um eine Subjekt – Objektkonstitution, als um deren Kontingenz in der Verortung gehe.

Sowohl Clemens K. Stepina, als auch Andreas Kotte ermöglichen hier eine Diskussion eines Ansatzes, die nicht weiter aufgegriffen wird. Bei Beiden Autoren wird der Begriff des *Spiels* in den direkten Bezug zur Subjektkonstitution gestellt. Darüber hinaus entwerfen diese Autoren eine Spieltheorie, die sich durch die Handlung konstituiert und das Subjekt in seiner Kontingenz verortet.

In „Subjektwerdung im Blick. Die Szene des Gesehenwerdens“ von Adam Czirak geht es um die Bildbeschreibung von Weydens Selbstbildnis. Der Autor zeigt die gegenteilige Subjektkonstitution bei einer Aufführungssituation auf. Leibliche Kopräsenz sei in der theatralen (Blick-) Kommunikation ein Wechsel bzw. Austausch des Sehens und Gesehenwerdens. Soziale Interaktionen zeichnen sich durch „...eine doppelte Kontingenz aus.“¹²³

In „Subjektivation und Theatralität“ geht es vor allem um die Konstitutionen von Schauspieler Subjekt zu dem Figuren Subjekt und dem Verhältnis. Durch den Begriff „Subjektivation“¹²⁴ von Reckwitz wird hier vorausgesetzt, dass Subjekt ein Produkt

¹²¹ Vgl. Kotte, S. 243

¹²² Vgl. Kotte, S.246

¹²³ Czirak, Adam S. 276

¹²⁴ Vgl. Wild, Katharina, S. 431

kultureller Praktiken zu sein scheint. Dabei gilt die Auflösung des Subjekts, durch den Tod. Tod sei das, wovor jedes Subjekt Angst habe. Erst wenn es davon Abstand nehmen kann und die eigene Subjektivität aufgibt, fängt bei Craig die Schönheit, die er sich im Theater wünscht, an. Diese These verdeutlicht, die Möglichkeit Subjekt ohne Subjektivität zu denken sei. Wobei Katharina Wild Craig mit Butler vergleicht und die Gemeinsamkeit in der Abschaffung des Subjekts sieht, im „Überschreiten von Subjektivität“. ¹²⁵ Wild schließt mit Foucault, da sie verdeutlicht, dass dieses Verständnis parallelen zu Craigs aufweist, wenn es um die Unterwerfung des Subjekts geht.

Diese Kapitel haben somit ein sehr großes Spektrum. „Affirmation und Subversion“ werden in jedem Kapitel aufgezeigt, wenn auch die klare Strukturierung etwas zu kurz kommt.

Im Widergeben dieser gesammelten Beiträge besteht das Bestreben, Widersprüche und Konflikte des Diskurses der Subjektkonstitution aufzuzeigen und zu problematisieren. An Hand dieser unterschiedlichen Beiträge lassen sich Leerstände aufzeigen, die Frage nach einer Positionierung und Verortung eines Subjektmodells. Wir finden hier das Prekäre der Subjektkonstitution, das Undefinierte. Im Zusammenhang zu Welt und Theater ist die Konstitution eines Subjekts immer nur aus einzelnen Perspektiven zu analysieren und zu beschreiben. Es kann keine allgemeingültige Formel für das Subjekt geben, da es im postmodernen Gedankenkonstrukt gar keine Einheit mehr von einem Subjekt gibt. Es kann ein Bezeichnendes darstellen, das jedoch prozessual in seiner Emergenz und Kontingenz zu lesen ist. Selbst wenn die Autoren hier versuchen, Subjektnormen formelhaft zu kontextualisieren, muss dieses Vorhaben scheitern, und zwar an der unmittelbaren Widerlegbarkeit der Manifestierung des Subjekts. Konkrete Beispiele sind für die Eingrenzung, also zur Rahmenbildung des Diskurses, von Vorteil, zeigen aber wiederum auf, wie Sprache uns für die Beschreibung unseres Feldes der darstellenden Künste hemmt.

Dieser referierende Abschnitt, in den ich bereits Anknüpfungen zu meinem Praxisbeispiel eingeflochten habe, zeigt vor allem den Unterschied zwischen einem

¹²⁵ Wild, Katharina S. 432

Performer Subjekt und einem Schauspiel Subjekt auf. Während im Schauspiel immer der Gedanke von einer Figur vorherrscht, ist das Performer Subjekt sein eigenes Objekt. Wichtig ist ebenfalls anzumerken, dass diese Subjekte immer auch in der Situation eines Gegenübers, also dem Zuschauers sind. Für die Analyse des Praxisbeispiels ist für die Verortung des Subjekts immer die Frage der Perspektive mit einzubeziehen.

Von Clemes K. Stepina und Andreas Kotte wird das Subjekt durch das Spiel, oder aber auch andersrum, das Spiel durch das Subjekt, konstituiert. Dieser Ansatz ist für die Definition des „Spielers“ entscheidend, da dieser auch die Grenzen des Spiels bestimmt. Bei beiden Autoren ist der Aspekt der Handlung der Spieler ein wesentlicher, auf den ich dann in der Praxisanalyse zu sprechen komme.

5. Praxisanalyse

„*We can be heroes just for one day*“ David Bowie

Dieses Zitat hat sich Jörg Lukas Matthaei für den Flyer als Ankündigungszitat überlegt. David Bowie und seine ganz persönliche Verbindung zu Drogen zeigt eine Utopie auf, einen Tag ein Held sein zu können. Dahinter steht für Matthaei der Gedanke und die Sehnsucht, in eine künstliche Welt zu fliehen. Diesem Gedanken versucht er in seinem Projekt nachzugehen.

Der Terminus für dieses Projekt kann in dieser Beschreibung nicht der einer Aufführung sein. Deshalb beziehe ich mich bei der Beschreibung des Projekts auf den Termini von Erika Fischer-Lichte, da sie von einem *Ereignis* spricht. Bei dem Projekt von Jörg Lukas Matthaei handelt es sich um ein Ereignis, da sich dieses Projekt aus einzelnen Ereignissen und dessen Event- Charakter ergibt.¹²⁶

Das Projekt besteht zum einen aus dem „Camping Paradis“, dem „Radio Artificielle“ und einer ca. 60 minütigen Audiotour. Aus diesen einzelnen Ereignissen erstreckt sich das tägliche Programm der 8-tägigen Veranstaltung im Mai 2012.

Nach den vorherigen umfassend theoretisch referierten Kapiteln, möchte ich nun das Projekt „Paradis Artificiels“ als Beispiel für meine gewonnenen Inhalte der vorangegangenen Kapitel nutzen. Dabei soll es nicht darum gehen, das Ereignis selbst nachempfinden zu können, sondern die Aspekte des Spiels, die ich vorher bearbeitet habe auf dieses Projekt anzuwenden. *Spiel* soll aus verschiedenen Perspektiven erläutert werden, um aufzuzeigen, inwiefern, Spiel als Format benutzt wurde. Dabei sind zum einen die Begriffe der Spielwelt, der Spieler und des Spielorts relevant, aber auch die handlungstheoretischen und systemtheoretischen Ansätze, sowie die Subjektkonstitution, die ich in den vorherigen Kapiteln angesprochen habe. All diese Begriffe und Theorieansätze, sollen beispielhaft in der Praxis aufgezeigt werden und damit wäre auch kritisch zu beleuchten, ob das denn überhaupt möglich ist.

Meine Eindrücke und Ergebnisse, die ich hier erläutere, beziehen sich auf Gespräche mit Jörg Lukas Matthaei und den Ergebnissen, also dem dokumentierten Material von

¹²⁶ Fischer-Lichte, S. 3 (2003)

der Homepage des Projekts. Dabei ist festzuhalten, dass bisher außer Presse-Feedbacks wenig zu diesem Label theoretisch festgehalten wurde.

Die Praxisanalyse dieser Arbeit basiert durch meine Mitarbeit auf einem Standpunkt der ersten Person. Fundiert an Aussagen, die zu diesem Thema getroffen wurden, die anhand von anderen bereits rezipierten Projekten ähnlicher Art untermauert werden können. Dabei geht es nicht um soziologische Beweise, sondern um Eindrücke und das Forschungsfeld der Wahrnehmung. Mein Interesse gilt dabei der Form und der *Strategie*, die diesem Projekt zu Grunde liegt. Somit werde ich den Fokus auf das Material legen, das nach wie vor auf der Homepage des Projekts verewigt wurde und auf meine persönlichen Eindrücke, sowie den Beschreibungen anderer Autoren zu ähnlichen Projekten.

Dieses Kapitel gestaltet sich zum einen durch die Konzeption und zum anderen durch die Realisierung des Projekts. Dabei geht es weniger um das Aufzeigen von Theorie und Praxis, als um die unterschiedlichen handlungstheoretischen Perspektiven. Zunächst werde ich das Label „Matthaei und Konsorten“ vorstellen und dann auf „Paradis Artificiels – the b-sides“ aus der Perspektive der Produktionsseite näher eingehen. Dabei spreche ich zunächst über die Konzeption, die Strategie und die Arbeitsweise des Labels. Anschließend beleuchte ich die einzelnen Teilaspekte des Projekts „Paradis Artificiels“ in Bezug auf die Realisierung. Dazu gehört, das „Camping Paradis“, zu dem auch die Audiotour gehört, sowie dem „Radio Artificielle“. Wichtig zum Verständnis des Projekts ist der Ablauf, da der Besucher frei wählen kann, was er am Ort des Geschehens erleben möchte. Es ist also jedem selbst überlassen, ob er lieber der Radiosendung von „Radio Artificielle“ zuhören möchte oder zunächst ein Audio-Portrait im Sinne eines „Trips“, vielleicht aber auch einfach den Flair des „Camping Paradis“ erfahren möchte.

Die Experten-Interviews, die auf Radio Artificielles im Netz ausgestrahlt wurden, sind immer noch im Radioarchiv auf der Homepage des Projekts zu finden. In den Interviews geht es jeden Tag, also in jeder Sendung um ein anderes Thema im Kontext der Droge. Für die Vorarbeit und die Auswahl zu diesem Projekt haben wir, also Jörg Lukas Matthaei und ich, uns viele unterschiedliche Gesprächspartner zu diesem Thema angehört und aufgrund des Inhaltes und der Gesprächsbereitschaft die angeführten dann ausgewählt.

5.1 Matthaei und Konsorten

Jörg Lukas Matthaei ist der Gründer dieses Labels. Er ist 1969 in Köln geboren und in Leverkusen aufgewachsen. Er studierte Komparatistik, Philosophie, Ästhetik und Rhetorik in Passau, Bonn und schließlich in Berlin. Aus seinen Studienerfahrungen ergab sich das Projekt: „Studio p: Ein Ort für Pathosforschung“ an der Staatsbankberlin anschloss.¹²⁷

„Matthaei und Konsorten“ nennt sich das Label unter dem Jörg Lukas Matthaei seit dem Jahr 2000 arbeitet und Projekte verwirklicht. Der Name „Matthaei und Konsorten“ beinhaltet schon das Versprechen, dass die Arbeiten von Jörg Lukas Matthaei nicht nur in einem Regietheaterverständnis von ihm sind, sondern an jedem seiner Projekte viele unterschiedliche Menschen beteiligt sind.

„Konsorten Plur. „Mittäter, Beteiligte, Mitschuldige“, im 16. Jh. aus lat. consortes, dem Plural von consors ”an etw. gleichen Anteil habend, Teilhaber, Mitgenosse“ entlehnt...“¹²⁸

Seine Arbeiten finden im Austausch mit anderen Profis aus den Bereichen Tanz, Theater, Musik, Performance, aber auch Gamedesign und Amateuren oder „Alltagsexperten“¹²⁹ statt. Vor allem interessiert sich Jörg Lukas Matthaei aber für den Teil unserer Gesellschaft, der oft ausgegrenzt wird oder zu wenig beleuchtet wird, obwohl wir ständig mit ihm konfrontiert sind. Seine Projekte finden deshalb an Orten statt, die meistens mit den Lebenswirklichkeiten der Akteure zu tun haben und im öffentlichen Raum sind. Diese Eigenart zeichnet diese Projekte besonders aus. So wurden in den letzten zwölf Jahren Stadtteile, ehemalige Vergnügungsparks, Flüchtlingsheime und aber auch Theater „bespielt“. Vierzig unterschiedlichste Arbeiten hat Jörg Lukas Matthaei seit der Labelgründung schon produziert, deren Format mit seinen Worten beschrieben:

„Inszenierungen für die Bühne, über Installationen & Diskursproduktionen bis hin zur Entwicklung neuer Formate für urbane Landschaften, welche seit einigen Jahren einen Schwerpunkt der Arbeit ausmachen, der fortwährend weiter entwickelt wird.“¹³⁰

¹²⁷ Matthaei, Jörg Lukas <http://www.parkae.de/index.php?topic=22&personId=306>
letzter Zugriff: 3.1.2013

¹²⁸ Matthaei, Jörg Lukas <http://www.matthaei-und-konsorten.de/uber-mk/>

¹²⁹ Kaegi, Stefan von Rimini Protokoll erläutert dies in „Experten des Alltags“

¹³⁰ Matthaei, Jörg Lukas www.matthaei&konsorten.de

Das Zitat aus der Selbstbeschreibung Matthaeis zeigt auf, dass seine Arbeiten Experimente im urbanen Raum sind. Seine Produktionen fungieren zwischen Spiel, Theater und Event. Dabei beschreibt er auf seiner Homepage, dass es um Situationen gehe, auf die sich ein Zuschauer einlassen müsse. Dass es bei diesen Produktionen oder Ereignissen nicht um einstudierte Inszenierungen gehe, sondern um die Situation des in Kontakt tretens, die Begegnung, zwischen den Akteuren und dem Zuschauer.

„Engineering Situation“¹³¹ nennt der Regisseur Jörg Lukas Matthaei die Situationen, die er konstruiert. Dabei kann „Engineering“ hier sehr wohl in einem technischen Kontext verstanden werden. Um die Arbeit von „Matthaei und Konsorten“ analysieren zu können muss zwischen den einzelnen Arbeitsschwerpunkten unterschieden werden und es müssen wesentliche Merkmale dieser Arbeiten herausgearbeitet werden.

Performance, Ausstellungen, Theater, Arbeiten mit Tänzern und Schauspielern, außerdem gesellschaftliche Collagen, Portraits von und mit „Alltagsexperten“¹³² sind die Formate, mit denen Jörg Lukas Matthaei bisher gearbeitet hat. Die Disziplinen seiner Arbeit fungieren zwischen Forschung, Regie, Bildergestaltung, Performance, Organisation und konzeptioneller Kunst. Er setzt sich in seinen Arbeiten mit gesellschaftlich relevanten Themen auseinander, die meistens topographisch mit dem Ort seines Schaffens, sowie der Umgebung und deren Menschen zusammenhängen.

So entstand beispielsweise 2010 auf den „Wiener Festwochen“ das Projekt „Schwellenland“, das thematisch an die derzeitige Flüchtlingspolitik anlehnte. Das faszinierende an einem Ort des Reichtums wie Wien eröffnet für diesen Künstler den Perspektivwechsel zu gesellschaftlichen Randgruppen. Er begibt sich je nach Zeit und Raum zu den Orten einer Stadt, die im Alltagsleben von Theaterbesuchern wenig erschlossen sind. Dabei liegt das Bedürfnis nicht darin, dem Publikum eine Randgruppe vorzuführen¹³³, sondern um es mit einer Wissenschaftlerin zu vergleichen wie im Verständnis Vathsala Aithals, denjenigen eine Stimme zu verleihen, die nicht gehört werden.

„Es werden handelnde Subjekte in sozialen Bewegungen untersucht. Die Perspektive ist aber diametral dem gängigen dominanten wissenschaftlichen Kurs entgegengesetzt. Diese völlige Umkehrung sieht die Subalternen im Kontext von Nationalstaat, Globalisierung und

¹³¹ Affenzeller, Margarete beschreibt dies als.....(siehe Artikel im Anhang)

¹³² Im Sinne „Rimini Protokoll“ (vgl. Kaegi, Stefan)

¹³³ im Sinne eines Voyeurismus

Geschichte. Indem die Perspektive umgekehrt wird, werden binäre Oppositionen wie oben-unten, Subjekt-Objekt, aktiv-passiv, entwickelt-unterentwickelt in Frage gestellt.“¹³⁴

Ich möchte mit diesem Vergleich eine postkoloniale Kritik aufzeigen, die mit der Verschiebung der Perspektiven spielt, die in den Arbeiten Matthaeis Thema und Format sind. Wie beschrieben ist auch dieser Zugang eher „diametral zu gängigen Narrativen“¹³⁵ zu verstehen. Dabei wird in den Arbeiten Matthaeis kein postkolonialer, wissenschaftlicher Diskurs eröffnet, sondern ein spielerisch künstlerischer Ansatz kreiert, der diesen Perspektivwechsel in der Praxis für den Moment des Ereignisses ermöglicht.

So kann zusammengefasst werden, dass „Matthaei und Konsorten“ einen Perspektivwechsel anstreben, in Arbeiten, die sich vordergründig mit humanistischen Fragen wie den Menschenrechten und den Grenzen des gesellschaftlichen Lebens befassen. Dabei geht es weniger darum pädagogisch aufzuklären, als kritisch aufzuzeigen, welche Wünsche und Bedürfnisse hinter spezifischen Themengebieten stecken und diese gemeinsam mit verschiedenen Gesellschaftsgruppen zu erarbeiten. Dabei steht im Vordergrund eine Verschiebung, die dem Zuschauer vorgeführt wird, um „das eigentliche“ noch besser zu erkennen.¹³⁶ Es geht nicht darum, diesen Themen mit einem Resümee oder einer Antwort zu begegnen, als viel mehr zuzuhören, sich als „Zuschauer“ oder „Mitspieler“ in eine andere Rolle hineinzusetzen oder viel mehr um ein Tauschgeschäft zwischen Machern, Teilnehmern und Zuschauern.

Das ist der Ansatz dieser Arbeiten, die sehr oft in einer Art *Spiel* ein Tauschgeschäft ermöglichen, in dem der Zuschauer sich in die Rolle eines Asylbewerbers versetzt oder wie im Falle von „Paradis Artificiels“ auf einen *Trip* geschickt wird. In den vergangenen zwölf Jahren sind so über 40 Arbeiten entwickelt worden, meist fernab der Stadttheater-Kultur, maximal in Koproduktion mit großen Häusern oder Festivals. Oft finden diese Projekte von „Matthaei und Konsorten“ konsequenterweise in der freien Szene oder aber an unabhängigeren Institutionen statt.

¹³⁴ Aithal, Vathsala, S. 14

¹³⁵ Matthaei, Jörg Lukas www.matthaei&konsorten.de

¹³⁶ ebd. www.matthaei&konsorten.de

5.2 Konzeption von „Paradis Artificiels“

Um die Konzeption von „Paradis Artificiels“ und die Grundideen des Regisseurs darzulegen, werde ich vor allem die Perspektive der Strategie des Regisseurs näher beleuchten. Im ersten Kapitel habe ich bereits darauf hingewiesen, dass der Spielwelt eine Strategie zu Grunde liegt. Des Weiteren werde ich dann die wichtigsten Elemente der anfänglichen Konzeption und die Arbeitsweise näher erläutern.

5.2.1 Strategisches Handeln – Regie als Strategie

Im Zusammenhang mit dem Thema dieser Arbeit möchte ich insbesondere auf die *Strategie*¹³⁷ hinweisen. Der Regisseur Matthaei arbeitet hier mit einer Strategie eines Suchspiels. Dieses Suchspiel ist dem Gedanken des „white rabbit“-Prinzips entlehnt. Diese Strategie des Projekts möchte ich anhand des Prinzips von Lewis Carrols „Alice im Wunderland“¹³⁸ veranschaulichen. Das Prinzip lautet „Follow the white rabbit!“. Dieses Prinzip stellt die Spielidee dar. Die Idee dem „weißen Kaninchen“ zu folgen ist der Spielanlass für den Zuschauer. Dabei geht es bei Carrol in dieser bekannten Kindergeschichte darum, dass Alice die andere Seite des Spiegels kennen lernt und sich auf eine andere Welt einlässt, in der sie dem weißen Hasen folgt. Im Vergleich zu „Paradis Artificiels“ ist die andere Seite des Spiegels dabei die Welt, die sich durch die Stimme am Telefon während der Audio-Tour eröffnet. Unter anderem auch Jefferson Airplane verarbeitete in dem Song „White Rabbit“ (1967) die Welt der Droge. Die Verbindung von „Alice im Wunderland“ zu dem Thema Drogen ist somit auch in der Musikgeschichte verarbeitet worden. Die Assoziation von Matthaei zwischen dem „Follow the white rabbit“-Prinzip und der Welt der Drogen wurde also nicht frei erfunden. Viel mehr kam es in der Auseinandersetzung mit dem Thema der Droge, die ihn dazu bewegte, ein solches Suchspiel zu erfinden. Mit dieser Idee versucht Matthaei, ein Suchspiel zu initiieren, das den Besucher immer wieder vergebens den Unbekannten am Telefon treffen lassen möchte. Dabei wird durch die Programmierung und der Koppelung zum Handy System von A1 die Möglichkeit

¹³⁷ siehe „Spielwelt als Spielsystem“

¹³⁸ siehe „Alice im Wunderland“ von Lewis Carrol

geboten, die Besucher mit dem Mobiltelefon und einem entsprechenden Code innerhalb Wiens immer wieder Nachrichten zu kommen zu lassen. Der Besucher wird dabei immer wieder aufgefordert, Aufgaben zu erledigen oder zurück zu rufen. „Follow the white rabbit!“ ist die Spielstrategie und darüber hinaus der Spielanlass. Somit der Grund oder der Anlass eines Suchspiels, das daraus entsteht. In diesem Sinne wird die Erfahrung des Zuschauers zu einer Realerfahrung, die der Regisseur intendiert. Hans-Thies Lehmann beschreibt dies als *Concept Theatre*:

„Der veränderte Umgang mit den Theaterzeichen hat zur Folge, daß die Grenzen des Theaters zu Praxisformen, die wie die Performance Art eine Realerfahrung anstreben, fließend werden. Postdramatisches Theater kann man in Anlehnung an Begriff und Sache der »Concept Art« (wie sie zumal um 1970 herum florierte) als einen Versuch verstehen, Kunst in dem Sinne zu konzeptualisieren, daß sie nicht Repräsentation, sondern als eine unmittelbar intendierte Erfahrung des Realen (Zeit, Körper, Raum) bietet: *Concept Theatre*.“¹³⁹

Die Spielanlässe bieten Raum, um die Geschichte der Audiotour auf eine besondere Art und Weise real zu erfahren. Dabei ist der Besucher nicht auf einem Drogentrip, sondern durchlebt die Alltagswelt durch eine neue Perspektive. Hier zu kam eine weitere konzeptionelle Idee für die Strategie, „So wie die Aboriginies durch ihre Songlines eine unsichtbare, mythische Landkarte ihres Kontinents nachzeichnen...“¹⁴⁰, dem Publikum für unterwegs eine Aufgabe zu geben und sie unterwegs Sätze des Gehörtem nachsprechen und lernen zu lassen. Durch diese Idee kommt ein weiterer Spielanlass hinzu, der eine konkrete Aufgabenstellung an den Zuschauer richtet. Der Zuschauer lernt Sätze auswendig, die er durch die Stimme des Audio-Portraits bekommt und soll diese anschließend in der Karaoke-Duschkabine nachsingen. Der Besucher, der sich auf einen „Trip“ begibt, wird aufgefordert, auf eine Mailbox Sätze zu sprechen und ist auf der Suche nach demjenigen, den er am Telefon hört. Durch diese Spielanlässe wird der Zuschauer partizipativer Teil der Inszenierung.

Im Zusammenhang mit dem Zitat von Lehmann möchte ich näher auf einen konzeptuellen Aspekt des Regisseurs zu sprechen kommen und zwar, inwiefern hier von strategischem Handeln des Regisseurs gesprochen werden kann. Somit möchte ich den Ansatz von „Concept Theatre“ mit strategischen Handeln in Verbindung

¹³⁹ Lehmann, Hans-Thies „Postdramatisches Theater“, S. 241

¹⁴⁰ Vgl. Tischendorf, Dieter

bringen. Dazu beziehe ich mich auf das erste Kapitel, in dem ich mich vor allem mit Hilfe Huizingas auf die Eigenarten des Spiels bezogen habe. Matthaei eröffnet das Spiel durch einen Tripberater, der den Zuschauer blind an einen ungewissen Ort führt. Dies kann auch als Eröffnungszeremonie des Spiels gesehen werden. Durch die Aufgaben, die per Sms oder Anruf an den Zuschauer gestellt werden, bekommt dieser gewisse Regeln. Der Zuschauer soll die Aufgaben erledigen, damit die Tour weiter geht. Der Zuschauer absolviert also die Aufgaben und lauscht der Stimme am Telefon. Die Handlung lässt den Zuschauer aktiv, also partizipativ an dem Ereignis teilhaben und durch die Wahrnehmung des Zuschauers kann eine fiktive Welt entstehen. Wie das genau passiert werde ich in der Tripanalyse noch näher veranschaulichen. Der Regisseur hat ein gewisses Vorhaben, nämlich das Ziel den Zuhörer in eine intime Situation mit der Stimme und dessen Geschichte zu bringen. Dies ist das strategische Vorhaben, das er versucht zu inszenieren. Werden nun die Handlungstheorien von Habermas herangezogen, kann diese Handlung nur bedingt erläutert werden. Die Handlung des Regisseurs steht nicht in einem unmittelbaren Kontakt zum Zuschauer. Die Stimme am Telefon ist kein interaktives Gespräch. Sie erzählt eine Geschichte, auf die der Zuschauer keinen Einfluss nehmen kann. Trotzdem kann der Zuschauer Aufgaben erfüllen und nach Adamowsky auch partizipativ teilnehmen, in dem er zuhört und indem sich der Zuschauer seine eigene Spielwelt kreiert. Anhand von Natascha Adamowsky habe ich versucht zu beschreiben, dass dies eine Form der ästhetischen Partizipation darstellt. Matthaei eröffnet eine Spielwelt, die subjektiv vom Zuschauer durchlebt wird. Darauf werde ich in dem Abschnitt der „Tripanalyse“ noch näher eingehen.

Abschließend ist hier zu sagen, dass dem Projekt eine Strategie des Regisseurs zu Grunde liegt, die von diesem getragen wird und nicht über die Handlung von Schauspielern repräsentiert wird. Der Regisseur inszeniert eine Tour, die vom Zuschauer erlebt werden soll. Inwiefern ein Spiel inszeniert sein kann oder durch die Handlung entsteht werde ich am Ende dieses Kapitels näher diskutieren. Um diesen Aspekt näher zu beleuchten möchte ich zunächst „Paradis Artificiels“ näher darstellen.

5.2.2 Rahmen des Projekts

Das Projekt von Matthaei findet auf den „Wiener Festwochen“ 2012 statt. Zunächst sollte hier erwähnt werden, dass das Programm von „Into the City“ auf den „Wiener Festwochen“ ein Programm ist, dass sich mit Interventionen im öffentlichen Raum beschäftigt und meistens zwischen den Formaten Musik, Theater, Performance und Installationen fungiert.

Wolfgang Schlag ist seit 2006 der Kurator von „Into the City“ und ist unter anderem Herausgeber von CD-Kompilationen für die UNESCO. Sein Programm bei „Into the City“ bezieht meistens unterschiedlichste Communities der Stadt Wien mit ein. Das Projekt „Paradis Artificiels – the b-sides“¹⁴¹ und die Arbeit des Regisseurs, wird dem Anspruch des Kurators gerecht. Das Programm von „Into the City“ legt seinen Schwerpunkt auf *Musik*.¹⁴² Der Untertitel *the b-sides* spricht schon einen musikalischen Aspekt an, da es sich bei den „b-sides“ um die b-Seite einer LP (Vinyl) handelt. Für die „Wiener Festwochen 2012“ hat sich Matthaei die Unterstützung von Susanne Rogenhofer alias Sweet Susie geholt, um mit ihr ein DJ-line-up für sein Vorhaben zu erstellen. Die langjährige DJane Sweet Susie kennt sich in der Wiener Musikszene seit Ende der 80er Jahre aus und legte früher im Szeneclub „Flex“ auf. Der Untertitel „the b-sides“ weist aber auch darauf hin, dass es sich um die zweite Seite einer LP handelt und nicht um die „a-Seite“, was ein Hinweis auf die Rückseite verdeutlicht. Die Rückseite in Bezug auf das Projekt „Paradis Artificiels“ stellt die Abweichung von einer Mainstream-Gesellschaft dar. Mit Schallplatten, also LPs beschäftigen sich auch nur diejenigen, die sich dafür interessieren. Das verdeutlicht die Musiker, aber auch das Thema des Projekts „Paradis Artificiels“, welches sich vor allem mit Drogenexperten im weitesten Sinne beschäftigt. Die DJs kommen alle aus unterschiedlichen Musikszenen, in denen Drogen eine Rolle gespielt haben und es auch heute noch tun. Der Haupttitel „Paradis Artificiels“ ist dem Werk von Charles Baudelaire sehr ähnlich: „Die künstlichen Paradiese“ (Deutsch) oder „Les Paradise Artificiels“¹⁴³. Auf diesen Forschungsbericht zu Drogen und Kreativität werde ich im nächsten Abschnitt noch zu sprechen kommen. Ich möchte an dieser Stelle nur darauf

¹⁴² <http://www.festwochen.at/index.php?id=74>

¹⁴³ von 1860, französischer Originaltitel

hinweisen, dass in dem Titel deutlich vermerkt wird, dass sich das Projekt im weitesten Sinne auf die Auseinandersetzung mit Drogen bezieht.

5.2.3 Faszination Drogen

Bereits im Jahre 1860 verfasste Charles Boudelaire seinen Forschungsbericht „Les Paradis Artificiels, opium et haschisch“, auf deutsch „Die künstlichen Paradiese“. Schon Baudelaire entdeckte einen Zusammenhang zwischen dem Konsum von Drogen und gesteigerter Kreativität. Baudelaire hat somit einen Zusammenhang zwischen Kunst und Drogen gesehen. Was er damals entdeckte, wurde vor allem in den Endsechzigern exzessiv erprobt, und in der heutigen Clubkultur ist der regelmäßige Umgang von illegalen Drogen eher gewöhnlich als außerordentlich. Für den Regisseur stellt sich hier, wie für Baudelaire, die Frage, was genau der Reiz ist, der sich hinter diesen gesundheitsschädlichen und stark abhängig machenden Substanzen verbirgt. Genau diese Frage ist ein wichtiger Ausgangspunkt auf den Spuren der Droge in Wien. Sowie die Frage, ob es ein künstliches Paradies geben kann oder ob man sich auf Knopfdruck in einen besseren Zustand versetzen und Glück erfahren kann. Diese Fragen sind vor allem in einem zeitlichen und räumlichen Kontext zu sehen. Angelehnt an Boudelaire, ohne näher auf ihn einzugehen macht sich Matthaui ähnlich wie in einem Forschungsbericht, auf die Suche nach Experten und interviewt diese. Inhaltlich ist setzt sich dieses Projekt also mit den Erfahrungen mit Drogen auseinander. Matthaui war es für seine Arbeit wichtig, einen Überblick zu bekommen, wie sich die unterschiedlichen gesellschaftlichen Gruppen dem Thema nähern. Vor allem die Selbstverständlichkeit bei Interviews am Karlsplatz oder bei Einigen aus der Gastroszene oder aber auch bei Medizinerinnen und jungen Club Besuchern, ist Matthaui dabei aufgefallen.

5.2.4 Erfahrungsberichte der Drogenexperten

In dem Projekt von Matthaui versucht dieser sich damit auseinanderzusetzen, worin die Begeisterung in Wien heute steckt, nach der ein oder anderen pflanzlichen oder synthetischen Droge zu greifen. Dabei recherchiert er vor allem in Gesprächen, um

dann in Form von Interviews herauszufinden, worum es den einzelnen Experten oder Usern beziehungsweise Ex-Usern geht und welche Zusammenhänge diese zwischen gesellschaftlichen Aspekten und dem Konsum von Drogen sehen. Dabei ist der Eindruck stets ein subjektiver. Es geht nicht darum, nach einer Erkenntnismethode vorzugehen oder statistisch Zahlen zu bestimmen. Das Anliegen besteht darin, Meinungen und Standpunkte zu hören und die Thematik unabhängig von gesellschaftlichem Status anzubringen.

Als Spiegel der Gesellschaft dient auch für Matthaei die Darstellende Kunst, mit der er versucht seine Forschung bildlich umzusetzen. Aus wissenschaftlicher Perspektive beschreibt Brigitte Marschall in ihrem Buch „Die Droge und ihr Double. Zur Theatralität anderer Bewusstseinszustände“, dass sich die Form des Theaters als Metapher für die Darstellung der Droge besonders gut eigne, da sich Theater, wie ein Rauschzustand zwischen Realem und Illusioniertem bewege.¹⁴⁴ Die Form ist bei Matthaeis Projekt kein Mittel der theatralen Darstellung durch Schauspieler, sondern als Mittel dient die Wiedergabe von Erfahrungsberichten durch Experten. Dennoch bewegt sich dieses Ereignis zwischen Realem und Illusioniertem, was auch schon im ersten Kapitel angesprochen wurde. Matthaei arbeitet hier aber, wie Luhmann es formuliert mit realer Realwelt und nicht mit einer fiktiven Realwelt. Vor allem die Interviews, also die Erfahrungsberichte sind real. Hans-Thies Lehmann beschreibt, dass es im postdramatischen Theater um Erfahrungsberichte gehe, die er auch für die Theaterwissenschaft einfordert, indem er eher für eine erfahrungstheoretische als hermeneutische Position plädiert.¹⁴⁵ Die Erfahrungsberichte lassen die Grenze zwischen dem Illusioniertem und dem Realen besonders stark verschwimmen. Der künstlerische Rahmen bietet einen Anlass des Experteninterviews. Die Bereitschaft der Interviewpartner vor allem durch den Rahmen, der dieses künstlerische Projekt vermittelt, hat die Gesprächsbereitschaft der Experten erhöht. Damit meine ich nicht, dass diese Form der Praxis einen Therapieansatz darstellt. Es geht hier nicht um eine Form der Theaterpädagogik oder des Psychodramas, sondern viel mehr um persönliche Eindrücke, die in ein Spielformat gefiltert werden, um einen Austausch mit den Erfahrungen der Droge, zu ermöglichen. Die Informationen basieren auf Berichten und Kommentaren von Zeugen aus einer Drogenszene Wiens und den

¹⁴⁴ Marschall, Brigitte, S. 37

¹⁴⁵ Lehmann, Hans-Thies, Vorwort

außenstehenden Experten aus der Psychotherapie, der Toxikologie und der Historie. Zusammen ergibt sich aus diesen Stellungnahmen eine Art gesellschaftliche Plastik nach Beuys, die wir durch diese Positionen betrachten können.

5.2.5 Arbeitsweise

Die Recherchephase zu dem Projekt „Paradis Artificiels“ gliedert sich in unterschiedliche Arbeitsphasen. Zunächst haben Jörg Lukas Matthaei und ich als Produktionsleitung die unterschiedlichsten Interessensfelder der Organisationen und Privatpersonen in dem Bereich Drogenprävention und Drogenthematik abgesteckt. Diese gliedern sich in die Bereiche Drogen und Musik, Drogen und High Society, Drogen und Kunst, Drogen und Medizin (Substitution) und Drogen und Politik. Das sind die Bereiche, die wir für die Experten-Sendung des Radio Artificiels in Betracht gezogen haben. Hinzu kamen Themengebiete, aus denen wir keinerlei Gesprächsbereitschaft erhalten haben, wie Drogen und Wirtschaft, also über den Handel bis hin zum Gebrauch von illegalen Substanzen in wirtschaftlichen Unternehmen. Außerdem kommen natürlich für die Audio-Portraits Konsumenten und ehemalige Konsumenten von illegalen Drogen hinzu. Für diese breit angelegten Themenbereiche haben wir uns mit vielen verschiedenen Leuten getroffen, um einen Überblick zu der Auseinandersetzung mit diesem Thema zu bekommen. So kam es zu Treffen mit dem Suchtbeauftragten der „Stadt Wien“ und zu dem Kontakt mit Organisationen wie „CheckIt“, die Drogen auf ihre Inhaltsstoffe überprüfen. Aber auch soziale Organisationen wie beispielsweise die „Suchthilfe Wien“. Das war zunächst die Recherchephase für die Radio-Gäste. Dann gab es noch die Interviews mit Drogenexperten, die uns ihre persönliche Lebensgeschichte erzählten. Zum einen anonyme Konsumenten oder ehemalige Konsumenten, aber auch andere Teilnehmer oder Angehörige, die in ihrem Alltag Erfahrungen mit dem Thema gesammelt haben. Insgesamt kam es so zu zwanzig Audio-Portraits, von Menschen, die sich dazu bereit erklärt haben ihre Geschichte zu erzählen und zu veröffentlichen.

Die Arbeitsweise beschreibt also vor allem Gespräche, die Matthaei führt. Zuhören ist ein wichtiges Werkzeug, das ihn immer wieder neue Denkanstöße für die Umsetzung seiner Arbeit bietet. Ausgehend von seinem Konzept, das ein Suchspiel zum Thema

Drogen in Wien sein sollte, führte Matthaei zahlreiche Gespräche und suchte all die Orte in Wien auf, die er für dieses Thema relevant fand.

5.3 Realisierung des Projekts

Für den nächsten Abschnitt zur Realisierung möchte ich anmerken, dass die Handlungstheorie und der Aspekt der Spieler, also der Subjekte ein wichtiger Teil dieses Abschnitts ist. Zunächst möchte ich dafür auf die Umsetzung eingehen, in welche Ereignisse sich das Projekt gliedert, um dann die Rolle der Spieler und die Handlungen näher eingehen zu können. Nachdem ich also einen Versuch unternehme die handlungstheoretischen Perspektiven auf einzelne Rollen in dem Projekt abzuarbeiten werde ich anschließend das „Camping Paradis“ mit der Audiotour und das „Radio Artificielle“ darstellen.

5.3.1 Handlungstheoretische Aspekte bei „Paradis Artificiels“

Im folgenden Abschnitt möchte ich beschreiben, wie ich vorgehen werde und welche Punkte der Handlungstheorie mir für die Analyse dieser Arbeit relevant erscheinen. Dafür gehe ich besonders auf das dritte Kapitel zur „Spieltheorie als Handlungstheorie bei Stepina“ näher ein. In diesem Abschnitt habe ich bereits ein Zitat angebracht, dass spielerisches Handeln im Ensemble der Handlungen betrachtet werden soll und dies ein wichtiger Anlass für die Verknüpfung von Theorie und Praxis in dieser Arbeit darstellt. Ich möchte an dieser Stelle noch einmal wichtige Punkte nennen, die für die nähere Untersuchung einer Handlungstheorie bei „Paradis Artificiels“ von Bedeutung sind. Dabei beziehe ich mich vor allem auf Clemens K. Stepina. Nach Stepina ist Spiel auch als kommunikatives Handeln zu verstehen, da spielerisches Handeln durch ein souveränes Subjekt die Sinnhaftigkeit in sich trage. Inwiefern spielerisches Handeln bei Paradis Artificiels eine Form des kommunikativen Handelns ist, wird also ein wichtiger Aspekt in den folgenden Abschnitten dieses Kapitels. Außerdem muss für die handlungstheoretische Spielanalyse das Spiel als Form in gewisser Hinsicht als Gegeben anerkannt werden, wobei ich mich auch immer wieder auf Huizinga und die aus Kapitel zwei gewählten Definitionen beziehen werde. Ein

weiterer wichtiger Punkt nach Stepina für die Betrachtung von kommunikativem Handeln bei „Paradis Artificiels“ ist der Vergleich im Sinne einer Subjekttheorie. Demnach ist nach dem Akteur, der Handlung und dem Gegenstand zu fragen. Für dieses Merkmal ebenfalls relevant ist dann die Form der Interaktion. Daraus ergibt sich dann wie sich Subjekt durch Spiel konstituiert. Nach Stepina steht nun nicht mehr ein denkendes „Ich“ im Zentrum sondern ein sinnlich, ein wahrnehmendes Subjekt. Um nun diese Punkte zu benennen und zu erforschen werde ich versuchen die Akteure, Handlungen und Gegenstände ausfindig zu machen, um dann auf diese Teilaspekte näher eingehen zu können. Dafür werde ich die einzelnen Ereignisse von „Paradis Artificiels“ beschreiben, um dann darin Subjekte und spielerisches Handeln näher zu erläutern.

5.3.2. Camping Paradis

Das „Camping Paradis“ beschreibt ein Wohnmobil, das täglich guerillaartig seinen Standort innerhalb Wiens wechselt. Dieses Mobil ist kein rohes/bloßes Wohnmobil, sondern ein designtes Gefährt, das auf dem Dach eine Beschilderung trägt und geschmückt ist (siehe Abb1.).

Das „Camping Paradis“ beschreibt also das Mobil als Forschungs- und Sendestation. In dem Mobil ist eine komplexe Technik vorhanden, die von drei Laptops gesteuert wird. Einer der Laptops ist für den Radio-Livestream, einer für die Karaoke-Duschkabine und schließlich der dritte zum uploaden von Videos und Informationen für die Homepage eingerichtet. Auf das Radio werde ich anschließend zu sprechen kommen.

Die Karaokeanlage befindet sich in der Dusche des Wohnmobils und ist für die Besucher installiert, die von der Audiotour zurückkehren. Auf die Audio-Portraits, die während der Audiotour zu hören sind, gehe ich ebenfalls später ein. Die Homepage existiert nach wie vor und dient als Archiv der gesammelten Karaoke Videos, sowie der täglichen Dokumentation von einem Filmteam und den aufgezeichneten Radiosendungen.¹⁴⁶

¹⁴⁶ Matthaei, Jörg Lukas www.paradisartificiels.at

Um diese Darstellung zusammenzufassen handelt es sich um ein Wohnmobil, das an acht Tagen jeweils an unterschiedlichen Orten der Stadt aufgebaut wird. Mit der Dekoration des Wohnmobils hat es aber mehr auf sich, als nur optisch aufzufallen. Mit der Verkleidung des Wohnmobils soll eine gewisse Illusion eines Mobils der künstlichen Paradiese aufgezeigt werden. Ein wiederkehrendes Motiv in den Interviews ist der „Trip“, nicht nur der Droge, sondern auch die Sehnsucht der Drogenexperten, weg zu fahren, eine Reise in eine andere Welt zu unternehmen. Das Wohnmobil steht sinnbildlich für die Faszination des Wegfahrens und der Reise in ein Paradies. Speziell an dem Wohnmobil ist das temporäre Verweilen an einem Ort, was außerdem dem Ereignis von „Matthaei und Konsorten“ ermöglicht die unterschiedlichsten Besucher in der gesamten Stadt zu erreichen.

5.3.3 Technik

Ein wesentlicher Teil, der zur Realisierung beigetragen hat, ist ein technisches Netz (Netzwerkssystem) von A1 und die Einrichtung des Streams für das Internet vom „Kunstradio“ gewesen. In Anbetracht dessen muss bei diesem Projekt von einem Projekt gesprochen werden, dass ohne diese Technik so nicht möglich gewesen wäre. Vor allem für die Einrichtung des Geruilla-Radiosenders, aber auch für die Audiotour war diese Einrichtung notwendig. Wenn ich vorher in der Arbeit von „Matthaei und Konsorten“ von „Engineering Situations“ gesprochen habe, dann lässt sich dafür das Verfahren der Audiotour als Beispiel veranschaulichen. Ein komplexes Computerprogramm sorgt dafür, dass über das Netz von A1 die eingespeicherten Audioschnitte wieder gegeben werden. In einer zeitlichen Abfolge sendet es dann eingegebene SMS an die registrierten Handys. Dieser Vorgang wäre nicht ohne die Zusammenarbeit mit einem Programmierer und den technischen Experten vor Ort im Wohnmobil möglich gewesen. Dieses Projekt unterscheidet sich nicht nur im darstellerischen Bereich von einer Theaterproduktion sondern im gesamten Bereich der Konzeption genauso wie in den Proben und herkömmlichen Produktionsabläufen. Dabei ist Matthaei selbst eher Cutter, Designer und Ingenieur der inszenierten Situationen. Diese Auswertungen und das Zusammenführen des gesammelten

Materials, sowie das Kuratieren des Radioprogramms sind die künstlerischen Aufgaben in diesem Projekt.

Ein weiterer wesentlicher Aspekt ist die mediale Präsenz der Homepage, durch die Inhalte, Informationen über den Standort, sowie das Programm des Wohnmobils für die Besucher der Wiener Festwochen zugänglich sind. Schließlich ist außerdem noch die Technik der Karaoke-Anlage zu erwähnen, die im Anschluss an den „Trip“ für den Zuschauer eingerichtet ist. An dieser Karaoke Anlage muss der Trip-Rückkehrer dann seine gelernten Sätze noch einmal vorsingen, während er gefilmt wird. Diese Karaoke-Anlage wurde in der Duschkabine des Wohnmobils eingerichtet.

5.3.4 Audiotour – Tripanalyse

Zu dem „Camping Paradis“ gehört als Schwerpunkt des Ereignisses die Audiotour. Diese Tour gestaltet sich durch die einzelnen Audio-Portraits, die Jörg Lukas Matthaei aus den Interviews zusammen geschnitten hat.

Die Audio-Portraits werden an den jeweiligen Orten, an denen das Wohnmobil steht, von so genannten „Trip-Beratern“ via Handy ausgeteilt, und eine Stimme eines Drogenexperten wird dem Besucher auf den Weg gegeben. Dieser Weg, der von den Besuchern zurückgelegt wird, heißt bezeichnender Weise *Trip*, wie auch umgangssprachlich die Einnahme einer synthetischen Droge als *Trip* bezeichnet wird.¹⁴⁷

In dieser beispielhaften Analyse des so genannten „Trips“ möchte ich vor allem auf die Wahrnehmung und die Vorgänge eingehen, die bei dieser Audiotour (Trip) entstehen. Mein Forschungsinteresse bei dieser beispielhaften Tripanalyse besteht darin, den Spielcharakter ausfindig zu machen. Dabei ist vor allem die Frage relevant, in welcher Situation sich die Besucher hier in einem Spiel befinden. Dabei ist auch die Frage nach der Subjektkonstitution von Bedeutung. Ich beziehe mich im Folgenden auf den ersten Tag der achttägigen Tour des Ereignisses „Paradis Artificiels“.

¹⁴⁷ http://www.drogen-wissen.de/DRUGS/DW_GE/trip.shtml

Der Ort des Wohnmobils, das als „Camping Paradis“ betitelt wird ist eine Wiese, auf der ein altes heruntergekommenes ÖBB Gebäude steht und angrenzende Neubauwohnungen zum Teil noch Baustelle sind. Auch dieser Ort wird in einigen Jahren verbaut sein. Noch ist es ein Leerstand, Raum in der Stadt, der abgelegen und ungenutzt ist. Jörg Lukas Matthaei betitelt diesen als Brache. Um 16 Uhr kommen die ersten Besucher, die teilweise wegen des DJs Davidecks oder aber auf Grund der Werbung der „Wiener Festwochen“ diesen entlegenen Ort entdeckt haben. Von den sogenannten „Tripberatern“ wird der Zuschauer empfangen und auf einen „Trip“ eingeladen. Über ein Telefonsystem von A1 bekommt der Besucher ein Mobiltelefon und einen Code, den man anrufen soll. Dies geschieht auf Grund der vorherigen Tripauswahl. Von den Tripberatern wird der Besucher nach Bedürfnissen des „Trips“ ausgefragt, ob es lieber schnell oder langsam sein sollte, etwas melancholischer oder doch etwas härter. Scheinbar unterhalten die Berater und Besucher sich hierbei über Musik, aber von einem Song kann bei dem, was dann zu hören ist, nicht die Rede sein. Jörg Lukas Matthaei erklärt, dass diese „Jukebox“ der „Trips“ vergleichbar mit einer „Songline“ sei, diese Inspiration habe er durch die „Songlines“ der Aborigines bekommen. Die „Songline“ ist ein Liedtext, mit Hilfe dessen die Aborigines die Orte wieder finden, an die sie gelangen wollen. Dies spielt allerdings für den weiteren Verlauf keine Rolle, sondern ist lediglich für die Ideenfindung wichtig gewesen.

Interessant hierbei ist vor allem die Diskrepanz der Erwartungshaltung, da die Zuhörer davon ausgehen, Musik zu hören. Mit diesem Bruch der Erwartungshaltung spielt Matthaei bewusst. Dies gehört wie oben beschrieben zu der Strategie, die in diesem Projekt von Matthaei inszeniert wird.

Der Zuschauer erwartet einen Song, hört dann aber die Stimme eines „Drogenexperten“, der über seine Erfahrungen mit Drogen spricht.

Erst einmal wird jeder für diesen Trip mit einer absurden Schlafmaske in Froschform blind von einem wildfremden Menschen an einen unbekannten Ort geführt. Mit Mobiltelefon ausgerüstet werden die Besucher dann im Nirgendwo abgestellt, um dann isoliert von dort aus die erhaltene Nummer anzurufen. Mit einer Stimme am Ohr wird jedem nun selbst überlassen, wohin der Trip gehen soll. Ob in den nächsten Bus oder einfach nur auf die nächste Parkbank, bleibt dabei jedem freigestellt.

“Der theatral erzeugte Raum und der alltägliche Umraum überlagern sich: eine verunsichernde Raumverdoppelung geschieht, in der man sich auf unvorhersehbare

Ereignisse und Begegnungen einstellt. Ein Raum der Beobachtung, der Möglichkeit, auch der Angst hat sich eröffnet.“¹⁴⁸

Dieses Zitat fügen Bernd Ernst und Stefan Kaegi auf der Homepage von Rimini Protokoll als Erläuterung für eine Audiotour des Kollektivs „Rimini Protokoll“ an. Dies passiert ebenfalls auf der von „Matthaei und Konsorten“ gestalteten Audiotour. Dieses Zitat beschreibt, wie sich Räume der Wahrnehmung überlappen, genau dies passiert ab dem Moment, in dem der Besucher allein mit dem Telefon am Ohr durch die scheinbar normale Alltagswelt läuft, aber trotzdem nicht mehr sicher weiß, was um ihn herum inszeniert ist und was nicht. So wird, laut Befragung des Publikums, plötzlich jeder Passant ein Teil der individuellen Geschichte. Die Umgebung wird zum Schauplatz, alles was einen umgibt könnte Teil der gerade zu hörenden Erfahrungen sein. Am Telefon erzählt ein junger Mann von einer Partygeschichte und einem Club in dem er zum ersten Mal Halluzinogene ausprobierte.

Die Telefongeschichten sollen teilweise nachgesprochen oder mit Fotos bebildert werden. Schließlich bekommt der Zuhörer die Aufgabe, zurück zum Wohnmobil zu finden weil dort noch eine Überraschung wartet.

Diese Telefontour, auch Trip genannt, ist ein Spielanlass für das Publikum.

Der zu Verfolgende ist in diesem Fall eine Stimme am Telefon. Sie bringt den Zuschauer dazu Aufgaben zu erledigen und sich auf ein Spiel einzulassen, bei dem nicht klar ist, was die Regeln sind oder das Ziel sein könnte. Alles bleibt bis zum Schluss offen. Der Besucher weiß nur, dass er eine Nummer anrufen soll und sich frei bewegen kann. Alles andere sind Anweisungen einer Telefonstimme, wie „sprich die folgenden Sätze nach“ oder „mach ein Foto von einem Ort, an dem du dich wohl fühlst“.¹⁴⁹

Die Wichtigkeit des „Einlassens“ oder der Wahrnehmung des Zuschauers ist ein grundlegender Bestandteil dieser Audiotour. Eine der wichtigsten Momente des Trips ist die klare Aufforderung mitzumachen, an einer Tour teilzunehmen. Diese Partizipation ist erforderlich, um überhaupt einen „Trip“ machen zu dürfen. Um diesen „Trip“ mitmachen zu können, muss sich der Besucher dafür entscheiden. Das wird in dem Projekt auch verdeutlicht, in dem zu Beginn eine Unterschrift zur Abgabe

¹⁴⁸ Hans-Thies Lehmann Aus: Theaterwissenschaftliche Beiträge 2000 - Insert "Theater der Zeit" http://www.rimini-protokoll.de/website/de/project_401.html letzter Zugriff, 27.12.2012

¹⁴⁹ Halle, Ruth <http://oe1.orf.at/artikel/305803>

der Bild- und Tonrechte hinterlegt werden muss. Die Tour ist mehr als ein Rundgang, klar wird hier, dass sich der Zuhörer, der Tripbesucher, zum mitmachen bereit erklärt. Dies ist eine Grundvoraussetzung, durch die das Spiel beginnt. Dadurch wird hier versprochen eine Person zu treffen. Es wird ein Ziel suggeriert, indem die Stimme am Telefon ein Treffen verspricht. Die Grenze zwischen Spiel, echtem Leben und theatral inszenierter Welt verschwimmt. Hier wird gespielt, aber der Zuschauer ist der Spieler und es gibt keine Schauspieler, es gibt keine Performer, die ins Bild springen und eine andere Welt suggerieren, es gibt eine Stimme, die eine Geschichte erzählt, vermutlich die eigene. Der Besucher nimmt seine Welt plötzlich anders wahr, indem er erwartet, dass etwas passieren könnte, dass von etwas berichtet wird, was eintreten könnte.

Die Geschichten werden somit weg von der Künstlichkeit in die eigene Wahrnehmung und direkte Umgebung gesetzt. Auch wenn der Besucher scheinbar weit weg von einer Heroin-Karriere ist, wird diese ganz andere Welt in die eigene gesetzt. Räume verdoppeln sich. Eine andere Realität wird zur eigenen, ein inszenierter Raum zum authentischen - zur fiktiven Realwelt.¹⁵⁰

„Diese Hör-Ästhetiken unterscheiden sich dabei – so die These – radikal von bildbasierten künstlerischen Strategien, indem sie nicht narrativ oder auch nur betrachtend im besten Wortsinne arbeiten, sondern ‚ganzheitlicher‘ im Sinner einer Erweiterung des Bewusstseins sinnlicher Wahrnehmung und damit auch Urteilsfähigkeit.“¹⁵¹

Durch dieses Zitat von André Schallenberg wird deutlich, dass die Wahrnehmung des Hörens noch stärker die Bildphantasien des Hörenden anregt, als es ein visuelles Kunstwerk ermöglicht. Nur das auditive im Rahmen einer Audiotour, wie diese auch hier bei Matthaei inszeniert wird, gibt dem Zuhörenden die Möglichkeit, eine eigene Narration für seine Umwelt durch das Gehörte zu kreieren. Realität sei in diesem Kontext formbar oder wie Natascha Adamowsky es formuliert, erweist sich Realität als plastisches Medium. So schildert sie, dass die Qualität des Ästhetischen sich durch den „flüssigen Prozess aus Wahrnehmungsvorgängen, somatischer Affizierung, Reflexion, Wissen, Können, Erinnern, Beobachten, Spüren, Teilhaben, Beeinflussen“¹⁵², ergebe.

¹⁵⁰ Vgl. 1. Kapitel „Spiel und Alltag – reale und fiktive Realität“

¹⁵¹ Schallenberg, André S. 267 in Subjektkonstitutionen und Theater

¹⁵² Adamowsky, S.191

Dem Zuschauer wird in dieser Position also nicht nur eine reflexive, sondern auch eine partizipative Aufgabe gegeben. Mit einer klaren Aufgabe ist dieser offene Rahmen und Raum, nämlich der gesamte Stadtraum Wiens, zum Spielfeld geworden. Wer hier mitspielt und wer nicht, bleibt dabei offen. Im Zuhörer wird die Neugier geweckt wer sich hinter dieser Telefonstimme befinden könnte oder ob diese Person am Wohnmobil warten würde. Auf den Inhalt des Audioportraits möchte ich an dieser Stelle nicht weiter eingehen.

Hier geht es mir mehr um die Wahrnehmung aus der Perspektive des Besuchers.

„Sie schwebt zwischen akustisch Erzähltem und unmittelbar Gesehenem, Imaginiertem und Phänomenalem, und zwar deshalb, weil der Blick sich von der akustisch vorgegebenen Narration regelrecht emanzipiert und Subjektivität jenseits der Inszenierbarkeit konstituiert.“¹⁵³

Adam Czirak formuliert sehr treffend, welches Potential das Auditive einnehmen kann. Subjektivität wird hier initiiert, die erst ermöglicht, dass der Besucher einem Wildfremden folgt und ganz alleine in dieser Situation jemandem zuhört. Das bedeutet also, dass der Zuschauer selbst eine Spielwelt entwickeln muss. Es wird ein Raum geschaffen, in dem der Besucher dann seine Spielwelt ansiedelt. Somit ist hier die Rede von einer Subjektivität, die über die Inszenierung hinausgeht. Wie schon in Kapitel 1 und 2 erwähnt, beschreiben Matthias Warstat und Niklas Luhmann die Strategie als subjektives Handeln. Strategie sei eine Form der Subjektivität.¹⁵⁴ Diese Subjektivität wird von Matthaui angestrebt und ist für den Zuschauer subjektiv erfahrbar. Auch Habermas und in diesem Sinne Stepina beschreiben die Möglichkeit der Vermittlung der eigenen Subjektivität als Form dramaturgischen Handelns. Matthaui versucht durch dramaturgisches Handeln eine Subjektivität des Einzelnen zu erzielen. Dabei kann diese sehr unterschiedlich erlebt werden. Matthaui möchte, dass jeder Zuschauer sich auf die Stimme einlässt, um dem Zuschauer sich und seiner Imagination zu überlassen. Subjektivität kann somit jedoch schwer als Form verstanden werden. Wenn von einer Spielstrategie ausgegangen wird, ist dies weniger eine Form im Sinne eines Spielformats, als viel mehr eine Subjektivität, die durch das Erleben der Zuschauer erst als Strategie erkennbar wird.

¹⁵³ Czirak, S. 276

¹⁵⁴ Warstat, Matthias S. 179

5.3.5 Die Stimme der Audiotour – Subjekte des Ereignisses

Ich möchte noch genauer darauf eingehen, wer da eigentlich mit einem spricht, ob es Bezeichnender oder Bezeichnendes, also wer Subjekt ist. In Bezug darauf ist interessant, ob sich der Zuschauer bewusst darüber ist, dass er sich in einem Spiel befindet. Durch den Rahmen der „Wiener Festwochen“ und durch das Erklären des Trips durch den Tripberater, ist davon auszugehen. Im Folgenden möchte ich mich näher mit der Rolle des Subjekts während dieses Trips auseinandersetzen.

Es handelt sich also bei dem Projekt „Paradis Artificiels“ um ein Projekt, das im öffentlichen Raum ohne Schauspieler oder mit offensichtlichen Darstellern statt findet. Ein Ereignis, bei dem scheinbar die unterschiedlichsten Personen aufeinander treffen und wählen können, was sie wann erfahren möchten und die Besucher zu Spielern werden, die dieses Ereignis erst zu einem theatralen Ereignis werden lassen.

So beschreibt Erika Fischer-Lichte, in „Performativität und Ereignis“:

„Wenn Performativität einer Aufführung u.a. meint, dass ihre Materialität durch den Vollzug spezifischer Handlungen und Prozesse hervorgebracht und fokussiert wird, und wenn ihre Ereignishaftigkeit Einmaligkeit und Unwiederholbarkeit bedeutet, dann hat das Spiel, welches Theater seit den sechziger Jahren mit seiner Materialität treibt, nicht nur Performativität und Ereignishaftigkeit der Aufführungen intensiviert (...) zum anderen wird Wahrnehmung als ein performativer Prozeß herausgestellt.“¹⁵⁵

Was Fischer-Lichte hier als Performativität durch den Vollzug einer Handlung beschreibt ist bei Matthaeis „Paradis Artificiels“ vor allem die Tatsache, dass die Besucher gewissen Anweisungen unterliegen, aus denen sich dieses Spiel vollzieht. Oder wie Fischer-Lichte meint, die Wahrnehmung des Zuschauers zum performativen Prozess. Der Zuschauer ist bei Matthaei eben auch Akteur. Im Sinne Fischer-Lichtes ist die Aufführung von Matthaei ein Ereignis, das vor allem auf der Interaktion des Publikums basiert. Besonders interessant an dieser Beschreibung finde ich außerdem den Aspekt, welches „Spiel“ Theater hier treibt. Dieser Gedanke ist vor allem bei Matthaei meines Erachtens nach ein sehr spannender, da es in diesem Projekt um gewisse Spielregeln geht. Trotzdem wird Jörg Lukas Matthaei unter anderem von der Kritikerin Margarete Affenzeller, sowie von dem Kuratoren von „Into the City“,

¹⁵⁵ Fischer-Lichte, Erika „Performativität und Ereignis“, S. 21-22

Wolfgang Schlag, als Regisseur betitelt und nicht als Spielmacher oder Gamedesigner.

Im Folgenden versuche ich ein Beispiel eines Audioportraits näher zu skizzieren, um zu veranschaulichen, wie dieser „Trip“ verlaufen ist.

Am Telefon ist eine männliche Stimme, die von ihrer Biografie und vor allem von den eigenen Erfahrungen mit Drogen erzählt. Die Drogen werden dabei als eine Art Täter beschrieben. Der Mann, dessen Stimme im folgenden Beispiel näher erläutert wird, spricht über die Liebe und wie er durch den Drogenkonsum seine Beziehung verloren hat. Er spricht von seinem besten Freund und dem Alltag, den sie zusammen bestreiten. „Naked Lunch“

beschreibt die Stimme als sein Lieblingsbuch. Es geht dabei nicht nur um die Drogen, sondern zu Anfang ging es ihm um dieses Lebenskonzept. Die Stimme vermittelt Bruchstücke einer Biografie, eines Menschen, der offensichtlich ein Drogenproblem hat.¹⁵⁶

Diese Intimität, einer Stimme am Telefon zuzuhören, suggeriert dem Zuhörer eine gewisse Privatheit, eine Intimsphäre. Es bleibt die Frage: Wer erzählt diese Fragmente einer Biografie eigentlich wem? Die Stimme berichtet vom Verlust einer Beziehung aufgrund des Drogenkonsums, und der Zuhörer wird mehr noch als zum Zuhörer eines Telefongesprächs. Es ist fast eher wie ein Lauschen, das Dabeisein ohne direkten Einfluss auf diese Erzählungen nehmen zu können oder Fragen stellen zu können. Es könnte ein Moment des Abhörens sein, wie bei einem Agenten, der einem Gespräch lauscht. Ein Voyeurismus auf akustischer Ebene. Ein ähnlicher Ansatz ist auch bei dem Kollektiv „Rimini Protokoll“ wieder zu finden. Ich beziehe mich hierbei vor allem auf den Umgang mit „Alltagsexperten“, sowie die Herangehensweise des Kollektivs und das Einbetten von persönlichen Geschichten in ein künstlerisches Produkt. Einerseits spürt der Zuschauer, wie auch bei „Rimini Protokoll“, die Authentizität dieser Geschichte. Andererseits ist die Kritik an dieser Arbeitsweise das Fremdschämen des Zuschauers (Zuhörers), das in so einer Situation aufkommen kann.

¹⁵⁶ siehe Anhang „Transkribierte Interviews“

„Die Herangehensweise von Rimini Protokoll an ihre Themen und Protagonisten ist eine der Emphase, des Zuhörens, nicht des Ausstellens oder gar des Denunzierens.“¹⁵⁷

Dabei kann auch bei Matthaei nicht die Rede von einem Ausstellen sein, da die Telefongeschichte anonym bleibt. Wenn es um die Vorstellung eines Subjektmodells geht, wer oder was etwas sagt oder handelt, ist es der Protagonist dieses Geschehens, und zwar einerseits die Stimme am Telefon, andererseits aber auch der Zuhörende, wenn er seine Aufgaben erfüllt und Fotos macht oder Sätze aus der Telefongeschichte auswendig lernt. Hier herrscht eine Gegenseitigkeit, trotz der Abwesenheit der Person, die angerufen wird und den Hörenden immer wieder auf ein späteres Treffen versetzt. Dabei findet eine Interaktion statt, da der Abwesende immer wieder SMS schreibt und darum bittet, noch einmal anzurufen. Im ersten Kapitel habe ich bereits auf Natascha Adamowsky hingewiesen, die beschreibt, dass eine medialisierte ästhetische Situation eine gesteigerte Wahrnehmung herbei führen kann. Durch diese „einsame Erfahrung“, von der Margarete Affenzeller auch in ihrer Ankündigung im „Standard“ von „Paradis Artificiels“ spricht, die der Besucher am Telefon mit der Stimme eines Drogenexperten macht, wird dessen Wahrnehmung ebenfalls auf das Zuhören fokussiert. Eine Stunde circa wird der Besucher mit der Stimme am Ohr im öffentlichen Raum allein gelassen. Die Wahrnehmung des Raumes und der Zeit wird durch die Geschichte der Stimme am Telefon verändert. Durch dieses Wahrnehmen kann bei dem Besucher von spielen die Rede sein. Der Zuschauer nimmt durch sein Zuhören und Wahrnehmen eine aktive Rolle ein. Er wird in dem Moment zu einem Handelnden, der entscheidet, wohin er geht, was er sich anschaut und ob er die Aufgaben, die ihm gestellt werden, erfüllt. Er wird zu einem Spieler.

5.3.6 Radio Artificielle

¹⁵⁷ Malzacher, Florian, S. 29

Die Radiosendestation ist ein Teil des Wohnmobils, das täglich in der Zeit des Ereignisses ab 18.00 Uhr auf Sendung gegangen ist. Zu Beginn startet jeden Tag ein Expertengespräch zum Thema Drogen mit musikalischer Unterstützung. Diese Experten werde ich im Anhang unter „Gäste bei Radio Artificielle“ vorstellen. An jedem Tag variieren die Themen der Sendung nach den jeweiligen Gästen. Dazu muss erwähnt werden, dass es sich hierbei nicht etwa um eine gewöhnliche Talkrunde handelt, sondern um ein „komisches“ Format, dass die Ernsthaftigkeit der Debatten ad absurdum führt. Auf diesen Aspekt werde ich dann in der Analyse genauer eingehen, hier sei vermerkt, dass dies unter anderem auch daran liegt, dass ein Teil der Sendung aus einem renitenten Wunschkonzert besteht, bei dem sich zwar Songs gewünscht werden können, diese jedoch nicht erfüllt werden. Die Musiker in dieser Sendung werde ich im Programm der „Tage/Orte/Gäste“ im Anhang erwähnen. Die Auswahl dieser Musiker wurde dabei von mir selbst getroffen und bezog sich vor allem auf Improvisations- und Experimentalmusik, die bewusst keine Musikwünsche erfüllen sollten.

Ab 20.00 Uhr mixen dann Djs der Wiener Clubszene einen von ihnen selbst ausgewählten Soundtrack für den jeweiligen Tag. Meistens verwenden die Djs dafür ein Musikrepertoire, das ihrer Meinung nach mit dem Thema Drogen zu tun hat. Die Djs legen ihre Platten vor dem Wohnmobil auf, wo sich eine Bar befindet und getanzt werden kann.

5.3.7 Inhalte des Radio Artificielle

Zunächst möchte ich einen Eindruck vermitteln, welche Diskussionen sich dabei mit den „Experten“ in Bezug auf Drogen ergeben haben. Die so genannten Experten sind dabei nicht nur Wissenschaftler, sondern auch eine angesehene Clubbesitzerin aus einer der berühmtesten Szene Bar Wiens, Marianne Khon. Aber auch Susanne Rogenhofer aka Sweet Susie, die als DJane unterwegs ist, bezieht zu dem Thema Drogen Stellung. Für Jörg Lukas Matthaei ist der Begriff des Experten somit breiter gefasst, als der ausgebildeter Theoretiker. Wie auch schon „Rimini Protokoll“ den Begriff des „Alltagsexperten“ geprägt haben versteht auch Matthaei unter Experten

vor allem diejenigen, die sich mit der Materie im Alltag unmittelbar auseinandersetzen.¹⁵⁸

Eine der ersten Experten, die zu diesem Thema befragt wurden, war Anja Schwanhäuß, die als Stadtethnologin in Berlin und Wien arbeitet und die zur Berliner Technoszene der 90er Jahre publiziert hat: „Kosmonauten des Underground. Ethnografie einer Berliner Szene“, erschienen in Frankfurt am Main 2010. Ihrer Auffassung nach ist „Disfunktionalität“ ein wichtiger Punkt bei den Drogen Usern, wie sie im Interview des ersten Tages des Projekts beschreibt. Dabei beschreibt sie, dass die urbane Schönheit des Stadtraums durch eine intensive Drogenerfahrung einfach im Moment genossen wird. Dies erwähnt sie in Anlehnung an den Standort des „Camping Paradis“ des ersten Tages, der, wie zuvor beschrieben, ein Brachengelände der ÖBB ist. Das Lernen vom Nichtfunktionieren, das Bedürfnis nach einem Hedonismus, sei bei den Partygängern ein wesentliches Merkmal. Ihre These: „Drogen führen aus dem Kapitalismus hinaus und aber auch wieder hinein.“¹⁵⁹ Matthaei zweifelt dabei diese These an, da er den Ausbruch durch Drogenkonsum nicht in einem Konsum erkennen kann. Drogenkonsum sei nach Matthaei eine Idee der Entspannung. Dieses Bedürfnis habe für ihn nichts mit einer Kapitalismuskritik zu tun. Die Entdeckung der Brache, die Entdeckung des Leerraums sei eben eine Entdeckung, die nur erkannt wird, weil der Stadtraum diesen, als Leerraum kennzeichnet. Kapitalismuskritik ist ein wichtiger Punkt, den Schwanhäuß immer wieder in ihrem Radiointerview anbringt. Matthaei hält dagegen indem er darauf aufmerksam macht, dass Subszene nicht gegen ein System agieren, denn sie nehmen bewusst eine Außenposition ein. Was er damit meint ist, dass Subszene nicht einen neuen Raum erschaffen, sondern einen Raum einnehmen. Für ihn, so Matthei sei Wien eine rauschhafte Stadt. Diesem Umstand wolle er in den kommenden Tagen nachgehen. Mit diesem Statement beendet Matthei die erste Sendung von Radio Artificielle. Besonders spannend bei diesem Interview ist es, den Subtext näher zu betrachten. Immer wieder diskutieren Schwanhäuß und Matthaei über den Stadtraum, obwohl es hier metaphorisch genauso um die Drogenkonsumenten einer Technoszene gehen könnte. Mit absurden musikalischen Einspielungen von dem Schauspieler und Performer Matthias Lenz wird der scheinbar theoretische Diskurs

¹⁵⁸ http://www.rimini-protokoll.de/website/de/article_3299.html letzter Zugriff: 27.12.2012

¹⁵⁹ 11:15, Radio Artificiels, Schwanhäuß 2

unterbrochen und die Ernsthaftigkeit oder die Möglichkeit einer Erkenntnis gebrochen. Matthaei bewirkt mit diesem Sendeformat kein bildungspolitisches Aufklärungskonzept, sondern viel mehr die Widersprüchlichkeit des Drogenkonsums und unserer Gesellschaft. Wenn er absurde Einspielungen das Interview kreuzen lässt oder sich eine aufgebrachte Besucherin zu ihm gesellt, dann sind das bewusste Verzerrungen, die dem Zuhörer bewusst machen, dass er sich in einer inszenierten Situation befindet. Einer Art Spiel. Dem Spiel mit dem Zuhörer, mit der Situation und mit einer Selbstironie. Nun ist die Frage, ab wann denn eine Situation als inszeniert gilt. In dieser Sendung gibt es Zufälle und Überraschungen, wie wir es ebenfalls aus Formaten bei Christoph Schlingensiefel kennen. Wie Ernst diese Situation hier ist und an wen sie sich richtet, verwischt. Der Gegenstand über den gesprochen wird ist "Die Drogenszene", wodurch schon die Distanz, den die Diskussionsteilnehmer haben verdeutlicht wird. Hier ist eine klare Grenze aufzuzeigen zwischen denjenigen, die Drogen konsumieren und denjenigen, die darüber sprechen. Beide diskutieren über ein mögliches Statement, wie einen Grund für den Konsum von Drogen und suchen nach einer tieferen Bedeutung. Diese Form der Reflexion der Aussenstehenden wird hier fast überspitzt dargestellt. Auch wenn dies vielleicht gar nicht so beabsichtigt ist, ist dennoch wirklich zu hinterfragen, wie der Bevölkerung von meist nicht Konsumierenden, dieses Thema "näher" gebracht werden kann. In welcher Art und Weise ist es möglich sich über diesen Diskurs auszutauschen ohne in gewisser Form zu objektivieren. Dazu möchte ich näher auf diese Einordnung von Drogenkonsumenten eingehen:

"Diese spontane Vergesellschaftung der Drogengebraucher fand in der historischen Entwicklung an verschiedenen Orten der Stadt statt."¹⁶⁰ In der Schrift über die Wiener Drogenszene wird beschrieben, dass die Vergesellschaftung der Drogenkonsumenten scheinbar eine neue Konstituierung darstellt. Die Zuordnung von so genannten Subkulturen sieht der Regisseur Matthaei kritisch. Es ist zwar nicht ganz eindeutig, ob seine Intention nicht vielleicht doch darin besteht, die persönlichen Geschichten von Drogenkonsumenten aufzugreifen, um sie dem Festwochen Publikum und den Bewohnern der geplanten Stadtteile näher zu bringen oder ob es ihm um ein tieferes Verständnis für die Motivation Drogen zu konsumieren geht. Wahrscheinlich ist es sogar Beides. Zwei Ansätze mit denen sich auch die Suchtprävention in Wien

¹⁶⁰ Uhl und Springer, S.4

beschäftigt, zumindest laut der Studie von Alfred Uhl und Alfred Springer. Am zweiten Tag der Sendung von Radio Artificiels lautet das Thema: Genuss der High Society historisch und aktuell. Dazu ist zum einen die Historikerin aus den Sissi Appartements Katrin Unterreiner, sowie der Chefkoch des “Zweitbesten” geladen. Unterreiner erklärt, was es mit dem Drogenkonsum der Habsburger auf sich hat und das Kokain, Heroin und Morphinum gängige Rezepte in der damaligen Medizin des 19. Jhd. waren. Im Gegensatz dazu berichtet der Koch Heidl von seinen persönlichen Erfahrungen mit Kokain und Speed als Aufputschern im Berufsleben und der gesamten Gastronomieszene. Der Toxikologe Rainer Schmid aus dem AKH erzählt von einem Konflikt der Illegalität gewisser Substanzen.

Es werden in diesen sehr unterschiedlichen Sendungen Standpunkte zum Thema Drogen aufgezeigt, die die Perspektive auf das Thema vervielfältigen sollen. Hierbei ist der Rahmen für das Thema dieser Arbeit wichtiger, als der Inhalt. Die Ernsthaftigkeit des Themas und der geladenen Experten wird durch die Verzerrungen und Unterbrechungen in der Wahrnehmung des Zuhörenden verstört.

5.4 Das Spielformat

Im Folgenden werde ich versuchen den Begriff des Spiels sowie die Theorie, die ich in den ersten Kapiteln ausgearbeitet habe noch einmal zusammenzufassen und anhand des Projekts zu skizzieren. Dabei möchte ich vor allem herausfinden, ob diese Form des Spiels als ein Spielformat beschrieben werden kann und welche Bedeutung dem Spiel hier zukommt. Dazu werde ich mich wieder auf die vorherigen Kapitel beziehen um die Struktur, die ich zu Beginn für den Begriff des Spiels gewählt habe einzuhalten. Es stellt sich auch in diesem Abschnitt als sinnvoll heraus, nicht Spiel als Gesamtbegriff zu betrachten, sondern zu differenzieren. Dafür beziehe ich mich wieder auf die Spielwelt, die Spieler und das Spielfeld, um durch die einzelnen Teilaspekte das Spiel näher betrachten zu können. Dabei werde ich abgleichen, inwiefern diese Begriffe bei Matthaui durch die Praxisanalyse wieder zu finden sind. Als Spielformat verstehe ich die Form des Ereignisses durch die Konzeption und die Umsetzung. Dabei geht wie bereits erwähnt diese Form über eine

Inszenierungsanalyse hinaus, da ich in dieser Arbeit die These aufgestellt habe, dass diese Inszenierung mit einer Form des Spiels, also eher einem Game, verhandelt wird.

5.4.1 Spielwelt bei „Paradis Artificiels“

Zu Beginn dieses Kapitels habe ich in der Konzeption und Arbeitsweise versucht zu veranschaulichen, dass Matthaei in diesem Projekt eine Spielwelt initiiert. Dabei kann er zwar nicht die Subjektivität des einzelnen Besuchers inszenieren, dennoch schafft er einen Rahmen. Er hat die Audiotour zusammen geschnitten und die Plätze ausgewählt, an denen das „Camping Paradis“ jeden Tag stehen soll. Er hat ein System geschaffen, durch eine Strategie. Nun möchte ich aus den voran gegangenen Kapiteln kurz wiederholen, welche Autoren in welchem Zusammenhang von einer Strategie sprechen. Im ersten Kapitel habe ich schon aufgezeigt, dass nach Fischer-Lichte eine Inszenierung die Festlegung von Strategien sei.¹⁶¹ Bei Adamowsky war ebenfalls die Rede von einer Strategie im Zusammenhang der „Big Games“. Auch Mathias Warstat greift den Begriff der Strategie in Zusammenhang mit Subjektivität auf und schließlich auch Claus Pias und weiter Niklas Luhmann beziehen sich auf ein strategisches Spiel. Im Sinne Habermas ist strategisches Handeln im Sinne des teleologischen Handelns zu sehen und gilt als zweckorientiert.¹⁶²

Diese Strategie nimmt kaum Rücksicht auf die Subjektivität der einzelnen Besucher. Die Subjektivität kann nur von dem Regisseur Matthaei inszeniert werden. Es kann sich zwar jeder einzelne komplett durch die ganze Stadt bewegen, dennoch kann die Subjektivität, das heißt die Spielwelt der einzelnen Besucher nicht bis zuletzt kalkuliert werden. Dies beabsichtigt Matthaei auch nicht. Viel spannender findet er, was die Besucher nach ihrem „Trip“ berichten und wie sie die Aufgaben gelöst haben. Es scheint ihm also eher darum zu gehen, wie die Zuschauer seine subjektiven Audioportraits auf ihrer individuellen Tour erleben. Zu den Aufgaben, die die Besucher unterwegs lösen sollen gehört auch die Karaoke-Duschkabine, die anschließend genutzt werden soll. Viele der Zuschauer haben sich dabei ertappt, dass

¹⁶¹ Vgl. Fischer-Lichte, S. 327

¹⁶² Vgl. Kapitel 2.3.1

es ihnen unglaublich befremdend vor kam aus der „Ich-Perspektive“ auszusprechen, dass sie „Heroin genommen haben“¹⁶³. Es kann also bei Matthaei von einem strategischen Handeln gesprochen werden. Er verfolgt eine Absicht, auch wenn diese recht offen erscheint, ist sein Handeln doch zweckgerichtet, um dem Zuschauer ein Interview mit einem Drogenexperten näher zu bringen. Dabei entsteht jedoch keine Interaktion und somit ist eine Form des dramaturgischen oder kommunikativen Handelns zwischen Regisseur und Zuschauer nicht gegeben. Im Rahmen des Trips wird der Zuschauer von einem Tripberater zu einem Ort geführt. In diesem Kontext gibt es eine Handlung, nämlich die Führung des Tripberaters, die wiederum zweckgerichtet ist, aber intersubjektiv ist, da zwei Akteure in Interaktion treten.

Die Spielwelt aus der Perspektive des Regisseurs ist also ein geschaffenes System, das mit einer Systemtheorie vergleichbar ist. Es geht dabei im Sinne Pias darum, dass hier eine Strategie erschaffen wurde, um eine Spielwelt zu eröffnen. Die Strategie Matthaeis habe ich versucht in seiner Konzeption zu schildern. Wenn aber in dieser Arbeit der Versuch unternommen wird, die unterschiedlichen Formen des Spiels anhand dieses Projekts herauszuarbeiten, dann muss hier betont werden, dass diese Spielwelt nicht die einzige ist, die innerhalb dieses Ereignisses geschaffen wird. Es kann nicht die Rede von einer Spielwelt sein, denn jeder „Spieler“ hat eine subjektive Spielwelt. Das Format gibt zwar eine Strategie des Regisseurs vor, jedoch entwickelt jeder Besucher während des „Trips“ seine eigene Spielwelt, durch die Wahrnehmung seiner eigenen Subjektivität. Das Spielformat ist also auch durch die intersubjektive Handlung zu beschreiben. Dieser Ansatz trifft eher auf die Beschreibung ausgehend von der Perspektive des Besuchers zu. Aber auch während der Radiosendung gibt es nicht nur das Gespräch Matthaeis und sein Spiel mit unterschiedlichen Narrativen zum Thema Drogen, sondern auch wieder die Rezeption des Zuhörers oder sogar Anrufers. Die Spielwelt ist also nicht nur das Spiel selbst, das inszeniert ist, sondern vor allem, die Wahrnehmung des Zuschauers. Die Welt des Spiels befindet sich zwar in dem Rahmen des Spiels, es bleibt aber fraglich, inwiefern strategisches Handeln auf diese subjektive Erfahrung einen Einfluss hat. Ein System im Sinne eines Spiels wird dennoch individuell von dem Spielenden oder aber dem Zuschauenden aufgefasst. Die Spielwelt umfasst also bei „Paradis Artificiels“ den Erfahrungsraum, den der

¹⁶³ Vgl. transkribiertes Interview im Anhang

Zuschauer erlebt einerseits, aber auch die Tour, die der Regisseur geplant hat andererseits.

Es geht bei dem Aufzeigen der subjektiven Spielwelt weniger um die handlungstheoretische Analyse, als um das Verstehen einer subjektiven Spielwelt. Von Spielwelt kann hier die Rede sein, wenn sich die Perspektive dem Zuschauer eröffnet und er die Aufgaben, die ihm gestellt werden löst. Mit den Aspekten, die Huizinga unter Spiel versteht kann das Projekt durchaus, als ein Spiel betrachtet werden. Dabei ist kritisch anzumerken, dass der Begriff des Spiels aus der Perspektive des Schauspiels wiederum Lücken aufweist. Bei diesem Ereignis gibt es keine Schauspieler. Lediglich die Tripberater und die Stimme der Drogenexperten, sowie die ganz alltägliche Umwelt sind die „Mittel“ mit denen Matthaei diese Spielwelt inszeniert.

5.4.2 Spieler bei „Paradis Artificiels“

Der Regisseur Jörg Lukas Matthaei eröffnet durch seine Strategie eine Spielwelt. Er selektiert für die Audiotour, was die Besucher zu hören bekommen. Die Strategie ist dabei, wie sich im Verlauf dieser Arbeit rausstellt, subjektiv zu verstehen. Wo eine Strategie ist, ist gleichzeitig auch Subjektivität.¹⁶⁴ Subjektivität wird wiederum von einem Subjekt etabliert. Also stellt sich die Frage, wer die Subjekte bei diesem Ereignis sind. Aber die Subjekte müssen nicht gleichzeitig auch Spieler sein.

Der Regisseur ist durch das Kreieren einer subjektiven Welt demnach also auch Spieler. Dabei interagiert er jedoch nicht aktiv mit dem Besucher, sondern wählt in diesem Projekt aus, was der Besucher hört. Dabei ist diese Selektion begrenzt. Der Besucher begibt sich auf einen „Trip“, auf dem er sich frei bewegen kann. In der beispielhaften Tripanalyse habe ich versucht darzulegen, inwiefern der Besucher partizipativ in diesem Projekt zu einem Spieler wird. Er kreiert sich durch seine Wahrnehmung eine Spielwelt. Durch diese Form der Partizipation ist er auch Subjekt. Er ist der Bezeichnende, der die Spielwelt und auch die Grenzen des Spiels bestimmen kann.

¹⁶⁴ Warstat, Mathias, S.180

Der Ort der Handlung ist nicht vorgegeben. Was der Einzelne individuell erfährt, kann ebenfalls nicht beeinflusst werden und ist intersubjektiv von der Situation abhängig. Der Regisseur kann nur bedingt eine Spielwelt kreieren. Die Spielwelt wird von jedem Besucher anders wahrgenommen und der Regisseur hat somit nur einen Rahmen geschaffen.

Der Tripberater ist ebenfalls ein Spieler bei „Paradis Artificiels“. Er bringt den Zuschauer auf den „Trip“ und ist ein inszenierter Akteur, der Anweisungen bekommen hat, wie er den Besucher mit einer Froschmaske an einem Punkt aussetzt, von dem aus der Besucher seinen „Trip“ startet. Die Stimme am Telefon ist ebenfalls im weitesten Sinne Spieler, da die Stimme (also das Audio Portrait) den Anlass bietet, den Besucher auf einen „Trip“ zu schicken und die Spielwelt des Einzelnen eröffnen kann.

Das spielerische Handeln kann nach Huizinga, wie im ersten Kapitel beschrieben, den Spielenden völlig einnehmen, obwohl sein Handeln ein zweckfreies ist. Das interessante an diesem Aspekt von Huizinga ist, dass der Spieler auch bei „Paradis Artificiels“ eine Aufgabe bekommt und diese erfüllt. Dabei weiß der Spieler nicht, warum er das tut, das Einzige was dem Spielenden in dem Moment der Audiotour bewusst ist, er befindet sich in einer Inszenierung, einem Projekt der „Wiener Festwochen“. Der spielende Charakter ist also das Einlassen auf eine Situation. Das mitmachen, ohne genau zu wissen, was das Ziel ist. Diese Ungewissheit kann bei dem Besucher einen Moment der Spannung auslösen, der ihm gefällt. Er kann aber auch genauso Unverständnis und Irritation verursachen. Im ersten Kapitel unter 1.3 habe ich versucht zu veranschaulichen, inwiefern sich Verhalten und Handeln voneinander unterscheiden. Wenn in den Gesellschaftswissenschaften von einem handelnden Akteur die Rede ist, dann ist dieser nach Habermas ein souveränes Subjekt. Er ist nicht nur die Reaktion seiner Umgebung, sondern nimmt Einfluss auf das Geschehen, auf der Suche nach einem Sinn. Die Rezeption der Besucher ist auf diese Sinnsuche angelegt. Jeder Teilnehmer der Audiotour versucht einen Sinnzusammenhang zwischen der Geschichte, die er hört, dem Ort, an dem er sich befindet und den Aufgaben, die ihm gestellt werden zu finden.

5.4.3 Orte / Spielfeld

Die Orte sind bewusst ausgewählte Plätze im öffentlichen Raum, die Matthaei nach ihren Eigenarten gewählt hat. Er ist bei der Auswahl vor allem darauf eingegangen, wie vielfältig ein Ort ist. Dabei war es wichtig, dass der Ort sowohl eine Wohnsiedlung, als auch eine gewisse Urbanität beinhaltet. Es soll für den Besucher viele unterschiedliche Aspekte erfüllen und vor allem die Möglichkeit bieten, dass der Zuschauer in einer völlig anderen Umgebung ausgesetzt werden kann, als die in der er gestartet ist. Diese Möglichkeit soll zu der Inszenierung eines „Trips“ beitragen, indem suggeriert wird, dass der Zuschauer sich an einem vollkommen anderen Ort befindet. Deshalb wird der Besucher fast zehn Minuten komplett blind von einem „Tripberater“ geführt, bis er an dem ausgewählten Startpunkt ankommt, der einen Kontrast zu dem Standpunkt des Wohnmobils darstellt.

Das Spielfeld ist einerseits im Sinne eines urbanen Spielfeldes nach Adamowsky ein Raum, der neu definiert wird und andererseits im Sinne Pias auch als Organisation zu verstehen. Das Spielfeld gibt hier scheinbar eine Freiheit vor. Der Besucher kann sich mit dem Telefon durch die ganze Stadt frei bewegen. Er ist ein scheinbar unbegrenzt handelndes Subjekt. Somit also nur scheinbar unbegrenzt, denn er bestimmt seine Wege selbst. Diese Wege gestalten sich durch die Aufgaben, die er über das Telefon bekommt.

Zu der Theorie des öffentlichen Raums, die ich im zweiten Kapitel aufgezeigt habe, möchte ich hier nochmal zusammenfassen, dass die „Spielorte“, die auf dem Trip zu „Spielfeldern“ werden, eine soziale Konstruktion im Sinne Marcharts darstellen. Raum und Zeit sind demnach Ordnungsprinzipien. Öffentlichkeit ergibt sich als ein Prinzip der Reaktivierung des Raums. Durch dieses Ereignis entsteht also erst an den einzelnen Orten zu dem Zeitpunkt des Ereignisses ein öffentlicher Raum. Im Sinne Nowotnys kann dieser öffentliche Raum ein politisches Subjekt werden. Wie in dem Kapitel zum „öffentlichen Raum“ erwähnt bedeutet das, dass durch das Prinzip des „Öffentlich-Werden“ ein Diskursraum entsteht. Das Ereignis bringt unterschiedlichste Besucher zusammen, die an einem Ort zu einer bestimmten Zeit zusammen kommen und sich zu dem Thema Drogen in Wien treffen. Der Ort selbst fungiert also durch dieses Ereignis, zum einen in ein Prinzip des „Öffentlich-Werdens“ und zum anderen in ein Spielfeld.

5.4.4 Spieltheorie und Theatertheorie

Die Spieltheorie, die ich im dritten Kapitel aufgezeigt habe wurde von Clemes K. Stepina und Claus Pias als Theaterwissenschaftler für dieses Feld adaptiert. Durch diese Arbeit und in den Schriften Stepinas wird der Aspekt der kommunikativen Handlung durch die Performativität von Spielen deutlich. Andreas Kotte erklärt in dem Kapitel mit der bezeichnenden Überschrift „Der Performer als Objekt seiner selbst“, inwiefern sich Schauspiel- und Performer-Subjekte unterscheiden. Der Performer nach Kotte ist das Objekt seiner selbst. Dies könnte genauso auf die Stimme der Audiotour bei Matthaes transferiert werden. Sie ist einerseits bezeichnendes als Stimme, die den Anlass der Tour bietet andererseits ist sie auch der Gegenstand des Besuchers, der als Spieler an dieser Audiotour teilnimmt.

Das Spiel ist ein in Abgrenzung zum Theater auch durch Andreas Kotte ein wichtiger Teil der aktuellen Forschung. Dabei muss hier betont werden, dass es sich bei den spieltheoretischen Ansätzen aus den Sozialwissenschaften um eine Gesellschaftstheorie handelt. Dies schließt die Forschung des Spiels im Theater nicht aus. Spiele sind nicht nur Mittel in Aufführungen, was Matthaes Arbeit zum Beispiel zu Arbeiten von „Rimini Protokoll“ unterscheidet, sondern sie sind Spiele als Aufführungen. Für die Theatertheorie ist dies eine wichtige Schnittstelle geworden, die die Relevanz der Kulturwissenschaften und Sozialwissenschaften in dem Bereich verdeutlicht.

Spieltheorie kann als Form der Theatertheorie beschrieben werden, was ich anhand dieser Diplomarbeit versucht habe zu verdeutlichen. Strategie und kommunikative Handlung sind die beiden wichtigen Begriffe, die als Grundlage für die weitere Forschung höchste Relevanz haben. Dabei schließen die beiden sich nicht aus, sondern Strategie ist ebenfalls Handlung. Spiel kann Theater sein und die Eröffnung einer Spielwelt ist die Fähigkeit der Subjektivität und des Kreierens eines Spielmoments, den nicht nur Schauspieler beherrschen.

Im zweiten Kapitel habe ich durch Andreas Kotte, Natascha Adamowsky und Jens Roselt versucht zwischen Spiel und Theater durch die Art der Aufführung bis zu ganzheitlichem Spiel zu differenzieren. Dies soll nun für „Paradis Artificiels“ noch einmal genau überprüft werden, indem ich zwischen den Begrifflichkeiten Theater, Spiel, Ereignis, Aufführung und Inszenierung unterscheide. Theater ist ein sehr breit gefasster Begriff und muss präzisiert werden. Ein Spiel ist ebenfalls ein Begriff, der genauer bestimmt werden will und nach Kotte, der Theater und Spiel versucht zu differenzieren hängt ihm nach von dem Grad der Darstellung und dem Wettkampf-Charakter ab. Somit kann von Spiel einerseits bei einer spielerischen Aufführung die Rede sein, andererseits kann dies aber auch Theater sein. Matthaei hat seine Audiotour genau geplant, den Schnitt der Audiodaten bestimmt, sowie die Orte gewählt und die Tripberater eingewiesen. Somit kann von einem inszenierten Walk oder einer inszenierten Audiotour die Rede sein. Was aber macht dieses Ereignis (im Sinne Fischer-Lichtes) zu Theater oder Spiel? Theatral kann im Sinne Kottes die Form der Darstellung sein. Vor allem der Rahmen dieses Ereignisses macht es theatral. Andererseits kann hier aber auch die Rede von einem Spiel sein, auf das sich der Besucher am „Camping Paradis“ einlässt. Es geht nicht darum bei diesem Ereignis zuzuschauen, als viel mehr zuzuhören und Teil der Audiotour zu werden. Aus diesem Grund ist es auch schwierig von einer Aufführung zu sprechen, weil niemand etwas aufführt. Es ist eine Inszenierung, die in ihrer ereignishaftigkeit statt findet und dies ist abhängig davon, welche Besucher kommen und wie sie die Audiotour erleben oder die Live-Radiosendung. Diese ist auch wiederum abhängig von den Gästen und den Zuhörern.

6. Ausblick/Schluss

“Soziale Theorien beginnen Spieltheorien zu weichen. Spiele werden nicht mehr als soziale Phänomene verstanden, sondern umgekehrt werden Gesellschaften als Spielarten angesehen.”

Thomas Anz

Mit diesem Zitat von Thomas Anz möchte ich diese Arbeit schließen. Es geht in dem Versuch soziale Theorien auf ein theatrales Projekt zu legen, nicht um die Ausweitung einer Spieltheorie auf die Kulturlandschaft. Das Phänomen des Spiels ist ein komplexes. Dabei möchte ich die Leichtfertigkeit, die in diesem Zitat angesprochen wird, durchaus kritisch betrachten, dennoch aber berücksichtigen. Spieltheorie als Systemtheorie, wie sie von Luhmann oder Talcott Parsons als “opus mundi” angestrebt werden, sind kritisch zu beleuchten. Für ein Spiel im Kontext eines Ereignisses sind Spieltheorien, vor allem im Computerspiel und auch immer mehr im Performance Bereich relevant. Spiel als Strategie zu denken, sowie nach Fischer-Lichte auch eine Inszenierung als Strategie gedacht wird, ist Theaterpraxis.

Clemens K. Stepinas Vorschlag die Praxis dennoch nicht ohne die intersubjektive Handlung zu denken ist ein wichtiger Aspekt, da die Perspektive der Strategie ansonsten eine grob einseitige Darstellung liefert.

Diese Arbeit zeigt, dass die Begrifflichkeit des Spiels äußerst breit gefächert ist und kaum zwischen dem Spiel in Kultur oder in einzelnen Beispielen unterschieden wird. Die Ausdifferenzierung dieses Begriffs war somit zwingend für diese Arbeit notwendig. Die Komplexität der Spielwelt, der Spieler und des Spielraums sind trotz allem in dieser Arbeit nur bedingt ausgeführt. Die Gefahr der spieltheoretischen Ansätze in eine sehr allgemeine Gesellschaftstheorie abzuschweifen besteht. Somit ist es sehr erschreckend, wie ungenau Subjektkonstitutionen zu greifen sind.

Postmodernes Theater scheint sich in der Prozesshaftigkeit selbst zu verlieren und die Subjekte in jedem Moment ausgehend von dem Bezeichnenden wieder neu zu konstituieren. Die Strategie wird somit gerade zu notwendig, auch wenn Subjektivität nicht für jeden Wahrnehmenden gleichermaßen erfahrbar gemacht werden kann.

Anhand dieses Praxisbeispiels ließe sich noch breiter ausführen, weshalb gesellschaftliche Theorien (Handlungs- und Systemtheorien) mehr anklang in der Theaterwissenschaft finden sollten, da sie ein kommunikativer Teil unserer Gesellschaft sind. Intersubjektive Handlung findet einen Spielraum mit den Mitteln der Performance. Dabei habe ich aufgezeigt, dass es einen Unterschied zwischen theatraler Kommunikation und intersubjektiver Kommunikation gibt, der in der Performance von Matthaei verschwimmt.

Matthaei probiert in seinem Projekt auf diversen Ebenen spielerische Momente in diesem Projekt. Eingangs habe ich die These aufgestellt, dass es „Spiel im Spiel“ ist, wobei ich mich am Ende dieser Arbeit von der inflationären Benutzung des Spielbegriffes distanzieren möchte. Es handelt sich viel mehr um ein Spielsystem, indem subjektive Spielwelten durch die Wahrnehmung der Spieler kreiert wurden und Matthaei als Regisseur einen Rahmen ausgelotet hat, der den einzelnen Spielern die Möglichkeit dieser neuen Erfahrung einer anderen Welt, eben einer Spielwelt durch seine Strategie, bot.

Nun möchte ich eine abschließende Reflexion darüber aufzeigen, welche Themen im Rahmen dieser Arbeit zu kurz gekommen sind und welche weitere Forschungspotentiale im Rahmen dieses Themas noch offen stehen. Vor allem ist durch die Untersuchung des „öffentlichen Raums“ und dem Begriff der „Strategie“ ein politischer Hintergrund deutlich geworden. Dieser konnte in dieser Arbeit kaum vertieft werden. Auch die Konstitution von Subjekten veranschaulicht, dass die Diskurse des aufgelösten und prozessual gedachten Subjekts miteinbezogen werden müssten. Der Ort des „öffentlichen Raums“ als Spielfeld ist bereits ein politisches Statement, das in dieser Arbeit, nur angerissen werden konnte.

Hinzu kommt, die Arbeit des Regisseurs, der hier als solcher betitelt wurde, aber in der Arbeitsweise sich dennoch von einem Regietheaterverständnis an Institutionen des Stadttheaterbetriebs deutlich unterscheidet. Dieser Aspekt, gerade in Bezug auf die Sozialwissenschaften, ist in dieser Arbeit eher ein Randthema geblieben.

Es konnte im Rahmen der Arbeit außerdem nicht ein komplettes Genre aufgezeigt werden und das Projekt „Paradis Artificiels“ kann somit nur ein Beispiel für die These Affenzellers sein, die von einer neuen „Kunstsparte des Spiel“ gesprochen hat, wie in

meiner Einleitung beschrieben wurde. Spiel als neue Kunstsparte zu beschreiben ist in dieser Arbeit nur exemplarisch anhand von einem Beispiel veranschaulicht. Die Sparte des Spiels benötigt einen Bezug zur Theatergeschichte des „Postdramatischen Theater“, die aufzeigen könnte, dass durch die Geschichte des Schauspiels solche Spielformate erst möglich wurden. Dennoch gibt es lange vorher schon Examples für den Einzug des Spiels als öffentliche Zurschaustellung. Auch Events wie Fussballspiele und kulturgeschichtliche Ereignisse der öffentlichen Spiele müssen in die Ideengeschichte des „Big Games“ und ähnlichen Spielformaten für die Begründung einer solchen Kunstsparte mit einfließen.

Hier konnten lediglich die ersten Schritte unternommen werden, um den Begriff des Spiels weiter auszudifferenzieren und ein Format vorgestellt werden, dass im Ansatz Spiel als Format beschreibt.

Literaturverzeichnis

Adamowsky, Natascha „Zwischen Kunst und Spiel – Medienästhetische Betrachtungen medialisierter Umgebungen“, in „Ausweitung der Kunstzone. Interart Studies. Neue Perspektiven der Kunstwissenschaften“, Hg. Erika Fischer-Lichte, Christiane Hasselmann und Markus Rautzenberg, Transcript Verlag, Bielefeld, 2010

Affenzeller, Margarete, „Einsame Erfahrungen mitten in der Stadt. „Into the City“: Jörg Lukas Matthaeis Projekt „Paradis Artificiels“ folgt den Spuren von Drogen in der Stadt“, „Der Standard“, 13. 5. 2012, S. 12

Aithal, Vathsala, „Von den Subalternen lernen? Frauen in Indien im Kampf um Wasser und soziale Transformation“, Hg: Ulrike Helmer, Königstein/Taunus, 2004

Anz, Thomas, „Das Spiel ist aus? Zur Konjunktur und Verabschiedung des „postmodernen“ Spielbegriffs“, *Postmoderne Literatur in deutscher Sprache: Eine Ästhetik des Widerstands?*, Habers, Henk (Hrsg.), Rodopi, Amsterdam-Atlanta, 2000

Bal, Mieke, „Erinnerungsakte. Performance der Subjektivität“, in: dies.: *Kulturanalyse*, Frankfurt am Main 2002. S. 263-294

Bauer, Thomas A., „Medienpädagogik. Einführung und Grundlegung.“ Bd. 1: Theorie – Diskussion: Der Kommunikationssinn. Wien – Köln – Graz, 1979

Berghan, Klaus L., „Schillers Ästhetische Utopie“, Walter, Axel E., *Regionaler Kulturraum und intellektuelle Kommunikation vom Humanismus bis ins Zeitalter des Internet*, Rodopi, Amsterdam-New York, 2005, S. 15-34

Butler, Judith „Psyche der Macht. Das Subjekt der Unterwerfung“, Suhrkamp Verlag Frankfurt am Main, deutsche Erstausgabe, 2011

Büscher, Barbara „(Interaktive) Interfaces und Performance: Strukturelle Aspekte der Kopplung von Live-Akteuren und medialen (Bild-)Räumen“, Lecker, Martina (Hg.), *Maschinen, Medien, Performances. Theater an der Schnittstelle zu digitalen Welten*, Dokumentation und Ergebnisse der Sommerakademie „Theater und Neue Medien. Interaktion und Wirklichkeit“ zur Weiterbildung von Theaterkünstlern in Praxis und Theorie des Umgangs mit digitalen Techniken im Theater, Hellerau 1999. Alexander Verlag Berlin, 2001

Czirak, Adam, „Subjektwerdung im Blick. Die Szene des Gesehenwerdens“, Kreuder Friedemann, Bachmann, Michael, Pfahl, Julia, Volz, Dorothea (Hg.), *Theater und Subjektkonstitution. Theatrale Praktiken zwischen Affirmation und Subversion*, transkript Verlag, Bielefeld, 2012, S. 275-283

Fischer-Lichte, Erika, 1943- (Hrsg.), „Performativität und Ereignis“, hrsg. von Erika Fischer-Lichte, Christian Horn, Sandra Umathum und Matthias Warstat . - Tübingen [u.a.] : Francke , 2003

Fischer-Lichte, Erika: Inszenierung von Selbst? Zur autobiografischen Performance, in: dies. (Hg.): Inszenierung von Authentizität, Tübingen/Basel 2000. S.59-70

Fischer, Ralph, „Walking Artists. Über die Entdeckung des Gehens in den performativen Künsten“, Transcript Verlag, Bielefeld, 2011 (Diss. Wien)

Gebauer, Gunter und Wulf, Christoph, „Spiel Ritual Geste. Mimetisches Handeln in der sozialen Gesellschaft“, Rowohlt's Enzyklopädie, Hg. Burghard König, Rowohlt Taschenbuch Verlag GmbH, , 1998

Gebauer, Gunter, Alkemeyer, Thomas, „Das Performative in Sport und neuen Spielen“, S. 117-137, Fischer-Lichte, Erika, Wulf, Christoph Hg., *Theorie des Performativen*, Paragrana, Internationale Zeitschrift für Historische Anthropologie, Band 10, 2001, Heft 1, Akademie Verlag

Hagen, Wolfgang „Luhmanns Medien – Luhmanns Matrix“

<http://www.whagen.de/publications/LuhmannsMedien/LuhmannsMedien.htm>

letzter Zugriff: 22.6.2013

Halle, Ruth, „Künstliche Paradiese. Alles rund um Drogensucht“

<http://oel.orf.at/artikel/305803> Letzter Zugriff: 12.4.2013

Horster, Detlef, „Jürgen Habermas. Eine Einführung“ WBG, Darmstadt, 2010

Huizinga, Johan: Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Hamburg (Rowohlts Deutsche Enzyklopädie 21) rororo, 1956

Huber, Jörg: Die Bewegung im öffentlichen Raum (2005)

http://www.stadtkunst.ch/up/5/10/Joerg_Huber_Bewegung_format.pdf letzter Zugriff:

27.02.2010 12.02

Hughes-Freeland, Felicia, „Ritual, Performance, Media“, Routledge London and New York, 1998

Kotte, Andreas, „Der Performer als Objekt seiner selbst. Das Prinzip Schlingensief“
Kreuder, Friedemann, Bachmann, Michael, Volz, Dorothea, Pfahl, Julia, *Theater und Subjektkonstitutionen. Zwischen Affirmation und Subversion*, transkript Verlag, Bielefeld, 2012, S. 242-252

Kreuder, Friedemann, Bachmann, Michael, Pfahl, Julia und Volz, Dorothea (Hg.), „Theater und Subjektkonstitutionen. Theatrale Praktiken zwischen Affirmation und Subversion“, transkript Verlag, Bielefeld, 2012

Kröll, Friedhelm, „Einblicke. Grundlagen sozialwissenschaftlicher Denkweisen“, Richter, Haas (Hg.), Edition Sozialwissenschaften, Braumüller, 2009

Lehmann, Hans-Thies: Postdramatisches Theater. 4. Auflage 2008. Frankfurt am Main: Verlag der Autoren, 1999

Lehmann, Hans-Thies, “Das neue Theater: Urbaner Raum, potentieller Raum”
http://www.rimini-protokoll.de/website/de/project_401.html letzter Zugriff,
27.12.2012

Luhmann, Niklas, “Die Kunst der Gesellschaft”, Darmstadt: Wiss. Buchges. 2003

Luhmann, Niklas, “Liebe. Eine Übung”, Suhrkamp, Frankfurt, 2008

Marchart, Oliver: Kunst, Raum und Öffentlichkeit(en). Einige grundsätzliche
Anmerkungen zum schwierigen Verhältnis von Public Art, Urbanismus und
politischer Theorie. <http://eipcp.net/transversal/0102/marchart/de> letzter Zugriff:
27.2.2010 12.02

Marschall, Brigitte, „Die Droge und ihr Double. Zur Theatralität anderer
Bewusstseinszustände“, Böhlau, Köln, Wien, 2000

Matthaei, Jörg Lukas, „Jörg Lukas Matthaei“
<http://www.parkaue.de/index.php?topic=22&personId=306> letzter Zugriff: 3.1.2013

Matthaei, Jörg Lukas, <http://www.matthaei-und-konsorten.de/uber-mk/>
[Letzter Zugriff, 12.04.2013](#)

Matthaei, Jörg Lukas, www.paradisartificiels.at
[Letzter Zugriff, 12.04.2013](#)

Matzke, Annemarie, “Riminis Räume. Eine virtuelle Führung” in: **Dreysse**, Miriam /
Malzacher, Florian [Hg.]: Experten des Alltags. Das Theater von *Rimini Protokoll*.
Berlin: Alexander Verlag 2007. S. 104-115.

Nassehi, Armin, „Theorie ohne Subjekt?“ in „Luhmann Handbuch. Leben-Werk-
Wirkung“ Jahraus, Oliver/Nassehi, Armin, J.B. Metzler, Stuttgart, Weimar, 2012, S.
420-423

Nowotny, Stefan, „Die Bedingung des Öffentlich-Werdens“, (2003)
<http://eipcp.net/transversal/1203/nowotny/de> letzter Zugriff: 27.02.2010
12.02

Paulus, Markus, „Die Stellung des Subjekts bei Foucault und Habermas“,
<http://www.jp.philo.at/texte/PaulusM1.pdf> letzter Zugriff: 12.06.2013

Pias, Claus, „Falsches Spiel. Die Grenzen eines Ressentiments“, in: *Maske und Kothurn*, Heft Nr.1, Januar, 2009, Wien, S. 35-41

Pott, Hans-Georg, „Das „Subjekt“ bei Niklas Luhmann“, http://www.phil-fak.uni-duesseldorf.de/fileadmin/Redaktion/Institute/Germanistik/AbteilungII/Materialien_Pott/Aufsaeetze/SubjektNL.pdf letzter Zugriff: 12.06.2013

Roselt, Jens, „Phänomenologie des Theaters“, Eßbach, Wolfgang und Waldenfels, Bernhard (Hg.), Wilhelm Fink Verlag, München, 2008

Schallenberg, André, „The Spell of Janet Cardiff. Techniken der Subjektkonstitution in den Audiowalks von Janet Cardiff und Georges Bures Miller“, Kreuder, Friedemann, Bachmann, Michael, Volz, Dorothea, Pfahl, Julia, *Theater und Subjektkonstitutionen. Zwischen Affirmation und Subversion*, transkript Verlag, Bielefeld, 2012, S. 265-273

Scharloth, Joachim, „Theatrale Kommunikation als Interaktionsmodalität“, http://www.scharloth.com/publikationen/Scharloth_2009_performanz.pdf letzter Zugriff: 12.06.2013

Stepina, Clemens K., „Theorien dramaturgischen Handelns im System zeitgenössischer Handlungstheorien“, 46. Jahrgang, Heft 3-4, *Maske und Kothurn*, Böhlau Verlag, 2002

Stepina, Clemens K., „Systematische Handlungstheorie. Ideologiekritische Reformulierung des Handlungsbegriffs in politik, Ethik und Poetik bei Aristoteles und

im Neoaristotelismus mit einem Anhang: Neoaristotelismus und Spiel. Ein ideologiekritischer Literaturbericht“, Niederle, Helmuth (Hg.), Edition Milo im Verlag Lehner, 2007

Schrader, Bärbel, „Spiel“, erschienen im „Wörterbuch der Theaterpädagogik“, Koch, Gerd und Streisand, Marianne(Hg.), Schibri Verlag, Berlin [u.a.], 1941

Tischendorf, Dieter, „Traumpfade“

<http://www.downunder-dago.de/113/Allgemeine-Informationen/Traumpfade.html>

letzter Zugriff: 17.04.2013

Turner, Victor, „dramatisches Ritual – Rituelles Drama. Performative und reflexive Ethnologie“, Turner, Victor, *Vom Ritual zum Theater. Der Ernst des menschlichen Spiels*, Frankfurt/New York 2009, S. 140-160

Uhl, Alfred und Springer, Alfred, „Wiener Drogenszene“, WUV–Universitätsverlag, Wien 1997

Rastelli, Simone <http://www.ndr.de/geschichte/koepfe/luhmann100.html>

Letzter Zugriff, 12.04.2013

Rieck, Christian, „Was ist Spiel“,

http://www.spieltheorie.de/Spieltheorie_Grundlagen/was-ist-spieltheorie.htm letzter

Zugriff: 2.1.2013

Warstat, Mathias, „Im Versteck. Die verborgene Seite der Subjektkonstituierung“

Kreuder, Friedemann, Bachmann, Michael, Volz, Dorothea, Pfahl, Julia, *Theater und Subjektkonstitutionen. Zwischen Affirmation und Subversion*, transkript Verlag, Bielefeld, 2012 S. 175-182

Wild, Katharina, „„Subjection“ Schauspielen als Unterwerfung unter die Macht der Schönheit“, Kreuder, Friedemann, Bachmann, Michael, Volz, Dorothea, Pfahl, Julia,

Theater und Subjektkonstitutionen. Zwischen Affirmation und Subversion, transkript
Verlag, Bielefeld, 2012, S. 425-435

Internetquellen in Bezug auf das Projekt:

http://www.drogen-wissen.de/DRUGS/DW_GE/trip.shtml

letzter Zugriff: 29. Mai, 2013

Wiener Festwochen:

<http://www.festwochen.at/index.php?id=74>

letzter Zugriff: 29. Mai, 2013

Into the City:

Wolfgang Schlag, <http://www.intothecity.at/about/>

Letzter Zugriff: 29. Mai, 2013

Paradis Artificiels:

Jörg Lukas Matthaei, <http://www.paradisartificiels.at/>

Letzter Zugriff: 29. Mai, 2013

Der Standard vom 12.05.2012

„Einsame Erfahrungen mitten in der Stadt“ von Magarete Affenzeller

wirft in Schande einen Blick auf den Rassismus, der ungarische Landsmann **Árpád Schilling** zeigt eine *Krisen-Triologie* zum Schicksal osteuropäischer Kinder. **God's Entertainment** fordern: *Österreicher integriert euch!*, und **Alexander Nikolic** rekonstruiert eine *Gastarbeiteroper*. **Christoph Marthaler** nimmt sich eines besonders armen Menschenkinds an: der Elisabeth in *Glaube Liebe Hoffnung*.

aus Sydney an:
Hollywoodstar Cate Blanchett in „Groß und klein“.
Foto: EPA/Tomasetti



Zeitalters. **McBurney**, der inszenierende Hollywoodstar, predigt auf spielerische Weise und unter Zuhilfenahme des leibhaftigen Teufels das Evangelium des Erbarmens: Auch wir haben uns unserer Mitmenschen anzunehmen.

Simon **McBurney** stürzt mit seinem *Londoner Complicite-Theater* hinab in das Moskau der Stalin-Ära. Die Romanadaptation *The Master and Margarita* ist jedoch kein bloßer Fingerzeig auf den Totalitarismus eines vergangenen

standeszone, deren reines Herz an der Stumpfheit der Mitmenschen zerbricht.

Eine Uraufführung wie diejenige von *Peter Handke's Die schönen Tage von Aranjuez* unter der Regie von **Luc Bondy** (ab kommenden Dienstag) nimmt sich dagegen wie die Erinnerung an eine Zeit aus, als das Sinnieren noch geholfen hat. **Ariane Mnouchkine** bereist in *Les Naufrages du Fol Espoir* die längst versunkenen Kontinente der Stummfilm-Kinematografie.

Die Nachrichten aus dem Planungsbüro der Wiener Festwochen sind solche, die einen mit Blick auf die Weltlage unabehaglich stimmen müssen. Das diesjährige Festwochen-Programm umfasst 31 Premieren und macht sich „Into the city“ auf. Es erschöpft sich weder in Staraufgeboten, noch huldigt es einem besonders kulinarischen Theaterbegriff: Es beschäftigt sich laut Schauspielchefin **Stefanie Carp** mit der „Anatomie der Krise“.

Die Weltgesellschaft wird vom Zirkulieren der Geldwerte, vom Verschieben der Menschen und Waren in helle Aufregung versetzt. Choreografen aus aller Herren Ländern sind die Übersetzer der neuen Strömungslehren: Nichts und niemand kann die Bewohner der globalen Gesellschaft an der „freien“ Bewegung hindern. Tanz- und Bewegungstheater bildet daher nicht ganz zufällig einen Schwerpunkt des diesjährigen Programms.

Zugleich werden Zäune rund um die Wohlstandsbezirke errichtet. „Einwanderungsländer“ zerfallen in parallelschattierte Entitäten. Die Teilhabe an Mitbestimmung, die Ermöglichung von Konsum wird den Neuankömmlingen in den neuen Heimatländern eifersüchtig verwehrt. Die Festwochen sind 2012 vor allem eines: eine Themenreihe zum Phänomen der Segregation. Das Bedürfnis nach Abgrenzung wird überall von quälenden Abstiegs- und Verlustängsten genährt.

Die großen Theaterstoffe aber sind in einer solchen Situation der Unübersichtlichkeit willkommene Flaschenpostsendungen. **Botho Strauß' Groß und klein** ist in Sydney gestrandet. **Weltstar Cate Blanchett** gibt ab heute, Samstag, im Wiener Museumsquartier die Rolle der Lotte-Kotte, einer unru-

Einsame Erfahrungen mitten in der Stadt

„Into the City“: Jörg Lukas Matthaei Projekt „Paradis Artificiels“ folgt den Spuren von Drogen in der Stadt

Margarete Affenzeller

Selbst die echtesten der echten Wiener werden bei den Entdeckungsjahren von „Into the City“ immer wieder von ihrer Stadt überrascht. Die von Wolfgang Schlag kuratierte, spartenübergreifende Programm-schiene ist mit ihren partizipativen Formaten in den letzten sechs Jahren zu einem wichtigen Schauplatz bei den Wiener Festwochen geworden. Helden und Adressanten der oft über einen längeren Zeitraum laufenden Unternehmungen sind die Bewohner selbst.

Bereits an diesem Sonntag öffnet das *Paradis Artificiels* seine Pforten. Das von Jörg Lukas Matthaei initiierte Projekt begibt sich auf die Spuren von Drogen und ihren Konsumenten. Matthaei und Konsorten, so der Gruppe Nom de Guerre, haben Interviews mit Menschen geführt, die mit illegalen Drogen Kontakt haben oder hatten. Anhand dieser insgesamt zwanzig Audioprotokolle, die jeweils an Songs gekoppelt sind,

begibt sich das Publikum auf einen „Trip“ durch die Stadt. Man checkt bei einem Wohnmobil ein, wo je nach Liedinteressen die Audioprotokolle zugeteilt werden, und wird samt Handy von einem Begleiter schließlich in der Stadt und den dann folgenden Anweisungen ausgesetzt.

Matthaei selbst, der in Leverkusen aufgewachsen ist, einer Stadt, in der Heroin einst zeitgleich mit Aspirin patentiert wurde, interessiert dabei der Widerspruch, warum es für die Mainstreamgesellschaft notwendig ist, bestimmte Drogen und ihre Konsumenten zu illegalisieren, wobei gleichzeitig klar ist, dass „ein Großteil unserer Kultur, und das trifft besonders auf Wien zu, darauf beruht, Drogen zu konsumieren (Tabak, Alkohol)“.

Der in Berlin lebende Theatermacher – er war vor zwei Jahren mit dem Einbürgerungsspiel *Schwellenland* bei den



Lukas Matthaei läßt in den Wohnwagen.
Foto: Lippmann

Wichtig bei *Paradis Artificiels* ist die isolierte Erfahrung der „Zuschauer“, das Alleinsein im Unterschied zu einem gemeinschaftlichen Erleben im Theatersaal. Das Publikum entscheidet selbst, wie lange es daran bleibt, eine Stunde oder einen Tag. Erste Station des Wohnmobils ist die Innstraße in der Brigittenau. Schon am Montag wird auf den Maurer Hauptplatz in Liesing gewechselt (genauer Plan bis 20. Mai unter www.paradisartificiels.at).

Um biografische Erkundungen entlang der Quellenstraße in Favoriten kümmert sich ein anderes Projekt: Bei *Post it!* von Thomas Wolkinger und Michael Hieslmair recherchieren Bewohner auf vielfältige Weise ihre Geschichten und die ihrer Nachbarn. Mit *Urban Sounds of Turkey* wird das Ganze dort eingeläutet und damit auch ein eigenes „Info the City“-Festivalzentrum eröffnet. Ein vielversprechendes Beispiel von Community-Kultur.

www.festwochen.at
siehe auch Seite 26

Beispiel Interview

#00:00:03-3# L:wo kommst du her

#00:00:04-5# am ich bin in wien geboren.. am 25 märz 1985..also ich bin 26 jahr alt, heiße ----- übrighends..

#00:00:20-5# L:und lebst in wien

#00:00:22-8# lebe seit dem in wien .. bin ledig..habe keine frau..keine kinder..hab relativ .. jung mit drogen begonnen, also ich war 14 jahre alt..da hab ich meinen ersten kontakt mit drogen gehabt .. ja und seitdem eigentlich keine pause.. ja ein jahr war ich im gefängnis.. das war die einzige drogenfreie.. drogenpause in meinem leben..aber sonst..nehm ich seit meinem 14 lebensjahr drogen .. ja..

#00:01:02-0# L:womit hast du angefangen

#00:01:04-7# mit heroin..also ich habe nebenbei schon haschisch geraucht, aber mit heroin habe ich mit 14 begonnen.. das habe ich gesnifft und auf der folie geraucht ..und dann mit 15,16 jahren habe ich zum spritzen begonnen..ja..wie ich dann 17,18 jahre alt war.. bin ich dann auf morphium umgestiegen..da habe ich hier immer die morphiumtabletten gekauft.. vendal oder substitol...kommt ganz an .. was halt grad gegeben hat... mit 24 bin ich dann in ein substitutionsprogramm gekommen .. übern hausarzt...der hat mich da eingestuft..ja... am karlsplatz verkehre ich mittlerweile 11 jahre .. ja ..es hat sich halt viel geändert..polizeimäßig .. von den leuten her und so.. auch hier bei den streetworkern, das war ganz anderst früher..

#00:02:33-4# L:wie kommt man mit 14 an heroin

#00:02:42-3# ja ..ahm .. bei mir war es so.. ich komm halt nicht aus einem sehr guten elternhaus sagen wir es so.. bin in einem heim gewesen .. war während meiner ganzen schullaufbahn in einem heim .. in mehreren heimen..und wenn schlufrei war, war ich bei meinen eltern..und da habe ich meinen ersten freund kennengelernt, der was mit drogen zum tun gehabt hat.. der war damals 34 ..den hab ich zufällig kennengelernt..da hab ich einen joint geraucht .. er hat das gerochen und so sind wir halt ins gespräch gekommen.. dann hab ich bei dem immer cannabis gekauft.. regelmäßig und eines tages hat er heroin und kokain gekauft und hat mich halt gfragt, ob ich a line will.. hab ich mir dacht: naja, probier was halt einmal..hab das gesnifft..und ja .. es hat mir gefallen (lacht)..

#00:03:59-9# L:hast du keine angst gehabt

#00:04:01-2# am anfang schon .. anfangs hatte ich sogar respekt davor, weil heroin war irgendwie ein grundbegriff für .. was weiß ich... für was schlechtes...aber da habe ich mich überwunden und dann hats mir eigentlich gefallen..

#00:04:21-7# L:was hat dir gefallen

#00:04:24-1# ja .. der turn.. mir is gut gegangen und dann natürlich hab ich mir schon selber was kauft und so..

#00:04:38-7# L:wie fühlt sich das an

#00:04:39-5# wah.. das ist schwer zum beschreiben (lacht)..das ist wirklich schwer zum beschreiben .. man wird.. bah wie soll ich sagen...es freut einen alles .. man empfindet wieder lust an sachen .. man bekommt power ..man fühlt sich gut...

#00:05:12-2# L:über was freut man sich da

#00:05:12-0# über kleinigkeiten.. was.. alltägliches .. alles macht mehr spaß..und .. abgesehen von der körperlichen wachn.. gehts einem ja psychisch..relativ gut .. also sehr gut.. (reibt hände?)..ja .. glücksgefühle hat man auch .. und ja man hat wieder freude am leben..

#00:05:47-5# L:bist du dann aktiv

#00:05:48-1# jaja genau..mit der zeit braucht man ja das heroin, damit man aktiv wird.. bei mir .. ich hab zum beispiel eine phase gehabt .. da hab ichs vor der arbeit gebraucht..

#00:06:05-5# L:was hast du gearbeitet

#00:06:06-3# ich hab.. mein beruf ist karosseriebautechniker..also KFZ-spengler.. das hab ich in eggenburg im lehrlingsheim gelernt .. ja ...

#00:06:24-8# L:hat man dann lust auf andere leute

#00:06:29-8# na .. schon .. ich mein, das kommt dann auf die person drauf an.. aber bei mir war so..ich war gern unter leuten.. auch wenn ich grad voll drauf war.. klar es gibt tage oder situationen wo man sich denkt: nein, jetzt bin ich lieber allein..leg mich hin und mach die augen zu.... aber grundsätzlich war ich, wenn ich high war gern unter leuten..ja...

#00:07:04-2# L: was hast du dann gemacht

#00:07:08-8# ja .. eigentlich ganz übliche sachen auch..nur ist man halt high dabei..wir sind schwimmen gegangen..oder oft sind wir nur in einem park gesessen...haben joints geraucht .. ja

#00:07:31-0# L:deine kumpels waren auch auf heroin

#00:07:33-7# nein, ich war immer mit älteren leuten unterwegs .. und mit der zeit ..die waren dann schon alle drauf .. also ich hab dann sehr schnell schon fast keine anderen leute gekannt..also ..auch jetzt noch .. mein kompletter freundeskreis..haben alle mit drogen zum tun...

#00:08:05-4# L:hast du eine freundin gehabt

#00:08:06-5# jaja... mit dera wollte ich sogar heiraten und so..nur .. das haben die drogen halt zermürbt..also durch die drogen ist die beziehung..gescheitert...

#00:08:29-0# L:wieso

#00:08:28-6# eben weil ich immer unzuverlässiger worden bin..immermehr geld gebraucht hab..die arbeit verloren hab..und dann muss ich ehrlich sagen meine freundin habe ich auch vernachlässigt...und so.. weil sie hat ja nichts gnommen..ja

#00:08:53-5# L:ist das nicht sowieso schwierig

#00:08:55-0# ja .. ja ...also es war für mich schwer.. aber für sie war es sicher noch schwieriger..weil sie hat immer gesagt: sie will nicht mitansehen, wie ich mich selbst zerstöre...ja.. also ich denke mir für jemanden, der was selber nix nimmt, aber der lebenspartner nimmt was .. ist schwer...weil einer ja und einer nein.. dazu sagt.. das ist eine schwierige situation.. was auch laut statistik nicht gut geht.. also es gibt nicht viele beziehungen wo einer clean ist und einer drauf ist...gibts generell nicht viel .. also solche beziehungen scheitern meistens .. sind zum scheitern verdammt..

#00:10:01-9# L:wie lange zusammen

#00:10:03-4# ahm ... drei jahre ...

#00:10:09-4# L:schon lange

#00:10:09-1# ja.. also es war meine längste beziehung .. sagen wir es so.. meine erste richtige beziehung und auch meine längste .. ich habe halt damals geglaubt, das ist die frau meines lebens und .. ja ...

#00:10:32-3# L:war das eine entscheidung zw freundin und drogen

#00:10:36-4# ja...auch...ich hab ihr ständig versprochen:...ja ich hör auf damit und ich habs auch selber geglaubt, dass ich aufhören kann...ich hab mir das so eingeredet, aber es ist schwieriger als man selbst denkt.. überhaupt wenn man eine zeit lang drogen nimmt..das sagen auch viele therapeuten, bei leuten die schon 20 jahre in einem substitutionsprogramm sind .. da .. anstatt, dass man zu denen sagt: so jetzt hörst auf nimmst gar nix mehr;..sagen die therapeuten: bei solchen leuten ist es gescheiter...man schaut, dass sie mit der substitution ein normales leben führen.. und das versuche ich gerade...

#00:12:03-1# L:bis wann warst du bei eltern

#00:12:07-2# ahm.. ja jein.. ich war in einem heim .. ich war immer noch wochenend..wochenenden bei meinen eltern

#00:12:16-8# L:wann ins heim

#00:12:18-6# da war ich fünf..

#00:12:22-1# L:warum

#00:12:22-5# ja meine eltern waren alkoholiker .. meine.. väter .. also die freunde meiner mutter und auch mein richtiger vater.. haben uns immer geschlagen und so.. waren dauernd angsoffen..haben das ganze geld verspielt.. das war der grund weswegen ich ins heim kommen bin...ja..

#00:12:55-4# L:wie war heim

#00:12:54-7# ja ..besser .. es war nicht so gewalttätig..obwohl..es war ein heim für schwererziehbare...also .. weiß man eh wie es dort .. da gehts halt zu wie in einer jugendstrafanstalt...von den sitten her... ja...

#00:13:23-0# L:warst du dann gerne bei deinen eltern

#00:13:24-3# ja..also mein vater.. ist dann weg.. hat meine mutter verlassen.. besser gesagt, sie haben sich getrennt...und ja meine mutter war halt auch eine alkoholikerin und hat dann wieder einen freund gefunden .. einen lebensgefährten gfundn.. der was genauso schlecht war...also auch alkoholiker.. frauen und kinder schlagen und so...ja...

#00:14:04-1# L:heime immer in wien

#00:14:06-9# ahm .. also meine heimkarriere..zuerst mit 5 jahren bin ich ins krisenzentrum nach garden gekommen, dort kommt man hin .. dort wird dann ein platz.. ein fixplatz für jemanden gesucht ..(hustet - entschuldigt sich), die entscheiden dann dort welches heim für welches kind am besten geeignet ist und so.. und dann bin ich nach bi.. die haben halt gemein biedermannsdorf wäre in ordnung für mich.. dann bin ich nach biedermannsdorf ..gekommen.. das ist bei mödling .. und in biedermannsdorf war ich dann.. 9 jahre lang

#00:14:58-1# L:bis du wie alt warst

#00:15:01-3# 15 ..

#00:15:05-0# L:und dann

#00:15:06-2# und dann .. bin ich ins lehrlingsheim nach eggenburg gekommen.. dort hab ich meine lehre gemacht, die was ich übrigens nicht fertig gemacht hab.. ich hab 2 semester.. also ein jahr gemacht .. dann bin ich rausgeflogen.. dann war ich im krisenzentrum augarten..im 20 bezirk in der wasnergasse.. dann bin ich in eine wohngemeinschaft für schwererziehbare nach steyr also nach OÖ gekommen .. von dort bin ich abgehauen.. dann bin ich in die tohmanngasse (?) gekommen.. dort die heimleiterin is eh bekannt .. die frau ute bock...

#00:16:03-9# L:die ist doch super oder

#00:16:04-6# ja.. also ich will nix sagen drüber..

#00:16:12-4# L:ich weiß nur .. sehr engagiert..

#00:16:11-8# ja .. sie engagiert sich für schwarze .. sagen wir es so.. ja

#00:16:23-6# ja .. dann war ich in der thomanngasse(?)..ja ..und ..dann war ich in so einem wohnheim..also dann hab ich bei einem freund gewohnt .. hab mir .. bin putzen gegangen beruflich .. eben weil ich meinen beruf nicht fertiggelernt habe..wollt aber weiterlernen..also ich bin nebenbei putzen gegangen..aber dadurch, dass ich so drauf war .. hab ich keine lehrstelle gfundn.. hab dadurch sogar die arbeit, wo ich nur hab putzn müssn im museumsquartier..sogar die arbeit hab ich verloren.. dann bin ich immer mehr abstürzt, dann war ich auf der straße..

#00:17:20-3# L:was heißt abstürzen

#00:17:22-4# na immer mehr drogen .. also .. ich war der gesellschaft nicht mehr so integriert.. keine arbeit und ja..

#00:17:40-4# L:welche drogen

#00:17:40-6# da war ich auf morphium.. benzodiazepin...na .. und kokain...ja und natürlich nebebei hab ich hasch graucht..

#00:17:56-6# L:hast du getrunken auch

#00:17:59-1# ja ..viel sogar... also ich hab phasen gehabt, da hab ich am tag so meine 15 bier trunkn..

#00:18:17-6# L:15 halbe

#00:18:20-2# jaja ...cirka .. minus plus .. aber ich war nie ein richtiger alkoholiker..

#00:18:31-4# L:was ist richtiger alkoholiker

#00:18:34-6# naja .. für mich ist ein alkoholiker jemand, der was nicht ohne alkohol kann.. so wie ich mit den drogen.. so is halt der süchtig auf alkohol..so wie meine mutter..die is in der früh wach geworden .. hat so gezittert.. und hat einmal ein paar vierteln wein.. meine mutter hat hauptsächlich weißwein getrunken... und die hat vor der arbeit schon zwei liter wein getrunken... das hat sie gebraucht, damits einmal arbeiten gehen kann..

#00:19:20-2# L:was hat sie gearbeitet

#00:19:20-8# meine mutter war .. beim billa am flughafen.. bei der feinkost.. also bei der wurstabteilung .. ja

#00:19:38-2# L: arbeitet sie heute noch

#00:19:38-5# nein .. meine mutter ist leider 2008 verstorben .. gott hab sie seelig..ja..ich habe zwar noch 2 brüder .. aber zu denen hab ich eben keinen kontakt. ..weil die führen halt ein ganz anderes leben als ich .. die haben familie .. arbeit und so.. die nehmen keine drogen..die sind gesellschaftlich auch mehr integriert..

#00:20:20-7# L:klings teuer

#00:20:23-0# ja is es auch..

#00:20:25-1# L:wie viel geld

#00:20:25-9# das ist schwer zum sagen.. aber .. es landen auch sehr viele leute wegen der beschaffung der drogen im gefängnis...sehr viel leute...machen sachen.. was sie nur zur beschaffung von drogen machen

#00:20:54-0# L:wie du finanziert

#00:20:57-1# ja eben auch .. stehlen .. leute linken...

#00:21:09-0# L:warst du gut

#00:21:09-5# ja .. leider (lacht kurz) .. leider..

#00:21:17-9# L:welche fähigkeiten um gut zu sein

#00:21:20-7# ja .. sagen wir es so.. es muss einem von haus aus ein bisschen kriminelle energie da sein..denk ich mir halt..

#00:21:34-5# L: was ist kriminelle energie

#00:21:35-1# na eben schon alleine, dass wenn man was nicht hat, man sagt: OK, dann stehle ich mir das halt.. es gibt ja auch leute für die: OK; das hab ich nicht - die finden sich dann damit ab, dann hat ers nicht.. oder: ich verdien mir das ehrlich.. und .. ich denk mir halt, wenn man halt eine bisschen kriminellere energie hat, denkt man sich: ja, das hab ich nicht.. will ich aber haben - will aber nicht dafür arbeiten gehen, was bleibt dann über?...na.. oder.. denk ich mir halt..

#00:22:18-3# L:im laden geklaut

#00:22:18-1# jaja.. also ich hab.. wenn ich geklaut hab, dann nur .. so, wo ich weiß, die sind versichert und damit schade ich keiner einzelnen person.. sondern konzerne.. denen was das nicht abgeht.. die was ja eh auch - meiner meinung nach - kriminell sind...weil der .. die produkte, die was dem fehlen, kriegt er eh von der versicherung ersetzt...also .. ich denk mir halt.. ich schade damit niemand..

#00:22:59-5# L:inwiefern sind die auch kriminell

#00:23:02-8# na eben.. ein gutes beispiel: unser finanzminister,..oder der elsner und so.. was die veruntreuen andere gelder ..und ..hinterziehen steuern und solche sachen halt dann...

#00:23:30-1# L:du hast ja nicht beim finanzminister geklaut

#00:23:32-8# na eh .. eh nicht, aber versicherungen sind ja auch nicht heilig .. oder .. lebensmittelkonzerne ...

#00:23:49-2# L:was hast du geklaut

#00:23:52-1# auch .. ja essen hab ich natürlich auch gebraucht .. ich hab halt meistens sachen geklaut .. was man verkaufen .. was man zu geld machen kann.. damit ich mir drogen kaufen kann..

#00:24:13-9# L:was muss man drauf haben

#00:24:16-5# drauf haben.. eigentlich nichts .. denk ich mir halt, das ist nicht schwer..

#00:24:30-3# L:aber du warst gut anscheinend

#00:24:29-9# ja .. ich mein ich will mich da jetzt nicht loben..oder beschönigen..aber ja.. das ist halt .. das hat man..

#00:24:43-8# L:bist erwischt worden

#00:24:44-5# ja .. klar .. na klar .. also ein dieb, was sagt: er ist noch nie erwischt worden,.. lügt; jeder dieb ist schonmal erwischt worden.. aber aus fehlern lernt man...sollte man lernen .. was weiß ich.. wenn ich jetzt wei?: aha, durch die und die kamera haben smich gsehn..weiß ich beim nächsten mal: aha, da ist ein versteckte kamera, der geh ich aus dem weg.. und das sind halt so kleinigkeiten.. na um auf die frage zurückzukommen..eben sachen, was man verkaufen kann.. schmuck,

uhren,...handys..handys waren ein zeit sehr gefragt.. also handys hat man überall verkaufen können .. handys kann man heute auch noch gut verkaufen .. taxifahrer.. an taxifahrer hat man früher viel verkaufen können...auf flohmärkten .. sogar am naschmarkt, hat man diebesgut verkaufen können... oder ganz seriöse geschäfte haben sachen gekauft..obwohl sie gewusst haben, dass das diebesgut ist.. zum beispiel playstationspiele .. da hab ich geschäfte...was das verkaufen, wo ich weiß, wenn ich dem playstation 3 spiele bringe..zahlt mir der so und so viel vom verkaufspreis ... und der stellts dann zu seiner ware ins regal und verkaufts..also er macht auch einen gewinn durch mich..aber es stört ihn nicht, dass das diebesgut ist..

#00:27:12-8# L:dh in originalverpackung

#00:27:15-1# ja...meistens...

#00:27:23-4# L:wie oft musst du zeug organisieren

#00:27:26-6# naja .. das ist ein fulltimejob.. also man ist rund um die uhr..beim aufstellen..also man ist rund um die uhr bei der beschaffung.. da kann man nicht sagen: so jetzt brauch ich pause; weil man braucht ja die droge.. sonst wärs ja keine droge.. sonst wäre man ja nicht süchtig..

#00:28:01-2# L:stressiges leben

#00:28:02-0# ja klar .. sehr stressig.. sehr stressig.. und dann..ist noch dazu.. es ist immer die gefahr, dass man erwischt wird.. im gefängnis landet..oder dass einmal nichts läuft oder so.. man lebt eigentlich von einem tag auf den anderen.. weißt was ich mein damit.. ja...nicht so wie einer .. der bei einer firma ehrlich arbeitet, .. der kriegt ..monatsanfang sein gehalt..und den hat er .. den hat er sicher...aber so wie ich es gemacht hab.. bei mir war es nicht so, dass ich jeden tag fix .. so und soviel gehabt hab..mal mehr mal weniger ...

#00:29:05-5# L:und du warst karlsplatzszene

#00:29:07-3# ja ...

#00:29:12-8# L:wie war damals scene

#00:29:13-9# ja .. es waren viel mehr leute .. also die polizei hatte das damals nicht so wie heute .. unter kontrolle gehabt.. überhaupt nicht .. das war schon eine dreistellige zahl, die leute was da waren.. ja...

#00:29:44-9# L:kanntet ihr euch alle

#00:29:46-2# naja .. die meistens .. sagen wir es so.. kannten sich..untereinander..

#00:29:56-8# L:was war wichtig für dich an scene

#00:30:00-3# also mir war immer wichtig, dass ich mein gesicht, meine ehre, mein rückrat..mein stolz, mein charakter behalte...das ich durchgehen kann..ohne das wer sagt: ja,.. der hat mir linke ware verkauft.. oder der hat mich bestohlen oder so.. ja.. das ist auch heute noch so.. die leute wissen..ich bin korrekt.. ich kann mich überall blicken lassen .. hab mit niemandem probleme .. keiner kann mir was schlechtes nachsagen..das ist heute noch so...

#00:30:46-5# L:wieso wichtig für dich

#00:30:48-2# ja ... ich weiß nicht..ich find halt..sowas .. auch wenn man jetzt ein junkie ist oder so.. aber man sollte halt .. gewisse werte sollte man bewahren..ja..

#00:31:09-7# L:woher hast du deine werte

#00:31:13-4# ich schätz von meiner mutter .. könnte ich mir gut vorstellen..weil meine mutter - obwohls alkoholikerin und so war - war überall angesehen .. gern gesehen.. in den wirtshäusern und so .. überall bekannt..ja..also es hat niemand etwas negatives über die frau sagen können.. ja und ich denk mal, dass ich das wahrscheinlich von meiner mutter .. genetisch geerbt hab.. ja...

#00:32:08-1# L:wie hast du gelebt

#00:32:11-4# auch ja...ich war auch sehr lange auf der straße.. auch jetzt wohne ich bei einem freund..

#00:32:27-0# L:zahlst du ihm geld dafür

#00:32:28-0# ahm.. wir haben uns das so ausgemacht.. wir stützen und zusammen ..und schauen halt, dass wir gemeinsam die miete zahlen und so.. dass wir gemeinsam alles zahlen und unseren tagesbedarf an koks oder so.. stellen wir uns auch gemeinsam auf...also .. das ist mein bester freund .. mit dem teile ich alles .. hat er mal mehr.. teilt er mit mir .. hab ich mal mehr .. teile ich mit ihm..oder hat er gar nix.. läuft er bei mir mit.. hab ich gar nix...laufe ich bei ihm mit .. also das was da ist.. gehört uns ..und aus... da gibts kein dein und mein...

#00:33:32-4# L:wie lange wohnt ihr schon zusammen

#00:33:33-9# noch nicht so lang.. bissl über zwei monat..

#00:33:42-4# L:wie lange kennt ihr euch schon

#00:33:43-5# naja .. kennen tu ich ihn schon fast 10 jahre.. aber da war er noch nicht mein bester freund.. mein bester freund ist er erst seit ein paar monat.. also ich sehe in ihm einen vaterersatz.. was ich nie ghabt hab.

#00:34:09-4# L:ist er älter als du

#00:34:10-6# ja.. er ist nicht viel älter .. er ist 39 ..aber .. ja...

#00:34:24-5# L:und wie machst du jetzt

#00:34:28-9# ja .. ich bin am koks...

#00:34:43-7# L:da heißt koks brauchst du täglich

#00:34:45-9# ja.. (Unterbrechung)...ja das nehme ich täglich

#00:35:02-2# L:wieviel

#00:35:03-2# wow..beim koks is so.. man hat ja keinen körperlichen entzug..das spielt sich mehr im kopf und psychisch ab.. aber .. man ist doch süchtig..ja..(lacht)

desto mehr desto besser ... also ich bin halt so.. ich kann da nicht genug kriegen...ja...

#00:35:34-9# L:wovon lebst du dann

#00:35:37-3# ahm .. ich bin in invalidenpension..und dann bekomme ich von einem arzt..ich weiß nicht, darf ich das sagen?..

#00:35:48-4# L:ja..wie du magst..

#00:35:54-3# ja .. es ist halt nicht ganz legal .. sagen wir es so...aber es...reicht

#00:36:11-2# unterbrechung: in einer viertelstunde wird zugesperrt!

#00:36:14-6# L:musst du heute noch stehlen gehen

#00:36:18-5# jein.. ich mache es ..ja..

#00:36:24-9# L:klaust du für dich oder zum verkauf

#00:36:27-5# nein .. hauptsächlich für mich .. nur noch .. nicht mehr soviel wie früher..aber was weiß ich..wenn ich jetzt einen hunger hab.. und kein geld hab.. oder zu wenig geld hab.. klaue ich das was ich haben will.. aber ich würde nie jemandem was wegnehme wo ich weiß...der hat ein monat dafür arbeiten müssen oder so... so einem würde ich nie was wegnehmen.. oder wenn ich weiß der hat selber nix..nein...

#00:37:25-9# L:liest du viel

#00:37:37-1# hab früher viel gelesen..ja .. momentan les ich überhaupt nix (lacht) ja..aber schon ein paar jahre . ich les gar nix .. (lacht) ich bin zu faul... ich schau mir lieber einen film an.. früher habe ich auch nicht soviel gelesen..aber doch ein bissl was halt

#00:38:03-6# L:was hast du gelesen

#00:38:03-9# ja.. ah... verschiedenes ja .. puh .. was weiß ich..ahm oft hab ich auch einen stephen king gelesen..zur unterhaltung.. also ich hab nie fachliteratur oder so.. irgendwas .. das hab ich nicht.. aber ich hab halt gschaut.. dass ich anspruchsvollere sachen halt .. an bauers..(?).. weiß nicht ob dir der was sagt...bauers .. der erzählt über die vierziger jahre..wie er so gelebt hat .. der typ war halt selber auf den ärgsten drogen und ein gauner..wies im buche steht (lacht) .. ja und der schreibt halt über sein leben...ja der war opiat abhängig und..ärgstens drauf der typ...

#00:39:10-6# L:wie heißen bücher von ihm

#00:39:10-9# naked lunch...

#00:39:13-2# L: a Burroughs..ja ...

#00:39:15-8# jaja .. kennst du das buch ...naked lunch ... ist doch super oder .. (lacht)....oder das buch „ junkie.. oder es gibt von HEINE hardcore .. gibts ein paar..gute bücher ...das ist ein verlag.. der was eigentlich gute bücher herausbringt..ja

#00:39:47-4# L:dich interessiert auch über drogen zu lesen

#00:39:48-4# ja .. ja klar..

#00:39:55-9# L:warum..

#00:39:58-9# ja.. aber es geht ja nicht nur um die drogen sondern wie der gelebt hat .. seine erfahrungen.. haben halt mich interessiert .. es macht ja jeder eine andere erfahrung..also jeder hat... man kann ja auch untereinander erfahrungen austauschen..

#00:40:29-1# L:welche filme

#00:40:30-4# eigentlich .. quer durch die bank .. von a bis z...was weiß ich .. ein guter film ist zum beispiel ..scarface..der pate...pulp fiction.. das sind halt so klassiker..

#00:40:59-7# L:auch fernsehen

#00:40:58-8# ja auch ... auch ...

#00:41:07-2# L:sonst sachen die du machst

#00:41:12-6# ja .. es dreht sich leider .. eigentlich kann man sagen fast mein ganzes leben dreht sich um drogen...also und ich sags auch ehrlich ich könnte mir ein leben ohne drogen nicht vorstellen.. ja...

#00:41:29-4# L:bild das du immer mit drogen zu tun hast

#00:41:34-2# ja .. ich kenn es nicht anders .. und ja.. ich will auch nicht anders .. so bin ich und ja.. wenn mich jemand so akzeptiert wie ich bin .. is gut.. wenn nicht .. ja (lacht)..ändern tu ich mich nicht..

#00:41:55-0# L:was stellst du dir vor in 10 jahren

#00:41:58-7# ja .. so wie jetzt...

#00:42:06-7# L:gibts was das du ändern würdest

#00:42:09-7# ja klar ..aber das ändert am ganzen nichts..

#00:42:17-2# L:was ändern

#00:42:19-2# ja ..(lacht) .. also ändern.. ich würd mir wesentlich leichter tun, wenn ich kohle hätt.. andererseits..die querseite davon wär.. dann wär ich wahrscheinlich schon tot..hätt ich mehr kohle.. weil dann würd ichs mir so besorgen, bis mein körper halt sagt und... niente.. finish .. nada.. bis nimma geht..nja...

#00:42:58-4# L:wichtig alt zu werden

#00:43:00-0# nein..ich lebe mein leben .. so alt wie ich werd.. werd ich .. und ja..ich hab vor nicht ganz einem halben jahr erfahren, dass ich HIV hab .. jaändern kann ichs eh nicht..ich versuche damit zu leben so gut wies geht..ja..

#00:43:31-3# L:hast du eine vorstellung wie alt du wirst

#00:43:32-9# nein .. und ich zerbreche mir da auch keinen kopf darüber .. weil das ist irgendwie ist das eh bei einem jeden .. irgendwie ist das vorgesehen..also wenn meine zeit kommt, dann kann ich es eh nicht verhindern...

#00:43:54-1# L:glaubst du an gott..

#00:43:54-7# nein..nein an gott glaub ich nicht

#00:44:12-8# L:gibts was was du gerne hättest in deinem leben sonst

#00:44:14-7# ja.. reichum (lacht), aber wer hätte das nicht gern...

#00:44:22-1# L:eine freundin

#00:44:23-4# ja .. aber andererseits ist es in meiner situation ..sprich freundin schwer.. schon alleine wegen der krankheit...nja..

#00:44:41-9# L:bist du heute noch viel am karlsplatz

#00:44:43-3# ja ..

#00:44:47-5# L:hast du da freunde

#00:44:48-7# ja ja.. also freundschaften .. soweit man halt freunde in der drogenszene haben kann..es gibt halt nicht wirklich viele freunde.. sagen wir es so.. es gibt leute die würden einen ..für ein gramm koks umbringen.. das ist jetzt hart ausgedrückt..aber .. du weißt was ich meine damit..die würden ihre großmutter verkaufen...und drum.. freunde soweit geht..klar es gibt leute, die nehmen 20 jahre drogen und haben trotzdem ihren charakter behalten .. menschlichkeit...die haben es behalten .. wenn der sieht: oi.. dem gehts nicht gut, der .. is am krachen;..hey, da hast..ich hoffe das hilft dann ... so soll es sein; nicht: ah.. leiwand, der hat das und das .. wie kann ich ihm das wegnehmen.. weißt wie ich mein ?... das macht halt den unterschied...

#00:46:14-2# L:warum warst du im knast

#00:46:20-3# ja wegen .. ahm... ja blöde situation .. die kurzfassung: mir hat einer hineingestochen hier... ich hab zurückgestochen .. ja.. die kurzfassung..

#00:46:38-9# L:warum hat er gestochen

#00:46:41-1# ah .. unnötige streiterei.. unnötig...unnötig.. ja...

#00:46:53-9# L:bist du sonst friedlich

#00:46:54-0# ja .. ja.. trau ich mir von mir sagen.. ich bin ein sehr friedlicher mensch.. also wenns geht.. geh ich einer streiterei ausm weg... ich will niemandem schaden .. andererseits.. verteidigen..tu ich mich schon.. weißt was ich mein.. verteidigen tu ich mich schon .. also gfallen lassen muss ich mir auch.. also ich lass mir sehr viel gfallen .. aber wenns nicht anderst geht .. ja .. dann gehts nicht anders (lacht)..aber .. nein ich bin ein sehr friedlicher mensche..

#00:47:40-5# L:was macht dich wütend

#00:47:44-0# was .. hm .. eigentlich eh.. fast nix.. also da muss einer schon wirklich sehr boshaft und gemein sein.. und sogar dann ignorier ich ihn und denk mir: geh.. und bin froh wenn ich ihn los bin...also ..ja..so schnell kann mich nix wütend machen..

#00:48:23-5# L:gibts von dir noch was

#00:48:24-4# nein.. nein .. ok...

#00:48:35-8# L: danke

#00:48:35-8# drehst du ab..

#00:48:34-8# L:ich dreh ab..

#00:48:36-5#

Programm:

TAGE / ORTE / GÄSTE

13. Mai, 2012 Sonntag

ÖBB-BRACHE

Diskurs: Anja Schwanhäußner

DJ: Patrick Pulsinger

Renitentes Wunschkonzert: Matthias Lenz

14. Mai, 2012 Montag

MAURER HAUPTPLATZ

Diskurs: Katrin Unterreiner und Stefan Heidl

DJ: Trash Terrier aka Karl Kilian

Renitentes Wunschkonzert: Dominik Nostitz

15. Mai, 2012 Dienstag

SPITTELAUER PLATZ

Diskurs: Rainer Schmid

DJ: Heinrich Deisl

Renitentes Wunschkonzert: Agnes Hvizdalek

16. Mai, 2012 Mittwoch

DÖBLING WEINBERG

Diskurs: Martin Poltrum

DJ: Sweet Susie

Renitentes Wunschkonzert: Hanna Palme

17. Mai, 2012 Donnerstag

RENNBAHNSIEDLUNG

Diskurs: Sweet Susie und Marianne Kohn

DJ: manni Montana

Renitentes Wunschkonzert: Monika Rink & Christian Phillips

18. Mai, 2012 Freitag

NUSSDORFER WEHR

Diskurs: Brigitte Marschall und Wolfgang Preisler

DJ: Electric Indigo

Renitentes Wunschkonzert: Stefanie Neuhuber

19. Mai, 2012 Samstag

SCN PARKDECK

Diskurs: Initiative Drogenkonsumraum und Sabin Etl

DJ: Christopher Just

Renitentes Wunschkonzert: Florian Fennes

20. Mai, 2012 Sonntag

ROTDORNALLEE

Diskurs: Jörg Lukas Matthaei

DJ: Chra

Renitentes Wunschkonzert: Erdferkel & Fellkerbel¹⁶⁵

¹⁶⁵ www.paradisartificiels.at

Abstract

Ziel meiner Diplomarbeit war es, den Begriff des Spiels anhand der Inszenierung „Paradis Artificiels“ von Jörg Lukas Matthaei näher zu erforschen.

Der Begriff des Spiels ist ein komplexer und wird im Bereich der Theaterwissenschaft sehr inflationär gebraucht. Aus diesem Grund habe ich den Versuch unternommen, den Spielbegriff in drei Aspekte zu gliedern. Zum einen in die Spielwelt, die Spieler und das Spielfeld. Das erste Kapitel erläutert diese drei Begriffe. Der Theorie der einzelnen Begriffe widme ich das zweite Kapitel. Durch das Phänomen des Spiels und einer strategisch errichteten Spielwelt beschäftige ich mich mit einer Spieltheorie als Systemtheorie. Die wichtigsten Vertreter sind für diese Arbeit zunächst Niklas Luhmann und speziell für die Theatertheorie dann Claus Pias, der einen medientheoretischen Ansatz verfolgt. Wichtig bei dieser Theorie sind die Gedanken des Spiels als Systemtheorie, der eine Strategie zu Grunde liegt.

Durch den Gedanken eines Spielers, also eines Subjekts, möchte ich im zweiten Kapitel außerdem eine Handlungstheorie vorstellen, die auf den Ansätzen von Jürgen Habermas beruht und für die Theaterwissenschaft von Clemens K. Stepina vertieft wurde.

Durch die Handlungstheorie möchte ich nach diesem Kapitel ein kurzes Kapitel zur Subjektkonstitution hinzufügen, das explizit auf Theater und Subjektkonstitution eingeht.

Anschließend komme ich dann zur Praxisanalyse des Projekts „Paradis Artificiels“. Ich stelle in diesem Kapitel das Projekt vor und beschreibe den Regisseur und seine Arbeit. Durch die Darstellung des Projekts versuche ich die Erkenntnisse der vorher beschriebenen Begriffe und Theorien miteinfließen zu lassen und gehe schließlich dann noch einmal auf die einzelnen Begriffe und Zusammenhänge von Theorie und Praxis ein.

In dieser Arbeit beschreibe ich also inwiefern "Spiel" Format einer Performance sein kann und stelle diese dazu als Beispiel vor. Dabei ist der Begriff des "Spiels" in der Theaterwissenschaft ein sehr breit gefasster und wird in dieser Arbeit näher eingegrenzt, was aber auch bedeutet, dass es zu diesem Begriff und zur Spieltheorie im Kontext von Performance noch Forschungsbedarf gibt.

Abstract English

This diploma thesis deals with an analysis of the differences between play and game. I analyzed the performance of „Paradis Artificiels – the b-sides“ by Jörg Lukas Matthaei for a discussion of theory and practice. This was done by searching a definition, of the word „play“. „Matthaei und Konsorten“ are known for their theatre performances in public space with a thirteen kind of game structure.

My objective was finding out which definition of „game“ could describe the work of this label. Through the act of defining of „game“ I drew the conclusion to subdivide „Game“ into player, playground and the games perception.

It goes back to the definition of „play“ bei Johann Huizinga.

By subdividing „Game“ I took a closer look at „Kommunikative Handlungstheorie“ by Jürgen Habermas and „Systemtheorie“ by Niklas Luhmann. That for I refer my second chapter to Claus Pias and Clemens K. Stepina who adopted those theories to performing arts I wrote a short chapter about subjects and subjectivity in theatre and games.

Finally I analyze the practice of „Matthaei und Konsorten“’s performance „Paradis Artificiels – the bsides“. In the analysis I tried to find out whether it’s a performance or a game. I talk about three parts of the project to take a look on separate parts. On one hand I would like to present the perspective of the director as a perspective of strategy. On the other hand I fokus on the acting of the subjects and that for I have to dicuss who are subjects.

My thesis ends with a conclusion about the role of play and its definition in the performance. I don’t get to a conclusion if its a game or not, it should be more a discussion about game as a format or genre of performing arts not an analyzis about the differences between game and performance.

Lebenslauf

Persönliche Angaben

Name: Faust
Vorname: Franziska

Studium

seit 2008-2013 Studium der Theater-, Film- und Medienwissenschaften an der Universität Wien
2009-2010 Studium der Bildungswissenschaften

Beruflicher Werdegang

ab August 2013 Regieassistent am MOKS Theater Bremen

seit Februar 2013 Regieassistent bei **Junge Akteure/MOKS Theater Bremen** für Mirko Borscht bei „Larger than Life“

Juli – September 2012 Regie der Produktion „Für immer, Medea“ bei **Junge Akteure /MOKS Theater Bremen** im Rahmen von TANK

Dezember – Mai 2012 Produktionsleitung von „Paradis Artificiels“ bei den **Wiener Festwochen** für Jörg Lukas Matthaei im Rahmen von Into the City

November 2011 – April 2012 Theaterpädagogik Macht.Schule.Theater für den **Salon5**

Dezember 2011 „Zwischen den Jahren“ Theater- und Wohnprojekt bei **Junge Akteure Bremen/MOKS Theater Bremen**

Oktober – Dezember 2011 Leitung eines Theaterpädagogik Workshops Waldorfschule Mauer, Wien

August-Sept. 2011 Regiehospitant am **Theater Bremen** Regie, Frank-Patrick Steckel Inszenierung „Endspiel“

Mai – Juni 2011 Leitung eines Theaterpädagogik Workshops

Dezember 2010 Produktionsassistent „Music here. Music there“ im **brut**

Oktober 2010 Künstlerbetreuung und Performance im **brut** (Tanz- und Performancenacht)

September- 2010
Oktober Regiehospitant beim **Schauspielhaus Wien** Regie: Jan Christoph Gockel Inszenierung „Die Pappenheimer oder das O der Anna O“

Mai- August 2010	Praktikum im Bereich Journalismus und Interview für Kinder- und Jugendtheater beim Kjit-Forum
Januar-Juni2010	Dramaturgiehospitantz bei Odette Boreska Regie, Claudia Bühlmann , Theaterpädagogin, Regisseurin Inszenierung im Dschungel Wien „Cut-eine bewegte Zeit“
Oktober 09-April2010 und	Hospitantz beim Theaterpädagogen Harald Volker Sommer Barbara Rottensteiner-Comploi Theater der Jugend Wien
September 2009	Assistenz und Performerin bei <i>X-Wohnungen</i> brut Wien
April-August 2008	Praktikum bei Junge Akteure/ Moks Theater Bremen
August 2007 -März 2008	Europäischer Freiwilligendienst im Flüchtlingsheim der Caritas Wien für unbegleitete Flüchtlinge

Workshops / Projekte

8.März 2012	Auftritt des Kollektivs OutSight mit „Once upon a time“ beim internationalen Frauentag im Wiener Rathaus
November 2011	Gründung des Vereins R A U M für interdisziplinäres Arbeiten im künstlerischen Bereich
27.April- 4.Mai 2011	Teilnahme an dem 13. Stanislawski Treffen in Moskau (Schauspiel und Regie Workshop) von Mikhail Chumachenko
4. Februar 2011	Premiere meines Kollektivs „OutSight“ mit „Fremdkörper“ in Wien (CultureArtBox) http://outsight2011.wordpress.com

Sprachen

Englisch (sehr gute Kenntnisse) (B1 Niveau) 2005 Südafrika (einen Monat Kulturaustausch, sowie längere Reisen nach New York und Israel)
Französisch (Grundkenntnisse)