



universität
wien

MASTERARBEIT / MASTER'S THESIS

Titel der Masterarbeit / Title of the Master's Thesis

**Spiel-Raum Wien.
Über Strategien des Urban Gaming bei Nesterval**

verfasst von / submitted by

Mira Michaela Krall, BA

angestrebter akademischer Grad / in partial fulfilment of the requirements for the degree of
Master of Arts (MA)

Wien, 2018 / Vienna, 2018

Studienkennzahl lt. Studienblatt /
degree programme code as it appears on
the student record sheet:

A 066 583

Studienrichtung lt. Studienblatt /
degree programme as it appears on
the student record sheet:

**Masterstudium Theater-, Film- und
Medienwissenschaft**

Betreut von / Supervisor:

ao. Univ.-Prof. Dr. Brigitte Marschall

*Mein Dank gilt
meinen Eltern,
meiner Betreuerin Frau Dr. Brigitte Marschall
und insbesondere meinem Interviewpartner Martin Finnland
sowie dem gesamten Nesterval-Team.*

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	6
2. Urban Gaming	10
2.1. Der Begriff	10
2.2. Die Ursprünge	11
2.3. Urban Gaming in Wien	13
2.3.1. Nesterval	15
3. Die performative Wende und der Raum	19
3.1. Über die Räumlichkeit von Aufführungen	19
3.2. Vom Werk zum Ereignis	20
3.3. Environmental Theatre	22
3.4. Happening und Aktionskunst	25
3.4.1. Wiener Spaziergang	30
4. Diskurs: Öffentlicher Raum und Macht	32
4.1. Öffentlicher Raum und Macht bei Hannah Arendt	33
4.2. Die Bedrohung des Öffentlichen durch das Private	34
5. Nestervals <i>Struwwelpeter</i> – Ein Karlsplatz Abenteuer	37
5.1. Spiel-Raum Karlsplatz	38
5.1.1. Der Karlsplatz als Heterotopie	39
5.1.2. Der Karlsplatz als Kunstplatz	41
5.2. Aufbau der Produktion	44
5.2.1. Das Spielkonzept	44
5.2.2. Die Stationen	45
5.3. Räumliche Prozesse und Situationen	50
6. Diskurs: Erschließung des öffentlichen Raumes	55
6.1. Gehen im urbanen Raum	56
6.2. Variabler Fokus	60

7. Nesterval: Jedermanns Alptraum	62
7.1. Spiel-Raum Ringstraße	62
7.1.1. Der Ringstraßenkorso	64
7.1.2. Die Straße als Protestraum	66
7.1.2.1. Die Regenbogenparade	68
7.2. Aufbau der Produktion	70
7.2.1. Das Spielkonzept	70
7.2.2. Route und Paraden-Stationen	71
7.3. Räumliche Prozesse und Situationen	73
8. Diskurs: Verhalten und Handeln im öffentlichen Raum	77
8.1. Institutionalisierte Räume und Strukturen	79
8.2. Wegstrecken und Karten	81
9. Nestervals <i>Elefanten, die schlafen</i>	83
9.1. Spiel-Raum Tiergarten Schönbrunn	84
9.1.1. Disziplinierung der Tiergarten-BesucherInnen	85
9.1.2. Räumliche Strukturen im Tiergarten	87
9.2. Aufbau der Produktion	91
9.2.1. Das Spielkonzept	91
9.2.2. Die Stationen	93
9.3. Räumliche Prozesse und Situationen	95
10. Conclusio	99
11. Quellenverzeichnis	104
11.1. Literaturverzeichnis	104
11.2. Interview	111
11.3. Abbildungsverzeichnis	111
11.4. Aufführungsverzeichnis	112
12. Anhang	113
12.1. Abstract	113

1. Einleitung

Auf dem schmalen Platz zwischen dem Gebäude des Musikvereins und dem Künstlerhaus Wien hat sich eine Menschentraube von etwa einem Dutzend Personen gebildet. Vor ihnen knien zwei Punks auf dem Boden und schmieren mit roter und schwarzer Farbe auf ein riesiges, weißes Stofftransparent: „Dieses Haus ist besetzt“. Ich nähere mich zusammen mit den fünf anderen Mitgliedern meines Teams dem Geschehen und beobachte es für eine Weile. Einige der umstehenden Personen versuchen, die Punks in ein Gespräch zu verwickeln, während diese mehr daran interessiert zu sein scheinen, ihr Plakat fertig zu gestalten und ihrem Unmut Ausdruck zu verleihen. Von einem vermeintlichen Mord wollen sie nichts wissen. Immer wieder werden auch einige PassantInnen¹ auf die Menschenansammlung aufmerksam, beäugen die Szene aber meist nur skeptisch und ziehen bald weiter. Ein älterer Tourist bleibt schließlich stehen, um ein Mitglied meines Teams auf Englisch zu fragen, was hier denn vor sich gehe. Die Gruppe derer, die die Punks beobachten, wirkt indes nervös. Mehrmals schauen einzelne Personen über die Schulter zurück in Richtung der Straße, als müssten sie zu jeder Zeit den gesamten Platz im Auge behalten. Da kommen plötzlich drei Männer in zerschlissenen, weißen Shirts und Jeans-Gilets um die Ecke, die Haare zerzaust, schwarze Farbe in den Gesichtern und mit grimmigen Blicken. Sofort fährt die Menschentraube hastig auseinander und die ersten Personen beginnen zu rennen. Auch ich laufe in die entgegengesetzte Richtung davon, biege in die Bösendorferstraße ab und mache erst an der nächsten Straßenkreuzung wieder Halt, wo ich nach Luft ringend bemerke, dass ich mein Team verloren und zugleich die Aufmerksamkeit eines vorbeigehenden Paares auf mich gelenkt habe, das mich etwas verwirrt mustert. Doch immerhin haben mich die „Bösen Buben“ nicht erwischt.

Die geschilderte Szene ereignete sich am 4. Mai 2018, einem Freitagnachmittag, am Rande des Karlsplatzes in Wien, der an diesem (und dem darauffolgenden) Tag zum Spiel-Raum einer Nesterval-Produktion erklärt wurde. Das Kollektiv Nesterval, das in Wien regelmäßig Aufführungen zwischen immersivem Theater und Urban Gaming realisiert, bespielt nicht ausschließlich, aber dennoch häufig den öffentlichen Raum der

¹ Ich habe mich dazu entschieden, in dieser Masterarbeit die Form des Binnen-I zu verwenden, da sie meiner Meinung nach flüssigere Lesbarkeit gewährt. Ich möchte mich damit nicht auf das Zweigeschlechtersystem beziehen, sondern beziehe ausdrücklich auch vielfältige, nicht-duale Geschlechtsidentitäten mit ein.

Stadt. Verfolgt wird die Intention, einerseits dem Spieltrieb des Publikums eine Bühne zu bieten und zugleich die Stadt als Spiel-Raum neu zu entdecken und zu erleben, sich die Räume auch anzueignen und zurück zu erobern.

Die vorliegende Masterarbeit behandelt die Stadt Wien als Spiel-Raum für performative Ereignisse in doppeltem Sinne: Sowohl als Raum, in dem oder an dem Aufführungen mit Spiel-Charakter stattfinden können, als auch als *Spielraum*, als Möglichkeitsraum, der die Freiheit bietet, sich nach eigenem Belieben zu bewegen, zu denken und zu handeln. Dabei kann und soll der Spiel-Raum Wien nicht in seiner Gesamtheit erfasst werden. Ich möchte mich der Räumlichkeit des Urban Gaming vielmehr durch exemplarische Analysen dreier Nesterval-Abenteuer annähern, die im Frühjahr 2018 im öffentlichen Raum Wiens aufgeführt wurden: *Struwwelpeter – Ein Karlsplatz Abenteuer*, *Jedermanns Alptraum* und *Elefanten, die schlafen*. Die These lautet, dass der öffentliche Raum für die Aufführungen einerseits einen gewissen Unberechenbarkeitsfaktor darstellt, der die Regie, die Performerinnen und Performer, aber auch das Publikum mit einer Vielzahl von Herausforderungen konfrontiert. Andererseits möchte ich in dieser Untersuchung zeigen, welche Chancen und Potenziale Inszenierungen im öffentlichen urbanen Raum bezüglich der Wahrnehmung, Reflexion und Gestaltung der Stadt bieten.

Als Untersuchungsgegenstand dienen mir die drei genannten Nesterval-Produktionen, deren Aufführungen ich persönlich besucht habe. Die Analysen der Aufführungen, die sowohl phänomenologische als auch semiotische Ansätze verfolgen, basieren daher auf meiner eigenen Wahrnehmung und Erfahrung. Als einziges Hilfsmittel wurden nach dem Besuch der Abenteuer stichwortartige Erinnerungsprotokolle verfasst. Beobachtet wurde das in Erscheinung treten von Menschen und Dingen, insbesondere aber von Räumen, raumbezogenen Zeichen und Raumkonzepten, sowie deren Wirkungen auf die Teilnehmenden der Aufführungen (und das Zufallpublikum). Inhalt der Analysen sind also sowohl die erfassten Erfahrungen, als auch die aus ihnen resultierenden Bedeutungen.² Darüber hinaus wird jeder der drei Analysen ein Kapitel über den jeweiligen konkreten Spiel-Raum vorangestellt, den Austragungsort, der als Anordnung räumlicher Arrangements bereits unser Verhalten beeinflusst und Spuren seiner Geschichte und Benutzungsgewohnheiten miteinschließt.

² Vgl. zu den Methoden der Aufführungsanalyse: Fischer-Lichte, Erika: *Theaterwissenschaft*, Tübingen: UTB 2010, S. 81-88.

Um außerdem bessere Einsichten in die Herangehensweise und Strategien des Kollektivs Nesterval zu gewinnen, führte ich ein Interview mit Regisseur Martin Finnland, dessen Ergebnisse in diese Arbeit eingeflossen sind. Das Interview wird als Audiodatei sowie in transkribierter Form von der Verfasserin verwahrt.

Der Aufbau dieser Arbeit ist im Allgemeinen durch ein Wechselspiel von Theorie und Praxis, also von Diskurs und Analyse geprägt. Zunächst soll in Kapitel 2 Grundsätzliches zum relativ jungen Phänomen des Urban Gaming geklärt werden: Der Begriff und was mit ihm gemeint ist genauso wie die Ursprünge der Gattung und einige potenzielle Vorläufer, zu denen etwa das Live Action Role Playing (kurz: LARP) oder das Geocaching gehören. Des Weiteren sollen die Geschichte und der aktuelle Stand der Urban Gaming Kultur in Wien umrissen werden, um im Anschluss das Kollektiv Nesterval und dessen „Abenteuer in der Stadt“ in dieser Landschaft zu verorten und genauer vorzustellen. Auch Kapitel 3 verfolgt historische Ansätze und will exemplarisch verdeutlichen, wie die Bedeutung des (öffentlichen) Raums sich seit der sogenannten performativen Wende in den 1960er Jahren gewandelt hat. Dafür werden in Kapitel 3.1 zunächst grundsätzliche Unterscheidungen bezüglich der Räumlichkeit von Aufführungen nach Erika Fischer-Lichte getroffen. Im Anschluss soll die Entwicklung der Künste vom Werk- zum Ereignischarakter nachgezeichnet und der öffentliche Raum als Spiel-Raum in den performativen Kunstformen der 60er-Jahre beispielhaft betrachtet werden. Auf die Kapitel 2 und 3, die das Phänomen des Urban Gaming zeitgenössisch verorten und historisch kontextualisieren, folgt mit Kapitel 4 der erste von drei raumtheoretischen Diskursen. Das Verhältnis von öffentlichem Raum und Macht wird unter Bezugnahme auf Ausführungen Hannah Arendts und anderer TheoretikerInnen erläutert und soll einen ersten Ansatzpunkt zur Reflexion über die in Kapitel 5 abgehandelte Analyse der *Struwwelpeter*-Aufführung liefern. Weitere Impulse geben die einzelnen Unterkapitel ab 5.1, die den Spiel-Raum der Aufführung, den Karlsplatz, in seiner historischen Dimension sowie als heterotopen Ort und Kunstplatz beleuchten. Der zweite Diskurs aus der Raumtheorie (Kapitel 6) beschäftigt sich mit der Erschließung des öffentlichen Raums durch Bewegung. Dazu werden Michel de Certeaus Abhandlungen über das Gehen im Raum herangezogen, ebenso wie Grundsätze Richard Schechners zur Beweglichkeit des Publikums im Environmental Theatre. Es folgt erneut ein Analysekapitel, das sich mit der Aufführung *Jedermanns Alptraum* auf der Wiener Regenbogenparade auseinandersetzt, und besonderen Fokus auf die Analyse von Bewegung im Raum legt. Historische Bezüge werden durch die

Unterkapitel 7.1.1 und 7.1.2 hergestellt, die den Spiel-Raum Ringstraße als Raum des Spazierens und Flanierens einerseits, als Raum für Protest und Aktion andererseits betrachten. Kapitel 8 eröffnet den Diskurs über das Zusammenspiel von räumlichen Strukturen und Verhalten im Raum und stellt die Frage nach der Sinnhaftigkeit eines rein relationalen Raumverständnisses. Die letzte Aufführungsanalyse in Kapitel 9 führt den Diskurs des vorangegangenen Kapitels in die Beschreibung und Deutung der räumlichen Konzepte der Produktion *Elefanten, die schlafen* über. Der institutionalisierte Raum des Tiergartens Schönbrunn wird als Spiel-Raum präsentiert, der durch seine vorgegebenen Strukturen die Wahrnehmung und Bewegung des Publikums steuert.

Durch das Wechselspiel von Diskurs und Analyse soll eine dynamische Lesbarkeit dieser Arbeit generiert werden. Die theoretischen Themenkomplexe aus der Raum- und Performancetheorie bereiten jeweils verschiedene Perspektiven auf Räumlichkeit auf, die als Bezugspunkte für die je folgenden Analysekapitel verwendet werden. Ebenso sollen die einzelnen Kapitel über die drei Spiel-Räume Karlsplatz, Ringstraße und Tiergarten Schönbrunn durch historische Bezüge Zusammenhänge sichtbar machen, auf die in der genaueren Betrachtung der räumlichen Vorgänge und Situationen während der Aufführungen rückgegriffen wird. Dadurch sollen die Prozesse von Raumproduktion und Raumwahrnehmung sowie die gegenseitige Beeinflussung von physisch-materiellen Räumen und relational-performativen Räumen aufgezeigt und der öffentliche Stadtraum als Spiel-Raum reflektiert werden.

2. Urban Gaming

2.1. Der Begriff

Der Begriff des Urban Gaming verbindet zweierlei: den öffentlichen Stadtraum und das Spiel. In einer sehr weit gefassten Definition könnte man also sämtliche spielerische Handlungen, die im öffentlichen Raum ihren Austragungsort finden, respektive die Stadt als ihr Spielfeld benutzen, als Urban Gaming bezeichnen. Bei den Spiel-Orten kann es sich um Parks, Straßen oder ganze Stadtteile und Städte handeln, solange die öffentliche Zugänglichkeit gewährt ist. Auch inhaltlich können die Spiele unterschiedlichste Formen annehmen und verschiedenste Ziele zu erreichen wünschen. Häufig geht es beispielsweise darum, etwas oder jemanden zu finden, oder selbst nicht gefunden zu werden.³ Gewisse Parallelen sind also durchaus auch zu kindlichen Spielen wie Verstecken und Fangen zu ziehen, allerdings sind die Dimensionen völlig andere. In einigen Fällen bedient sich das Urban Gaming zusätzlich moderner Technologien, etwa durch Smartphones mit GPS-Ortung, um eine virtuelle Ebene mit dem realen Spiel-Raum der Stadt zu verbinden. Ein populäres Beispiel für ein solches Location Based Mobile Game wäre *Pokémon GO*, bei dem durch die Übermittlung von Echtzeit-Standortdaten die Avatare der einzelnen SpielerInnen in einer virtuellen Karte verortet werden, auf der sie die zu fangenden Fantasiewesen sowie andere NutzerInnen im unmittelbaren Umfeld markiert sehen.

Urban Games sind also wie andere Spiele dadurch definiert, dass die Spielenden mit einem fiktiven Konflikt oder einer Aufgabe konfrontiert sind, deren Lösung unter der Einhaltung bestimmter Regeln das Ziel darstellt. Adriana de Souza e Silva, Direktorin des Mobile Gaming Research Lab der North Carolina State University, fügt in Anlehnung an Johan Huizingas Definition von Spiel einige Komponenten hinzu, die das Spielen im urbanen Raum im Speziellen ausmachen. Sie weist etwa darauf hin, dass die Grenzen zwischen Spiel und Alltagsleben zuweilen verschwimmen können, dass die Spiele in erhöhtem Ausmaß von Spontanität geprägt seien, und dass „the feeling of immersion in the play scene becomes an immersion in the physical space of daily

³ Vgl. Grabianowski, Ed: „How Urban Gaming Works“, HowStuffWorks.com, 23.08.2005, <https://adventure.howstuffworks.com/outdoor-activities/urban-sports/urban-gaming.htm>, (letzter Zugriff: 13.08.2018).

activities and even a way of rediscovering familiar urban spaces“.⁴

Urban Gaming und Location Based Mobile Games sind vergleichsweise junge Phänomene, die vermehrt seit Beginn der 2000er Jahre in Erscheinung treten, ihre Einflüsse und Inspiration jedoch aus einer Vielzahl von anderen Spielen ziehen, die bereits zuvor das Spielbrett am Wohnzimmertisch verlassen hatten.

2.2. Die Ursprünge

Eine der möglichen und zugleich frühesten Wurzeln des Urban Gaming meint Ed Grabianowski, in seinem Online-Beitrag der kommerziellen Bildungswebsite HowStuffWorks.com, im sogenannten Live Action Role Playing (kurz: LARP) zu erkennen. Er schreibt dem LARP den ersten umfassenden Versuch zu, ein Spiel „von der Tischplatte zu nehmen“ und in den öffentlichen Raum zu transferieren.⁵ Das seit den 1980er Jahren verbreitete LARP wiederum hat seine Ursprünge in Pen-and-Paper Rollenspielen wie dem 1974 von Gary Gygax und Dave Arneson erfundenen *Dungeons & Dragons*. Während bei *D&D* jeder Spieler und jede Spielerin einen Charakter erstellt und die narrativen Interaktionen zwischen den Charakteren sich noch durch würfeln auf dem (provisorischen) Spielbrett, dem Papier oder zumindest der Tischplatte ereignen, verkörpern beim LARP die (meist kostümierten) Spielenden ihre Charaktere selbst und tragen die Aktionen physisch an einem möglichst der Spielhandlung entsprechenden Spielort aus. Live Action Role Playing weist einige Gemeinsamkeiten mit Improvisationstheater-Formaten auf, wird im Gegensatz zu diesen allerdings zumeist nicht für ein Publikum gespielt.

Keith Stuart, Journalist für den *Guardian*, anerkennt zwar die Einflüsse, die Brettspiele, Rollenspiele und LARP auf das Urban Gaming hatten und haben, bezeichnet als die wahren Wegbereiter aber dennoch Computer- und Videospiele. Er beschreibt Urban Games als „videogame-type experiences“ in „real-world settings“ und behauptet: „it’s [video] games that have taught us to see scenic objects as potentially interactive

⁴ De Souza e Silva, Adriana/Larissa Hjorth: „Playful Urban Spaces. A Historical Approach to Mobile Games“, in: *Simulation & Gaming*, Vol. 40, Nr. 5, Oktober 2009, S. 606.

⁵ Vgl. Grabianowski, Ed: „How Urban Gaming Works“.

components“.⁶ Die Meinung Stuarts steht dabei nicht wirklich in Widerspruch zu den Aussagen Grabianowskis, da sich die Spielmechanik von Computer-Rollenspielen auf Pen-and-Paper Rollenspiele zurückführen lässt.

Der spielerische Umgang mit dem öffentlichen Raum findet sich auch in der Praktik des *Parkour*, bei der versucht wird, das Stadtgelände mit all seinen Hürden und Hindernissen möglichst schnell, effizient und ohne Hilfsmittel zu überwinden. Dadurch findet eine Bewegung im urbanen Raum statt, die weit über die genormte, durch die Stadtarchitektur vorgegebene Fortbewegung hinausgeht und ein hohes Maß an Körperbeherrschung verlangt. Die gesamte Architektur und alle Gegenstände des öffentlichen Stadtraums werden so zur Herausforderung und zum Spiel-Raum für den oder die ParkourläuferIn.⁷

Ein weiterer Vorläufer des Urban Gaming, der sich großer Beliebtheit erfreut, ist das Geocaching. Wie bei einer Schnitzeljagd werden von den Spielenden kleine Boxen und Kanister, die ein Logbuch und manchmal auch andere Gegenstände enthalten, an allen möglichen öffentlich zugänglichen Orten versteckt. Über die Website www.geocaching.com können die Koordinaten der Caches abgerufen und mithilfe eines Smartphones oder GPS-Gerätes danach gesucht werden. Das seit dem Jahr 2000 betriebene Geocaching gehört zu einem der ersten Location Based Mobile Games. Mittlerweile zählt das Spiel mehr als drei Millionen versteckte Caches in über 180 Ländern der Erde.⁸ Die „Schätze“ sind dabei nicht nur im urbanen Raum verborgen, sondern häufig auch in sehr entlegenen Gegenden wie in Wäldern oder Gebirgen. Um ans Ziel zu gelangen, müssen die Spielenden ihren Spiel-Raum erkunden und geraten oft an Orte, die sie ansonsten niemals gesehen oder erreicht hätten.

Es gäbe noch zahlreiche weitere Beispiele für Location Based Mobile Games, denn die Integration von Echtzeit-Standortdaten in Spiele wird zunehmend populärer. Da die Nesterval-Abenteuer, die im Rahmen dieser Arbeit analysiert werden, aber ohne technische Hilfsmittel auskamen, möchte ich an dieser Stelle zur Betrachtung der Urban Gaming Szene in Wien mit speziellem Fokus auf Nesterval übergehen, um anschließend

⁶ Stuart, Keith: „The rise of urban gaming“, in: *The Guardian*, 28.10.2009, www.theguardian.com/technology/gamesblog/2009/oct/28/games-gameculture1, (letzter Zugriff: 13.08.2018).

⁷ Vgl. De Souza e Silva, Adriana/Larissa Hjorth: „Playful Urban Spaces“, S. 611.

⁸ Vgl. ebda., S. 615 und www.geocaching.com (letzter Zugriff: 14.08.2018).

in Kapitel 3 einen Überblick über performative Praxen zu bieten, die vor der Mobilisierung der Medien den öffentlichen Raum zu ihrer Bühne machten.

2.3. Urban Gaming in Wien

Die Urban Street Game-Szene ist in Wien noch kein Jahrzehnt alt: Das vermutlich erste Spiel in Wien initiierten im Jahr 2009 die Wiener Linien, mit ihrem Versuch, das beliebte Brettspiel *Scotland Yard* in die Realität umzusetzen. Der sogenannte „Mister X“, der dabei in regelmäßigen Abständen seinen Standort bekannt gibt, wird im originalen Spiel auf einem Spielplan mit der Stadtkarte Londons gejagt. In Wien taucht ein Mann mit schwarzem Mantel, Hut, Sonnenbrille und einer Aktentasche, die mit einem „X“ gekennzeichnet ist, in den öffentlichen Verkehrsnetzen unter und schickt alle zehn Minuten seinen Standort per Nachricht an die Mobiltelefone der teilnehmenden „Agententeams“. Das Team, das „Mister X“ zuerst entdeckt, hat gewonnen. Das Interesse an der urbanen Jagd war bereits im ersten Jahr riesig⁹ und sie wird nach wie vor zirka einmal jährlich von den Wiener Linien organisiert.

Als erste Initiative für Spiele im öffentlichen Raum in Wien versteht sich das Kollektiv Play:Vienna. Seit 2012 werden Events, Vorträge und Workshops organisiert, Festivals realisiert und eigene Spiele designt. Eine der Veranstaltungen, die in Wien bereits über zehn Mal stattgefunden hat, ist die sogenannte *Journey to the End of the Night*, die weltweit in mehreren Städten umgesetzt wird. Es handelt sich ähnlich wie bei der *Jagd nach Mister X* um ein Verfolgungsspiel, bei dem die Teilnehmenden allerdings zunächst selbst die Rolle der Gejagten einnehmen und versuchen, durch eine Reihe von Checkpoints in der Stadt zu gelangen, ohne gefangen zu werden. Die Entdeckten werden ihrerseits zu Jägern, die die übriggebliebenen SpielerInnen durch die Straßen verfolgen. Play:Vienna hat es sich zum Ziel gesetzt, durch „spielerische Interventionen“ den öffentlichen Raum Wiens „neu und anders wahrzunehmen“ und aktiv mitzugestalten.¹⁰

⁹ Vgl. Renner, Georg: „Die Jagd nach Mister X.: Die Stadt als Spielbrett“, *Die Presse*, 08.03.2009, https://diepresse.com/home/panorama/oesterreich/458989/Die-Jagd-nach-Mr-X_Die-Stadt-als-Spielbrett, (letzter Zugriff: 14.08.2018).

¹⁰ O.N.: „Über Uns“, Website von Play:Vienna, <http://playvienna.com/#playvienna-about>, (letzter Zugriff: 14.08.2018).

Ein Artikel der *Presse* aus 2016 – dem Jahr, in dem *Pokémon GO* veröffentlicht wurde – widmet sich der Wiener Streetgame-Landschaft und lässt ein Mitglied des Kollektivs Play:Vienna, Jakob Schindler-Scholz, sich zu dem Phänomen äußern. Einen besonders positiven Aspekt der Urban Gaming Kultur sehe Schindler-Scholz darin, dass man sich als Teil einer Community fühle und durch die große Offenheit der TeilnehmerInnen rasch Kontakte geknüpft werden können. Außerdem versuche die Initiative, ihre SpielerInnen an neue Orte zu bringen, die Stadt kennenzulernen und echte Bezüge zu den Spielstandorten herzustellen, während etwa *Pokémon GO* nach Aussage Schindler-Scholz‘ bloß „zufällig ortsspezifisch“ sei und nicht wirklich mit dem konkreten Raum in Kontakt trete.¹¹

Veranstaltungen wie die *Jagd nach Mister X* oder die von Play:Vienna organisierte *Journey to the End of the Night* zeigen beispielhaft, wie durch spielerische Interaktion mit dem öffentlichen Raum in Wien neue Wahrnehmungen von bekannten Orten und Plätzen geschaffen werden, wie darüber hinaus auch unbekannte Ecken entdeckt werden können, und dass es dazu nicht einmal einer App bedarf. Die schwierige Einordbarkeit dessen, was im Urban Gaming spielerische und was „echte“ Handlung sei, trage laut Medienwissenschaftlerin Judith Ackermann zur „Auseinandersetzung der spielenden und nichtspielenden Personen mit den bearbeiteten Themen und bespielten Räumlichkeiten“ bei.¹²

Die vorgestellten Streetgames in Wien weisen allerdings auch auf eine Problematik des Urban Gaming hin: Da die Teilnahme kostenlos ist, handelt es sich entweder um Herzensprojekte, die auf die Hilfe unbezahlter Volontäre angewiesen sind, oder um Marketing-Veranstaltungen, die durch Gelder von PR-Abteilungen finanziert werden. Denn der Aufwand, darauf weist auch Nesterval-Regisseur Martin Finnland hin, würde sich oft nicht bezahlt machen:

„Es gibt bestimmt viele, die einmal ein Projekt starten und sich dann entmutigen lassen; es gibt viele, die sehen, dass sich das nicht rechnet und vielleicht den Schritt nicht tun wollen, es kommerziell anzugehen.“¹³

¹¹ Vgl. Male, Josefine: „Streetgames: Wien spielt – auch ohne Pokémon“, *Die Presse*, 05.08.2016, https://diepresse.com/home/panorama/wien/5064135/Streetgames_Wien-spielt-auch-ohne-Pokemon, (letzter Zugriff: 14.08.2018).

¹² Ackermann, Judith: „Location Based Mobile Gaming in der Stadt – Spielerische Eroberung des urbanen Raums und Hybrid Reality Theatre“, in: *Mobile Medien – Mobiles Leben*, hrsg. von Thomas Christian Bächle und Caja Thimm, Berlin: Hopf 2014, S. 148.

¹³ Finnland, Martin im Interview mit Mira Krall, 28.05.2018.

Diese ist nur eine der möglichen Schwierigkeiten, die mit der Umsetzung von Spielen und Inszenierungen im öffentlichen Raum einhergehen und dem Phänomen des Urban Gaming einen augenscheinlich langsamen Start bescheren. Weitere Herausforderungen, aber auch Potenziale, die diese Form des Spiels mit sich bringt, werden im folgenden Unterkapitel sowie in den Analysekapiteln dargelegt.

2.3.1. Nesterval

Das Kollektiv Nesterval, das sich selbst als Familie versteht, wurde im Jahr 2011 von Martin Finnland gegründet. Das leitende Team setzt sich heute aus Herrn Finnland, Herrn Walanka und Frau Loeffberg zusammen, die für ein Ensemble von zirka 20 bis 30 Mitgliedern Produktionen planen und umsetzen, die zwischen Performance, interaktivem Theater und klassischen Spielformaten anzusiedeln sind. Die Ergebnisse nennen sich „Abenteuer in der Stadt“ und finden sowohl im öffentlichen Raum auf der Straße, auf Plätzen oder in Parks statt, als auch in Häusern unterschiedlicher Kulturinstitutionen oder gar in leerstehenden Gebäuden. Realisiert werden sowohl Eigenproduktionen als auch Auftragswerke – für Privatpersonen genauso wie für Firmen oder Festivals. Unter den Namen der Auftraggeber und Kooperationspartner finden sich beispielsweise das Wien Museum, das brut, die Kunsthalle Wien, der Radiosender FM4, das /slash Filmfestival oder das Festival Steirischer Herbst.¹⁴

Die spielerischen Abenteuer bedienen sich Methoden von Schnitzeljagden, Logik- und Kriminalrätseln, deren Lösung die Aufgabe des Publikums ist. Dieses arbeitet zumeist in Kleingruppen zusammen und wird durch die permanente Interaktion untereinander und mit den Performenden zum aktiven Mit-Produzenten der Inszenierungen. Die einzelnen Abenteuer dauern in der Regel um die zwei bis drei Stunden, werden von einer Eröffnungssequenz eingeleitet und zumeist von einer Auflösung des Rätsels und der Prämierung eines Siegerteams abgeschlossen – frei nach dem Motto: „Spielen ist gut – gewinnen ist besser!“

Auch inhaltlich verhandeln die Abenteuer die unterschiedlichsten Themen und Geschichten, als Inspiration dienen oftmals Bücher, Filme oder Games aus der Pop-Kultur, die dann – und hier findet sich der rote Faden zwischen den einzelnen

¹⁴ Vgl. o.N.: „Auftragswerk“, Nesterval-Website, <http://www.nesterval.at/auftragswerk>, (letzter Zugriff: 15.08.2018).

Inszenierungen – mit dem Nesterval-Universum verbunden werden. Die fiktive Familie Nesterval versteht sich als uralte Dynastie, deren Stammbaum und Geschichte vor wahnwitzigen, unerklärlichen und oft äußerst tragischen Vorkommnissen nur so strotzt. Ein Fluch scheint auf der Familie zu liegen, die von Verrat, Täuschungen und sogar Mord verfolgt wird. „Ereignisse, die auf den ersten Blick nichts miteinander zu tun haben, haben alle eine Gemeinsamkeit: den Namen Nesterval.“¹⁵ Der Name des Familienklans taucht tatsächlich in fast jedem Abenteuer auf und bietet dem Stammpublikum eine Möglichkeit, über das aktuelle Spiel hinaus zusätzlich Informationen zu den rätselhaften Familienmitgliedern zu sammeln. Im persönlichen Interview betont Regisseur Martin Finnland, dass im Nesterval-Universum alles irgendwie miteinander verbunden sei:

„Du findest immer wieder Parallelen oder Charaktere, die du wiederer kennst. Denn im Grunde bedienen wir uns eines Elements [...] wie es auch American Horror Story tut, dass wir immer wieder dieselben Schauspieler für unterschiedliche Rollen verwenden, die aber sehr wohl miteinander verbunden sein können.“¹⁶



/ Die Familie Nesterval

¹⁵ O.N.: „Familie Nesterval“, Nesterval-Website, <http://www.nesterval.at/familie>, (letzter Zugriff: 15.08.2018).

¹⁶ Finnland, Martin im Interview mit Mira Krall, 28.05.2018.

Zwischen all dem Spaß und den Abenteuern versucht Nesterval dennoch auch dem eigenen künstlerischen Anspruch gerecht zu werden. Martin Finnland erklärt:

„Wir versuchen tatsächlich – und das ist sehr, sehr schwierig – einen Mittelweg zu finden. Wir haben definitiv einen künstlerischen Anspruch, auf der anderen Seite [...] wollen wir auch ein niederschwelliges Konzept gestalten. Unser Zugang ist definitiv ein niederschwelliger und dazu stehen wir auch.“¹⁷

Der Erfolg des Kollektivs scheint ihm Recht zu geben, denn die Karten sind oft schnell vergriffen. Das mag mitunter genau daran liegen, dass jeder Besucher, jede Besucherin für sich auswählen kann, was er oder sie erleben möchte und wie tief sie in die Geschichte eintauchen wollen. Ob man für die Unterhaltung kommt, für das Spiel, ob man den Hobby-Detektiv geben will, oder ob man vielleicht schon zum Stammpublikum gehört und in die Tiefe der dynastischen Verstrickungen hineinblickt: Ihr Konzept lässt die Performance-Kompanie ein sehr heterogenes Publikum erreichen.

Zu einer der Lieblingsaufgaben des Regisseurs und Nesterval-Gründers gehört auch die Recherche nach Spiel-Orten. Er macht es sich zur Herausforderung, immer wieder Orte und Plätze zu finden, an denen man schon lange nicht, oder vielleicht gar noch nie gewesen sei. „Der Ort spielt bei uns immer eine maßgebliche Rolle“, so Finnland, und werde „wie ein eigener Charakter behandelt“.¹⁸ Die Arbeit an und mit öffentlichen Räumen verlange von dem Kollektiv dabei außerordentliche Flexibilität und sei logistisch extrem schwierig zu planen. „Es passieren so viele Dinge, auf die man keinen Einfluss hat“, berichtet Herr Finnland, der sich an einige skurrile Ereignisse aus den Nesterval-Inszenierungen der letzten Jahre erinnert. So sei es beispielsweise schon passiert, dass Personen aus dem Publikum sich verirrt hätten und in die Wohnungen von Privatpersonen gelangt wären. Oder ein Ort, der bespielt hätte werden sollen, sei am Folgetag durch eine Baustelle versperrt gewesen. Häufig entstehen auch ungeplante Situationen mit dem „Zufallspublikum“, also den PassantInnen auf der Straße, die nicht in das Geschehen eingeweiht sind und dementsprechend darauf reagieren.

Auf diese Unsicherheitsfaktoren versucht der Regisseur seine Ensemble-Mitglieder auch vorzubereiten, um ihnen die bestmögliche Sicherheit beim Spiel im öffentlichen Raum zu gewähren. Die Charaktere werden zusammen mit den SchauspielerInnen entwickelt: Je mehr diese sich der Geschichte ihrer Charaktere bewusst seien, desto

¹⁷ Finnland, Martin im Interview mit Mira Krall, 28.05.2018.

¹⁸ Ebda.

geringer sei das Risiko, sich von Störfaktoren aus der Ruhe (und aus der Rolle) bringen zu lassen. Auch die Performenden müssen bei Nesterval Produzenten sein und fähig, immer die Organisation mitzudenken, so Martin Finnland:

„Gerade im öffentlichen Raum kommt es dauernd zu unvorhergesehenen Situationen, in denen es nicht reicht einfach nur zu improvisieren, sondern in denen es gilt, eine Lösung zu finden. [...] Unsere Darsteller müssen so sicher in ihrem Charakter sein, dass sie genau auf das Unerwartete reagieren können.“¹⁹

In Wien wurden im öffentlichen Raum unter anderem der Prater, der Karlsplatz, die Ringstraße, der Tiergarten Schönbrunn und der Narrenturm am alten AKH bespielt, in der Steiermark sogar fast ein ganzes Dorf.²⁰ Doch so herausfordernd die Arbeit im öffentlichen Raum auch sei, der Regisseur will sie nicht missen. Denn besonders im öffentlichen Raum komme es zu ebendiesen Situationen und Wahrnehmungen, die sich nicht planen lassen, aber einen bedeutenden Stellenwert in den Nesterval-Abenteuern haben.

„Ich denke schon, dass es uns stark darum geht, Aufmerksamkeit auf den Alltag zu lenken. [...] Wir haben die letzten zehn Jahre im Internet verbracht und jetzt gilt es die Wahrnehmung wieder zurückzulenken auf unsere Grätzler, auf Orte, die wir kennen, auf Menschen. Das ist ein sehr wichtiger, schöner Teil unserer Arbeit.“²¹, so Martin Finnland.

Bevor die drei Nesterval-Abenteuer *Struwwelpeter*, *Jedermanns Alptraum* und *Elefanten, die schlafen* einer genaueren raumbezogenen Reflexion unterzogen werden, soll im folgenden Kapitel ein Überblick über die Rolle des (öffentlichen) Raums als Spiel-Raum für kulturelle und performative²² Aktivitäten seit der sogenannten *performativen Wende* in den 1960er Jahren geboten werden. Definiert werden soll zu Beginn auch der Begriff der Räumlichkeit von Aufführungen, um unterschiedliche Konzepte von Raum im weiteren Verlauf klarer beschreiben zu können.

¹⁹ Ebda.

²⁰ Vgl. o.N.: „Auftragswerk“.

²¹ Finnland, Martin im Interview mit Mira Krall, 28.05.2018.

²² Zum Begriff des Performativen vgl. Erika Fischer-Lichte: *Ästhetik des Performativen*, S. 31-42. Fischer-Lichte bezieht sich hier auf den von John L. Austin geprägten Begriff, der als selbstreferentiell und wirklichkeitskonstruierend charakterisiert werden kann, in dem Sinne, dass mithilfe einer sprachlichen Äußerung eine neue Wirklichkeit hergestellt wird.

3. Die performative Wende und der Raum

Ed Grabianowski erwähnt in seinem Online-Beitrag zum Urban Gaming in einem Halbsatz fast beiläufig, dass viele Urban Games sich aus Performancekunst-Projekten entwickelt hätten.²³ Diesen Gedanken führt er nicht weiter aus, doch ich möchte ihn als Anlass nehmen, die performativen Praxen der 1960er und 70er Jahre als potenzielle Vorläufer für Urban Gaming zu betrachten. Der Versuch soll weder sein, diese zu definieren oder gar mit den zeitgenössischen Urban Games zu vergleichen, noch ist eine umfassende historische Darstellung das Ziel dieses Kapitels. Vielmehr soll exemplarisch gezeigt werden, wie die theatrale Praxis mit dem Einsetzen der performativen Wende beginnt, den traditionellen Bühnenraum (wieder) hinter sich zu lassen und sich den öffentlichen Raum, die Straßen und Plätze der Städte, durch das Spiel zu eigen zu machen. Dafür möchte ich zunächst mit Erika Fischer-Lichte zwei unterschiedliche Aspekte von Räumlichkeit von Aufführungen definieren. Im Anschluss sollen theoretische Positionen von Richard Schechner zum Environmental Theatre für die Kontextualisierung von Raum im Zuge der performativen Wende herangezogen werden – ebenso wie Beispiele aus der Praxis, für die das Happening und seine österreichische Umsetzung im Wiener Aktionismus von speziellem Interesse sind.

3.1. Über die Räumlichkeit von Aufführungen

An dieser Stelle soll auf eine allgemeine Unterscheidung hingewiesen werden, die für die Besprechung historischer Aufführungen wie auch für die der Neustertal-Inszenierungen gleichermaßen von Bedeutung ist. Diese Unterscheidung betrifft die Räumlichkeit von Aufführungen und ist Erika Fischer-Lichtes *Ästhetik des Performativen* entnommen. Fischer-Lichte unterstreicht dort, dass wie die übrigen Komponenten einer Aufführung auch deren Räumlichkeit „flüchtig und transitorisch“²⁴ sei und – was noch wichtiger ist – dass der performativ hervorgebrachte Raum nicht mit dem Raum, in dem die Aufführung stattfindet, zu verwechseln sei. Letzterer sei als Raum bereits vor der Aufführung vorhanden und bleibt es auch nach ihrem Ende. Er sei

²³ Vgl. Grabianowski, Ed: „How Urban Gaming Works“.

²⁴ Fischer-Lichte, Erika: *Ästhetik des Performativen*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp 2004, S. 187.

in dem Sinne als „fest und stabil“ zu verstehen, dass seine spezifischen Maße, sein Grundriss und dergleichen, „über einen längeren Zeitraum unverändert“ blieben. Von diesem Raum zu unterscheiden sei der „performative Raum“:

„Er eröffnet besondere Möglichkeiten für das Verhältnis zwischen Akteuren und Zuschauern, für Bewegung und Wahrnehmung, die er darüber hinaus organisiert und strukturiert. [...] Er ist instabil, ständig in Fluktuation begriffen.“²⁵

Theatrale Räume sind somit immer performative Räume, deren Performativität sich laut Fischer-Lichte zusätzlich durch drei Verfahren steigern ließe:

- „1) Verwendung eines (fast) leeren Raumes bzw. eines Raumes mit variablem Arrangement, der beliebige Bewegungen von Akteuren und Zuschauern zulässt;
- 2) Schaffung spezifischer räumlicher Arrangements, welche bisher unbekannte oder nicht genutzte Möglichkeiten zur Aushandlung der Beziehungen zwischen Akteuren und Zuschauern, von Bewegung und Wahrnehmung eröffnen und
- 3) Verwendung vorgegebener und sonst anderweitig genutzter Räume, deren spezifische Möglichkeiten erforscht und erprobt werden.“²⁶

Hervorheben möchte ich hier besonders das dritte Verfahren, das „Räumlichkeit als Überblendung von realen und imaginierten Räumen“ erzeugt und dadurch „den performativen Raum als einen ‚Zwischen-Raum‘“ ausweist.²⁷ Denn dieses Verfahren spielt vor Allem bei Aufführungen im öffentlichen Raum eine große Rolle, indem es bekannte, reale Räume mit fiktiven Räumen überlagert.

3.2. Vom Werk zum Ereignis

Die Ursprünge der Performancekunst lassen sich bereits in den 1920er Jahren unter den Vertretern des Dadaismus erkennen. Als Kunstform etabliert sich der Begriff aber erst ab den späten 60er Jahren, im Kontext radikaler sozialer und gesellschaftlicher Umbrüche der Postmoderne.²⁸ Zu jener Zeit lassen sich zum einen deutliche

²⁵ Ebda., S. 187.

²⁶ Ebda., S. 192.

²⁷ Ebda., S. 199.

²⁸ Vgl. Klein, Gabriele/Wolfgang Sting: „Performance als soziale und ästhetische Praxis. Zur Einführung“, in: *Performance. Positionen zur zeitgenössischen szenischen Kunst*, hrsg. von Gabriele Klein u. Wolfgang Sting, Bielefeld: transcript 2005, S. 11.

„Performativierungsschübe“ der einzelnen Künste beobachten, zum anderen bildet sich eine eigene Kunstgattung heraus, die der Aktions- und Performancekunst.²⁹

Performances werden häufig mit Eigenschaften wie Flüchtigkeit, Einmaligkeit und Unwiederholbarkeit oder Körperlichkeit beschrieben, sie können „aus sozialen Ritualen bestehen, sie können als bewusste oder unbewusste Übernahme von Rollen erfolgen, Protest oder Konvention sein, profitversprechendes Business, reines Entertainment oder avantgardistische Kunst“.³⁰ Allgemein gesprochen tendieren die Künste, und zwar nicht ausschließlich die Performancekunst, seit den frühen 60er Jahren dazu, „Ereignisse statt Werke zu schaffen“ und sich immer häufiger in Aufführungen zu realisieren.³¹

Besonders spannend im Kontext dieser Arbeit ist jedoch, dass mit dem Aufkommen der Performances und dem Drang ihrer VertreterInnen, die Kunst mit dem Leben zu vereinen, die konventionellen Bühnen zurückgelassen werden und die vierte Wand des Theaters fällt. Die Kunst gelangt auf die Straße und entwickelt ein neues Verhältnis zum Raum. Erika Fischer-Lichte schreibt:

„In den sechziger Jahren setzte erneut – und nun sehr viel massiver und radikaler – ein Exodus aus den Theatergebäuden ein. Neue Spiel-Räume wurden in ehemaligen Fabriken, Schlachthäusern, Bunkern, Straßenbahndepots und Markthallen aufgesucht, in Einkaufszentren, Messehallen und Sportstadien, auf Straßen und Plätzen, in B-Ebenen der U-Bahnen und öffentlichen Parks [...]. Überwiegend wurden Räume gewählt, die nicht als Aufführungsräume konzipiert, gebaut oder gestaltet waren, die völlig anderen Nutzungszwecken dienten oder gedient hatten und kaum klare Vorgaben für das Verhältnis von Akteuren und Zuschauern implizierten.“³²

Die Performance befreit sich also vom Rahmen des Repräsentationstheaters und geht in die Öffentlichkeit, denn sie „ist eine theatrale Praxis, die Räume herstellt indem sie diese [...] durch die Aufführung erst als theatrale Räume definiert.“³³ Zusätzlich löst sich die Performancekunst von den literarischen Vorlagen des Theaters und setzt an ihre Stelle Partituren, denen zumeist nur knappe Handlungsanweisungen zu entnehmen sind.

²⁹ Fischer-Lichte, Erika: *Ästhetik des Performativen*, S. 22.

³⁰ Klein, Gabriele/Wolfgang Sting: „Performance als soziale und ästhetische Praxis. Zur Einführung“, S. 9.

³¹ Fischer-Lichte, Erika: *Ästhetik des Performativen*, S. 22.

³² Fischer-Lichte, Erika: *Ästhetik des Performativen*, S. 191f.

³³ Klein, Gabriele/Wolfgang Sting: „Performance als soziale und ästhetische Praxis. Zur Einführung“, S. 12.

Der theatrale Text im eigentlichen Sinne wird erst durch die Aktion produziert. Der britische Regisseur Bim Mason beschreibt die Transformation, die das Theater im letzten Drittel des 20. Jahrhunderts durchläuft, wie folgt:

„The borders between entertainment and art, between audience and performer and between the performance itself and the larger social event are becoming less defined. New methods are being tried out, new relationships sought. What is important about outdoor theatre is not that it has no roof over it [...] but that it is away from the predefined structure of a theatre building.“³⁴

Genau diese beschriebene „Entgrenzung“ der Künste, die seit den 60ern von Künstlerinnen und Künstlern, von WissenschaftlerInnen, PhilosophInnen und KritikerInnen beobachtet wird, ist, was Erika Fischer-Lichte als „performative Wende“ bezeichnet.³⁵

Eine Voraussetzung für den Übergang vom Werk zum Ereignis war außerdem, wie im Zitat von Mason bereits erwähnt, die Neudefinition des Verhältnisses zwischen AkteurInnen und Publikum. Nicht nur eine physische Mobilität, auch eine Fluktuation zwischen den Rollen war gefragt und wurde von Performance-Kollektiven auf unterschiedliche Weise versucht umzusetzen.

Einer derjenigen, die sich früh sowohl theoretisch als auch praktisch mit der neuen Performativität der Künste und besonders auch der Partizipation des Publikums auseinandersetzten, war Theateranthropologe Richard Schechner. Der Gründer der *Performance Group*, der auch Herausgeber von *The Drama Review* war, publizierte 1968 seinen Beitrag *6 Axioms for Environmental Theatre*, mit dem er einen Begriff prägte, der für die Performance- und Theatertheorie weiterhin von Bedeutung ist.

3.3. Environmental Theatre

Gleich zu Beginn seines Artikels *6 Axioms for Environmental Theatre* entwirft Schechner ein Kontinuum von theatralen Formen, das auf der linken Seite bei „impure; life“ mit öffentlichen Events und Demonstrationen beginnt und am rechten Ende bei

³⁴ Mason, Bim: *Street Theatre and Other Outdoor Performance*, London: Routledge 1992, S. 3.

³⁵ Fischer-Lichte, Erika: *Ästhetik des Performativen*, S. 29.

„pure; art“ mit dem traditionellen Theater endet. Auf diesem Kontinuum reiht Schechner sämtliche theatrale Praxen ein und schreibt:

„It is because I wish to include this entire range in my definition of theatre that traditional distinctions between art and life no longer function at the root of aesthetics.“³⁶

Schechner unterscheidet im weiteren Verlauf sieben Arten von Transaktionen, die das theatrale Ereignis umfasst: drei primäre und vier sekundäre Transaktionen. Die drei primären ereignen sich

- unter den Performenden
- unter den Menschen im Publikum
- zwischen den Performenden und dem Publikum.

Dabei sei jedoch nicht zu übersehen, dass die Linie zwischen Publikum und PerformerInnen, speziell bei theatralen Formen am linken Ende des Kontinuums, nicht immer klar zu ziehen sei.³⁷ Zu den sekundären Transaktionen – und Schechner betont, dass diese momentan, also 1968, sekundär seien, in einigen Jahren aber bereits primär sein könnten – gehören solche

- unter den Produktionselementen (Bühnenbild, Kostüme, Licht, Ton etc.)
- zwischen Produktionselementen und den Performenden
- zwischen Produktionselementen und dem Publikum
- zwischen der gesamten Produktion und dem Raum, in dem sie stattfindet.

Um die sekundären Transaktionen zu primären machen zu können sei es allerdings vonnöten, einerseits den technischen MitarbeiterInnen umfassendere Teilnahme an der Performance zu gewähren, andererseits dürfe der Raum nicht mehr in einen Raum für Performende und einen für das Publikum unterteilt werden.³⁸ Dies führt Schechner zum zweiten seiner sechs Grundsätze, welcher besagt:

„All the space is used for performance. All the space is used for audience.“³⁹

Sobald die fixierten Sitzreihen der Guckkastenbühnen verworfen seien und das Theater sich an neue Orte begäbe, wären völlig neue Erfahrungen möglich: Jede Szene könne

³⁶ Schechner, Richard: „6 Axioms for Environmental Theatre“, in: *The Drama Review*, Vol. 12, No. 3, Spring 1968, S. 41.

³⁷ Vgl. ebda., S. 44.

³⁸ Vgl. ebda., S. 45-48.

³⁹ Ebda., S. 48.

ihren eigenen Raum erschaffen und das Publikum selbst zum szenischen Element geraten oder aktiv partizipieren.⁴⁰ Sobald sich PerformerInnen und das Publikum den gesamten Raum teilen, könne es zwar zu Konflikten kommen, diese würden aber auch große Potenziale bergen. Als Vorbild nennt Schechner an dieser Stelle die Straße, denn „everyday street life is marked by movement and the exchange of space“.⁴¹ Und noch einen dritten Grundsatz des Environmental Theatre möchte ich an dieser Stelle einbeziehen:

„The theatrical event can take place either in a totally transformed space or in „found space““.⁴²

Unter diesem Punkt geht Schechner darauf ein, was genau er unter „Environment“ versteht: Und zwar entweder das, was in einem und mit einem Raum gemacht werden kann, oder das Annehmen eines sozusagen „vorgefundenen“ Raums. Im ersten Fall werde das „Environment“ erschaffen, indem der Raum transformiert wird, im zweiten Fall werde mit dem „Environment“ verhandelt und quasi ein „szenischer Dialog“ mit dem Raum eingegangen.⁴³ Der „found space“ dürfe laut Schechner in der Gegebenheit seiner Elemente nicht verdeckt oder verändert werden, sondern soll erfahren werden. Weil die meisten „found spaces“ im öffentlichen Raum, auf der Straße, auf Plätzen oder in öffentlichen Gebäuden auftreten würden, kritisiert Schechner, dass kaum jemals wirklich versucht werde, den theatralen Raum mit seinem „Environment“ in Verhandlung treten zu lassen. Er nennt als Beispiel das Theaterfestival von Avignon, bei dem die Bühne vor dem Papstpalast weder die Fassade verdecken, noch von ihr ordentlichen Gebrauch machen würde. Die größte Herausforderung des Environmental Theatre sei somit, seinen Raum anzuerkennen und ihm bestmöglich gerecht zu werden.⁴⁴

⁴⁰ Vgl. ebda., S. 49.

⁴¹ Ebda., S. 50.

⁴² Ebda., S. 50.

⁴³ Vgl. ebda., S. 50.

⁴⁴ Vgl. ebda., S. 54.

3.4. Happening und Aktionskunst

Die im Entstehen begriffene Bewegung der Aktions- und Performancekunst wurde in den 1960er Jahren in besonderem Maße von bildenden KünstlerInnen mitgeprägt. Die bildende Kunst hatte einen ersten „Performativitätsschub“ bereits zuvor durch das Aufkommen des *action painting* erfahren, bei dem die Aktion des Malens gegenüber dem fertigen Kunstwerk in den Vordergrund trat. Die Leinwand mutierte zur Arena der KünstlerInnen und die Kunst dehnte sich zunehmend auf den dreidimensionalen Raum aus. Das Happening, das sich als Kunstform aus der bildenden Kunst entwickelte, geht auf den Maler Allan Kaprow zurück, der den Terminus erstmals 1959 für eine seiner Aktionen verwendete: *18 Happenings in 6 Parts*. Bereits zuvor wird von Kaprow auch der Begriff des Environments gebraucht, als Versuch dafür, Besucherinnen und Besucher nicht mehr nur vor aufgehängten Bildern stehen zu lassen, sondern sie gleichsam in das Kunstwerk, in den Raum des Environments, hineinzuziehen.⁴⁵ Die Happenings waren für Kaprow schließlich die logische Erweiterung seiner Environments. Man kann sie als Ausweitung des Malerischen, des Skulpturalen, des Environments in eine zeitliche Struktur verstehen; als ephemeres Geschehen, das auf losen Handlungsanweisungen basiert und Performende wie Publikum gleichermaßen einbezieht.⁴⁶ Die bereits besprochenen „Grenzen“ des Kunstbetriebs wurden als einengend und obsolet betrachtet, der Wunsch nach Authentizität wurde laut. Reale, alltägliche Objekte und das „echte Leben“ sollten im Mittelpunkt stehen und die Wahrnehmung der Wirklichkeit erneuern.

Schon 1962 verfasste Susan Sontag einen Essay über die neue Gattung des Happenings, das sie im Titel die „Kunst des radikalen Nebeneinanders“ nennt. Sie beobachtet die jüngst auftretenden Kunst-Ereignisse als etwas, das „auf den ersten Blick wie eine Kreuzung aus Kunstaussstellung und Theateraufführung“⁴⁷ wirke, und bemerkt, dass den Uneingeweihten das Happening eher dadurch beschrieben werden könne, was es *nicht* sei, denn was es sei. So fände ein Happening etwa *nicht* auf einer traditionellen Bühne statt, die Teilnehmenden seien auch keine ausgebildeten SchauspielerInnen und es gäbe

⁴⁵ Vgl. Ursprung, Philip: „Kontrolle statt Zufall: Allan Kaprow und das Happening“, in: *Grenzenlose Kunst?*, hrsg. von Robert Kudička u. Angela Lammert, Dortmund: Kettler 2016, S. 59.

⁴⁶ Vgl. Robinson, Julia: „Happening“, *Oxford Art Online*, 27.10.2011, <http://www.oxfordartonline.com/groveart/view/10.1093/gao/9781884446054.001.0001/oa-9781884446054-e-7002213908>, (letzter Zugriff: 21.08.2018).

⁴⁷ Sontag, Susan: *Kunst und Antikunst. 24 literarische Analysen*, München: Hanser 2003, S. 309.

keine Handlung und keinen Dialog, vielmehr eine „Kette von Aktionen und Vorgängen“ sowie eine „Sprache der Notwendigkeit“.⁴⁸ Sontag beschreibt weiters:

„Einige Happenings sind weniger, andere mehr mit Ereignissen vollgepackt; einige sind wild, andere witzig; einige erinnern an das Haiku, andere sind episch; einige sind vignettenhaft, andere mehr theatralisch.“⁴⁹

Sie bemerkt auch, dass den Happenings ihr durchaus rüpelhafter Umgang mit ihrem Publikum gemein sei, das öfter beschimpft, mit Gegenständen beworfen und in sonstige unangenehme Situationen gebracht werde. Es werde außerdem „keinerlei Versuch unternommen, dem Wunsch des Publikums, alles zu sehen, entgegenzukommen“, sondern diesem Wunsch werde im Gegenteil sogar „bewusst entgegengearbeitet“.⁵⁰

Eine Gemeinsamkeit mit dem Theater besteht laut Sontag in seiner Flüchtigkeit, denn wie das Theater könne man das Happening „nur besuchen, nicht aber mit nach Hause nehmen“.⁵¹ Im Unterschied zum Theater würde das Happening aber nicht zwischen Bühnenbild, Requisiten und Kostümen unterscheiden und hätte für derlei Gegenstände auch keinen vorbestimmten Platz, vielmehr würden diese „umhergestreut oder zu Haufen zusammengeschoben.“⁵² Der Raum des Happenings wird auch bei Sontag als Environment beschrieben, als „schmutziges, unordentliches“ Environment, das aus „verhältnismäßig zerbrechlichen“ Materialien wie Papier oder Stoff zusammengebaut werde und dadurch „einen Protest gegen die museale Vorstellung von Kunst zum Ausdruck“ brächte.⁵³ Die Form, in der das Happening in Erscheinung tritt, führt Susan Sontag auf die surrealistische Tradition zurück, die ihrer Meinung nach in allen Kunstgattungen des 20. Jahrhunderts zu finden sei. Die Gemeinsamkeit dieser Tradition läge in dem „Gedanken der Zerstörung konventioneller Bedeutungen und der Schaffung neuer Bedeutungen oder Gegen-Bedeutungen durch radikale Nebeneinanderstellung“, was Sontag auch als das „Kollage-Prinzip“ bezeichnet.⁵⁴

Der im Jahr 2006 im Alter von 78 Jahren verstorbene Allan Kaprow realisierte im Laufe seines Lebens um die 250 Happenings und vergleichbare Aktionen. Eines davon trug den Titel *Calling* und wurde 1965 in New York umgesetzt. An zwei

⁴⁸ Ebda., S. 309.

⁴⁹ Ebda., S. 310.

⁵⁰ Ebda., S. 311.

⁵¹ Ebda., S. 312.

⁵² Ebda., S. 314.

⁵³ Ebda.

⁵⁴ Ebda., S. 316.

aufeinanderfolgenden Tagen sollte am ersten in der Stadt, am zweiten außerhalb der Stadt gespielt werden. Die Partitur Kaprows leitete dazu an, verschiedene Personen einzeln an Straßenkreuzungen in New York zu positionieren. Es sollten Autos kommen, um jeweils eine Person abzuholen und diese während der Fahrt zur Gänze in Aluminiumfolie einzuwickeln. Das Auto würde schließlich irgendwo geparkt und der Fahrer gewechselt werden, um die Person dann aus der Folie zu befreien und komplett in Stoffe oder Kleidersäcke zu hüllen. Die „verpackten“ Personen würden letztendlich vor dem Informationsschalter an der Grand Central Station abgestellt, wo sie begannen Namen zu rufen und die Rufe der anderen zu vernehmen. Nach einiger Zeit hielten sie ein, befreiten sich aus den Stoffhüllen und verließen den Bahnhof.⁵⁵ Durch die Kontextualisierung der „verpackten“ Menschen im Alltagsumfeld erreichte Kaprow genau jene Art des radikalen Nebeneinander, die Susan Sontag in ihrem Essay zum Happening beschrieben hatte, und die durch die Zerstörung von bestehender Bedeutung neue Bedeutung zu schaffen vermag. Der öffentliche Raum der Stadt – in diesem Fall die New Yorker Grand Central Station – bietet dem Happening einerseits quasi einen Materialfundus von alltäglichen Gegenständen und Arrangements, die das Environment der Aktion bilden. Andererseits bringt gerade ein so stark frequentierter Ort wie das Grand Central Terminal der Performance eine enorme Sichtbarkeit und ein breites Zufallspublikum ein. Wie Allan Kaprow berichtet, traf eine der „Personenlieferungen“ bei *Calling* aufgrund des starken Verkehrs verspätet am Bahnhof ein – zu diesem Zeitpunkt habe sich bereits eine beachtliche Menschenmenge um die ersten beiden menschlichen „Pakete“ gebildet.⁵⁶

Mit der Veränderung und Verfremdung bekannter Umgebungen arbeiteten auch die VertreterInnen der Happening-Bewegung in Deutschland. Allen voran ist der Künstler Wolf Vostell zu nennen, der wie kaum ein anderer das Publikum in seine Aktionen miteinbezog und auch aufgrund seiner Auffassung von der modernen Stadt als Performance-Bühne von besonderem Interesse für diese Arbeit ist. Wiederholt setzte Vostell sich bereits in den 50er Jahren in seinen Aktionen mit seiner unmittelbaren Umgebung und dem städtischen Raum Wuppertals auseinander, den er etwa über Nacht veränderte, um die Bewohnerinnen und Bewohner am nächsten Tag mit einem veränderten Bild ihrer Stadt zu konfrontieren.⁵⁷ Eines seiner Happenings, *Ruhender*

⁵⁵ Vgl. Kaprow, Allan: „Calling“, in: *The Tulane Drama Review*, Vol. 10, No. 2, Winter 1965, S. 203.

⁵⁶ Vgl. ebda., S. 209.

⁵⁷ Vgl. Marschall, Brigitte: *Politisches Theater nach 1950*, Wien: Böhlau 2010, S. 343.

Verkehr, wurde unter anderem als Sicherheitsrisiko eingestuft, da der von Vostell einbetonierte PKW, der vor einer Galerie abgestellt wurde, angeblich nicht als Hindernis zu erkennen gewesen sei.⁵⁸ Vostells künstlerisches Interesse richtete sich zusehends darauf, die Umwelt „an Ort und Stelle“ sein zu lassen, während der Mensch „diese Umwelt umwandern, körperlich und geistig aufnehmen und zu den Situationen, in die er geriet, Stellung beziehen“ solle.⁵⁹ Der öffentliche Raum wurde für den Künstler zum „Ort des Diskurses“,⁶⁰ der Raum des Alltags zum Fokus der Aufmerksamkeit.

Zugleich zielte Wolf Vostell so stark wie wenig andere Kunstschaaffende seiner Zeit darauf ab, die Realisierung seiner Aktionen in die Hände des Publikums zu legen. „Nicht der Künstler ist wichtig, nicht was der Künstler denkt ist wichtig, sondern was das Publikum aus der Arbeit des Künstlers macht“,⁶¹ schreibt Peter Weibel über Vostells Intentionen. Dessen Happenings erhielten auch deswegen einen gewissen spielerischen Charakter, weil Vostell für sein Publikum Spielanweisungen zum Gebrauch der Aktionen schuf: Er verwandelte dadurch das Publikum von BetrachterInnen in BenutzerInnen. Das „Monopol der Interpretation“, die „Souveränität des Kreativen“ sowie „das Gesetz des Handelns“ gehen an das Publikum über.⁶²

Für das Ulmer Theater realisierte Wolf Vostell 1964 in Zusammenarbeit mit dem Theateravantgardisten Claus Bremer das Happening *In Ulm, um Ulm und um Ulm herum*. Die Aktion wurde über eine Dauer von sieben Stunden an 24 Orten der Stadt vollzogen. Bespielt wurden unter anderem eine Autowaschanlage, ein Flugplatz, eine Parkgarage, ein Freibad, ein Schlachthof und eine Sauna.⁶³ Auch Bremer hatte zuvor in eigenen Produktionen versucht, das Publikum aus seiner Passivität zu befreien und zum Mitspielen anzuregen. Um dies zu gewährleisten sprach er sich, ähnlich wie Richard Schechner, gegen die traditionellen Grenzen zwischen Bühne und Zuschauerraum aus.⁶⁴ Das Publikum von *In Ulm, um Ulm und um Ulm herum* wurde zwischen den einzelnen Stationen mit Bussen transportiert, erhielt an den verschiedenen Orten unterschiedliche Handlungsanweisungen und wurde unter anderem dauernden Geräuscheffekten

⁵⁸ Vgl. ebda., S. 348.

⁵⁹ Ebda., S. 341.

⁶⁰ Vgl. ebda., S. 341.

⁶¹ Weibel, Peter: „Wolf Vostell und das Theater des Publikums“, in: *Wolf Vostell. Leben décoll/AGIEREN*, Maske und Kothurn, 59. Jg. 2013, Heft 1-2, hrsg. von Martin Fichter-Wöß u. Brigitte Marschall, Wien [u.a.]: Böhlau 2013, S. 20.

⁶² Vgl. ebda., S. 20.

⁶³ Vgl. Marschall, Brigitte: *Politisches Theater nach 1950*, S. 359-364.

⁶⁴ Vgl. Weibel, Peter: „Wolf Vostell und das Theater des Publikums“, S. 20f.

ausgesetzt. Eine erste Anweisung an die Teilnehmenden hieß diese etwa die Person zu suchen, die den jeweils zweiten Teil einer zerrissenen Annonce besäße, sich dieser Person vorzustellen und gemeinsam im Autobus Platz zu nehmen.⁶⁵ An der Station des Flugplatzes lautete die Anweisung knapp: „bewundern sie das flugzeug“, während die Piloten das Publikum für zehn Minuten mit dem Lärm der Düsentriebwerke beschallen würden.⁶⁶ Manche der Stationen des Happenings wurden für die symbolische Überfrachtung und eine zu plumpe Form der Illustration kritisiert. So soll beispielsweise die Inszenierung der Sauna-Station, bei der die Partizipierenden im fünf-Minuten-Takt in die Schwitzkammer gebracht wurden, wo sie überlautem Uhrenticken ausgeliefert waren, starke Assoziationen zu nationalsozialistischen Gaskammern geweckt haben. Einige TeilnehmerInnen haben die Aktion panisch und unter Schreien verlassen. Szenen wie diese wurden als „zu plakativ“ in der „Wahl der Aktionsorte und -symbole“ bekrittelt, dennoch empfand Vostell sein Happening als geglückt, da es die intendierten Denkprozesse ausgelöst hatte.⁶⁷ Denn: „Den Erfolg eines Happenings liest Vostell an den Publikumsreaktionen ab. Je heftiger es reagiert und agiert, Vorgaben in Frage stellt usw., desto höher ist die Qualität einzuschätzen.“⁶⁸ Die genannten Beispiele verdeutlichen allerdings auch, dass die Mitwirkung des Publikums als InterpretInnen des Kunstwerks enorm intensiv und nicht immer ganz ungefährlich war.

Zusammenfassend beschreibt Brigitte Marschall den Einfluss der Happenings wie folgt:

„Allan Kaprow wie auch Wolf Vostell veränderten die Parameter der Bildenden Kunst, indem der fiktive, statische Raum und die verdichtete Zeit durch einen authentischen Echtzeit-Raum, in dem Personen reagieren, ersetzt wurden. Zwischen Leben und Kunst waren die Grenzen fließend geworden, deshalb konnten weder das Leben noch die Kunst statisch sein.“⁶⁹

⁶⁵ Vgl. Vostell, Wolf: *Happening & Leben*, Neuwied: Luchterhand 1970, S. 237.

⁶⁶ Vgl. ebda., S. 239.

⁶⁷ Vgl. Marschall, Brigitte: *Politisches Theater nach 1950*, S. 365.

⁶⁸ Ronte, Dieter: „Viel Theater um das Happening oder Vom anschaulichen Denken des Wolf Vostell“, in: *Wolf Vostell. Leben dé-coll/AGIERGEN*, S. 90.

⁶⁹ Ebda., S. 60.

3.4.1. Wiener Spaziergang

Parallel zur Entstehung des Happenings entwickelte sich in Österreich eine eigene Ausprägung der Aktionskunst: der Wiener Aktionismus. Im Kern bestand die „Aktionsgruppe“, wie sie sich zunächst nannte, aus Günter Brus, Otto Mühl, Hermann Nitsch und Rudolf Schwarzkogler, die als Kollektiv im Zeitraum von 1960 bis 1971 zusammenarbeiteten. Anders als ihre bereits genannten US-amerikanischen und deutschen Künstler-Kollegen vollzogen die Wiener Aktionisten ihre künstlerischen Ereignisse zumeist unter Ausschluss der Öffentlichkeit in Ateliers oder Galerien. Auch inhaltlich und ästhetisch unterschied sich der Wiener Aktionismus von den bisher besprochenen Happenings: Mehr als anderswo war er in seiner gesellschaftspolitischen Intention wie auch seiner ästhetischen Umsetzung von Radikalität geprägt. Beabsichtigt waren Befreiungsschläge gegen „das System, den Staat, die Kirche, die Obrigkeit“.⁷⁰ Diese Befreiungsschläge äußerten sich in Aktionen, die „zwischen Bildender Kunst, Theater, Kabarett, Lehrveranstaltungen, politischen Demonstrationen und religiösem Ritual stehen.“⁷¹ Der Protest artete dabei teils in „Hassorgien“ und Selbstverletzungen, sogar in Selbstmord aus, was Hubert Klocker ebenfalls als ein, der „österreichischen Situation“ entspringendes, Spezifikum identifiziert.⁷²

Warum ich den Wiener Aktionismus trotz seines Merkmals, die Öffentlichkeit zumeist von den Aktionen auszuschließen, hier kurz anführen möchte, liegt vor allem an einem Beispiel, das eine gewisse Sonderrolle hinsichtlich seines Spiel-Raums einnimmt: der *Wiener Spaziergang* von Günter Brus.

Beim 1938 geborenen Brus lässt sich zu Beginn noch ein ähnliches Streben wie bei Allan Kaprow erkennen: Vom Rahmen der Leinwand und den herkömmlichen Bildformaten eingeschränkt, begann er 1960 die Wände seines kleinen Ateliers mit Packpapier zu bespannen und bemalte schließlich den kompletten Raum, inklusive des Bodens, auf dem die eingetrocknete Farbe zentimeterhohe Haufen bildete.⁷³ Er schuf ein Environment. Doch vom Raum verlagerte sich Brus' Fokus mehr und mehr auf den eigenen Körper, der ins Zentrum seiner Kunst rückte; zunächst, indem er versuchte „den

⁷⁰ Ebda., S. 401.

⁷¹ Klocker, Hubert (Hrsg.): *Wiener Aktionismus. Wien 1960-1971. Der zertrümmerte Spiegel*, Klagenfurt: Ritter 1989, S. 18.

⁷² Vgl. ebda., S. 18.

⁷³ Vgl. ebda., S. 114.

Körper in ein räumliches Bild einzubringen“, ⁷⁴ später benutzte er seinen Körper regelrecht als Material und realisierte seine Aktionen vor Publikum.

1965 wurde Brus von der Galerie Junge Generation zu einer Ausstellung eingeladen, die den Titel *Malerei, Selbstbemalung, Selbstverstümmelung* trug. Der Name war in diesem Fall Programm: Brus' erste Aktion vor geladenem Publikum äußerte sich dadurch, dass der Künstler sich weiß bemalte und einen schwarzen Strich über seinen Körper zog; Farbe wurde verschmiert, verteilt; Brus wälzte sich auf dem Boden und verließ schließlich die Galerie. ⁷⁵ Der eigene Körper sowie der Akt des Malens und der Raum bildeten die zentralen Punkte des Ereignisses. Der Aktion in der Galerie ging am Vortag Brus' allererste Aktion im öffentlichen Raum voraus: Der *Wiener Spaziergang*. In der bereits beschriebenen Körper- (und Kleider-)Bemalung – weiß, mit schwarzem Strich vom rechten Fuß bis über die Schädeldecke verlaufend – spazierte Brus durch die Wiener Innenstadt. Einem wandelnden Bild gleich bewegte sich der Künstler dabei durch die historisch bedeutsamsten Orte und Plätze Wiens: Am Heldenplatz beginnend, durch das Burgtor und die Michaelerkuppel verlaufend, sollte der Weg am Stephansplatz enden. Doch bereits zuvor wurde Brus von einem Polizisten aufgrund Erregung öffentlichen Ärgernisses verhaftet und „zum Gaudium der Passanten“, ⁷⁶ wie Brus schreibt, in die nächste Wachstube gebracht. Die Aktion wurde teilweise als Provokation oder „Werbegag“ für die darauffolgende Aktion und Ausstellung in der Galerie Junge Generation erachtet, ihre „tiefere Bedeutung“ wäre laut Brus von der Presse gänzlich ignoriert worden. ⁷⁷ Doch wie auch bei dem etwa ein Monat später stattfindenden Happening *Calling* von Allan Kaprow bot der öffentliche Raum dem *Wiener Spaziergang* die Möglichkeit, durch „radikales Nebeneinander“ das Zufallspublikum mit Unerwartetem zu konfrontieren, dadurch zur Reflexion anzuregen und neue Bedeutung durch Wahrnehmungs- und Assoziationsprozesse zu erzeugen. Die historische Bedeutung des Raums, den Brus sich für seinen *Spaziergang* ausgewählt und angeeignet hatte, leistete ihren Beitrag dazu.

Die exemplarische Kontextualisierung von Performancekunst-Aktionen im öffentlichen Raum hat gezeigt, in welchem Zusammenhang der Raum zur performativen Wende der

⁷⁴ Ebda., S. 116.

⁷⁵ Vgl. ebda., S. 118.

⁷⁶ Brus, Günter: „Wiener Spaziergang, 1965“, Website Universalmuseum Joanneum Graz, <https://www.museum-joanneum.at/neue-galerie-graz/sammlung/sammlungsbereiche/bruseum/guenter-brus>, (letzter Zugriff: 22.08.2018).

⁷⁷ Vgl. ebda.

1960er Jahre steht und wie sich im Zuge jener Wende seine Bedeutung in den Künsten verändert hat. Anhand der theoretischen Ausführungen Richard Schechners wurden die Möglichkeiten der neu entstandenen theatralen Gattungen seit dem Fall der vierten Wand besprochen, ebenso wie die Verantwortung, die mit ihnen einhergeht. Die konkreten Aktionen Allan Kaprows, Wolf Vostells und Günter Brus⁷⁸ veranschaulichen, wie der öffentliche Raum in den 60er Jahren als Spiel-Raum für unterschiedliche Ereignisse genutzt wurde und verdeutlichen außerdem, welche Potenziale der urbane Raum für die Aktionen birgt. So lässt sich etwa durch die performative Intervention eine neue Wahrnehmung bekannter Räume erzeugen und zwar, dank der großen Sichtbarkeit der Performances, bei einem teils zahlreichen (Zufalls-)Publikum. Durch die Performativität wird im konkreten Raum ein performativer Raum erzeugt, der ersteren (unvollständig) überlagert und mit neuer Bedeutung versehen, zusätzlich aber auch eigene Wirklichkeit konstruieren kann.⁷⁸

In den folgenden zwei Kapiteln sollen nun zuerst der raumtheoretische und soziologische Diskurs um den Zusammenhang von öffentlichem Raum und Macht umrissen werden, um im Anschluss eine erste Analyse der Nesterval-Aufführung des *Struwwelpeters* mit Bezugnahme auf die vorangegangenen Abhandlungen zu unternehmen.

4. Diskurs: Öffentlicher Raum und Macht

Wie Soziologin Martina Löw in ihrer *Raumsoziologie* feststellte, ist das Räumliche niemals vom Gesellschaftlichen abzugrenzen oder ihm gegenüberzustellen, da es „eine spezifische Form des Gesellschaftlichen“⁷⁹ sei. Reflektiert man über den Raum, muss also stets das Subjekt mitgedacht werden.

Der Raumdiskurs im Allgemeinen evoziert immer auch Fragen nach Macht, nach Grenzen und Handlungsfreiheit – insbesondere, wenn es um öffentliche Räume geht. Denn so wenig reglementiert der urbane öffentliche Raum auf den ersten Blick auch scheinen mag und so frei seine Zugänglichkeit wirkt: Überall existieren Nutzungsbeschränkungen, Regeln und Grenzen, die bestimmtes Verhalten vorschreiben

⁷⁸ Vgl. Semlitsch, Emanuela: *Spielräume lassen. Performative Interventionen im Kontext der Stadt*, Diss. Technische Universität Wien, Fakultät für Architektur und Raumplanung 2012, S. 37.

⁷⁹ Löw, Martina: *Raumsoziologie*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp 2001, S. 167.

oder einschränken und bestimmte Personen oder Personengruppen ausschließen können. Die künstlerische Praxis im öffentlichen Raum vermag es wiederum, solche hegemonialen Strukturen aufzuzeigen und zu hinterfragen. Dafür braucht es nicht einmal unbedingt einen mahnenden Fingerzeig, sondern es genügt oft, durch die veränderte Wahrnehmung des Raumes, die eine künstlerische Intervention erzeugen kann, die Aufmerksamkeit für Schwellen und Machtgefälle zu erhöhen, gleichsam einen Perspektivenwechsel zu erzeugen, wie im folgenden Kapitel zur Inszenierung am Karlsplatz noch verdeutlicht werden soll.

Zuvor möchte ich jedoch überblickshaft den Bedeutungswandel der Begriffe des Öffentlichen und des Privaten darstellen und in Bezugnahme auf Theorien Hannah Arendts und Pierre Bourdieus einen Bogen zum aktuellen Diskurs spannen.

4.1. Öffentlicher Raum und Macht bei Hannah Arendt

Die politische Theoretikerin und Publizistin Hannah Arendt widmet einen Teil ihres Werks *Vita activa oder Vom tätigen Leben* den Bereichen des Öffentlichen und des Privaten. Dabei beruft sie sich auf das Leben in der griechischen Polis und übernimmt deren Dichotomie von Politischem und Privatem, bei der der öffentliche Raum dem Bereich des Politischen und der private Raum dem Bereich des Haushalts entspreche.⁸⁰ Letzterer sei hauptsächlich den „menschlichen Bedürfnissen und Lebensnotwendigkeiten“⁸¹ untergeordnet, der Raum der Polis jedoch sei ein Raum der Freiheit. Dies versucht Arendt dadurch zu argumentieren, dass sie dem nur im Privatleben existierenden Menschen dieser Freiheiten beraubt sieht, zu denen das In-Erscheinung-Treten, also das Wahrgenommen-Werden ebenso zählt, wie die „Möglichkeit, etwas zu leisten, das beständiger ist als das Leben“.⁸² Der Privatmensch könne laut Arendt für die Öffentlichkeit genauso gut nicht existent sein, seine Privatheit sei innerhalb des Öffentlichen ein „Eingegrenztes und Eingezäuntes“,⁸³ dessen Grenzen geschützt werden, so wie der Raum des Öffentlichen durch die „Mauer des Gesetzes“⁸⁴

⁸⁰ Vgl. Arendt, Hannah: „Der Raum des Öffentlichen und der Bereich des Privaten“, in: *Raumtheorie*, hrsg. von Jörg Dünne u. Stephan Günzel, Frankfurt am Main: Suhrkamp 2015, S. 420.

⁸¹ Ebda., S. 423.

⁸² Ebda., S. 424.

⁸³ Ebda., S. 430.

⁸⁴ Ebda., S. 431.

geschützt werde.

Macht wiederum ist für Hannah Arendt ausschließlich im Bereich des Öffentlichen angesiedelt und ein Begriff moderner, nicht antiker Philosophie.⁸⁵ Dabei handle es sich stets um die Macht einer Gruppe, nicht einer Einzelperson, über eine andere Gruppe. Entstehen könne diese Macht immer erst in der Interaktion:

„Macht aber besitzt eigentlich niemand, sie entsteht zwischen Menschen, wenn sie zusammen handeln, und sie verschwindet, sobald sie sich wieder zerstreuen.“⁸⁶

Mit dem Öffentlichen meint Arendt nach der Interpretation Friederike Reses einerseits das, was „für alle sichtbar, hörbar und besprechbar“ ist und das andererseits auf unterschiedliche Weisen in Erscheinung treten kann, „so dass das öffentlich Gegebene immer auch ein Resultat der Perspektiven auf es ist.“⁸⁷ Die Öffentlichkeit wie auch die Macht seien ein „Potenzial“, das sich freisetzen könne, sobald eine Gruppe von Menschen sich auf eine gewisse Art zueinander verhält.⁸⁸

Bei Hannah Arendt lässt sich also eine klare Unterscheidung von Privatem und Öffentlichem finden sowie die Trennung dieser räumlichen Phänomene durch Grenzziehung. Diese Polarität der beiden Begriffe wird noch heute häufig zur Definition des urbanen öffentlichen Raums herangezogen.⁸⁹ Ob sie nach wie vor zeitgemäß ist, erscheint jedoch fraglich. Nicht nur wird in aktuellen Debatten wieder zunehmend die Bedrohung des öffentlichen Raums durch die Privatisierung beklagt, auch stellt sich bei genauerer Beobachtung heraus, dass eine klare Trennlinie womöglich nicht mehr zu ziehen ist, wie im Folgenden ausgeführt werden soll.

4.2. Die Bedrohung des Öffentlichen durch das Private

Den Zusammenhang zwischen Raum, Macht und Gesellschaft hat vielleicht kein Theoretiker so genau untersucht wie Pierre Bourdieu. Ihn beschäftigen im Kontext von

⁸⁵ Vgl. Rese, Friederike: „Macht, Gewalt und Öffentlicher Raum bei Hannah Arendt“, in: *Perspektiven politischen Denkens. Zum 100. Geburtstag von Hannah Arendt*, hrsg. von Antonia Grunenberg, Waltraud Meints, Oliver Bruns, Christine Harckensee, Frankfurt a. M.: Lang 2008, S. 109.

⁸⁶ Arendt, Hannah: *Vita activa oder Vom tätigen Leben*, Stuttgart: Kohlhammer 1960, S. 194.

⁸⁷ Rese, Friederike: „Macht, Gewalt und Öffentlicher Raum bei Hannah Arendt“, S. 115.

⁸⁸ Vgl. ebda., S. 116.

⁸⁹ Vgl. Schroer, Markus: *Räume, Orte, Grenzen*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp 2006, S. 232.

Raum und Macht vor allem soziale Ungleichheiten und deren Folgen, die diktieren, wer sich welcher Räume zu bemächtigen vermag. So beeinflusse die soziale Stellung in der Gesellschaft die „Verfügungsgewalt über den geografischen Raum“ und umgekehrt wirke sich jene auf die „eingenommene Position im sozialen Raum“ aus.⁹⁰ Bourdieu führt drei Formen von „Raumprofiten“ ein, die Situationsrenditen, die Positions- oder Rangprofite und die Okkupations- und Raumbelegungsprofite. Bei Letzteren handelt es sich um Begriffe, die den Besitz von physischem Raum verhandeln. Denn Raumbesitz stehe, wie Markus Schroer in Anlehnung an Bourdieu bemerkt, nicht allein für Prestige, sondern auch für Macht:

„Die Verfügungsmacht über Raum verschafft seinem Inhaber die Möglichkeit, Dinge und Menschen auf Abstand zu halten, mit denen man keine Begegnung wünscht.“⁹¹

Solcherart Menschen könnten beispielsweise Obdachlose, Drogenabhängige oder -dealer sein, jedenfalls aber Menschen, zu denen eine soziale Kluft besteht. In diesem Sinne bezweifelt Bourdieu auch die „These der Korrelation von räumlicher und sozialer Nähe“ wie sie etwa von Maurice Halbwachs aufgestellt wurde.⁹² Stattdessen beobachtet er, wie zusehends Teilungen innerhalb von Räumen vorgenommen werden, in denen es zur Begegnung von Menschen unterschiedlicher sozialer Prägungen kommt. Der Raum derer, die nicht über ausreichendes Kapital verfügen, werde demnach zunehmend eingeschränkt.⁹³

Diese Beobachtung entspricht auch dem heutigen Konsens derer, die den öffentlichen urbanen Raum angesichts voranschreitender Privatisierungen bedroht sehen. Gefordert wird die Erhaltung frei zugänglicher Straßen, Wege, Plätze, Parks oder Bahnhöfe, mit möglichst geringen Nutzungsbeschränkungen, denen die steigende Zahl von Überwachungskameras genauso gefährdend entgegengestellt wird wie die Erweiterung kommerziell genutzter Flächen etwa durch Gastronomie oder Einkaufszentren. Orte dieser Art wollen eine „Alternative zum herkömmlichen öffentlichen Raum bieten“, indem sie „Ruhe und Ordnung garantieren und damit ein ungestörtes Konsumieren ermöglichen“, wie Markus Schroer erklärt.⁹⁴ Diese Ordnung geht allerdings

⁹⁰ Schroer, Markus: *Räume, Orte, Grenzen*, S. 90.

⁹¹ Ebda., S. 94.

⁹² Ebda., S. 95.

⁹³ Vgl. ebda., S. 95f.

⁹⁴ Ebda., S. 233.

gezwungenermaßen mit dem Aufstellen von Zugangsbeschränkungen und Verhaltensregeln und dadurch in weiterer Folge dem Ausgrenzen bestimmter Menschen(-gruppen) einher.

Aktuell ist eine Debatte wie diese beispielsweise um den Wiener Donaukanal entbrannt, an dessen Ufer mehr und mehr Fläche in die Hand privater Pächter fällt, wodurch der Raum frei von Konsumzwang und Zugangsschranken stetig schrumpft.⁹⁵ Stadtsoziologe Hartmut Häußermann stellt den Forderungen nach einem urbanen Raum ohne Restriktionen allerdings den Hinweis entgegen, dass es naiv sei, einen öffentlichen Raum ohne jeglicher Regeln zu verlangen, da dieser ohne funktionierende soziale Kontrolle niemals denkbar sei. Er betont, dass das Verhältnis zwischen Öffentlichem und Privatem fluid bleiben und durch „soziale Auseinandersetzungen“ immer wieder neu ausgehandelt werden solle. Diese Fluidität könne jedoch durch private Eigentümer unterbrochen werden, da sie sich durch jede „Unsicherheit und Unübersichtlichkeit“ im urbanen Raum bedroht sähen und durch Regeln sowie die Überwachung von deren Einhaltung Risiken zu minimieren versuchen.⁹⁶ Häußermann fasst zusammen:

„Nicht die völlige Abwesenheit von sozialer Kontrolle charakterisiert den öffentlichen Raum der Stadt, sondern die Art und Weise, wie sie zustande kommt und wie sie implementiert wird – von oben? Öffentlich oder privat? Oder durch das demokratische Entscheiden der Stadtbürger?“⁹⁷

Eine der Reaktionen auf das scheinbare Verschwinden der Polarität von Öffentlichem und Privatem sei das Verwerfen dieser Begrifflichkeiten und deren Ersetzen durch neue Dichotomien wie etwa „Exklusion/Inklusion“, bemerkt Annika Wehrle in Bezugnahme auf Hermann Korte.⁹⁸ Allerdings ist dies eine unbefriedigende Lösung, die außerdem übersieht, dass sich Öffentliches und Privates keineswegs einfach aufgelöst haben oder einer der beiden Pole den Sieg über den jeweils anderen davongetragen hätte. Es sind einzig ihre Grenzen und ihre Dauerhaftigkeit, die fließender geworden sind und die

⁹⁵ Zur Debatte um die Freiflächen am Donaukanal vergleiche etwa:

www.derstandard.at/2000078620439/Donaukanal-Ein-Ort-der-Freiheit, bzw.

www.igkulturwien.net/news/singlenews/?tx_ttnews%5Btt_news%5D=316&cHash=817876a1f102310a5244618af3395445 (jeweils letzter Zugriff: 09.08.2018)

⁹⁶ Vgl. Häußermann, Hartmut: „Wie öffentlich ist der öffentliche Raum?“, in: *Draußen in der Stadt. Öffentliche Räume in Wien*, (Werkstattbericht anlässlich der gleichnamigen Eröffnungsausstellung in der Wiener Planungswerkstatt, 13.09.-14.12.2007) hrsg. von Brigitte Lacina, Wien Magistratsabteilung 18, 2007, S. 23f.

⁹⁷ Ebda., S. 24.

⁹⁸ Vgl. Wehrle, Annika: *Passagenräume. Grenzverläufe alltäglicher und performativer Praxis im Theater der Gegenwart*, Bielefeld: transcript-Verlag 2015, S. 230.

immer mehr ineinander übergehen. Die beiden Räume würden sich zunehmend überlagern, wie auch Markus Schroer beschreibt:

„So können sich private Räume in öffentliche verwandeln, indem der Fernseher eingeschaltet wird und Nachrichten empfangen werden. Umgekehrt können sich öffentliche in private Räume verwandeln, etwa wenn auf einem öffentlichen Platz das Handy benutzt wird.“⁹⁹

Womit wir es zu tun haben ist also mehr eine Verschiebung als ein Verschwinden von öffentlichen und privaten Räumen. Das bedeute aber nicht, dass diese sich nicht mehr manifestieren würden, sondern, dass sie anstatt einer strengen Abgrenzung sich „performativ, situativ und mobil entfalten“¹⁰⁰ würden, so Annika Wehrle.

5. Nestervals *Struwwelpeter* – Ein Karlsplatz Abenteuer

Im Folgenden soll die Inszenierung *Nestervals Struwwelpeter – Ein Karlsplatz Abenteuer* analysiert und reflektiert werden. Die Inszenierung kam im Rahmen des Kulturfestes *Karlstag* am Wiener Karlsplatz zu einer einmaligen Aufführung¹⁰¹ und dauerte insgesamt 25 Stunden: vom 4. Mai um 14:00 bis zum 5. Mai um 15:00. Der *Struwwelpeter* war in drei Abenteuer unterteilt, in denen es jeweils ein Rätsel zu lösen galt, die inhaltlich aber einem gemeinsamen Konzept unterstellt waren. Für die Gäste bestand sowohl die Möglichkeit, nur für einen (oder zwei) der drei Abschnitte ein Ticket zu erwerben, oder mit einem Kombiticket die gesamten 25 Stunden zu erleben. Letztere Option schloss das Angebot ein, zusammen mit den Performerinnen und Performern in der Kunsthalle am Karlsplatz zu nächtigen, da angekündigt wurde, dass in den Nachtstunden zwischen 02:00 und 09:00 Uhr morgens keine Handlung passieren würde, die zur Lösung des Rätsels beiträgt.

Da die Strategien der performativen Raumproduktion und der Umgang mit dem Stadtraum als Spiel-Raum im Fokus stehen, wird nur insoweit auf den Inhalt der Produktion eingegangen, als dies zum Verständnis des Konzeptes notwendig ist.

⁹⁹ Schroer, Markus: *Räume, Orte, Grenzen*, S. 234.

¹⁰⁰ Wehrle, Annika: *Passagenräume*, S. 231.

¹⁰¹ Eine leicht adaptierte Version des *Struwwelpeters* wurde am 6. und 7. Juli 2018 in Villach aufgeführt.

Zunächst soll der Spiel-Raum Karlsplatz als historisch-physischer Raum im Kontext der Stadt Wien verortet werden. Im Anschluss wird der Aufbau der *Struwwelpeter*-Inszenierung beschrieben und die einzelnen bespielten Stationen werden einer phänomenologischen Betrachtung unterzogen, um als Ausgangspunkt für die Analyse von räumlich-performativen Situationen sowie Prozessen der Raumwahrnehmung und Raumproduktion zu dienen. Die Prozesse sollen dabei mit dem behandelten Diskurs zu Raum und Macht aus dem vorangegangenen Kapitel verknüpft werden. Dadurch möchte ich außerdem auf konkrete Potenziale und Schwierigkeiten hinweisen, die der öffentliche Stadtraum für die Aufführung des *Struwwelpeters* bereithielt.

5.1. Spiel-Raum Karlsplatz

Der Wiener Karlsplatz ist ein Ort mit langer Geschichte und vielfältigen Funktionen. Seinen Namen hat er zwar erst vor etwa 120 Jahren erhalten, doch die Nutzung des Areals lässt sich über einen Zeitraum von 2000 Jahren zurückverfolgen.¹⁰² Der Karlsplatz ist Wiens größter Platz, ein Platz aus mehreren Teilplätzen.¹⁰³ Er ist Transitraum, Verkehrsknotenpunkt, Kirchenvorplatz, Veranstaltungsplatz, Standort für zahlreiche Bildungs- und Kulturinstitutionen, für Parks und einen Spielplatz, für Gastronomie und vieles mehr. Die unterschiedlichsten Menschen und Interessen treffen an diesem Ort aufeinander, was ihn zu einem außerordentlich „heterogenen und multifunktionalen Stadtraum“¹⁰⁴ macht. Seine geopolitische Lage positioniert den Karlsplatz zudem als urbanen Grenz- und Zwischenraum, der für lange Zeit in einem Niemandsland an der Schwelle vom befestigten Stadtzentrum zu den Vorstädten lag, und durch den heute die Grenze zwischen erstem und viertem Wiener Gemeindebezirk verläuft. Als Mitte des 19. Jahrhunderts die Stadtmauern geschliffen wurden, wurden auf dem Areal zwar namhafte Bauten wie das Künstlerhaus und der Musikverein errichtet, doch die Chance zur Gestaltung ihrer Umgebung versäumt. Neben dem Bau der Ringstraße scheint der Karlsplatz kaum mehr als ein Experimentierfeld der gründerzeitlichen Bauherren gewesen zu sein. Die Transformation von der Gegend zum

¹⁰² Vgl. Doppler, Elke/Christian Rapp/Sándor Békési: „Am Puls der Stadt. Über die Unmöglichkeit, einen Platz auszustellen“, in: *Am Puls der Stadt. 2000 Jahre Karlsplatz*, (Katalog der gleichnamigen Ausstellung im Wien Museum, 29.05.-26.10.2008), Wien: Czernin 2008, S. 26.

¹⁰³ Vgl. ebda., S. 26.

¹⁰⁴ Ebda., S. 26.

Platz fand schließlich um das Jahr 1900 statt, als der Wienfluss reguliert und mit dem Bau der Stadtbahn begonnen wurde. Die folgenden Jahrzehnte waren geprägt von zahlreichen unrealisierten Plänen und Provisorien, bis schließlich in den 1970er Jahren der Karlsplatz aufgrund des U-Bahnhofes zu einer Baustelle mit gigantischem Ausmaß mutierte. Zugleich wurde für den oberirdischen Transitverkehr eine (unbefriedigende) Lösung gefunden sowie der Vorplatz der Karlskirche und der Resselpark durch den Landschaftsarchitekten Sven-Ingvar-Andersson neugestaltet.¹⁰⁵

Noch heute ruft der Karlsplatz zwiespältige Assoziationen und Gefühle hervor und hat mit einem gewissen Negativimage zu kämpfen. Nach wie vor bringt man ihn mit dem Abseitigen der Gesellschaft in Verbindung, mit Sucht, illegalem Dealen oder Obdachlosigkeit. Auch der raumeinnehmende Verkehr und die Architektur mancher Gebäude am Karlsplatz stoßen auf Ablehnung bei den BewohnerInnen der Stadt. Trotz alldem wird der Karlsplatz aber auch als Zentrum der Urbanität geliebt und gelobt – unter anderem von der Künstlergruppe SPLITTERWERK, die sich im Rahmen der Ausstellung *Manifeste der Anmaßung* (2002) wie folgt über den Platz äußert:

„Der Karlsplatz ist bestimmt der stärkste, der interessanteste aller Wiener Plätze, trotz – meistens aber wegen all seiner Mängel. Denn diese sogenannten Mängel machen es erst möglich, dass dieses Gefüge ein so heterogenes Nutzungsbild erzeugt und dass die verschiedensten Funktionen so perfekt neben bzw. vor allem miteinander funktionieren.“¹⁰⁶

Nur zwei der vielfältigen Funktionen und Nutzungsmöglichkeiten des Karlsplatzes, die für seine Bedeutung als Spiel-Raum in besonderer Weise relevant sind, seien im Folgenden herausgegriffen.

5.1.1. Der Karlsplatz als Heterotopie

Wie bereits angesprochen, war der Karlsplatz für lange Zeit ein Grenzraum der Stadt Wien – und ist es noch heute. In weiterer Folge ist die Geschichte des Karlsplatzes von der Ansiedelung solcher Räume geprägt, die im Verständnis der Theorien von Michel

¹⁰⁵ Vgl. ebda., S. 26-28.

¹⁰⁶ O.N.: „SPLITTERWERK errichtet die Stadt Wien“, zitiert nach: *Am Puls der Stadt. 2000 Jahre Karlsplatz*, S. 233. (Hervorhebungen im Original).

Foucault als heterotop zu beschreiben wären.

In seinem erst nachträglich publizierten Vortrag *Des espaces autres* (dt. *Von anderen Räumen*) führt Foucault in den 1960er Jahren mit dem Begriffspaar Utopie und Heterotopie zwei Typen *anderer*, also nicht normativer Räume ein, wobei der letztere die sozial relevantere Kategorie darstellt. Foucault wendet sich von der Idee von Raum als Behälter ab und proklamiert alternativ ein Verständnis von Raum als sozialem Produkt. Unter Utopien und Heterotopien versteht er Räume, die in Beziehung und zugleich in Widerspruch mit allen anderen Orten stehen. Während die Utopien jedoch Orte ohne realen Ort sind, bezeichnet er die verwirklichten Utopien als Heterotopien. Diese sind Orte der Gesellschaft, in denen „all die anderen realen Orte, die man in der Kultur finden kann, zugleich repräsentiert, in Frage gestellt und ins Gegenteil verkehrt werden.“¹⁰⁷ Die Heterotopien wiederum unterteilt Foucault in Krisen- und Abweichungsheterotopien, da sie Menschen vorbehalten seien, die von der gesellschaftlichen Norm abweichen respektive sich in einem Krisenzustand zu ihr befinden.¹⁰⁸ Als Beispiele werden etwa Sanatorien oder Friedhöfe genannt, ferner aber auch Museen, in denen die Zeit angesammelt werde, die selbst aber „außerhalb der Zeit“ stünden.¹⁰⁹ Nun hat der Wiener Karlsplatz, wie bereits eingeleitet, in der Vergangenheit wie in der Gegenwart zahlreichen dieser heterotopen Orte einen Raum gegeben. So waren vor etwa 500 Jahren auf dem Areal des Karlsplatzes das Bürgerspital mit dem Kolomanfriedhof sowie auf der anderen Seite des Wienflusses der Armensünder-Gottesacker Friedhof zu finden.¹¹⁰ Kulturosoziologe und Stadtforscher Manfred Russo geht sogar noch einen Schritt weiter und meint, auch in der „Ansiedlung der Künstler an den Rändern der Stadt bzw. Innenstadt“, wie sie sich mit dem Bau von Musikverein, Künstlerhaus und Secession vollzogen hat, einen heterotopen Umstand zu erkennen, zu einer Zeit, da die gesellschaftliche Position von Kunstschaffenden noch umstritten war.¹¹¹ Seither sind die Museen und Kunsthäuser am Karlsplatz nur noch zahlreicher geworden, sein heterotoper Charakter nach wie vor intakt. Auf diesen Umstand weist auch Kuratorin Elke Krasny hin. Sie interpretiert zusätzlich zu den bereits genannten Orten den Teich am Vorplatz der Karlskirche als einen

¹⁰⁷ Foucault, Michel: „Von anderen Räumen“, in: *Raumtheorie*, S. 320.

¹⁰⁸ Vgl. ebda., S. 322.

¹⁰⁹ Ebda., S. 325.

¹¹⁰ Vgl. Russo, Manfred: „Am Rande der Urbanität. Zur Sozialgeografie des Karlsplatzes“, in: *Am Puls der Stadt. 2000 Jahre Karlsplatz*, S. 126.

¹¹¹ Ebda., S. 127.

Foucault'schen Spiegel. Der Spiegel bedeutet bei Foucault eine „gemeinschaftliche Erfahrung“ zwischen den Utopien und den Heterotopien, da er beide Orte zugleich darstelle. Einerseits sei er ein Ort ohne Ort, in dem man sich dort sehen kann, wo man nicht ist, nämlich in einem virtuellen, nicht-realen Raum hinter der Spiegeloberfläche. Andererseits sei der Spiegel eine Heterotopie, indem er „wirklich existiert“ und uns aus dem virtuellen Raum hinter dem Spiegel wieder auf uns selbst zurückwirft, an den Ort, an dem wir sind und von dem aus wir uns im Spiegel betrachten.¹¹²

„Durch den Spiegel entdecke ich, dass ich nicht an dem Ort bin, an dem ich bin, da ich mich dort drüben sehe. Durch diesen Blick, der gleichsam tief aus dem virtuellen Raum hinter dem Spiegel zu mir dringt, kehre ich zu mir selbst zurück, richte meinen Blick wieder auf mich selbst und sehe mich nun wieder dort, wo ich bin“, so Foucault.¹¹³

Elke Krasny interpretiert die Spiegeloberfläche des Karlsplatz-Teiches als eine ebensolche Erfahrung, als Schnittstelle von Utopie und Heterotopie. Darüber hinaus schreibt sie den künstlerischen Interventionen, die sie in ihrem Artikel bespricht und welche sie als „Karlsplatzvisionen“ bezeichnet, einen ähnlichen Effekt zu: Die kulturellen Utopien am heterotopen Karlsplatz würden uns „zu weiterem urbanen Tun ins Karlsgebiet“ zurückschicken.¹¹⁴

5.1.2. Der Karlsplatz als Kunstplatz

Den Karlsplatz als Kunstplatz zu betiteln ist nicht weit hergeholt.¹¹⁵ Zunächst ist er Adresse namhafter Kultureinrichtungen wie unter anderem des Wien Museums, des Künstlerhauses, des Musikvereins, des Secessionsgebäudes und eines Standorts der Kunsthalle. Außerdem gab es in den letzten Jahrzehnten wahrscheinlich an keinem anderen Wiener Platz so viele künstlerische Aktivitäten wie am Karlsplatz, sowohl

¹¹² Vgl. Foucault, Michel: „Von anderen Räumen“, S. 321.

¹¹³ Ebda., S. 321.

¹¹⁴ Krasny, Elke: „Von Kaorle bis Calypso. Utopien im heterotopen Karlsgebiet“, in: *Am Puls der Stadt. 2000 Jahre Karlsplatz*, S. 183.

¹¹⁵ Die Bezeichnung habe ich dem Ausstellungskatalog des Wien Museums *Am Puls der Stadt. 2000 Jahre Karlsplatz* entnommen, wo sie mehrmals auftaucht, u.A. auf S. 500. Man findet sie außerdem auf der Website der Stadt Wien (www.wien.gv.at/umwelt/parks/anlagen/karlsplatz.html) sowie des Kulturvereins Karlsplatz (karlsplatz.org/about/karlsplatz; jeweils letzter Zugriff: 05.08.2018).

angemeldete als auch inoffizielle.¹¹⁶ Ab den 1970er Jahren fanden vermehrt kulturelle Interventionen am Karlsplatz ihren Austragungsort. Viele davon, die nicht von den umliegenden Institutionen initiiert gewesen waren, wurden rasch von der Polizei geräumt und sind kaum dokumentiert.¹¹⁷ Erst mit Anfang der 80er Jahre tauchte „allmählich ein verändertes Kunstverständnis des öffentlichen Raums auf, das nicht auf provozierende Konfrontation, sondern auf partizipierende Situationen“¹¹⁸ setzte. 1982 wurde der Karlsplatz erstmals von den Wiener Festwochen als Bühne für freie Theatergruppen und interdisziplinäre Projekte genutzt. Unter dem Motto „Offener Karlsplatz“ wurden von einer Gruppe von etwa einem Dutzend KünstlerInnen über 20 Projekte umgesetzt, unter anderem *Kaorle am Karlsplatz*, bei dem Margot Pilz den Vorplatz der Karlskirche mit einigen Tonnen Sand, Palmen und Liegestühlen in eine Strandoase transformierte.¹¹⁹ Während die 90er-Jahre stärker von kulturellen Aktionen im institutionellen Rahmen geprägt waren, etwa durch die Eröffnung der Kunsthalle Wien 1992 als erstes städtisches Haus für zeitgenössische Kunst, wurden ab der Jahrtausendwende zusehends spontanere Interventionen gestartet.¹²⁰ Zum Thema wurden unter anderem die Mechanismen der Informationsgesellschaft sowie vehemente Kritik an der Existenzgefährdung freier, nicht-staatlicher und nicht-privatisierter Medien. Die Divergenz zwischen öffentlichem Interesse und der „Ökonomisierung aller Lebensbereiche“ zu illustrieren gelang 2003 der Aktion *Nikeground*: Die Initiative *to/Public Netbase* errichtete über Nacht eine „Skulptur“ von Nike-Schuhen, mit der Ankündigung, der Karlsplatz werde demnächst in Nike-Platz umbenannt. Die Täuschung gelang und erzeugte große Resonanz. Besonders Befürchtungen zur zunehmenden Privatisierung des öffentlichen Raums wurden wieder laut.¹²¹ Seit etwa 15 Jahren versucht ein Fonds zur Förderung von Kunst im öffentlichen Raum diese zugleich zu regulieren und der Privatisierung entgegenzusetzen.¹²² Aktuell wurde der Karlsplatz unter anderem im Rahmen des *Wir sind Wien* Festivals bespielt. Das seit 2008 stattfindende Festival verfolgt das Konzept, an dreiundzwanzig aufeinanderfolgenden Tagen die dreiundzwanzig Wiener Gemeindebezirke mit

¹¹⁶ Vgl. Groiss, Johann Franz/Jeanette Pacher/Wolfgang Kos: „Kunstplatz“, in: *Am Puls der Stadt. 2000 Jahre Karlsplatz*, S. 500.

¹¹⁷ Vgl. Krasny, Elke: „Von Kaorle bis Calypso. Utopien im heterotopen Karlsgebiet“, S. 179.

¹¹⁸ Ebda., S. 179.

¹¹⁹ Vgl. Groiss, Johann/Jeanette Pacher: „Speaker’s Corner Now? Kunst am öffentlichen Platz seit den 1970er-Jahren“, in: *Am Puls der Stadt. 2000 Jahre Karlsplatz*, S. 192.

¹²⁰ Vgl. Ebda., S. 194f.

¹²¹ Vgl. ebda., S. 196f.

¹²² Vgl. ebda., S. 197.

kulturellen Veranstaltungen sämtlicher Gattungen zu beleben. Der Eintritt ist frei und viele der Spiel-Orte finden sich an öffentlichen Plätzen der Grätzler, die sonst üblicherweise weniger Beachtung erhalten.¹²³ Am Karlsplatz war zum zehnjährigen Jubiläum des Festivals beispielsweise das *Open Piano* stationiert: Ein Konzertflügel, platziert in der U-Bahn-Passage zwischen Oper und Resselpark sowie direkt vor dem Teich im Resselpark, konnte von jeder und jedem begeisterten Musizierenden bespielt und von allen, die möchten, gehört werden. Die Musik sollte Interaktion mit dem öffentlichen Raum wie auch interkulturelle Kommunikation zwischen den Spielenden und den Hörenden schaffen und als verbindendes Element fungieren.¹²⁴ Des Weiteren wurde im Zuge des Projektes *OPER-rund-um*, das regelmäßig Opern an außergewöhnlichen Plätzen zur Aufführung bringt, Mozarts *Don Giovanni* am Karlsplatz inszeniert. SängerInnen, Orchester, Chor und Bühnenbild wurden für einen Abend in den Resselpark gebracht, um am nächsten bereits wieder in einem anderen Bezirk zu spielen. Das Konzept „Pop-Up-Oper“ macht es sich zum Ziel, Oper „lebendig zu machen“ und „unter die Leute zu bringen“. Die bespielten Alltagsorte im öffentlichen Raum sollen nicht nur bloße Kulisse sein, sondern in einen Austausch mit der Inszenierung und dem Publikum treten.¹²⁵

Die Hybridität und Heterogenität des Karlsplatzes sind wahrscheinlich zugleich Problematik und großes Potenzial. Für Kulturveranstalter unterschiedlichster Art weist er auch deshalb eine hohe Attraktivität auf, weil er „weit weniger ‚gebrandet‘ ist als etwa der Rathausplatz“, die „Chance auf Wahrnehmung“ sehr hoch ist und auch Veranstaltungen stattfinden können, die „im Selbstdarstellungskonzept der Stadt keine Priorität haben [...] oder aus inhaltlichen Gründen ganz bewusst“ auf den Karlsplatz verschoben werden, so Christian Rapp. Genau das Sorge jedoch „für ein inhomogenes, aber auch abwechslungsreiches ‚Spiel‘ mit den Möglichkeiten des urbanen Raums.“¹²⁶

¹²³ Vgl. o.N.: „Das Festival“, Website des *Wir sind Wien Festivals*, <http://wirsindwien.com/das-festival/>, (letzter Zugriff: 23.08.2018).

¹²⁴ Vgl. o.N.: „Open Piano“, in: Programmheft des *Wir sind Wien Festivals 2018*, Basis.Kultur.Wien 2018, S. 8 sowie <http://openpianoforrefugees.com/>, (letzter Zugriff: 23.08.2018).

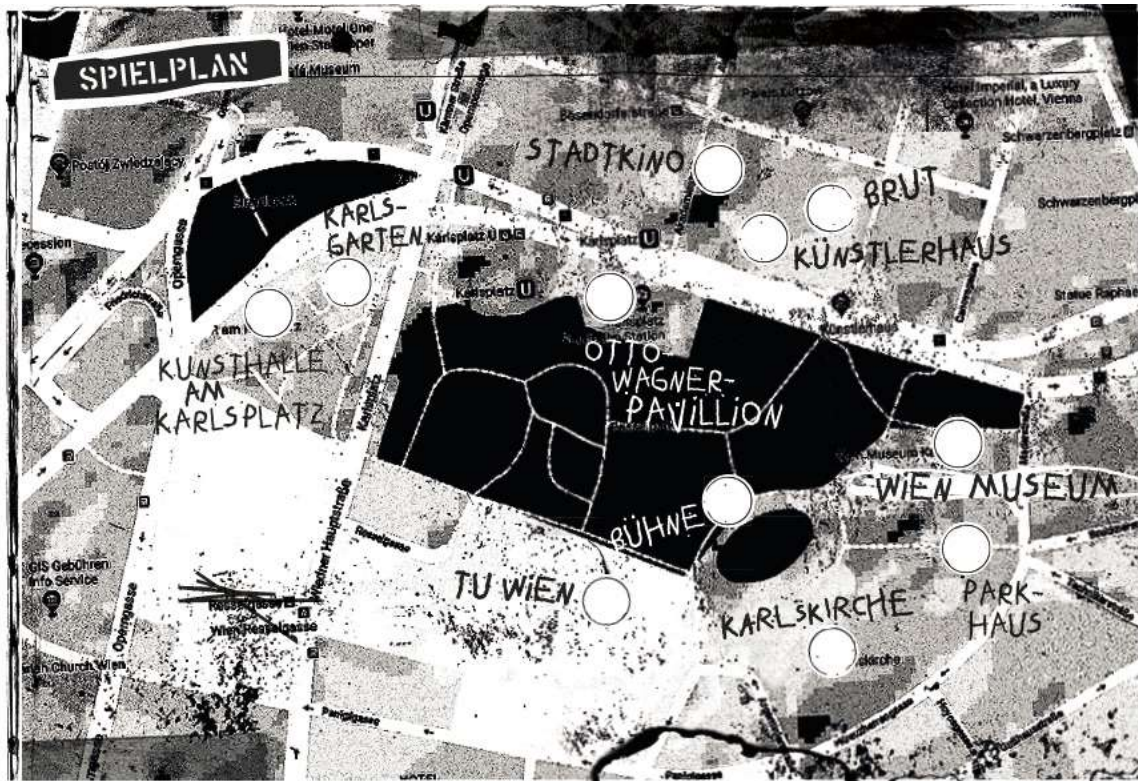
¹²⁵ Vgl. o.N.: „Konzept“, Website der *OPER-rund-um*, <http://oper-rund-um.at/konzept>, (letzter Zugriff: 23.08.2018).

¹²⁶ Rapp, Christian: „Alltagsplatz“, in: *Am Puls der Stadt. 2000 Jahre Karlsplatz*, S. 492.

5.2. Aufbau der Produktion

5.2.1. Das Spielkonzept

Wie bereits in der Einleitung von Kapitel 3 geschildert, war die 25 Stunden lange Inszenierung des *Struwwelpeters* in drei zeitliche Abschnitte gegliedert: Tag Eins, Nacht und Tag Zwei. Die BesucherInnen, die sich in Gruppen von je maximal zehn Personen zusammenzuschließen hatten, sind pro Abschnitt mit der Lösung eines Rätsels beauftragt. Im Zentrum des gesamten Abenteuers steht die Punk-Gruppe „Die Wwilden“, bei denen es sich um dreizehn Jugendliche handelt, die aus einem Heim für schwererziehbare Kinder entkommen sein sollen und nun am Karlsplatz eine Institution nach der anderen zu besetzen beginnen. Die Heimleiterin sowie drei ErzieherInnen versuchen nun, die Entflohenen wieder einzufangen. Die Charaktere sind Heinrich Hoffmans Kinderbuch *Der Struwwelpeter* aus 1844 entlehnt und hören etwa auf die Namen Kaspar, Pauline oder Fliegender Robert. Zum Beginn von Tag Eins geschieht außerdem ein weiteres tragisches Ereignis: Ein Tatort mit Scherben und Blutspuren wird gefunden, der sofort die Presse anlockt, die sogleich einen Zusammenhang mit den ausgebrochenen Jugendlichen vermutet. Kurzerhand werden die Performance-BesucherInnen, die sich um den Tatort geschart haben, um Hilfe gebeten, den vermeintlichen Gewaltakt aufzuklären und die Jugendlichen zu überzeugen, die besetzten Institutionen aufzugeben und wieder ins Heim zurückzukehren. Jede teilnehmende Gruppe erhält als Hilfestellung einen Spielplan im A3-Format, auf dem schematisch das Areal des Karlsplatzes abgebildet ist und auf dem elf der umliegenden Institutionen markiert sind. Um das Ziel des Spiels zu erreichen, müssen die Gruppen im besten Fall alle gekennzeichneten Stationen zumindest einmal aufsuchen und durch Interaktion und Fragen an die jeweilig stationierten Belagerer dem Tathergang auf die Spur kommen. Für die Einreichung der Lösungsvorschläge gibt es am Ende jedes Abschnitts eine Frist, auf die die Auflösung des Geschehens und die Prämierung einer (oder mehrerer) Siegergruppe(n) folgt. Die genaue Zeit für die Abgabe sowie einige Spielregeln sind ebenfalls dem Spielplan zu entnehmen. Diese weisen etwa darauf hin, stets mit der eigenen Gruppe zusammenzubleiben, die Team-Sticker gut sichtbar zu tragen oder bei Schlechtwetter einen Ersatz-Standort aufzusuchen.



2 Karte des Karlsplatzes mit den elf markierten Stationen im Spielplan

Während im mittleren Abschnitt des Abenteuers, also von Freitagabend bis Samstagmorgen, außer der Nächtigungsstätte in der Kunsthalle nur noch eine Station am Brunnen vor der Karlskirche bespielt wird, wird tagsüber zeitweise an allen elf Stationen zugleich performt. Ein Standort wird jeweils von einem bis drei Charakteren belagert, die ihren Platz zumeist für die gesamte Dauer eines Abschnitts behalten. Die Zugänglichkeit der einzelnen Stationen variierte dabei stark, worauf im nächsten Unterkapitel zusammen mit einer Kurzbeschreibung der einzelnen Standorte genauer eingegangen wird.

5.2.2. Die Stationen

Die Beschreibungen im Anschluss beziehen sich, soweit sich kein anderweitiger Hinweis findet, auf meine persönlichen Eindrücke der bespielten Stationen im ersten Spielabschnitt (Tag Eins).

Kunsthalle am Karlsplatz

Von den insgesamt elf Spiel-Stationen hat die Kunsthalle am Karlsplatz als Check-In und Nächtigungsort eine besondere Rolle inne. Der Glaskubus zwischen TU-Bibliothek und Girardipark beheimatet neben seiner Funktion als Galerie auch das Restaurant *Heuer am Karlsplatz*, das während der Performance wie gewohnt geöffnet ist. Den Eingang zur Kunsthalle teilen sich Restaurantgäste wie Performance-BesucherInnen und Nesterval-Mitglieder gleichermaßen. Der Kontrast zwischen den beiden benachbarten Räumen könnte jedoch kaum größer sein. Denn am Ende des kurzen Ganges, in dem sich auch die Toiletten des Restaurants befinden, betritt man – nach der Nennung eines Passwortes – einen schmalen, langgezogenen Raum, dessen Glasfront den Blick auf die vielbefahrene Straße und den dahinterliegenden Girardipark freigibt. Etwa über die halbe Länge des Raums ist eine Trennwand aufgezogen, die mit Anarchie-Symbolen und punkigen Sprüchen besprayt ist: „Dieses Haus ist besetzt“ oder „Nehmt ihr uns die Häuser, nehmen wir uns die ganze Stadt“ liest sich da. Am Boden



3 Raumeindruck des Standorts Kunsthalle am Karlsplatz

liegen mehrere Matratzen und Schlafsäcke verteilt, dazwischen leere Bierdosen und eine Menge Müll, die mit dem Fortschreiten der Aufführung noch anwächst.

Irgendjemand hat sich sogar eine kleine Baracke aus Kartons gebaut und am rechten Ende des länglichen Zimmers steht ein provisorisches Podium aus Brettern und Bierkisten. Der Zustand des Raumes lässt alles in allem keine Zweifel aufkommen: Hier hausen die „Wwilden“.

Karlsgarten

Unmittelbar neben der Kunsthalle befindet sich der Karlsgarten, Wiens erster „Schau- und Forschungsgarten für urbane Landwirtschaft“, in dem auf etwa 2000m² Obst,

Gemüse und Getreide angebaut werden.¹²⁷ Im *Struwelpeter* wurde nur das Areal, das direkt an die Außenwand der Kunsthalle angrenzt, bespielt, und zwar als Tatort. Einige Scherben und vermeintliche Blutflecken auf der Treppe zur Glasfassade sollen Zeugnisse einer schrecklichen Tat sein, wie eine Reporterin und ein Polizist behaupten. Der Standort Karlsgarten ist nach der Kunsthalle die zweite Station für das Publikum, von der aus es in unregelter Reihenfolge zu den „besetzten“ Institutionen ausschwärmen kann.

Stadtkino im Künstlerhaus

Eine dieser Institutionen ist das Stadtkino im Künstlerhaus, das sich den Zugang mit dem ebenfalls im Künstlerhaus eingemieteten Restaurant *Ludwig und Adele* teilt. Durch das Foyer gelangt man zum Treppenhaus, das in den ersten Stock zum Kinosaal führt. Die Türen sind geöffnet, die BiletteurInnen des Kinos jedoch nicht zugegen, da erst abends wieder Vorstellungen stattfinden. Ob die Pins und Aufkleber, die uns als Teilnehmende der Performance auszeichnen und somit des Betretens des Kinosaals ermächtigen, von den anwesenden MitarbeiterInnen kontrolliert werden, ist unklar. Im Saal selbst sind zwei der Punks stationiert, die vergnügt zwischen den Sitzreihen und auf dem Podium herumturnen, dabei Bier trinken und uns Spirituosen anbieten. Am Tag Zwei wurde an der Station Stadtkino nicht der Kinosaal selbst, sondern nur die Bänke draußen vor dem Foyer bespielt, da das Gebäude zu dieser Zeit nicht geöffnet hatte.

Künstlerhaus

Auf der zum Karlsplatz ausgerichteten Seite desselben Gebäudes befindet sich der Haupteingang des eigentlichen Künstlerhauses, das allerdings zum Zeitpunkt der Aufführung längerfristig wegen einer Generalsanierung geschlossen ist. Somit lungern die Charaktere zwischen den Baugerüsten auf dem Treppenaufgang zum großen Eingangsportal herum, während vor ihrer Nase sowohl fußgehende Passanten als auch Rad- und Kraftverkehr vorbeiziehen.

brut

Eine dritte Station am Künstlerhausgebäude ist an der Seite des Musikvereinsplatzes vor dem Eingang zum brut angesiedelt. Auch diese Fassade ist durch Baugerüste und Abdeckplanen verdeckt, über denen bereits ein großes punkiges Protestbanner befestigt wurde. Auf dem Boden mitten am Platz sind bereits die nächsten Transparente

¹²⁷ O.N.: „Der Garten“, Website des Karlsgartens, <http://karlsgarten.at/garten>, (letzter Zugriff: 06.08.2018).

ausgebreitet und die Charaktere damit beschäftigt, mit Pinseln und Farbe neue Parolen anzufertigen sowie die umstehenden Teilnehmenden zum Mitmachen aufzufordern. Hin und wieder machen auch passierende TouristInnen an der Station halt und fragen, was vor sich gehe und gegen wen oder was der Protest gerichtet sei.

Wien Museum

Der Standort Wien Museum befindet sich im überdachten Innenhof des Museums, der als Veranstaltungsort genutzt wird und ein Café beheimatet. Bereits vor dem Eingang ist ein weiteres Banner angebracht, das uns auffordert, das Gebäude zu betreten. Durch das Eingangsfoyer gelangt man, vorbei an der Ticketkasse und dem Museumsshop, in den hellen Innenhof. An der Längswand ist mittig ein Podest errichtet, auf dem ein halb verbrannter Tisch mit drei Stühlen, eine kleine Trittleiter aus Holz, Decken, Plakate und einige andere Gegenstände verteilt sind. Obwohl der Innenhof kein unmittelbarer Teil der Ausstellungsräume ist, wird er von neugierigen BesucherInnen stark frequentiert und auch im verglasten Treppenhaus machen Menschen halt, um einen Blick auf das Geschehen im Hof zu werfen.

Parkhaus

In einer Passage zwischen dem Wien Museum und der Karlskirche führt ein Abgang zur Karlsplatzgarage hinunter. Direkt davor haben sich auf dem Gehweg weitere Mitglieder der „Wwilden“ versammelt, um ihren Unmut gegen das Kinderheim kundzutun. Wieder markieren Transparente, vor denen die PerformerInnen Bier trinkend auf dem Boden sitzen und wo das Publikum teils sitzend, teils stehend einen Halbkreis um sie bildet, die Station.

Karlskirche



4 Raumeindruck der Station Karlskirche

Der genaue Spiel-Ort der Karlskirche ist etwas schwieriger zu finden als die übrigen. Nach einer Umrundung des Sakralbaus betreten wir die Kirche zögerlich durch den Seiteneingang, der sonst Touristen zur Besichtigung vorbehalten ist. Doch man

lässt uns kommentarlos an der Schlange vorbei in das enge Treppenhaus, das uns zunächst auf die Orgelepore und schließlich über weitere Treppen durch einen staubigen Gang voller kleiner Gedenktafeln in den Glockenturm führt. Dieser wird im ersten Abschnitt vom (Suppen-) Kaspar besetzt, der auf einem kleinen Schemel im Zentrum des Raums, direkt unter der Kirchenglocke, auf die BesucherInnen wartet, um ihnen Linsensuppe einzuflößen.

TU Wien

Auch die Station im Hauptgebäude der Technischen Universität liegt etwas versteckt, und zwar auf dem Dachboden des Gebäudes. Durch den Haupteingang laufen wir vorbei am Portier und nehmen den Aufzug in die oberste Etage, da uns ein Zettel mit dem Hinweis „Besetzung“ und einem Pfeil den Weg dorthin weist. Weiter geht es über einige Stiegen durch einen langen Gang, der in den Eingang des Dachbodens mündet. Dieser Teil gehört allerdings nicht zum generalsanierten Kuppelsaal im Mittelrisalit, der als Veranstaltungssaal genutzt wird, sondern liegt am Ende des linken Seitenflügels. Eine provisorische Holzrampe erleichtert den Einstieg in den Kuppelraum, dessen imposantes Holzgewölbe sich bis zum gepflasterten Steinboden spannt. Durch die wenigen ovalen Fenster dringt kaum Licht in den Raum. Die unverputzten Pfeiler sind mit Punk-Slogans beschmiert, ein Loch im Boden ist provisorisch abgedeckt und ein paar Klappstühle sind aufgestellt worden.

Otto Wagner Pavillon

In der ehemaligen Stadtbahnstation gegenüber des Künstlerhauses ist heute eine Ausstellung zu Ehren ihres Architekten Otto Wagner eingerichtet. Der Pavillon konnte von meiner Gruppe im ersten Abschnitt des Abenteuers aus Zeitgründen nicht mehr besucht werden. Als wir die Station am Tag Zwei besuchten, wurde der Innenraum nicht bespielt, sondern stattdessen der unmittelbar daran anschließende Platz zwischen den beiden Pavillons, der zu dieser Zeit großer Mittagshitze ausgesetzt war.

Bühne

Die letzte der elf Stationen wird für die Auflösung der Aufgabe des ersten Abschnittes sowie die Prämierung der Siegergruppen genutzt. Die Bühne vor der Teichanlage am Kirchenvorplatz ist für unterschiedliche musikalische Auftritte im Rahmen des Karlstags aufgebaut worden, und für das Publikum sind einige Bankreihen aufgestellt. Wo eben noch musiziert wurde, ergreifen plötzlich die Punks das Mikrofon und machen Radau, was die auf den Bänken sitzen gebliebenen Konzertgäste doch in großes

Erstaunen versetzt. Nach dem Showdown und der „Siegerehrung“ klärt sich immerhin einiges auf, zu diesem Zeitpunkt haben sich bereits beträchtliche Menschenansammlungen um die Bühne gebildet.



5 Raumeindruck von der Bühne am Kirchenvorplatz

5.3. Räumliche Prozesse und Situationen

Ich möchte nun auf einige Aspekte und Situationen zu sprechen kommen, die für die Prozesse von Raumwahrnehmung und Raumproduktion während der Aufführung des *Struwwelpeters* eine besondere Rolle gespielt haben. Dazu möchte ich erneut darauf hinweisen, dass die Beschreibungen auf meinen persönlichen Beobachtungen als aktive Teilnehmerin im Publikum basieren. Die Bezugnahme auf theoretische Diskurse sowie das Gespräch mit Nesterval-Regisseur Martin Finnland sollen zusätzliche Perspektiven auf das Geschehen bieten, die über meine subjektive Erinnerung hinausgehen.

Durch die vorangegangenen Betrachtungen der einzelnen Stationen und Spielstandorte ist eines bereits deutlich geworden: Der Spiel-Raum der Inszenierung ist ein extrem weitläufiger und heterogener, der unmöglich als Gesamtheit zu überblicken ist und der vom Publikum ein außerordentliches Maß an Bewegung fordert.¹²⁸ Darüber hinaus konnte gezeigt werden, wie sehr die Regeln und Zugangsbeschränkungen der einzelnen Orte divergieren. Vom Standort vor der Parkgarage, der mitten auf dem Gehweg in einer Passage positioniert ist, bis hin zum Kuppeldach der Technischen Universität, das

¹²⁸ Die Bedeutung von Bewegung als Prozess der Raumaneignung wird in Kapitel 6 und 7 genauer erläutert und deshalb an diesem Punkt zugunsten anderer Aspekte ausgespart.

im Gegenteil zum ausgebauten Teil des Dachbodens normalerweise für die Öffentlichkeit nicht zugänglich ist, spannt sich ein Spektrum von urbanen Räumen mit unterschiedlicher Zugänglichkeit, über die verschiedene BesitzerInnen verfügen. Jeden dieser Räume betritt man auf eine andere Art, bei manchen scheint kaum von einem Betreten im Sinne einer Überschreitung von Schwellen zu sprechen zu sein. Bei anderen wiederum hält man den geschäftigen Angestellten hinter den Kassen gut sichtbar seinen Team-Aufkleber entgegen und rechnet beinahe damit, plötzlich von einem Ordner aufgehalten zu werden.

Martin Finnland ist mit diesem Phänomen gut vertraut und weist darauf hin, dass diese „Schwellenangst“ in beide Richtungen bestünde:

„Nicht nur, dass Leute von außen Probleme damit haben, in die Institution, in den Verein oder in das Stück zu gehen, sondern auch bei den Kulturinstitutionen gibt es die Angst hinaus zu gehen, über diese Schwelle hinweg zu gehen, weil man sich fürchtet, dann nicht mehr Kultur zu sein.“¹²⁹

An manchen dieser Schwellen wirkt es, als würden Öffentliches und Privates fast nahtlos ineinander übergehen. Wenn beispielsweise die geflohenen „Wwilden“, die durch ihren Ausbruch aus dem Heim, in das sie nicht zurückkehren möchten, die Straße als ihr neues Zuhause benutzen, wird deren Privates in den Raum des Öffentlichen hineingetragen. Umgekehrt werden Schwellen nicht nur an „realen“ Übergängen, wie den Eingangstoren zum Stadtkino oder dem Wien Museum sichtbar, sondern auch auf der fiktiven Ebene: Um nämlich den belagerten Raum der Kunsthalle in den Nachtstunden betreten zu dürfen, muss ein Codewort genannt werden, das die Punks eingerichtet haben, um sich vor Infiltration zu schützen. Dieser Akt stellt im Sinne Bourdieus ein Verfügen über Raum und damit eine Ausübung von Macht dar, die sicherstellen soll, dass ungeneigte Personen ferngehalten werden.

Generell findet sich der Macht-Diskurs im *Struwwelpeter* auf zwei Ebenen: Der Ebene des „als-ob“, also der fiktiven Ebene und der Ebene außerhalb des inszenatorischen Rahmens, jener der Alltagsrealität.

Auf der fiktiven Ebene wird der Diskurs überdeutlich durch das allzeit präsente Motiv der Besetzung. Die Punks versuchen – und hier möchte ich erneut auf Bourdieu hinweisen – ihre soziale Stellung und Handlungsmacht durch ihre Machtausübung über

¹²⁹ Finnland, Martin im Interview mit Mira Krall, 28.05.2018.

den Raum zu beeinflussen. Durch diesen Schritt verlassen sie auch ihre Unsichtbarkeit und können in den Raum treten, der ihnen – nach Arendt – gewährt, wahrgenommen zu werden und sie zu politischer Handlung befähigt. Laut Eigenaussagen der „Wwilden“ werde der Karlsplatz tatsächlich auch nur besetzt, um ausreichend Medienwahrnehmung zu generieren, durch die sie sich eine Stimme zu verschaffen hoffen, die wirkungsvoll genug sei, auf die katastrophalen Bedingungen im Heim hinzuweisen und dessen Schließung zu erreichen. Mit dem Eindringen der Heimleitung in den besetzten Raum der Kunsthalle geschieht schließlich auf der narrativen Ebene auch der Machtschwung, der den Einfluss und die Handlungsfreiheit der Punks zunichtemacht.

Zusätzlich zu den inszenierten Ereignissen der theatralen Rahmung ist besonders im öffentlichen Raum die Sphäre der „realen“ Ereignisse und Alltagshandlungen zu jeder Zeit vorhanden. Zwar wird sie für die Teilnehmenden der Aufführung teils von der inszenatorischen Ebene überlagert, doch sie verschwindet niemals ganz und tritt in bestimmten Situationen sogar deutlich in Erscheinung. Hervorrufen können derartige Brüche etwa außenstehende PassantInnen, die nicht in das Geschehen der Inszenierung eingeweiht sind, die plötzlich anhalten, zuschauen, das „Spiel“ womöglich nicht sofort als solches erkennen und vielleicht nachfragen, was passiert. Umgekehrt berichtet Martin Finnland davon, dass eine Teilnehmerin aus dem Publikum eine punkig gekleidete Frau auf dem Karlsplatz für einen der Charaktere gehalten und darauf angesprochen hätte, ob sie „auch eine von den Wwilden sei“. Ein kurzes Gespräch habe den Irrtum rasch aufgeklärt.¹³⁰

Weitere Spannungsfelder eröffnen sich durch Zusammenstöße mit Institutionen oder Personen, die eine Institution, einen Verein oder eine Gemeinschaft vor Ort vertreten, die sich sowie die von ihnen gewährte „Ordnung“ bedroht sehen. Und zwar entweder, weil das „Spiel“ nicht als solches erkannt wird und die fiktive Besetzung dadurch zur realen Besetzung anmutet, oder aber, weil der Rahmen der Inszenierung zwar als solcher verstanden, in seiner Unberechenbarkeit jedoch trotzdem als Risiko für die geregelte Ordnung des Raumes wahrgenommen wird. Für beide Fälle gab es während der Aufführung des *Struwwelpeters* beispielhafte Situationen.

Am Standort brut, der wie beschrieben auf dem gepflasterten Platz zwischen Künstlerhaus und Musikverein verortet war, waren die Charaktere im ersten Abschnitt

¹³⁰ Finnland, Martin im Interview mit Mira Krall, 28.05.2018.

des Abenteuers damit beschäftigt, rebellische Sprüche auf riesige weiße Banner zu pinseln und am Baugerüst des Künstlerhauses zu befestigen. Wie Martin Finnland berichtet, sei allerdings plötzlich die Polizei aufgetaucht, die wiederum angesichts der Plakate den Verfassungsschutz verständigt habe. Mit diesem habe der Regisseur dann gesprochen, um die Rahmung aufzuklären, doch angeblich habe die Polizei trotz der Genehmigung des Verfassungsschutzes die Räumung der Station brut veranlasst. Finnland vermutet, dass eine angrenzende Institution nervös geworden sei und die Polizei verständigt habe, betont aber auch, dass der Aufführung eigentlich „nichts Besseres passieren“ hätte können als diese Reaktion.¹³¹ Denn durch sie sei unter den Teilnehmenden eine rege Diskussion entstanden, in der gemeinsam reflektiert wurde, was Macht im öffentlichen Raum bedeuten kann, aber auch, was es für Menschen bedeutet, von einem augenscheinlich öffentlichen Platz vertrieben zu werden. Mit der Räumung des Spiel-Standortes wurde eine neue Ebene der Wahrnehmung geschaffen, die dem Publikum zugleich einen persönlichen Zugang zu etwas „Fremdem“, wie der Punk-Szene oder Obdachlosigkeit, öffnete und die Aufmerksamkeit auf Machtstrukturen im urbanen Raum lenken konnte.

Ein weiterer Zusammenstoß ereignete sich am Standort der TU, die am zweiten Spieltag, also im dritten Abschnitt des *Struwwelpeters*, auch der Schauplatz einer namhaften Konferenz war, deren MitarbeiterInnen nicht über das zeitgleiche Stattfinden der Performance informiert waren. Als ich zusammen mit meiner Gruppe von Mitspielenden am Samstagvormittag das Foyer der Universität betrat, wurden soeben eifrig die unschön gekritzelten Wegweiser zur „Besetzung“ abgenommen. Im Gegensatz zu uns, die wir den Standort im ersten Abschnitt bereits besucht hatten und den Weg auch unausgeschildert fanden, stand so manch andere Gruppe ratlos in der Eingangshalle und wurde auf Nachfrage von den ahnungslosen MitarbeiterInnen abgewiesen. Als Martin Finnland, aufgrund seiner Rolle ebenfalls im Punk-Outfit, an den Standort kam, um mit dem Verantwortlichen zu sprechen, wurde er nach eigener Aussage bereits am Eingang mit den Worten „Bitte weg vom Red Carpet, da kommen Sponsoren!“ abgewimmelt.¹³²

Die beiden Beispiele wecken Assoziationen zur medialen Berichterstattung über den Karlsplatz zur Zeit der 1980er und 1990er Jahre, als dieser aufgrund des öffentlichen

¹³¹ Ebda.

¹³² Ebda.

Drogenkonsums und -dealens regelmäßig die Schlagzeilen dominierte. Im Konsens der Berichte schwang, wie Christian Rapp bemerkt, stets die Empörung darüber mit, „dass sich eine so hässliche subkulturelle Szene gerade an einer der sichtbarsten Stellen der Stadt, wo weder Passanten noch Touristen ausweichen können, ausgebreitet hat und damit das glanzvolle Selbstbild der Stadt unterminiert.“¹³³ Ebenso versuchen heute viele Institutionen ihr Selbstbild zu wahren, indem sie – um es mit Bourdieu zu sagen – Menschen und Dinge, zu denen sie eine soziale „Kluft“ empfinden, durch Exekution ihrer Macht über den Raum auf Abstand halten. Dadurch wird der weniger reglementierte urbane Raum zurückgedrängt, was wieder und wieder die besprochene Debatte von der Bedrohung des Öffentlichen entfacht.

Nesterval-Regisseur Finnland merkt dazu an:

„Es geht [uns] sehr wohl um Rückeroberung des Stadtbereichs. Ich glaube noch besser als mit der Besetzung des Karlsplatzes hätten wir das gar nicht ausdrücken können. Wir wollten den Leuten zeigen: Man kann, man darf, man muss neugierig sein und man kann die Stadt erleben. Wem gehört denn das alles? Wer darf wo hin? Ich glaube, das muss hinterfragt werden.“¹³⁴

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass durch die Überlagerung des Spiel-Raums Karlsplatz von der inszenatorischen Ebene des *Struwelpeters* Schwellen und Grenzen aufgezeigt werden konnten, die im Alltag schlechter bemerkbar sind. Durch die Produktion neuer, performativer Räume, an der das Publikum ebenso beteiligt ist wie die PerformerInnen, werden der Platz und seine umliegenden Institutionen reflektiert und mit neuer Bedeutung versehen. Strukturen von Macht können auf inhaltlicher Ebene thematisiert werden und treten durch unplanbare und unvorhergesehene Zusammenstöße mit der realen Ebene zutage. Situationen wie diese, in denen es zu erheblicher Reibung kommt, können das Bewusstsein für urbane Strukturen schärfen, einen Diskurs schaffen und zugleich identifikationsstiftend wirken. Im besten Fall wirkt dieses Bewusstsein in den Köpfen der Teilnehmenden noch über das Ende der Inszenierung hinaus. Die Fluidität zwischen Öffentlichem und Privatem jedenfalls wurde durch die Inszenierung aufs Neue angeregt und in Bewegung versetzt.

¹³³ Rapp, Christian: „Von den Rändern in der Mitte. Drogenplatz Karlsplatz als Realität und Medienprodukt“, in: *Am Puls der Stadt. 2000 Jahre Karlsplatz*, S. 205.

¹³⁴ Finnland, Martin im Interview mit Mira Krall, 28.05.2018.

6. Diskurs: Erschließung des öffentlichen Raumes

Was Urban Games in jedem Fall von den Spielenden verlangen, ist eines: die Bewegung im Raum. Und während manche Spiele, wie etwa die *Jagd nach Mister X* der Wiener Linien, ihren Teilnehmenden die Nutzung von Verkehrsmitteln ermöglichen oder sogar vorschreiben, zielen die meisten doch auf die grundlegendste Art der Fortbewegung ab: das Gehen. Wie Patrick Primavesi beschreibt, sei der „Vorgang des Gehens [...] in jeder Hinsicht elementar, als Fortbewegung, als spielerische Aneignung und Veränderung des Raumes, zugleich aber als Erfahrung von Verlust und Distanz, als eine Verfehlung des Ortes des Eigenen“.¹³⁵ Das Gehen als Prozess vermag uns somit nicht ausschließlich von einem Ort an einen anderen zu bringen, es ist für den raumtheoretischen Diskurs darüber hinaus als raumkonstituierender Vorgang zu verstehen, der den Gehenden oder die Gehende in ein bestimmtes Verhältnis zur Umgebung setzt. Im theatralen Kontext bedeutet das laut Primavesi des Weiteren, dass die „Aktivität des Gehens zugleich als *Feldforschung* im öffentlichen Raum betrieben werden [kann], wo einschneidende Veränderungen zu registrieren und durch bestimmte Praktiken sichtbar zu machen sind.“¹³⁶ Durch die Bewegung, die spürbare physische Verausgabung, werde der „Körper in Beziehung zum städtischen Raum und zur Landschaft“¹³⁷ gesetzt. Auf diese Erschöpfung könne die theatrale Praxis wiederum abzielen, denn diese würde neue Formen der Wahrnehmung ermöglichen, „indem sie die gewohnten Kontroll- und Selektionsleistungen außer Kraft setzt“, wodurch „Grenzen zwischen privaten und öffentlichen Erfahrungsräumen ebenso wie zwischen künstlerisch geplantem Ereignis und alltäglichem Verhalten“ verwischt würden.¹³⁸

In Aufführungen, die von ihrem Publikum verlangen, zu Fuß zu gehen, ist dieses Gehen also mehr als eine rein zweckgerichtete Fortbewegung: Es ermöglicht den Teilnehmenden, in ein neues, spielerisches Verhältnis mit ihrer Umgebung zu treten. Zugleich bringt es die PartizipantInnen in eine aktive Position, in der sie nicht mehr nur Rezipierende sind, sondern sich durch die Bewegung – das Gehen, Auswählen und Schauen – den Raum erschließen und aneignen, um den theatralen Raum im selben Zug

¹³⁵ Primavesi, Patrick: „Zuschauer in Bewegung – Randgänge theatraler Praxis“, in: *Paradoxien des Zuschauens. Die Rolle des Publikums im zeitgenössischen Theater*, hrsg. von Jan Deck u. Angelika Sieburg, Bielefeld: transcript 2008, S. 100.

¹³⁶ Ebda., S. 102.

¹³⁷ Ebda., S. 103.

¹³⁸ Ebda., S. 103.

mitzuerschaffen.

Primavesi verweist des Weiteren auf die Vorgänger einer solchen performativen Praxis im städtischen Raum, auf, wie er es nennt, die „Grundform großstädtischer Fortbewegung“¹³⁹: das *Flanieren*. Denn um aktuelle Formen wie das Urban Gaming und die Weise, auf die es den urbanen Raum in seinen Spiel-Raum verwandelt, besser verstehen zu können, sei es wichtig, diese Formen im Kontext ihrer Vorläufer zu betrachten, wie Adriana de Souza e Silva anmerkt.¹⁴⁰ Im Folgenden soll also auf das Gehen in der Stadt Bezug genommen werden, wie es Michel de Certeau beschrieben, und wie es zuvor bereits Walter Benjamin an der Figur des Flaneurs beobachtet hatte. Anschließend möchte ich einen weiteren Grundsatz aus Richard Schechners *6 Axioms for Environmental Theatre* heranziehen, der als unmittelbare Folge der neuen Beweglichkeit der Performance-BesucherInnen entsteht und einen großen Einfluss auf das Erleben der Aufführung hat, wie am Beispiel der Nesterval-Inszenierung *Jedermanns Alptraum* gezeigt werden soll.

6.1. Gehen im urbanen Raum

Mit der zweiten Hälfte des 19. Jahrhundert und somit der Zeit von Industrialisierung, früher Konsum- und Massenkultur, entwickelt sich die sowohl soziale als auch literarische Figur des Flaneurs heraus. Seine literarischen Vorgänger sind bereits in der frühen Moderne sowie in den wandernden, spazierenden und umherstreifenden Figuren der Romantik zu erkennen. Der Flaneur wiederum reagiert auf die Umbrüche seiner Zeit: auf das Zunehmende Tempo des Straßenverkehrs, auf die Erfindung von Fließbändern und rollenden Bürgersteigen, auf den Konsum, und stellt diesem durch sein unablässiges Schlendern einen gewissen Protest entgegen. Dem Flaneur geht es dabei nicht darum, ein bestimmtes örtliches Ziel zu erreichen, sondern um die Wahrnehmung: Er beobachtet und will beobachtet werden, will, dass die „eigene Person“ und ihre „Haltung gegenüber dem Zeitgeist“ gesehen werden.¹⁴¹ Walter Benjamin, der in Bezugnahme auf den Schriftsteller Charles Baudelaire das Konzept des Flaneurs definiert, beschreibt jenen als Typ, der „Spielraum braucht und sein

¹³⁹ Ebda., S. 101.

¹⁴⁰ Vgl. De Souza e Silva, Adriana/Larissa Hjorth: „Playful Urban Spaces“, S. 606.

¹⁴¹ Wehrle, Annika: *Passagenräume*, S. 20.

Privatisieren nicht missen will“.¹⁴² Dessen Protest gegen Geschwindigkeit und Betriebsamkeit erläutert Benjamin mit einem Beispiel:

„Um 1840 gehörte es vorübergehend zum guten Ton, Schildkröten in den Passagen spazieren zu führen. Der Flaneur ließ sich gern sein Tempo von ihnen vorschreiben. Wäre es nach ihm gegangen, so hätte der Fortschritt diesen pas lernen müssen.“¹⁴³

Die Passagen nehmen bei Benjamin dabei einen besonderen Stellenwert ein, denn ohne sie hätte sich seiner Ansicht nach das Flanieren gar nicht erst entwickeln können. Auf den schmalen Bürgersteigen sei dazu nämlich zu wenig Platz, außerdem der Schutz vor den Fahrzeugen nicht gegeben gewesen. Erst die Passagen, die breiten, oft überdachten Gänge zwischen den Schaufensterzeilen, hätten dem Flaneur ein geeignetes „Zuhause“ geboten.¹⁴⁴

„Die Straße wird zur Wohnung für den Flaneur, der zwischen Häuserfronten so wie der Bürger in seinen vier Wänden zuhause ist. Ihm sind die glänzenden emaillierten Firmenschilder so gut und besser ein Wandschmuck wie im Salon dem Bürger ein Ölgemälde; Mauern sind das Schreibpult, gegen das er seinen Notizblock stemmt; Zeitungskioske sind seine Bibliotheken und die Cafétterrassen Erker, von denen aus er nach getaner Arbeit auf sein Hauswesen hinuntersieht.“¹⁴⁵

Die Gesellschaftsfigur des Flaneurs hat noch über das 19. Jahrhundert hinaus beschäftigt. Im 20. Jahrhundert wird die *flânerie* jedoch weitgehend durch die *dérive* ersetzt, das Abschweifen, das auf den ersten Blick große Ähnlichkeiten mit dem Flanieren aufweist, aber eine kritischere, aktivistischere Haltung einnimmt. Patrick Primavesi schreibt über das Flanieren:

„Das Flanieren war aber immer schon zweideutig als Grenzgang und *dérive*, Abdrift: Mimikry des Fußgängers an den Lauf der Dinge und zugleich eine Form der Subversion, demonstrativ langsames Gehen als letzter Widerstand gegen eine beschleunigte Warenzirkulation: Wenn alles fährt, rollt, oder fliegt, kann der

¹⁴² Benjamin, Walter: *Charles Baudelaire. Ein Lyriker im Zeitalter des Hochkapitalismus*, Frankfurt am Main: Suhrkamp ⁵1990, S. 52.

¹⁴³ Ebda., S. 52.

¹⁴⁴ Vgl. ebda., S. 34.

¹⁴⁵ Ebda., S. 35.

eigene, womöglich kollektiv verlangsamte Schritt plötzlich wieder zu einem Akt der Ausschweifung werden.“¹⁴⁶

Im Gegensatz zum Flanieren reicht dem Gehenden der *dérive* die bloße Beobachtung und das demonstrativ langsame Gehen nicht aus. Wie Annika Wehrle beschreibt, würde es bei der *dérive* nicht genügen, sich der Beschleunigung des Alltags und der Konsumkultur zu entziehen, sondern es solle sich jener „durch abweichende und störende Bewegungsformen“¹⁴⁷ bewusst entgegengestellt werden.

In den 1980er Jahren beschäftigt sich schließlich der Historiker und Kulturphilosoph Michel de Certeau in einem seiner Hauptwerke, *Die Kunst des Handelns*, mit dem *Gehen in der Stadt*. Certeau, der Raum als Ergebnis von Aktivitäten versteht, als einen Ort, mit dem etwas gemacht wird, beschreibt in diesem Abschnitt seines wohl bekanntesten Werkes *Die Kunst des Handelns* zwei unterschiedliche Positionen städtischer Raumnutzung: Die der Voyeuse und die der Fußgänger. Während erstere eine emporgehobene Betrachterposition einnehmen, vom Dach eines Wolkenkratzers etwa auf das Netz aus Straßen und Gebäuden hinabblicken und dadurch „dem mächtigen Zugriff der Stadt entrissen“¹⁴⁸ seien, bewege sich der Großteil der StadtbewohnerInnen jedoch „unten“ auf der Straße. „Diese Stadtbenutzer spielen mit unsichtbaren Räumen, in denen sie sich ebenso blind auskennen wie sich die Körper von Liebenden verstehen“¹⁴⁹, so Certeau. Er analysiert die Qualität der Schritte der Gehenden als einen „Stil der taktilen Wahrnehmung und der kinesischen Aneignung“, deren Spiele die „Gestaltung von Räumen“ ausmachen.¹⁵⁰ Den Prozess des Gehens charakterisiert Certeau dabei als zutiefst flüchtig und nicht lokalisierbar. So könne man zwar den Verlauf des Gehens auf Karten und Stadtplänen verzeichnen, doch durch die Aufzeichnung würde nicht mehr gelingen, als auf eine Abwesenheit hinzuweisen. „Bei der Aufzeichnung von Fußwegen geht genau das verloren, was gewesen ist: Der eigentliche Akt des Vorübergehens“¹⁵¹, so Certeau. Dadurch würde die eingezeichnete Spur auf der Karte die Praxis des Gehens ersetzen und durch die Übertragung von „Handeln in Lesbarkeit“ eine Form des „In-der-Welt-seins in Vergessenheit geraten“

¹⁴⁶ Primavesi, Patrick: „Zuschauer in Bewegung – Randgänge theatraler Praxis“, S. 102.

¹⁴⁷ Wehrle, Annika: *Passagenräume*, S. 46.

¹⁴⁸ De Certeau, Michel: *Kunst des Handelns*, Berlin: Merve 1988, S. 180.

¹⁴⁹ Ebda., S. 182.

¹⁵⁰ Ebda., S. 188.

¹⁵¹ Ebda., S. 188.

lassen.¹⁵²

Michel de Certeau stellt eine Reihe von Vergleichen zwischen dem Akt des Gehens und dem des Sprechens auf und schreibt dem Gehen die gleiche Bedeutung für das „urbane System“ zu, wie sie der Sprechakt für die Sprache habe. Beiden Äußerungen käme nach Certeau eine dreifache Funktion zu:

„Zum einen gibt es den Prozess der *Aneignung* des topographischen Systems durch den Fußgänger (ebenso wie der Sprechende die Sprache übernimmt oder sich aneignet); dann eine räumliche *Realisierung* des Ortes (ebenso wie der Sprechakt eine lautliche Realisierung der Sprache ist); und schließlich beinhaltet er *Beziehungen* zwischen unterschiedlichen Positionen, das heißt pragmatische ‚Übereinkünfte‘ in Form von Bewegungen (ebenso wie das verbale Aussagen eine ‚Anrede‘ ist, die den Angesprochenen festlegt und die Übereinkünfte zwischen Mitredenden ins Spiel bringt). Das Gehen kann somit fürs erste wie folgt definiert werden: es ist der Raum der Äußerung.“¹⁵³

Die Gehenden haben somit durch ihre „Äußerungen“ die Gelegenheit, die Möglichkeiten und Verbote, mit denen sie die jeweilige räumliche Anordnung konfrontiert, zu verändern. Es können bestimmte vorgegebene Wege gewählt, andere dafür missachtet werden, es können Sperren ignoriert und Abkürzungen genommen oder eigene Pfade improvisiert werden – all das liegt an der Wahl des oder der Gehenden. „Indem er eine Auswahl unter den Signifikanten der räumlichen ‚Sprache‘ vornimmt oder indem er sie durch den Gebrauch, den er von ihnen macht, verändert, schafft er also Diskontinuität“ und kreiert letztendlich eine „Rhetorik des Gehens“.¹⁵⁴

Die Konzepte von *flânerie* und *dérive* zeigen beispielhaft, wie schon seit dem 19. Jahrhundert durch den Akt des Gehens im Sinne einer performativen Handlung der urbane Raum zum Spiel-Raum wurde. Durch das Gehen werden, wie Michel de Certeau feststellte, Äußerungen getätigt, die mit jenen des Sprechakts zu vergleichen sind: Sie führen zur Aneignung des Raums und gleichzeitig zu einer Realisierung des Ortes durch den Gehenden, und stellen Beziehungen zwischen verschiedenen Positionen her. So wie vor 150 Jahren der Flaneur sich der Beschleunigung seiner Zeit entgegensetzte, stellen sich heute oftmals Demonstrationen dem städtischen Verkehr in den Weg und stören

¹⁵² Vgl., ebda. S. 189.

¹⁵³ Ebda., S. 189.

¹⁵⁴ Ebda., S. 190f.

das „Prinzip der durchschnittlichen Effektivität“, ¹⁵⁵ wie Primavesi schreibt. Einen anderen Vergleich zieht Adriana de Souza e Silva, die in der aktuellen Praxis des Parkour das Ausschweifen des 21. Jahrhunderts zu erkennen meint. Wie dem Flaneur würde es dem oder der ParkourläuferIn nicht darum gehen, ein Ziel zu erreichen, sondern durch den urbanen Raum und seine architektonischen Ensembles auf eine spielerische Weise zu navigieren, die nicht der normierten Bewegung entspricht. ¹⁵⁶

6.2. Variabler Fokus

Der vierte Grundsatz zum Environmental Theatre von Richard Schechner ist unmittelbare Folge der „neuen Beweglichkeit“ von Publikum und Performenden bei theatralen Aufführungen. Er besagt, dass der Fokus des Publikums im Gegensatz zum traditionellen Theater, in welchem die Blickrichtung durch feste Sitzreihen strikt vorgegeben ist, flexibel und variabel sei. Dabei würde das Environmental Theatre den *single-focus* des traditionellen Theaters keineswegs vollkommen verwerfen, da er auch nützlich sei. Doch würden dem *single-focus* zwei weitere Möglichkeiten hinzugefügt sowie die Option, dass ein Fokus gänzlich fehlt. ¹⁵⁷

Die erste der beiden Möglichkeiten nennt Schechner den *multi-focus*. Bei diesem passieren mehrere Ereignisse, die die Aufmerksamkeit des Publikums fordern, zugleich, und zwar so aufgeteilt im Raum, dass es unmöglich ist, alle auf einmal zu beobachten. Im Gegensatz zur Guckkastenbühne, bei der der oder die ZuschauerIn stets zumindest überblicksartig das gesamte Geschehen im Auge haben konnte, muss er oder sie sich nun aktiv im Raum bewegen, um möglichst viele Ereignisse beobachten zu können. Aktionen können in sämtlichen Richtungen passieren, sogar über oder unter den BesucherInnen. Durch die Unmöglichkeit, die gesamte Performance auf einmal wahrzunehmen, erreicht eine Aufführung, die den *multi-focus* nutzt, jeden Teilnehmer, jede Teilnehmerin des Publikums auf unterschiedliche Weise. Niemand wird genau dasselbe gesehen haben wie die anderen, darum können die Reaktionen auf die Performance auch völlig divergieren. Wenn auch beim *multi-focus* die Performenden und die technischen MitarbeiterInnen den Input für das Publikum anbieten, so liegt die

¹⁵⁵ Primavesi, Patrick: „Zuschauer in Bewegung – Randgänge theatraler Praxis“, S. 102.

¹⁵⁶ Vgl. De Souza e Silva, Adriana/Larissa Hjorth: „Playful Urban Spaces“, S. 611.

¹⁵⁷ Vgl. Schechner, Richard: „6 Axioms for Environmental Theatre“, S. 56.

Auswahl der gesehenen Elemente doch in der Hand des Publikums.¹⁵⁸

Die zweite Möglichkeit, die Schechner beschreibt, ist die des *local-focus*. Dieser schränkt die Sicht- und Hörbarkeit einer Aktion derart ein, dass nur ein Teil des Publikums in der Lage ist, sie wahrzunehmen. So könne beispielsweise ein Performer oder eine Performerin sehr leise zu einer kleinen Gruppe von ZuschauerInnen sprechen, während weiter weg ein anderer Teil der Handlung geschieht. Dies habe den Vorteil, dass der *local-focus* bestimmte Szenen sehr direkt an bestimmte TeilnehmerInnen adressieren könne, so Schechner. Den übrigen Teilnehmenden, die nicht in das Ereignis miteingeschlossen wären, könne man währenddessen eine andere Aktion bieten, oder aber es würde gar nichts geschehen.¹⁵⁹

„Spectators out of the range of sight and hearing will be aware of some action happening ‚over there‘. Some will move to that place; some will look around them at the environment, the other spectators. For those who are neither participating nor trying to participate the moments of local-focus are breaks in the action when they can recapitulate what has gone on before or simply think their own thoughts. We found that these pauses – these pools of inattention – frequently drew spectators further into the world of the performance.“¹⁶⁰

Multi-focus und *local-focus* können in einer Performance selbstverständlich auch kombiniert werden. Dann können manche Ereignisse von allen, andere aber nur von wenigen TeilnehmerInnen gesehen und gehört werden. Daran müsse das Publikum laut Schechner erst gewohnt werden, doch wäre es dafür erst bereit, würde sich eine Menge neuer Möglichkeiten in der Interaktion zwischen Performenden und Publikum anbieten: Verschiedene Sprechlautstärken, Körperkontakt und eine Sphäre von Privatheit könnten der Performance als Ganzem mehr Komplexität verleihen.¹⁶¹ Diese Vorstellung führt Schechner zu einem abschließenden Vergleich des Theaterraums mit dem urbanen Raum:

„The theatre space is like a city in which lights are going on and off, traffic is moving, parts of conversation are faintly heard.“¹⁶²

¹⁵⁸ Vgl. ebda., S. 58.

¹⁵⁹ Vgl. ebda., S. 58.

¹⁶⁰ Ebda., S. 58.

¹⁶¹ Vgl. ebda., S. 59.

¹⁶² Ebda., S. 59.

Wie die unterschiedlichen Möglichkeiten von variablem Fokus in der Nesterval-Aufführung *Jedermanns Alptraum* eingesetzt wurden und was die Beweglichkeit, die Bewegung und das Gehen im Raum für die Performance-BesucherInnen konkret bedeutet hat, soll im folgenden Kapitel nach einer Einführung zum Spiel-Raum Ringstraße erläutert werden.

7. Nesterval: *Jedermanns Alptraum*

Die Inszenierung *Jedermanns Alptraum* kam am 16.06.2018 zu einer einmaligen Aufführung mit einer Dauer von etwa drei Stunden (14:00-17:00). Das Abenteuer fand im Rahmen der Vienna Pride statt, Wiens größter Demonstration für eine diskriminierungsfreie Gesellschaft. Die Regenbogenparade startete um 14:00 vor dem Wiener Rathaus und bewegte sich die Ringstraße gegen den Uhrzeigersinn entlang, bis sie wieder am Rathausplatz ankam, wo eine Endkundgebung stattfand. Für TicketinhaberInnen des Nesterval-Abenteuers gab es einen gesonderten Treffpunkt im Arkadenhof des Hauptgebäudes der Universität Wien, sowie einen weiteren Treffpunkt für die Auflösung des Rätsels vor der Katholischen Jesuitenkirche im ersten Bezirk. Dazwischen bewegten sich Performende wie Teilnehmende in den Menschenmassen der Regenbogenparade auf der Ringstraße, um der Lösung auf die Spur zu kommen, aber auch um Diversität zu feiern und für Toleranz aufzutreten.

Bevor das Nesterval-Abenteuer jedoch hinsichtlich seiner räumlichen Konzepte und räumlich-performativen Situationen genauer analysiert wird, soll der historische Spiel-Raum der Ringstraße und deren Bedeutung als Ort für Spazierende wie als Ort des Protestes, sowie die gegebene Rahmung der Aufführung durch die Vienna Pride einer Betrachtung unterzogen werden.

7.1. Spiel-Raum Ringstraße

Ähnlich wie der Karlsplatz befindet sich die Wiener Ringstraße auf historisch überaus bedeutsamem Gebiet. Sie ist Grenzraum, Zwischenraum, Passage und Prachtboulevard, Bühne der Gesellschaft und symbolträchtiger Repräsentationsort. Seit etwa 150 Jahren hat Wiens wohl berühmteste Straße ihren Platz auf dem Areal, das bis zur Mitte des 19.

Jahrhunderts mit gewaltigen Befestigungsanlagen und Basteien verbaut und von Gräben und den kargen Flächen des Glacis umgeben war. Tatsächlich hatte Wien zu jener Zeit seit mehr als 620 Jahren keine „größere organisierte Stadterweiterung“¹⁶³ mehr gehabt. Die Stadtbefestigung folgte nach wie vor dem gleichen Verlauf wie die von den Babenbergern im 13. Jahrhundert errichteten Stadtmauern. Jene wurden anlässlich der großen Bedrohung durch die Osmanen im 16. Jahrhundert schrittweise erweitert: die Gräben wurden vertieft, die Wälle aufgeschüttet und hervorspringende Basteien zur Verteidigung errichtet. Das Glacis, die unbebaute Freifläche vor den Stadtmauern, die den Feinden Versteckmöglichkeiten nehmen und zugleich freie Schussfläche gewähren sollte, wurde nach und nach ausgedehnt, bis es um 1683 eine Breite von bis zu 500 Metern erreichte.¹⁶⁴ So wurde Wien Schritt für Schritt in eine Festung umgebaut, die zur Mitte des 19. Jahrhunderts schließlich aus allen Nähten zu platzen drohte. Zu dieser Zeit hatten die Befestigungsanlagen ihre ursprüngliche militärische Bedeutung und Funktion angesichts moderner Kriegstechnik längst eingebüßt. Bereits 1805 hatte Wien vor Napoleons Truppen kampflos kapituliert, nur um vier Jahre später eine erneute Demütigung zu erleiden: Die siegreichen Franzosen sprengten vor ihrem Abzug die Burgbastion, deren endgültige Abtragung wenig später veranlasst wurde.¹⁶⁵ Zwar sprach sich besonders das Militär angesichts der Volksaufstände von 1848 für die Erhaltung der Befestigung aus, doch die Stimmen, die nach einer Entlastung des dicht bebauten Stadtzentrums riefen, waren lauter. Zunächst wurde nur eine Kompromisslösung, die in der Einengung des Glacis bestand, genehmigt - zu groß war der Einfluss der Militärs, aber auch finanzielle Gründe sowie der Schutz der Basteien vor Naturgewalten dürften den Ausschlag gegeben haben.¹⁶⁶ Doch schließlich, am 20. Dezember 1857, verließ Kaiser Franz Joseph I. in einem Handschreiben seinem Wunsch Ausdruck, die Stadterweiterung und deren Verbindung mit den Vorstädten „ehemöglichst“ in Angriff zu nehmen.¹⁶⁷ Bereits im darauffolgenden Frühjahr wurde mit den Schleifarbeiten begonnen, die Mauern abgetragen und mit ihrem Schutt die Gräben aufgefüllt. In Wiens wohl ambitioniertestem Bauvorhaben wurde anstelle der Stadtbefestigung innerhalb von

¹⁶³ Haller, Günter: „Wien befreit sich von seinen Fesseln“, in: *Die Ringstraße. Geschichte eines Boulevards*, hrsg. von Rainer Nowak, Wien: „Die Presse“-Verlags-Ges.m.b.H.&Co KG 2015, S. 30.

¹⁶⁴ Vgl. Masanz, Michaela/Martina Nagl: *Ringstraßenallee. Von der Freiheit zur Ordnung vor den Toren Wiens*, Wien: Deuticke 1996, S. 42-46.

¹⁶⁵ Vgl. ebda., S. 51.

¹⁶⁶ Vgl. ebda., S. 66.

¹⁶⁷ Vgl. Haller, Günter: „Wien befreit sich von seinen Fesseln“, S. 32.

zwanzig Jahren ein Boulevard in Form eines „fünffach geknickten Polygon[s]“¹⁶⁸ errichtet, gesäumt von repräsentativen Prachtbauten und Parkanlagen. Durch Eklektizismus, also den Rückgriff auf frühere Architekturstile und deren bewusstes Zitieren, sollte „zwischen dem neuen Bau und den historischen Leistungen der Vergangenheit eine Kontinuität hergestellt werden.“¹⁶⁹ So soll die neugotische Fassade des Rathauses etwa an „den Glanz flämischer Bürgermacht des Spätmittelalters“, der an die Antike angelehnte Stil des Parlaments wiederum an das „klassische Athen als Geburtsort der Demokratie erinnern“.¹⁷⁰

Mit der räumlich-architektonischen Umgestaltung gingen auch gesellschaftliche Veränderungen einher. Zwar gehörte die Mauer zwischen Zentrum und Vorstädten der Vergangenheit an und die physische Barriere war abgeschafft, dennoch blieb der wenig wohlhabende Teil der Bevölkerung vom Leben und Treiben auf der Ringstraße einigermmaßen ausgeschlossen. Der Hochadel hatte mit dem Bau der Ringstraße loyale Gesellschaftsschichten um sich geschart, die sein Interesse, sich vom Proletariat abzugrenzen, teilten. Dieses Großbürgertum war seinerseits auf die eigene Repräsentation bedacht. Auf der Reitallee des Rings gehörte es für die gehobene Gesellschaft dazu, sich bei dieser „angesehenen Freizeitbeschäftigung“ zu Pferde sehen zu lassen.¹⁷¹ Und noch ein weiterer Zeitvertreib erfreute sich auf der neu erbauten Ringstraße größter Beliebtheit: das Flanieren.

7.1.1. Der Ringstraßenkorso

In Wien hatte das Phänomen, das unter anderem Walter Benjamin beobachtet und beschrieben hatte, eine besondere Ausprägung mit eigenem Namen: Ringstraßenkorso. Insbesondere von der Sirk-Ecke (benannt nach dem noblen Lederwarengeschäft August Sirks, wo sich heute das Hotel Bristol befindet) bis zum Schwarzenbergplatz wurde dieses gesellschaftliche Ereignis zelebriert, bei dem Damen wie Herren der gehobenen Bevölkerung in exklusivster Kleidung den Ring entlangspazierten. Dabei ging es allein darum, zu sehen und vor allem selbst gesehen zu werden. Insbesondere zu den

¹⁶⁸ Masanz, Michaela/Martina Nagl: *Ringstraßenallee*, S. 73.

¹⁶⁹ Dmytrasz, Barbara/Klaus Madzak: „Die Wiener Ringstraße – Geschichte und Bedeutung“, in: *Österreich in Geschichte und Literatur*, 48. Jg. Heft 2, 2004, S. 88.

¹⁷⁰ Ebd. S. 89.

¹⁷¹ Vgl. Masanz, Michaela/Martina Nagl: *Ringstraßenallee*, S. 91-93.

Mittagsstunden (in denen das arbeitende Volk für gewöhnlich nicht auf der Straße anzutreffen war) füllten sich die Alleen der Ringstraße mit Spazierenden, Flaneurs und Adeligen, die im Anschluss an ihren Bummel gerne noch in vornehme Cafés und Konditoreien einkehrten.¹⁷² Über diese Schaufahrten (daher auch die Bezeichnung „Korso“) schreibt Günter Haller:

„Neues großstädtisches Lebensgefühl entwickelte sich in den öffentlichen Räumen des Boulevards und der Parks. Die Höhepunkte waren gesellschaftliche Großereignisse wie die Blumenkorsi oder die grandiosen Festumzüge in historischer Tracht“.¹⁷³

Die Wiener *flânerie* des ausgehenden 19. Jahrhunderts war also weniger stummer Protest gegen die Beschleunigung ihrer Zeit als vielmehr eine gewisse Eitelkeit des Großbürgertums. Das Spazieren, dem die Wienerinnen und Wiener zuvor am Glacis nachgegangen waren, wurde nun auf der Ringstraße gelebt, die allein aufgrund ihrer Form ausgezeichnet dafür geeignet zu sein scheint, wie Elisabeth Springer bemerkt: Da die Straße weder Anfang noch Ende hätte, lade sie „eher zum Promenieren als zum gezielten Fortbewegen auf einen bestimmten Punkt hin ein.“¹⁷⁴ Der zeitgenössische Schriftsteller Ludwig Hevesi bemerkt zur Spazierkultur auf der Ringstraße:

„Das periphere Spaziergehen liegt seit so vielen Jahrhunderten im Blute des Wieners. Schon seine Urväter, die auf den Basteien lustwandelten, konnten dies unmöglich radial, diagonal oder transversal thun. [...] Es sieht wie eine im Dunkeln schleichende Verschwörung aus, wenn auf der kurzen Strecke zwischen Kärntnerthor und Schwarzenbergplatz, aber nur auf der Stadtseite, jeden Abend ein unheilvolles Gedränge stattfindet. [...] Ganze Prozessionen von zweibeinigen Bibern und Zobeln drücken sich aneinander vorbei. [...] Diese Strecke des Rings ist der Nobelring [...] ohne irgend etwas Sichtbares, was ihn zu dem macht, was er ist“.¹⁷⁵

¹⁷² Vgl. ebda., S. 93.

¹⁷³ Haller, Günter: „Eine Straße als Bühne der Gesellschaft“, in: *Die Ringstraße. Geschichte eines Boulevards*, hrsg. von Rainer Nowak, Wien: „Die Presse“-Verlags-Ges.m.b.H.&Co KG 2015, S. 46.

¹⁷⁴ Springer, Elisabeth: *Geschichte und Kulturleben der Wiener Ringstraße*, Wiesbaden: Steiner 1979, S. 616.

¹⁷⁵ Hevesi, Ludwig: „Ein Gang über die Wiener Ringstraße“, in: *Wienerstadt. Lebensbilder aus der Gegenwart*, Prag [u.a.]: F. Tempsky 1895, S. 433f.

Den Ringstraßenkorso zwischen Sirk-Ecke und Schwarzenbergplatz macht auch Karl Kraus in den *Letzten Tagen der Menschheit* zum Schauplatz der Wiener Flaneurs, und zwar jeweils in der ersten Szene aller fünf Akte, in denen unter anderem ein Zeitungsausrufer, Offiziere und ein Fiaker aufeinandertreffen.¹⁷⁶

Erst nach und nach war es auch dem unterrepräsentierten Proletariat möglich, sich seinen Raum auf dem Boulevard zu erkämpfen und die Straße als Ort des (politischen) Protests zu benutzen.

7.1.2. Die Straße als Protestraum

Ob imposante Festaufzüge, politische Demonstrationen und Aufmärsche oder Paraden: Die Wiener Ringstraße war seit ihrem Bestehen Schauplatz für Massenveranstaltungen, für Propaganda genauso wie für Protest. Am 12. Juni 1908 fand auf ihr einer der letzten Festumzüge zu Ehren des Habsburgerreiches statt: Eine Veranstaltung von immensem Ausmaß, die sämtliche Völker des Reiches repräsentiert sehen wollte, um mit glanzvollen Bildern vom bereits zerfallenden Kern der Monarchie abzulenken. Doch zugleich war die Ringstraße im selben Jahr auch Austragungsort von ArbeiterInnendemonstrationen und Protesten von Arbeitslosen, die oftmals brutal beendet wurden.¹⁷⁷ Seit 1918 hielten die Sozialdemokraten den jährlichen Maiaufmarsch auf dem Ring ab, der mit einer Abschlusskundgebung vor dem Rathaus endete. 1933 wurde diese Tradition unterbrochen, der Aufmarsch verboten und seine Teilnehmenden zum Ausweichen auf andere Plätze gezwungen. Auf der Ringstraße, die ab 1938 vor allem Bühne für Hitlers Propaganda war, konnten die sozialdemokratischen Maiaufmärsche erst nach Ende des Zweiten Weltkriegs wieder abgehalten werden.¹⁷⁸

Die Straße als „kultureller Aktionsraum“ im Allgemeinen hat dabei eine lange Tradition als Protestraum der Gesellschaft, wie Kathrin Fahlenbrach schreibt:

¹⁷⁶ Vgl. Kraus, Karl: *Die letzten Tage der Menschheit. Tragödie in fünf Akten mit Vorspiel und Epilog*, München: Kösel 1957.

¹⁷⁷ Vgl. Haller, Günter: „‘Diese Stadt ist in meinen Augen eine Perle‘“, in: *Die Ringstraße. Geschichte eines Boulevards*, S. 113.

¹⁷⁸ Vgl. Czeike, Felix: „Erster Mai“, in Ders.: *Historisches Lexikon Wien*, Band 2, Wien: Kremayr & Scheriau/Orac 2004, S. 208.

„Für soziale Bewegungen, Jugendbewegungen, politische Parteien und Organisationen stellen Straßenproteste die älteste und bis heute wichtigste Form des öffentlichen Protests dar.“¹⁷⁹

Die verschiedensten Bewegungen, von „traditionellen Demonstrationen“ bis zu „Happenings, Sit-Ins und anderen aktionistischen Formen des Straßenprotestes“ würden den „Straßenraum zur interaktiven Aneignung und Repräsentation kollektiver Identitäten“ nutzen. „Soziale Bewegungen formieren sich auf der Straße zu symbolischen Kollektivkörpern, die den öffentlichen Raum temporär expressiv besetzen“, so Fahlenbrach.¹⁸⁰ Diese Erfahrung als Kollektivkörper werde besonders durch die gegenseitige Abstimmung von „Geh- und Laufrythmus“ erzeugt, „unterstützt durch das Skandieren von Parolen, Rufen oder Singen“.¹⁸¹ Die Proteste und Märsche würden von sozialen Bewegungen vor allem in Krisensituationen dazu genutzt, sich der „gemeinsamen Identitäten und Werte zu vergewissern“ und zwar, indem jene „symbolisch reproduziert und von ihren Teilnehmern in gemeinschaftlichen Handlungen verkörpert und angeeignet werden.“¹⁸² Die Straße als Schauplatz für derlei Protestaktionen bietet den Teilnehmenden dabei bestmögliche Sichtbarkeit, die nicht nur auf eine Mobilisierung des Publikums, sondern mittlerweile auch zunehmend auf Medienöffentlichkeit abzielt. Fahlenbrach schreibt über die Teilnehmenden des Weiteren:

„Indem sie durch Demonstrationen und andere expressive Protestaktionen die alltägliche Ordnung des öffentlichen Raums blockieren, schaffen sie eine Ausnahmesituation, in der sie nicht nur nach außen hin Handlungsmacht symbolisieren, sondern in der sich zudem die einzelnen Teilnehmer mit den übergeordneten Leitwerten ideell, körperlich und emotional identifizieren.“¹⁸³

Die Demonstration, die den Rahmen für Nestervals *Jedermanns Alptraum* bildete, war die jährlich auf der Ringstraße stattfindende Wiener Regenbogenparade, oder auch Vienna Pride, deren Geschichte und Praktiken ich im Folgenden kurz ausführen möchte.

¹⁷⁹ Fahlenbrach, Kathrin: „Protest-Räume – Medien-Räume. Zur rituellen Topologie der Straße als Protest-Raum“, in: *Straße als kultureller Aktionsraum*, hrsg. von Sandra Maria Geschke, Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften 2009, S. 98.

¹⁸⁰ Ebda., S. 98.

¹⁸¹ Ebda., S. 101.

¹⁸² Ebda., S. 99.

¹⁸³ Ebda., S. 100.

7.1.2.1. Die Regenbogenparade

Die Regenbogenparade wird in Wien seit 1996 einmal jährlich veranstaltet. Ähnliche Veranstaltungen der Lesben- und Schwulenbewegung gab es bereits zuvor in verschiedenen Städten als Reaktion auf die sogenannten „Stonewall Riots“. In der Nacht vom 27. auf den 28. Juni 1969 kam es in dem Lokal *Stonewall Inn* in New York zu gewaltvollen Auseinandersetzungen zwischen der Polizei und den Schwulen, Lesben und Transgender-Personen, welche die Bar besuchten. Was wie eine der üblichen Razzien begann, endete in einem Befreiungsschlag der Szene gegen die polizeiliche Willkür und Gewalt, der bis heute als Geburtsstunde der modernen Lesben- und Schwulenbewegung gilt. Zum Symbol der Bewegung wurde dabei sowohl der Name der Bar, *Stonewall Inn*, als auch ihre Adresse, die Christopher Street in New York, die auch vielen Veranstaltungen, die um den Jahrestag der Ereignisse stattfinden, ihren Titel gibt: Christopher Street Day (kurz: CSD).¹⁸⁴ Diese Veranstaltungen wollen einerseits an Gewalt und Unterdrückung erinnern, andererseits für erhöhte Akzeptanz eintreten und die Vielfalt der Gesellschaft feiern.

So auch die Vienna Pride, deren Anliegen es seit den 1990er Jahren ist, die Sichtbarkeit von lesbischen, schwulen und Transgender-Personen zu erhöhen sowie bestehende Diskriminierungen aufzuzeigen. Die Teilnahme an der Parade sei dabei jeder Gruppe gestattet, die nicht sexistisch, ausländerfeindlich oder nationalsozialistisch ist.¹⁸⁵ Seit Beginn ihrer Austragung findet die Regenbogenparade in Wien auf der Ringstraße statt und zwar entgegen der Richtung des im Uhrzeigersinn fahrenden Straßenverkehrs, also „andersrum“, was auch symbolische Bedeutung hat. Seit 2003 wird die Parade von der Homosexuellen Initiative (HOSI) Wien organisiert und zunehmend auch durch SponsorInnen mitfinanziert.¹⁸⁶ Für die 23. Vienna Pride 2018 wurde ein neuer TeilnehmerInnen-Rekord von über 200.000 Personen verzeichnet.¹⁸⁷ Der Paradenzug, der wie in jedem Jahr von Trucks und LKWs mit Musik begleitet wurde, startete am 16. Juni um etwa 14:00 auf Höhe des Rathausplatzes und hielt um 17:00 für eine Gedenkminute für an AIDS Verstorbene oder aufgrund ihrer sexuellen Orientierung

¹⁸⁴ Vgl. o.N.: „Stonewall 1969“, Website der Vienna Pride, <https://viennapride.at/stonewall/>, (letzter Zugriff: 03.09.2018).

¹⁸⁵ Vgl. Repnik, Ulrike: *Die Geschichte der Lesben- und Schwulenbewegung in Österreich*, Wien: Milena 2006, S. 135.

¹⁸⁶ Vgl. ebda., S. 136.

¹⁸⁷ Vgl. o.N.: „Teilnahmerecord bei Regenbogenparade“, Wien ORF.at, 17.06.2018, <https://wien.orf.at/news/stories/2919368/>, (letzter Zugriff: 03.09.2018).

Opfer eines Gewaltverbrechens gewordene Personen an. Um 18:00 wurde die Zugspitze wieder am Rathausplatz erwartet, wo eine Endkundgebung und weitere Feiern stattfanden.¹⁸⁸

Eine Besonderheit der Wiener Regenbogenparade im Vergleich zu ähnlichen Gay Pride-Veranstaltungen besteht laut Martina Huber in der Organisation des öffentlichen Raums. Während die meisten Paraden nämlich starke Kontrolle über den Raum ausüben und beispielsweise die Paraden-Teilnehmenden streng vom zuschauenden Publikum trennen würden, biete die Vienna Pride „wesentlich mehr Möglichkeiten die Parade als gemeinsamen, öffentlichen Raum zu nutzen“,¹⁸⁹ so Huber. Es gäbe zwar auch in Wien „grundsätzliche Ordnungsprinzipien“, doch im Allgemeinen werde „in keiner Weise die Bewegung von Menschen innerhalb der Parade oder des Publikums kontrolliert“.¹⁹⁰ Die Bewegungsfreiheit wird bis auf das Einhalten von Sicherheitsabständen rund um die LKWs nicht eingeschränkt und die Fahrbahn des Rings ist frei zugänglich, ebenso wie die Geh- und Radwege auf beiden Seiten, die oft von Publikum oder Fotografinnen gesäumt sind. Dies führe auch dazu, dass in Wien wie auf kaum einer anderen Gay Pride Parade die Vermischung von Teilnehmenden und Publikum möglich ist. Herkömmliche Blickregime von Beobachtenden und Beobachteten können aufgebrochen, (körperliche) Grenzen verwischt werden, indem etwa TeilnehmerInnen der Pride Personen aus dem Publikum gezielt ansprechen und zum Posieren für Fotos überreden. Genau in dieser Bewegungsfreiheit erkennt Huber einen speziellen Vorzug der Vienna Pride:

„Diese körperliche Teilhabe, das spezifische Hereinnehmen des Publikums, ist eine Qualität der Wiener Regenbogenparade, die es schafft, die Hürde zwischen in und außerhalb der Parade sehr klein zu halten. Dies ermöglicht nicht nur solche gezielten Aktionen, sondern auch, dass sich unzählig viele Menschen im Laufe der Parade einfach dem Umzug anschließen und mitfeiern. Und dabei bewusst oder unbewusst in Kauf nehmen entgegen des heteronormativen Alltags in einen queeren, kollektiven Körper aufgenommen zu werden.“¹⁹¹

¹⁸⁸ Vgl. o.N.: „Regenbogenparade“, Website der Vienna Pride, <https://viennapride.at/regenbogenparade/>, (letzter Zugriff: 03.09.2018).

¹⁸⁹ Huber, Martina: *Queere Kollektivität und performative Praxen*, Diss. Universität Wien, Institut für Theater-, Film- und Medienwissenschaft 2013, S. 194f.

¹⁹⁰ Ebda., S. 195.

¹⁹¹ Ebda. S. 210f.

Über die Auswirkungen dieser Fluidität auf das (räumliche) Erleben der Regenbogenparade und der Aufführung von *Jedermanns Alptraum* wird im Folgenden in den Kapiteln 7.2 und 7.3 berichtet.

7.2. Aufbau der Produktion

7.2.1. Das Spielkonzept

Nestervals *Jedermanns Alptraum* wurde, wie bereits erwähnt, am 16.06.2018 zwischen etwa 14:00 und 17:00 im Rahmen der Wiener Regenbogenparade aufgeführt. Die erste halbe Stunde war dem Check-In der TeilnehmerInnen sowie deren Aufteilung in Gruppen zu jeweils bis zu sechs Personen vorbehalten. Jede Gruppe wurde mit farbig abgestimmten Bändern mit Aufdruck des Nesterval-Logos ausgestattet, von denen jedes Gruppenmitglied ein Band gut sichtbar am Körper zu tragen hatte. Zusätzlich erhielt jede Gruppe ein Blatt mit Spielinformationen, auf dem Zeit und Treffpunkt der Abgabe notiert war sowie Portraitfotos der zwölf Charaktere zur leichteren Identifikation abgebildet waren, neben denen leere Zeilen für Notizen zu deren Aussagen abgedruckt waren. Der Check-In sowie die Einführung wurden kurzfristig vom Seitenflügel des Burgtheaters neben dem *Café Landtmann* in den Arkadenhof der Universität Wien verlegt. Dort boten die Charaktere Gott, Tod und Teufel eine kurze Szene zur Handlungsanweisung, die da lautete, den Jedermann in den Menschenmassen der Parade zu finden (*Wer ist Jedermann und wo hält er sich auf?*). Die Aufgabe sollte vor allem durch gezielte Fragen an die übrigen Charaktere, die auf der Pride verstreut waren, bewerkstelligt werden. Erkennbar waren die Charaktere durch ihre gänzlich schwarze Kleidung sowie das Schwenken weißer Spruchbänder, auf denen Zitate aus Hoffmannsthal's *Jedermann* geschrieben standen. Die Charaktere bewegten sich zwischen den Fahrzeugen und angemeldeten Gruppen der Pride in insgesamt neun Kleingruppen von je zwei bis drei Personen. Jeweils einem Nesterval-Mitglied war nämlich zumindest ein oder eine Laien-DarstellerIn beigegeben, der oder die einen vorausgegangenen Workshop absolviert hatte. Der Workshop „Stadt-Abenteuer-KompACT“, eine Kooperation mit der Offenen Burg, fand unmittelbar vor dem Abenteuer am Lusterboden des Burgtheaters statt und wurde von Herrn Finnland und Nesterval-Mitglied Pamina Pröglhöf geleitet. Mit den Teilnehmenden des Workshops

wurde ihre Rolle in *Jedermanns Alptraum* somit erst knapp vor deren Auftritt im Abenteuer geprobt, um sogleich im Anschluss auf der Straße zu performen. Die BesucherInnen der Aufführung hatten also möglichst viele der Charaktere-Paare in den Menschenmengen der Parade zu entdecken, ihnen durch gezielte Fragen und Gespräche Informationen über Jedermann und seinen Aufenthaltsort zu entlocken sowie den Treffpunkt zur Auflösung des Rätsels vor der Jesuitenkirche pünktlich zu erreichen, um ihren Lösungsvorschlag abzugeben. Auf ihrer Jagd mussten sie allerdings wachsam bleiben, denn die Teilnehmenden wurden selbst gejagt: Wurde ein Gruppenmitglied vom Tod gefangen, musste es diesem sein/ihr Gruppen-Band aushändigen, was bei der Auswahl der Siegergruppe zu Punkteabzügen führte.



6 Drei Nesterval-Charaktere mit weißen Spruchbändern auf der Regenbogenparade

7.2.2. Route und Paraden-Stationen

Nachdem die Einführung am ersten Treffpunkt im Arkadenhof der Universität Wien beendet ist, werden die einzelnen TeilnehmerInnen-Gruppen auf die Ringstraße entlassen, auf der sich die Regenbogenparade bereits in Bewegung gesetzt hat. Die enorme Menge von Menschen und Trucks auf der Straße ist überwältigend und lässt zunächst zweifeln, wie innerhalb von knapp zweieinhalb Stunden auch nur ein einziger der *Jedermann*-Charaktere gefunden werden könnte. Auf der Fahrbahn zwischen den LKWs voller feiernder bunter Menschen sollen gesamt neun „Paraden-Stationen“ von je

zwei bis drei Performenden, schwarz gekleidet und mit weißen Spruchbändern, zu entdecken sein: *Glaube, Hausvogt, Arme Nachbarin, Schuldknechts Kind, Jedermanns Mutter, Buhlschaft, Vetter, Mammon* und *Gutes Werk*. Diese bewegen sich, angepasst an das Tempo der Parade, das zuweilen schwankt, meist jedoch gemächlich vorangeht, entgegen dem Uhrzeigersinn die Straße entlang und verlassen diese bis zum Ende der Performance zu keiner Zeit. Im Gegensatz zu den Stationen des *Struwwelpeters* sind die „Paraden-Stationen“ also nicht einem bestimmten Ort zugeschrieben, sondern flexibel und stets in Bewegung und können über die gesamte Ringstraße verteilt sein. Für die BesucherInnen des Abenteuers gilt es, eine Strategie zu finden, um die Charaktere aufzuspüren, die zwischen all den Menschen nicht einfach zu erkennen sind. Dabei werden den Teilnehmenden alle Freiheiten gelassen: Ob man sich mit der Parade auf der Fahrbahn fortbewegt, in entgegengesetzter Richtung auf den Geh- und Radwegen neben der Fahrbahn läuft oder am Straßenrand zwischen dem Publikum steht und darauf hofft, dass die Charaktere an einem vorüberziehen, bleibt jedem selbst überlassen. Diese große Bewegungsfreiheit ist jedoch nur aufgrund der minimalen räumlichen Einschränkungen der Vienna Pride möglich, die bereits im vorigen Unterkapitel zur Regenbogenparade erläutert wurden. Die Vermischung von Pride-Feiernden, von Nesterval-PerformerInnen, Nesterval-BesucherInnen, Paraden-Publikum sowie PassantInnen geschieht jederzeit und teils unmerklich.



7 Zwei Nesterval-Charaktere (mittig, schwarz gekleidet) auf der Regenbogenparade am Schuberttring

Jedermanns Alptraum zwingt seine Teilnehmenden in jedem Fall zur Bewegung innerhalb der Menschenmengen auf der Ringstraße, doch letztendlich können die zurückgelegten Distanzen von Gruppe zu Gruppe sowie von Person zu Person stark divergieren. Schließlich ist es für die Abgabe eines Lösungsvorschlages nicht zwingend vonnöten, sämtliche Charaktere getroffen zu haben, wenngleich es auch hilfreich ist. Auch die Schlussstation vor der Jesuitenkirche, die relativ versteckt zwischen Stubentor und Fleischmarkt am Doktor-Ignaz-Seipel-Platz liegt, und deren Standort nicht allen TeilnehmerInnen sofort geläufig war, konnte auf verschiedensten Wegen und Umwegen durch die verwinkelten Gassen des ersten Bezirks erreicht werden. Für die abschließende Szene positionierten sich sämtliche Charaktere des Abenteuers auf den Stufen zum Eingangsportal der Jesuitenkirche, um das Rätsel aufzulösen und eine Siegergruppe zu prämiieren. Die SpielerInnen-Gruppen standen der Kirchenfassade gegenüber im Halbkreis, um die Szene zu beobachten. Im Anschluss konnte man die Ensemble-Mitglieder zur Endkundgebung der Regenbogenparade auf dem Rathausplatz begleiten oder seiner Wege gehen.



8 Raumeindruck von der Abschlussszene vor der Jesuitenkirche

7.3. Räumliche Prozesse und Situationen

Die nachfolgenden Schilderungen beziehen sich auf meine persönlichen Beobachtungen und Erfahrungen als Besucherin des Nesterval-Abenteuers *Jedermanns Alptraum* auf der Vienna Pride.

Von den drei in dieser Arbeit besprochenen Aufführungen war *Jedermanns Alptraum* diejenige, die (zumindest im Verhältnis zu ihrer relativ kurzen Dauer) am meisten Bewegung von den Teilnehmenden forderte und diese zugleich mit teils extremem Lärm und visueller Reizüberflutung konfrontierte. Ebenfalls von den beiden anderen Abenteuern abweichend ist, dass die permanente Bewegung sich auch auf die Charaktere erstreckte und diese nicht einfach mithilfe einer Karte an markierten Standorten gefunden werden konnten.

Die andauernde Suche nach den Charakteren zwischen den feiernden, marschierenden Menschenmassen, die Unsicherheit wohin und in welche Richtung man sich bewegen sollte, führte einerseits zu erhöhten Schrittzahlen, die wiederum in Kombination mit den übrigen Reizen, die es zu verarbeiten galt, zu körperlicher Erschöpfung führten.

Andererseits verlangte die Suche nach sehr spezifisch gelenkter Wahrnehmung und hoher Aufmerksamkeit. Zwischen den Tausenden von Menschen auf der Ringstraße, die man überblicksartig scannte, hielt man vor allem nach schwarz gekleideten Personen und weißen Spruchbändern Ausschau sowie nach dem Tod, der einen jederzeit aus dem Rennen werfen konnte.

Als TeilnehmerIn des Abenteuers vollzog man einen stetigen Wechsel innerhalb des Raumes der Parade, indem man sich unterschiedlich positionierte, auf der Fahrbahn zwischen den Trucks mitmarschierte, am Straßenrand stehenblieb oder sich auf den Geh- und Radwegen gegen die Richtung der Parade bewegte. Dieser Wechsel vollzog sich durch den Wechsel im Raum auch in der Rolle der Teilnehmenden: Manchmal war man Teil des – wie ihn Martina Huber nennt – „queeren kollektiven Körpers“ der Pride, dann wieder Teil des Pride-Publikums, mal Beobachtete(r), mal Beobachtende(r) – immer jedoch MitspielerIn eines Nesterval-Abenteuers, was dem Gros der Menge verborgen blieb, das die Bedeutung des farbigen Team-Bands nicht kannte. Durch das Gehen auf der Fahrbahn der Ringstraße positionierte man sich zudem politisch gegen Diskriminierung von LSBTIQ*-Personen und für eine vielfältige Gesellschaft und gegenseitigen Respekt. Dass man dabei mit der Parade gegen die eigentliche Fahrtrichtung lief, war nur ein weiterer performativer Akt, der mit der normativen Raumnutzung und der öffentlichen Ordnung bricht. Letztendlich ist auch die Regenbogenparade, so sehr sie auf den ersten Blick wie eine große Party wirkt, eine politische Demonstration, die durch das Gehen auf einem so bedeutsamen Boulevard wie der Ringstraße Handlungsmacht ausdrückt und größtmögliche Sichtbarkeit schafft.

Sobald einer der Nesterval-Charaktere in der Menschenmenge entdeckt wurde, sich also ein theatrales Ereignis auftat, auf das die Aufmerksamkeit der TeilnehmerInnen gelenkt wird, trat jene Situation ein, die mit Richard Schechner in Kapitel 6.2 beschrieben wurde: Durch die Beweglichkeit von Partizipierenden und Performenden des Abenteuers sowie die räumlichen Gegebenheiten des Environments (etwa den Lärm) entstehen Formen des *multi-focus* und des *local-focus*. Erstere ist bereits dadurch gegeben, dass während der gesamten Dauer der Aufführung theatrale Ereignisse stattfinden, die allerdings durch ihre räumliche Verteilung über die gesamte Ringstraße unmöglich gleichzeitig wahrgenommen werden können. Jede Teilnehmerin, jeder Teilnehmer oder jede Gruppe, die sich nicht aufgeteilt hat, stellt sein/ihr Ensemble an Ereignissen somit selbst zusammen, ist dabei jedoch darauf angewiesen, die Ereignisse zunächst zu *finden*. Dazu kommt der Modus des *local-focus*, denn die Aktionen der Charaktere können nur von wenigen TeilnehmerInnen zugleich gesehen und von einem noch kleineren Kreis gehört werden. Die Geräuschkulisse der Regenbogenparade verlangt von den Spielenden, extrem nahe an die Charaktere heranzutreten, um überhaupt mit ihnen kommunizieren zu können. Diese antworten in normaler Gesprächslautstärke und adressieren somit kaum mehr als zwei Personen zugleich. Hat man eine der Figuren gefunden, die allerdings schon zuvor von einer anderen TeilnehmerInnen-Gruppe entdeckt wurde und sich bereits mit jemandem unterhält, ist es so gut wie unmöglich, bei diesem Gespräch noch mitzuhören, um Informationen zu erhaschen. Selbst wenn der Charakter noch von keiner anderen Gruppe ausgefragt wird, können zu keiner Zeit alle sechs Mitglieder einer Gruppe seine Aussagen akustisch verstehen.

Wie Richard Schechner ausgeführt hat, bleibt den Personen, die momentan nicht Teil des *local-focus* sind, die das Ereignis also nicht sehen und/oder hören können, entweder die Möglichkeit, sich nach einem anderen Ereignis, in diesem Falle einer anderen Gruppe von Charakteren, umzusehen, oder aber eine „Pause“ entstehen zu lassen. In diesen Abschnitten, in denen sich auf der theatralen Ebene von *Jedermanns Alptraum* keine Aktionen ereigneten, die Aufführung an sich also *gar keinen Fokus* anbot, war man dennoch mit den zahlreichen auditiven und visuellen Ereignissen der Parade konfrontiert, die sich nicht einfach ausblenden ließen. Was in diesen Pausen trotzdem geschehen konnte, war ein Bewusstwerden ebendieser unterschiedlichen räumlichen und performativen Ebenen, die sich gegenseitig überlagerten. Die Ebene der Ringstraße, ihre 150-jährige Geschichte und ihre gesellschaftspolitischen Bedeutungen, deren mit

den Beispielen des Ringstraßenkorsos und des Protestraums nur zwei genannt wurden, tritt mit all ihren historischen „Spuren“ zutage. Diese ist die Ebene, die auch während der Regenbogenparade von PassantInnen genutzt wurde, die aus privaten oder beruflichen Gründen in den ersten Bezirk gelangen wollten. Zugleich wurden diese PassantInnen aber auch zu BeobachterInnen der Parade und damit, selbst wenn sie nicht zu diesem Zweck auf der Ringstraße waren, auch zu einem Teil der Ebene der Parade. Die Pride, der „symbolische Kollektivkörper“, hatte an jenem Samstagnachmittag den gesamten Ring und noch andere Plätze und Straßen darüber hinaus „expressiv besetzt“ und die „öffentliche Ordnung“ temporär außer Kraft gesetzt.¹⁹²

Verkehrsunterbrechungen, Umleitungen oder Einstellung öffentlicher Verkehrsmittel und dergleichen führten dazu, dass diese Ebene alle tangierte, die am 16. Juni in der Innenstadt unterwegs waren.

Dazu kam für einen kleineren Personenkreis die Ebene der Nesterval-Aufführung, die wiederum beide der zuvor genannten Ebenen überlagerte und auch auf inhaltlicher Ebene mit der Vienna Pride und der Geschichte der Lesben- und Schwulenbewegung verbunden war. Sichtbar wurde diese Überlagerung der Ebenen besonders in den genannten „Pausen“, in denen der Fokus auf keine Aktion der Aufführung gerichtet war, sowie an den Grenzen zwischen den Ebenen: Wenn man beispielsweise von der ausschauhaltenden Position am Straßenrand zurück auf die Fahrbahn wechselt und mitmarschiert und dabei bemerkt, wie man sich selbst in den Fokus bewegt. Dieselben Personen, neben denen man eben noch an der Gehsteigkante gestanden ist, beobachten einen plötzlich selbst als einen Teil des protestierenden Kollektivkörpers.

Zusammenfassend lässt sich über die räumlichen Prozesse und Situationen von *Jedermanns Alptraum* sagen, dass die extreme Bewegung und Bewegungsfreiheit sowohl der Teilnehmenden als auch der PerformerInnen eine Reihe von Herausforderungen, aber auch von Potenzialen generiert hat, die unmittelbar miteinander in Verbindung stehen. Dazu zählt etwa die physische Erschöpfung, die durch das Gehen sowie den permanenten Lärm und die visuelle Reizüberflutung erzeugt wird. Ebenso kann sich eine gewisse Frustration durch die erschwerten Bedingungen bei der Suche nach Charakteren und folglich auch bei der eingeschränkten Gesprächsführung mit diesen einstellen. Andererseits entstehen durch genau diese

¹⁹² Vgl. Fahlenbrach, Kathrin: „Protest-Räume – Medien-Räume. Zur rituellen Topologie der Straße als Protest-Raum“, S. 98.

Situationen Brüche im Kontinuum der Aufmerksamkeit, die die Partizipierenden letztlich tiefer in das Abenteuer hineinziehen können. In Momenten, in denen auf kein theatrales Ereignis der Aufführung fokussiert wird oder werden kann, treten etwa Überlagerungen verschiedener räumlicher und performativer Ebenen zutage. Genauso ermöglicht die freie Bewegung im Raum der Parade einen Wechsel zwischen diesen Ebenen und zwischen unterschiedlichen Rollen und Blickregimes.

Das Gehen ist weder auf der Ebene der Nesterval-Inszenierung noch auf der der Vienna Pride nach dem Zweck ausgerichtet, ein räumliches Ziel zu erreichen. Deshalb ist die Wiener Ringstraße, die über keinen Anfang und kein Ende verfügt, der bestmögliche Spiel-Raum für Interventionen dieser Art. Patrick Primavesi schreibt in seinem Fazit über sogenannte *Walking Performances* und deren Möglichkeiten:

„An die Stelle zweckgerichteten Gehens treten neue Beziehungen des Körpers zur Stadt und zur Landschaft, durch Grenzgänge zwischen privaten und öffentlichen Erfahrungsräumen wie zwischen Kunst und alltäglichem Verhalten. Gehen eröffnet Potenziale theatraler Bewegung, die das Zuschauen über sich selbst hinausführen, zum aktiven Prozess machen, ohne dass dazu noch Erklärungen oder Aufforderungen nötig wären“.¹⁹³

8. Diskurs: Verhalten und Handeln im öffentlichen Raum

Der Grund warum in dieser Arbeit den Analysen der Nesterval-Aufführungen stets ein Kapitel über den konkreten Spiel-Raum, den Schauplatz, vorangestellt wird, ist, dass der Raum, an dem eine Aufführung stattfindet, vom performativen Raum zu unterscheiden ist. Diese Theorie wurde bereits in Kapitel 3.1. ausgeführt, doch ich möchte an dieser Stelle noch einmal daran erinnern. Denn wann immer ein Raumdeterminismus zugunsten eines aktiv hergestellten, relationalen Raumkonzeptes verworfen wird, läuft man Gefahr auszublenken, dass räumliche Arrangements Auswirkungen auf menschliches Handeln und Verhalten haben. Ich beziehe mich hiermit auf eine Kritik Markus Schroers, der auf die Gefahr eines reinen *Raumvoluntarismus* hinweist und empfiehlt, die Eigengesetzlichkeit des Raums nicht

¹⁹³ Primavesi, Patrick: „Zuschauer in Bewegung – Randgänge theatraler Praxis“, S. 104.

gänzlich zu missachten, nur weil die Metapher vom Raum als Behältnis verworfen wurde. Schroer plädiert dafür, die Idee vom Behälter-Raumkonzept zumindest nach seiner Funktion zu befragen und schreibt:

„Es gilt daran zu erinnern, was durch das Konzept des relationalen Raums vernachlässigt zu werden droht, nämlich dass es Räume gibt, die Verhalten und Handlungen sowie Kommunikationen prägen und vorstrukturieren“. ¹⁹⁴

Ein ähnlicher Gedanke findet sich auch bei der Theaterschaffenden Claudia Bosse, die den architektonischen Raum mit seinem gesellschaftlichen Narrativ und der ihm eingeschriebenen Benutzung während einer Aufführung von der Ebene der Intervention überlagert sieht. Die vorhandene Struktur dieses Raumes werde zwar genutzt, zugleich aber verändert und erst durch jene Veränderung, durch jenen Eingriff würden beide Ebenen sichtbar gemacht. ¹⁹⁵ Bosse konstatiert: „es gibt keine unschuldigen Räume“, ¹⁹⁶ und meint damit, dass jeder Spiel-Raum über eine eigene materielle Struktur verfügt, Erwartungen in seinen BenutzerInnen erzeugt, eingeschriebene Regeln zu seinem Gebrauch umfasst und Spuren seiner Geschichte enthält. Über beinahe jeden Ort, an den wir gehen, wüssten wir bereits im Vorhinein etwas über dessen Vergangenheit und Gebrauch. ¹⁹⁷

Ebenso verhält es sich mit allen öffentlichen Räumen und Orten, insbesondere wenn deren Strukturen institutionalisiert sind. Wir wissen etwa, wie wir uns in Kirchen oder auf Friedhöfen, in öffentlichen Verkehrsmitteln, in einem Seminarraum oder einer Arztpraxis zu verhalten haben und passen uns daran an, sobald wir derartige Räume betreten. Markus Schroer fasst zusammen:

„Raum prägt unser Verhalten und drückt ihm seinen Stempel auf. Räume helfen zu entscheiden, in welcher Situation wir uns befinden. Sie strukturieren vor, in welche Situationen wir kommen können, welche Erwartungen wir haben können, sie strukturieren Interaktionsabläufe, machen einige wahrscheinlich, andere unwahrscheinlich.“ ¹⁹⁸

¹⁹⁴ Schroer, Markus: *Räume, Orte, Grenzen*, S. 176.

¹⁹⁵ Vgl. Bosse, Claudia: „räume, situationen, relationen“, in: *Schauplatz Ruhr. Andere Räume*, Jahrbuch zum Theater im Ruhrgebiet hrsg. von Ulrike Haß, Guido Hiß, Sebastian Kirsch und Kim Stapelfeldt, [Bochum]: Theater der Zeit 2012, S. 8.

¹⁹⁶ Ebda., S. 7.

¹⁹⁷ Vgl. Ebda., S. 7.

¹⁹⁸ Schroer, Markus: *Räume, Orte, Grenzen*, S. 176.

Wie dieses Verhalten durch genormte Strukturen und räumliche Arrangements gesteuert wird, soll nachfolgend durch Bezugnahme auf Theorien Martina Löws und Michel de Certeaus erläutert werden.

8.1. Institutionalisierte Räume und Strukturen

In ihrer *Raumsoziologie* entwirft Martina Löw ein relationales Raumkonzept, das sich aus den Handlungen des *Spacing* und der *Syntheseleistung* zusammensetzt. Ersteres meint bei Löw das „Errichten, Bauen oder Positionieren“ von Gütern und Menschen sowie symbolischen Markierungen. Diese platzierten Ensembles werden erst durch die Syntheseleistung „über Wahrnehmungs-, Vorstellungs- oder Erinnerungsprozesse“ zu Räumen zusammengefasst. Spacing sei niemals ohne gleichzeitige Syntheseleistung möglich: Das Verknüpfen geht mit der Platzierung immer einher. Umgekehrt wäre Syntheseleistung ohne Spacing allerdings möglich, etwa in der Kunst oder der Architektur, bei der Planung eines Gebäudes am Reißbrett oder Computer.¹⁹⁹

Zusammengefasst lautet Martina Löws These zur Raumkonstitution:

„Raum [ist] eine relationale (An)Ordnung von Lebewesen und sozialen Gütern. Raum wird konstituiert durch zwei analytisch zu unterscheidende Prozesse, das Spacing und die Syntheseleistung. Letztere ermöglicht es, Ensembles von Gütern und Menschen zu einem Element zusammenzufassen.“²⁰⁰

Löw führt in den beiden Unterkapiteln über den „repetitiven Alltag“ und über „räumliche Strukturen“ aus, dass menschliches Handeln im Allgemeinen repetitiv sei und der Mensch über „ein Set von gewohnheitsbedingten Handlungen“ verfüge, auf das er selbst in Fällen von „Irritationen der alltäglichen Praxis“ zurückgreifen könne.²⁰¹ Auch in der sozialen Raumkonstruktion erkennt Löw einen repetitiven Charakter, der zu einer sogenannten Institutionalisierung, einer „Verallgemeinerbarkeit“ von Räumen führe. So seien etwa Supermärkte, Bahnhöfe, Kirchen, Parlamente und dergleichen innerhalb Deutschlands (und darüber hinaus) in immergleichen räumlichen Arrangements und (An)Ordnungen anzutreffen.²⁰² Genauso seien (An)Ordnungen von

¹⁹⁹ Vgl. Löw, Martina: *Raumsoziologie*, S. 158f.

²⁰⁰ Ebda., S. 160.

²⁰¹ Ebda., S. 161.

²⁰² Vgl. ebda., S. 162.

Menschen in vielen Szenarien institutionalisiert, etwa beim „Empfang eines Staatsoberhauptes“ oder in einer Praxis zwischen Arzt/Ärztin und PatientIn. „In regelmäßigen sozialen Praktiken werden diese institutionalisierten (An)Ordnungen im Handeln reproduziert“, so Löw.²⁰³ Sie bezieht sich hier auf Anthony Giddens‘ Verständnis von konstitutiven Routinen, das für die „Reproduktion der Persönlichkeitsstrukturen der Akteure“ genauso wie für die sozialen Institutionen gelte, denn: „Institutionen sind solche nämlich nur kraft ihrer fortwährenden Reproduktion“.²⁰⁴ Martina Löw nimmt diesen Gedanken auf und überträgt ihn in ihr Konzept, indem sie institutionalisierte Räume als solche definiert, „bei denen die (An)Ordnung über das eigene Handeln hinaus wirksam bleibt und genormte Syntheseleistungen und Spacing nach sich zieht.“²⁰⁵ In institutionalisierten Räumen ist also klar bestimmt, wer sich wo zu positionieren hat, wie man sich zu bestimmten Gütern hin anordnet oder wie man sich im Raum bewegt. Diese Routinen werden teils „von Kind an gelernt, so dass Menschen ein praktisches Bewusstsein über die Möglichkeiten und Notwendigkeiten der Konstitution haben.“²⁰⁶

Markus Schroer weist in seinem Kommentar zu Giddens‘ Theorien darauf hin, dass die Bedeutung, die durch Routinisierung in Räume eingeschrieben ist, sich auch darin äußert, dass „etwa der Schauplatz des Geschehens als Index für das genommen werden kann, was geschieht und geschehen sollte.“²⁰⁷ Das bedeute, dass Hinweise und Nennungen bestimmter Gebäude wie Kirchen, Schulen, Bars „niemals nur gleichsam unschuldige Ortsangaben zur Lokalisierung eines Geschehens“²⁰⁸ seien, sondern immer auch Konnotationen über das erwünschte Verhalten in ebendiesen Räumen hervorrufen. Diese Verhaltensregeln können beispielsweise Kleidungsvorschriften umfassen, Regeln darüber, wo und wie man sich in dem Raum positionieren soll und wie lange, ob Bewegung im Raum erlaubt ist und in welchem Ausmaß, ob man sprechen darf (aufgefordert, unaufgefordert und in welcher Lautstärke) und wie die Interaktion mit anderen Menschen im selben Raum allgemein geregelt ist.

Diese in institutionalisierte Räume eingeschriebenen Regeln bezeichnet Martina Löw auch als *Strukturen*. Die räumlichen Strukturen, die immer auch gesellschaftliche

²⁰³ Ebda., S. 163.

²⁰⁴ Giddens, Anthony: *Die Konstitution der Gesellschaft. Grundzüge einer Theorie der Strukturierung*, Frankfurt am Main: Campus 1988, S. 112.

²⁰⁵ Löw, Martina: *Raumsoziologie*, S. 164.

²⁰⁶ Ebda., S. 166.

²⁰⁷ Schroer, Markus: *Räume, Orte, Grenzen*, S. 113.

²⁰⁸ Ebda., S. 113.

Strukturen seien, können Handeln zugleich ermöglichen und einschränken. In letzterem Fall ginge die Missachtung von Strukturen oft mit negativen Sanktionen einher.²⁰⁹ Dies führt Löw – erneut in Bezugnahme auf Giddens – zu einer *Dualität von Raum*, die in der Dualität von Handeln und Struktur bestünde:

„Das bedeutet, dass räumliche Strukturen eine Form von Handeln hervorbringen, welches in der Konstitution von Räumen eben jene räumlichen Strukturen reproduziert.“²¹⁰

Somit schließt sich der Kreis, der bei Löw seinen Ursprung im sozialen Handeln und dem aktiven Hervorbringen von Räumen hat, und dessen Fortbestand durch Routinen gesichert ist. Bedacht werden sollte jedoch, dass die Strukturen, die Regeln, jederzeit auch missachtet werden können, dass Erwartungen an ein bestimmtes Verhalten gebrochen werden und räumliche Arrangements entgegen ihrer beabsichtigten Nutzung verwendet oder umgestaltet werden können. In jedem Fall beeinflussen sich die materielle Ebene eines Raums und die Ebene eines durch soziale Handlung geschaffenen Raums gegenseitig. Das eine Konzept durch das andere zu ersetzen würde eine Lücke in der Raumanalyse hinterlassen, wie auch Markus Schroer findet.²¹¹

8.2. Wegstrecken und Karten

Teil der räumlichen Strukturen, die unser Verhalten im öffentlichen Raum steuern, sind Wege und Straßen. Deren Unterteilung in eine Fahrbahn mit verschiedenen Fahrstreifen, in Geh- und Radwege, in Bürgersteige und Fußgängerübergänge sowie die jeweiligen symbolischen Markierungen auf dem Asphalt oder in Form aufgestellter Schilder sind jedem Mitglied der Gesellschaft seit frühen Jahren geläufig. Gehen wir zu Fuß, nutzen wir den von der Fahrbahn abgegrenzten Gehweg, wir überqueren die Straße an den durch „Zebrastrifen“ gekennzeichneten Übergängen, wo wir zunächst auf das grüne Signallicht der Fußgeherampel warten.

Michel de Certeau, der sich umfassend mit dem Akt des Gehens im städtischen Raum befasste (siehe Kapitel 6.1), untersuchte unter anderem mündliche Ortsbeschreibungen

²⁰⁹ Vgl. Löw, Martina: *Raumsoziologie*, S. 169.

²¹⁰ Ebda., S. 172.

²¹¹ Vgl. Schroer, Markus: *Räume, Orte, Grenzen*, S. 177f.

und Berichte über die Straße als Material für seine Raumkonzepte. Er unterscheidet die zwei Typen der Karte (*map*) und der Wegstrecke (*tour*) unter den erfassten Beschreibungen. Erstere gibt Informationen über den Standort und die Anordnung der Orte (etwa: „Gegenüber des Kindergartens befindet sich die Post-Filiale“), während Zweitere aus „*Handlungs-Anweisungen*“ bestünde („nach zirka 200 Metern links abbiegen und dem Straßenverlauf folgen“). Certeau subsumiert die Unterscheidung:

„Anders gesagt, die Beschreibung schwankt zwischen den Alternativen: entweder *sehen* (das Erkennen einer Ordnung der Orte) oder *gehen* (raumbildende Handlungen). Entweder bietet sie ein *Bild* an (,es gibt‘ ...) oder sie schreibt *Bewegungen* vor (,du trittst ein, du durchquerst, du wendest dich‘ ...).“²¹²

Certeau betont, dass bei den untersuchten Beschreibungen die „Umgangsweisen mit dem Raum“ stets deutlich überwiegen – die Wegstrecken also die Karten quantitativ übertreffen. Die Form der Wegstrecken dominiere und sei zumeist die Voraussetzung für die Form der Karte (auch wenn die umgekehrte Bedingung ebenfalls möglich sei, beispielsweise: „nach der Glasschiebetüre rechts die Treppen hinunter...“). Würde die Narration der Wegstrecke von Deskriptoren der Karte unterbrochen, so geschehe dies laut Certeau entweder, um „auf eine *Wirkung* hinzuweisen, die durch Wegstrecken erreicht wird (,du siehst‘), oder auf eine *Gegebenheit*, die als Grenze (,dort ist eine Mauer‘), beziehungsweise als Möglichkeit postuliert wird (,dort ist eine Tür‘), oder auf eine Verpflichtung (,das ist eine Einbahnstraße‘)“.²¹³

Die heutige Karte jedoch habe sämtliche Deskriptoren der Wegstrecke eliminiert. Auf ihr werden „heterogene Orte“ auf derselben Ebene zusammengeführt, doch die Handlungspraktiken des Übergangs seien verschwunden:

„Die Karte, dieser Gesamt-Schauplatz, auf dem die ursprünglich disparaten Elemente vereint sind, [...] verbirgt mit ihren Voraussetzungen und Folgen, wie hinter den Kulissen des Theaters, diejenigen Handlungen, deren Ergebnis oder deren künftige Möglichkeiten sie ist.“²¹⁴

Während die Karte also ihr Ergebnis in einem „Schaubild“ findet, heben die „Erzählungen vom Raum“ das aktive Mitproduzieren des Raums hervor. Sie inkludieren Handlungsmöglichkeiten der Raumaneignung und leiten zur Bewegung an. Der

²¹² Certeau, Michel de: *Kunst des Handelns*, S. 221.

²¹³ Ebda., S. 222.

²¹⁴ Ebda., S. 225.

materielle Raum ist zwar ein vorgegebener, doch die Erzählungen berichten trotz allem, was man in ihm und mit ihm *tun* kann.²¹⁵ Durch die Handlung entsteht, wie in der Einleitung des Kapitels beschrieben, eine neue Ebene, die zur Gestaltung des Raums beiträgt und ihn verändert.

Die Steuerung von Gehen und Sehen durch die institutionalisierten Strukturen des Tiergartens sowie die Beschreibungen und Markierungen von Wegsystemen und Karten werden für die Analyse der dritten Nesterval-Aufführung einen bedeutsamen Ausgangspunkt darstellen.

9. Nestervals *Elefanten, die schlafen*

Dieses letzte Analysekapitel beschäftigt sich mit der Aufführung von Nestervals *Elefanten, die schlafen*. Das Abenteuer, ein Auftragswerk für das Informations- und Werbemedium INFOSCREEN, wurde zwei Mal an zwei aufeinanderfolgenden Tagen im Tiergarten Schönbrunn gespielt. Der erste Termin fand am 18.06.2018, der zweite am 19.06.2018, von jeweils 16:00 bis 18:00 statt. Sämtliche nachfolgende Beobachtungen beziehen sich auf meine Teilnahme an der zweiten Aufführung am 19. Juni.

Der Schauplatz dieses Abenteuers, der Zoo Schönbrunn, weicht insofern von den beiden bereits besprochenen Spiel-Räumen ab, als sein Zutritt beschränkt ist: Das gesamte Tiergarten-Areal ist umzäunt und kann nur durch drei Tore betreten werden: Durch den Haupteingang in Hietzing, durch den Eingang am Neptunbrunnen und durch das Tor am Tirolergarten. Für den Eintritt muss ein Ticket gelöst werden, das an den Tagen des Nesterval-Abenteuers, an denen der Tiergarten wie gewohnt Betrieb hatte, von den BesucherInnen der Performance zusätzlich zum Aufführungsticket zu erwerben war.

Welche Auswirkung und Bedeutung die Strukturen des institutionalisierten Raums des Tiergartens auf die Performance und deren räumliche Prozesse und Situationen hatte, soll im Anschluss an eine historische und raumtheoretische Betrachtung des Spiel-Raums Zoo Schönbrunn beschrieben werden.

²¹⁵ Vgl. ebda., S. 225f.

9.1. Spiel-Raum Tiergarten Schönbrunn

Der Tiergarten Schönbrunn ist der älteste zoologische Garten weltweit. Seine Begründung wird auf das Jahr 1752 datiert, doch sein Ursprung lässt sich bis ins 16. Jahrhundert zurückverfolgen, als auf dem Gelände von Schloss Neugebäude sowie später auch im Garten des Belvedere erste Menagerien gegründet wurden. Die Menagerie im Schlosspark Schönbrunn geht auf den Mann Kaiserin Maria Theresias, Franz Stephan von Lothringen, zurück, der den Bau der Anlage veranlasste. Sie wurde 1752 fertig gestellt, sieben Jahre später auch der Pavillon im Zentrum der Menagerie.²¹⁶ Von diesem Zentrum aus verliefen (und verlaufen heute noch) Wege, die einen „Kreis von etwa 150 Metern Umfang in dreizehn Logen“²¹⁷ unterteilten. Die so entstandenen Kreissegmente, in denen sich die Gehege befanden, waren bis zu der umfassenden Neugestaltung des Tiergartens im ausgehenden 19. Jahrhundert von Mauern gesäumt, was die Einsicht in die Gehege massiv hemmte. Die Menagerie, deren Besuch zunächst nur der kaiserlichen Familie gestattet war, wurde im Jahre 1778 für das breite Publikum und ohne Eintrittspreis geöffnet, allerdings zunächst nur an Sonntagen und für „anständig gekleidete Personen“.²¹⁸ Durch regelmäßigen Zukauf exotischer Tiere wurde der zoologische Garten rasch zu einem Publikumsmagnet, sowohl für die Wienerinnen und Wiener, als auch für Gäste aus dem Ausland. Unter Zoodirektor Alois Kraus wurde ab 1884 die bereits erwähnte Modernisierung der gesamten Anlage begonnen, bei der auch die barocken Mauern durch Gitter ersetzt und viele der Gehege im Sinne einer als artgerecht empfundenen, kulissenhaften Gestaltung verändert wurden. Die beiden Weltkriege verwundeten auch den Tiergarten Schönbrunn schwer: Zahlreiche Tiere fielen Bombenangriffen zum Opfer oder verstarben infolge der drastischen Versorgungsengpässe. Die Gehege mussten nach Kriegsende saniert oder teilweise komplett neu aufgebaut werden. Im Jahre 1926 wurde die Menagerie außerdem offiziell in „Tiergarten Schönbrunn“ umbenannt.²¹⁹ Trotz aller Neuerungen, die der Zoo seit den 1950er Jahren durchlebte, sah sich der Tiergarten besonders in den 80er Jahren mit rücklaufenden BesucherInnenzahlen und groben Imageproblemen

²¹⁶ Vgl. o.N.: „Die Historie des Zoos im Detail“, Website des Tiergartens Schönbrunn, <https://www.zoovienna.at/besuch-und-tickets/die-geschichte-des-tiergartens/>, (letzter Zugriff: 11.09.2018).

²¹⁷ Knauer, Friedrich: *Schönbrunn. Belehrender Führer für den Besucher des Schlosses, des Parkes, der Menagerie, des botanischen Gartens und der übrigen Anlagen*, Wien: Lechner 1898, S. 14.

²¹⁸ Vgl. o.N.: „Die Historie des Zoos im Detail“.

²¹⁹ Vgl. ebda.

konfrontiert. Bemängelt wurde vor allem eine unzeitgemäße Tierhaltung, zur vielfach diskutierten Verlegung oder gar Schließung des Zoos kam es jedoch nicht. Dieser wurde durch die Ausgliederung des Tiergartens aus der Bundesverwaltung im Jahr 1991 entgegengewirkt. Seither ging es mit dem Ruf wie auch der Besucherstatistik wieder bergauf, die 2008 mit 2,6 Millionen BesucherInnen ihren Höhepunkt erreichte. Heute leben auf dem 17 Hektar großen Areal beinahe 9.000 Tiere von über 700 Arten,²²⁰ die an 365 Tagen im Jahr besucht werden können. Dass ein solcher Besuch früher wie heute durch bestimmte Strukturen geregelt ist, die ein gewisses Verhalten im Raum suggerieren und anderes Verhalten einschränken, soll im Folgenden abgehandelt werden. Dazu möchte ich zuerst die Geschichte der Disziplinierung der Zoo-BesucherInnen nachzeichnen und einen Überblick über explizite Verbote im Tiergarten bieten. Im Anschluss soll die implizite Verhaltenssteuerung, die durch Wegsysteme und räumliche Arrangements erreicht wird, beleuchtet werden. Das Navigieren durch den Raum des Tiergartens soll in Bezugnahme auf Michel de Certeaus Konzept von Karte und Wegstrecke beispielhaft besprochen werden und wird auch in der nachfolgenden Analyse von Nestervals *Elefanten, die schlafen* von Bedeutung sein.

9.1.1. Disziplinierung der Tiergarten-BesucherInnen

Mit der Öffnung der Menagerie Schönbrunn für die Allgemeinheit im Jahre 1779 gingen abgesehen von den bereits genannten Kleidungs Vorschriften zunächst noch kaum Ge- und Verbotshängungen einher – im Gegenteil. Um 1800 war es keine Ausnahme, dass etwa Wärter oder BesucherInnen des Zoos die Tiere in den Gehegen reizten, um mehr „Action“ geboten zu bekommen. Erst im Verlauf des 19. Jahrhunderts wurde das Verhalten der Zoo-BesucherInnen durch das Erlassen von Verboten reglementiert und das Publikum gleichsam erzogen. Die Versuche, die Zoo-BesucherInnen zu gesittetem, tiergerechtem Verhalten zu disziplinieren, fruchteten jedoch nicht sofort. Weiterhin gab es Fälle von Tierquälerei oder schlichtweg dummen Taten von BesucherInnen, die beispielsweise Zündhölzer oder Spiegel-Scherben in die

²²⁰ Vgl. o.N.: „Tiergarten Schönbrunn“, Website des Tiergartens Schönbrunn, <https://www.zoovienna.at/ueber-uns/tiergarten-schonbrunn/>, (letzter Zugriff: 11.09.2018).

Tiergehege werfen.²²¹ Und auch ohne böse Absicht kamen Tiere regelmäßig durch unerlaubtes Füttern zu Schaden. Diese Unart war den Besucherinnen und Besuchern wohl am schwierigsten auszutreiben, denn obwohl seit dem Jahr 1906 Besucherordnungen erlassen wurden, wurde dieses Fehlverhalten bis in die 1920er Jahre und darüber hinaus beklagt.²²²

In den Besuchsvorschriften eines Führers durch Schloss Schönbrunn und die umliegenden Areale aus 1960 wird auf folgende Regeln hingewiesen:

„Es ist v e r b o t e n, die Tiere zu necken, ruhende Tiere aufzustören, die Barrieren zu übersteigen, an die Gitter und Glasscheiben zu klopfen, in die Käfige zu greifen und die Tiere zu berühren, in die Anlagen zu treten, sowie Gras und Pflanzen abzureißen. Durch die Fütterung der Tiere von Seiten des Publikums erleidet die Menagerie alljährlich schweren Schaden. Man beachte daher besonders die an den betreffenden Käfigen angebrachten Warnungstafeln.“²²³

In der aktuellen Besucherordnung des Tiergartens Schönbrunn finden sich nach wie vor die Hinweise bezüglich des absoluten Fütterungsverbots, der Verbote des Übertretens von Absperrungen oder des Einsteigens bzw. Hineingreifens in die Gehege sowie des Klopfens an Scheiben und generelles Lärmen in der Nähe der Tiere. Zusätzlich wird auf die Aufsichtspflicht von Eltern gegenüber ihren Kindern hingewiesen, weiters, dass das Mitführen von Hunden mit Ausnahme von Assistenzhunden nicht gestattet ist, ebenso wie das Betreten der Grünanlagen, das Fahren von Fahrrädern, Skateboards und dergleichen sowie das Ballspielen.²²⁴

Dem Verlassen der angelegten Wege im Tiergarten entgegenzuwirken, wird heute noch durch das Anbringen von entsprechenden Hinweisschildern, die mit Worten oder Symbolen das Betreten der umliegenden Grünflächen verbieten, versucht. Diese Schilder sind nur ein Teil der räumlichen Strukturen, die implizit und explizit die Bewegung und in direkter Folge auch das Schauen des Publikums im Tiergarten steuern, wie ich im nächsten Unterkapitel näher erläutern möchte.

²²¹ Vgl. Hochadel, Oliver: „Vor den Gitterstäben. Die Besucher der Menagerie Schönbrunn im 19. und frühen 20. Jahrhundert“, in: *Menagerie des Kaisers – Zoo der Wiener. 250 Jahre Tiergarten Schönbrunn*, hrsg. von Mitchell G. Ash u. Lothar Dittrich, Wien: Pichler 2002, S. 173.

²²² Vgl. ebda., S. 173f.

²²³ o.N.: *Neuer Führer durch Schloss Schönbrunn. Park mit den Statuten / Schloß / Tiergarten / Palmenhaus etc.*, Wien: Saturn [1960], S. 4.

²²⁴ Vgl. o.N.: „Besucherordnung“, Website des Tiergartens Schönbrunn, <https://www.zoovienna.at/besuch-und-tickets/besucherordnung/>, (letzter Zugriff: 11.09.2018).

9.1.2. Räumliche Strukturen im Tiergarten

Ein Besuch im Tiergarten bedeutet für das Publikum, dass es *gehen* und *sehen* muss, um den Garten, die (künstlich erschaffene) Natur und die Tiere wahrnehmen zu können.

Christina Wessely, die sich umfassend mit dem Spazieren und Wahrnehmen im Tiergarten auseinandergesetzt hat, schreibt darüber:

„Das Sehen ist im Tiergarten vor allem und ganz wesentlich bestimmt von den in den jeweiligen historischen Konzeptionen (d.h. von der Menagerie bis zu einem modernen Zoo) vorgesehenen Gehstrukturen. [...] Indem etwa Wegesysteme auf eine ganz bestimmte Art und Weise angelegt werden, können spezifische Blickführungen und Sehstrukturen erzeugt werden.“²²⁵

Die Wegsysteme der kaiserlichen Menagerie sind im heutigen Tiergarten Schönbrunn nach wie vor vorhanden – darüber hinaus hat der Zoo jedoch räumliche Erweiterungen erfahren, die von den veralteten Logen-Strukturen abweichen. Ein Blick auf den Übersichtsplan des Tiergartens lässt erkennen, dass die später entstandenen Wegsysteme wesentlich weniger geometrisch und nicht geradlinig verlaufen, dass das Zentrum des Tiergartens aber immer noch der barocke Pavillon bildet. Die bewusste Anlegung der Gehege sowie der Wege um sie herum steuert also sowohl die Bewegung der Zoo-BesucherInnen als auch deren Blickführung. Zwar bestehen dennoch Möglichkeiten, als BesucherIn von diesen Strukturen abzuweichen, doch generell wirkt sich der inszenierte Raum des Tiergartens einschränkend auf diese Möglichkeiten aus. Wessely subsumiert:

„Die Intentionen des Designs, wie gesehen oder gegangen werden soll, müssen also nicht mit dem tatsächlichen Erleben übereinstimmen, zielen aber zumindest auf eine möglichst umfassende Deckungsgleichheit.“²²⁶

Eine weitere Beobachtung Christina Wesselys lautet, dass sich in ebendiesen Strukturen des Tiergartens Zitate urbaner Praktiken erkennen lassen und „sich Bedeutungen des

²²⁵ Wessely, Christina: „Um das Rhinoceros zu sehen, beschloss auch ich, hinauszugehen.“ Spazieren und Wahrnehmen im Tiergarten“, in: *Menagerie des Kaisers – Zoo der Wiener. 250 Jahre Tiergarten Schönbrunn*, S. 419.

²²⁶ Ebda., S. 420.

Städtischen in die virtuelle Wildheit des Zoos“²²⁷ einschreiben. Wesselys These ist, dass, um im Zoo die Natur erfahrbar zu gestalten, bewusst auf Praktiken aus dem Alltagsleben zurückgegriffen wird. So würden etwa alltägliche „Techniken der Wahrnehmung und Bewegung“ zitiert und inszeniert, die beim Publikum für ein Gefühl der Sicherheit beim Deuten von Zeichen erzeugen und ihm „als individuelle Erfahrungen erscheinen“.²²⁸

Die bereits beschriebenen expliziten wie impliziten Regeln, also einerseits die offizielle Besucherordnung, die Hinweistafeln und Schilder neben den Wegen, andererseits die Wegführungen und Pflanzungen von Hecken und Bäumen sowie das Design der Gehege, die sowohl Bewegung als auch Blicke steuern, lassen sich laut Wessely mit den Techniken von Bewegung und Wahrnehmung in Großstädten vergleichen. An dieser Stelle lässt sich ein Bezug zu den Theorien Michel de Certeaus herstellen (vergleiche dazu die Kapitel 6.1 und 8.2), die das Gehen und Sehen im urbanen Raum behandeln. Zur Erinnerung: Certeau beschreibt zwei verschiedene Positionen der städtischen Raumnutzung, die des emporgehobenen Voyeurs, der das Gewirr der Stadt von oben betrachtet und die des Fußgehers, der im Gehen den Raum wahrnimmt und ihn sich aneignet. Den beiden Positionen des Sehens und des Gehens entsprechen in den von Certeau analysierten Stadtbeschreibungen die Formen der Karte respektive der Wegstrecken.

Interessant ist, dass Certeaus Wegstrecken, die stets als Handlungsanweisungen formuliert sind, in den Zooführern des 19. und frühen 20. Jahrhunderts bevorzugt zur Anwendung kamen. In ihnen wurden ganze „Bewegungschoreografien“ forciert, indem der genaue Ablauf und die Gehrichtung durch den Tiergarten beschrieben wurden. So liest sich beispielsweise in Friedrich Knauers „belehrendem Führer“ aus 1898:

„Wir treten nun aus der vom Schlosse zur Menagerie führenden Allee durch das Gitterthor in den Raum der Menagerie und finden in der Mauer rechts in fünf Thierabtheilungen: [...]. Hier führt zur Rechten ein Eingang zu den Ziegen und Schafen, den wir vorläufig übergehen. [...] Nun schreiten wir zu den vis-à-vis auf

²²⁷ Wessely, Christina: „Lesarten des Natürlichen. Tiergärten und urbaner Raum“, in: *Mensch, Tier und Zoo. Der Tiergarten Schönbrunn im internationalen Vergleich vom 18. Jahrhundert bis heute*, hrsg. von Mitchell G. Ash, Wien [u.a.]: Böhlau 2008, S. 135.

²²⁸ Ebda., S: 135.

der linken Seite der Allee gelegenen Zwingern der Lippenbären und Malayenbären.“²²⁹

Derartige Tiergarten-Führer versuchten also nicht nur die genauen Bewegungsabläufe, sondern auch die Wahrnehmung im Zoo zu kontrollieren. Im Vergleich zur Großstadt, deren Chaos als unüberblickbar empfunden wurde, sind Tiergartenkonzepte jedoch „immer schon durch eine Perspektive des Überblicks charakterisiert, sei es die Geometrie barocker Anlagen [...], oder die Ordnung des Zufälligen in landschaftsgärtnerischen Konzepten“.²³⁰ Die Techniken von Bewegung und Wahrnehmung im Zoo sind also von Strukturen gesteuert, wie sie das Publikum aus dem städtischen Alltag kennt, bloß erheblich vereinfacht. Es kann somit auf die erprobten Verhaltens-Sets zurückgreifen und diese Strukturen im Handeln reproduzieren. Der Tiergarten kann laut Christina Wessely darum auch deshalb als Erholungsort erscheinen, weil „die Besucher die Wahrnehmungstechniken, die zur Anwendung gebracht werden müssen, aus der Stadt schon kennen“, bei denen es sich um „Zitate urbaner Praktiken“ handelt, die, „so die der Inszenierung eingeschriebene Vorstellung, nur noch den Konsum aufbereiteter Bilder erfordern.“²³¹

Neben dem Vergleich zwischen Strukturen des Tiergartens und der Stadt stößt man immer wieder auch auf Vergleiche von Zoo und Theater. Jene betonen zumeist die Gemeinsamkeiten der beiden Institutionen, etwa, dass beide einen Raum (einen Schauplatz), Performende und ein Publikum umfassen sowie zu Bildungs- und Unterhaltungszwecken eingerichtet seien.²³² Was das theatrum, den Schauplatz angeht, so hat Kenneth Polakowski in einem Vergleich der Designs von Bühnenräumen im Theater und von Gehegeräumen in Zoos festgestellt, dass beide in ähnlichen Formen zutage treten und einem ähnlichen Zweck dienen. Beide „Bühnen“ zielen nämlich auf eine emotionale (und intellektuelle) Reaktion der Zuschauenden ab, doch je nach Ausführung können die Kulissen oder Environments entweder als bloßer Hintergrund fungieren, oder aber Teil der Aufführung sein.²³³ Polakowski vergleicht daraufhin drei Formen von Gehege-Designs mit drei Typen von Theaterbühnen hinsichtlich der Positionierung des Publikums und der daraus resultierenden Blickführung: Als Erstes

²²⁹ Knauer, Friedrich: *Schönbrunn. Belehrender Führer*, S. 18.

²³⁰ Wessely, Christina: „Lesarten des Natürlichen. Tiergärten und urbaner Raum“, S. 141.

²³¹ Ebda., S. 141.

²³² Vgl. Polakowski, Kenneth J.: „A Design Approach to Zoological Exhibits: The Zoo as Theater“, in: *Zoo Biology*, Vol. 8, Issue S1, 1989, S. 130.

²³³ Vgl. ebda., S. 130f.

stellt er die Guckkastenbühne neben barocke Formen der Gehege-Gestaltung, bei der die BesucherInnen statisch positioniert sind und nur eine Blickrichtung möglich ist, um das Geschehen auf der Bühne, beziehungsweise die Tiere im Gehege zu beobachten (nach Richard Schechner würde dies dem *single focus* entsprechen). Zweitens stellt Polakowski die Arena-Bühne einem ähnlichen Gehege-Design gegenüber, bei dem das Publikum von mehreren Seiten um das Gehege herum auf die Tiere sehen kann, dadurch gegebenenfalls aber auch andere BesucherInnen auf der gegenüberliegenden Seite im Blick hat. Zuletzt vergleicht er das Environmental Theatre mit den „landscape immersion exhibits“, die das Publikum wie auch die Performenden entweder komplett umschließen oder die Position von eingesperrten Tieren und außenstehenden Beobachtenden umkehren.²³⁴

In jedem Fall lenken die unterschiedlichen Gehege-Formen genauso wie die verschiedenen Bühnen den Blick des Publikums, indem sie manche Blickführungen ermöglichen und andere wiederum einschränken oder verhindern. Darüber hinaus würde dieses „Zuschauerparadigma [...] quasi automatisch Verhaltensdispositive wie etwa die genaue Beobachtung und die konzentrierte Aufmerksamkeit“²³⁵ einschließen, so Marianne Klemun. Wenn sie die Menagerien mit dem Phänomen des Theaters assoziiert, so bezieht sie sich ebenfalls auf die räumlichen Ordnungen und das dadurch beeinflusste Verhalten des Publikums. Da sich ihre Untersuchungen allerdings ausschließlich auf die Menagerien, nicht auf moderne Tiergärten, beziehen, vollzieht sich bei Klemun die Aufteilung der Rollen anders als bei Polakowski. Für Klemun nämlich sind die Zoo-BesucherInnen die HauptakteurInnen, die zwar beobachtende Subjekte sind, ähnlich der Figur des Flaneurs jedoch vor allem selbst wahrgenommen werden möchten. Der Tiergarten bildet für diese Schau die Kulisse, die Tiere „werden als Requisiten eingebracht“.²³⁶ Oliver Hochadel, dessen Forschungsschwerpunkt sich ebenfalls auf das frühe Zoo-Publikum des 19. Jahrhunderts richtet, bezeichnet die BesucherInnen der Menagerie gleichfalls als „Subjekt und Objekt der Betrachtung“, da sie die Tiere beobachten und „gleichzeitig von anderen Besuchern beobachtet“²³⁷ werden. Die Tiere des Zoos würden auf Beschreibungen und Postkarten jener Zeit fast

²³⁴ Vgl. ebda., S. 132.

²³⁵ Klemun, Marianne: „Amor im Zoo: Schau-Platz, Be-Sinnen und rekursives Wahrnehmen“, in: *Mensch, Tier und Zoo. Der Tiergarten Schönbrunn im internationalen Vergleich vom 18. Jahrhundert bis heute*, hrsg. von Mitchell G. Ash, Wien [u.a.]: Böhlau 2008, S. 74.

²³⁶ Ebda., S. 75.

²³⁷ Hochadel, Oliver: „Vor den Gitterstäben“, S. 176.

komplett in den Hintergrund gedrängt, an ihrer Stelle rücken die BesucherInnen in den Fokus. Diese Verschiebung sei für das 19. Jahrhundert als charakteristisch anzusehen, so Hochadel, und wäre Symptom der im Entstehen begriffenen Massenkultur, „die den ‚visuellen Konsum‘ breiter Bevölkerungsschichten gleichermaßen stimuliert wie befriedigt.“²³⁸

Erst seit dem letzten Jahrhundert scheint das Betrachten von Tieren im Zoo wieder an Bedeutung gewonnen zu haben, wobei „neben dem menschlichen Blick auf das Tier auch der tierische Blick auf den Menschen von großer Bedeutung“²³⁹ ist. Das „Zurückblicken“ des Tieres übt offenbar eine solche Faszination auf das Publikum aus, dass trotz aller Verbote und Hinweise das aufmerksamkeitserregende, störende Verhalten der BesucherInnen gegenüber den Tieren teils schwer zu unterdrücken ist. Denn die Grenze zwischen beiden, der Zaun oder die Glaswand, die dem Publikum die Beobachtung der Tiere erst ermöglicht, würde in Momenten der „gegenseitigen Wahrnehmung“ verblassen und „etwas Magisches“ ermöglichen, so Christina Wessely.²⁴⁰

Am konkreten Beispiel der Nesterval-Aufführung *Elefanten, die schlafen*, soll in den folgenden Kapiteln 9.2 und 9.3 gezeigt werden, wie der performative Raum der Aufführung in die räumlichen Strukturen des Tiergartens Schönbrunn eingeschrieben wurde, wie sich jene Strukturen auf das Verhalten von Performenden und Performance-BesucherInnen auswirkte und welche räumlichen Prozesse und Situationen daraus entstehen konnten.

9.2. Aufbau der Produktion

9.2.1. Das Spielkonzept

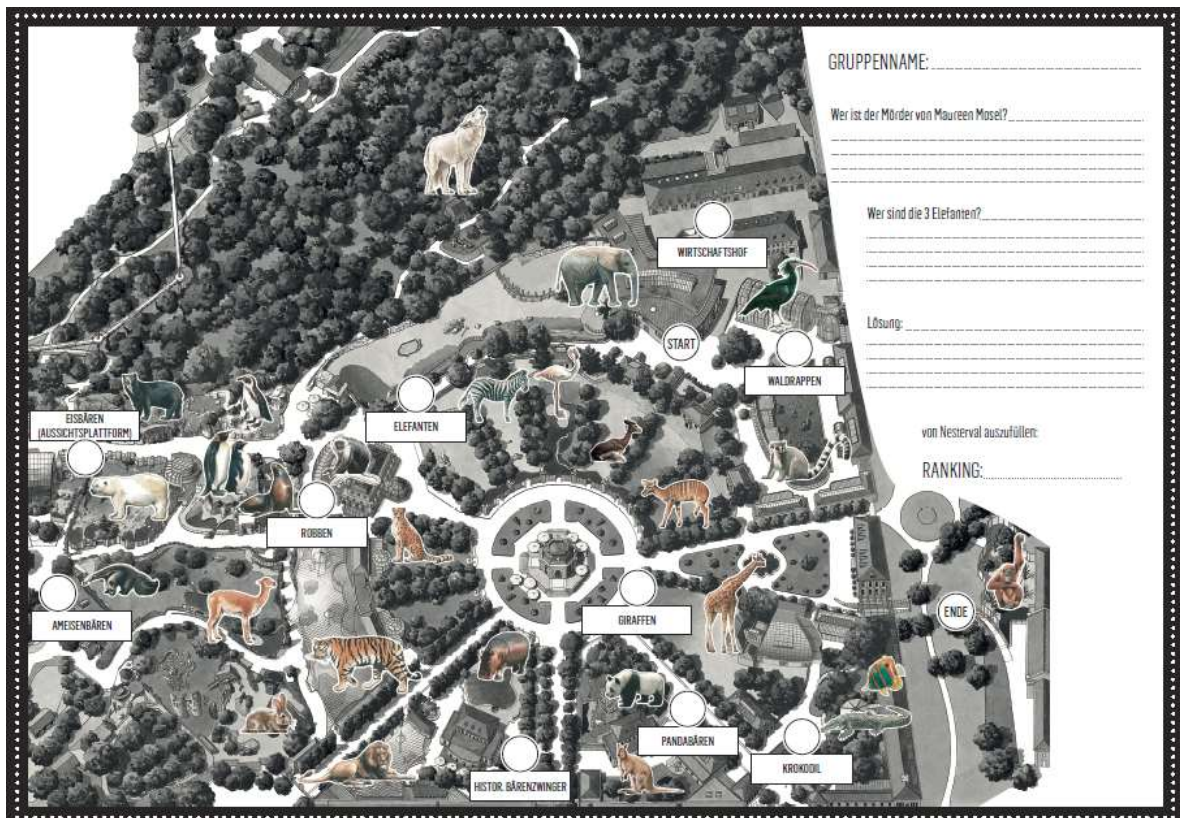
Nestervals *Elefanten, die schlafen* wurde am 19. Juni 2018 zwischen 16:00 und 18:00 zum zweiten und zugleich letzten Mal aufgeführt. Der Treffpunkt für die Performance-TeilnehmerInnen befand sich bereits im Tiergarten, genauer gesagt auf einem kleinen Platz vor dem Elefantenhaus. Die Teilnehmenden konnten, sofern sie nicht ohnehin

²³⁸ Ebda., S: 176.

²³⁹ Wessely, Christina: „Um das Rhinzeros zu sehen, beschloss auch ich, hinauszugehen.“, S. 436.

²⁴⁰ Ebda., S: 439.

JahreskartenbesitzerInnen des Tiergartens waren, vergünstigte Eintrittstickets an der Zoo-Kassa erwerben. Vor dem Elefantenhaus begann der Check-In, bei dem das Publikum nach Vorweisen des Performance-Tickets in Gruppen zu je sechs Personen aufgeteilt wurde. Jede Gruppe erhielt einen Gruppennamen, der auf farbigen Aufklebern notiert war, die gut sichtbar auf der Kleidung zu tragen waren. Außerdem gab es für jedes Team einen gefalteten Spielplan, der eine Seite mit Regeln, eine Doppelseite mit Spielinformationen (inklusive Portraits, Namen und Stammbaum der auftretenden Charaktere) sowie eine Karte des Tiergartens, auf der die bespielten Stationen markiert waren (Siehe Abbildung 9), enthielt. Bereits während des Check-Ins mischten sich verschiedene Charaktere des Abenteuers unter das Publikum, die erzählten, für ein Familienfest des Nesterval-Clans erschienen zu sein: Es handelt sich um zahlreiche Familienmitglieder sowie das Personal und einige engagierte Hilfskräfte, die das Fest



9 Karte im Spielplan mit den markierten Stationen

unterstützen sollen. Doch bereits während der feierlichen Ansprache passiert ein Unglück: Ein versuchter Mordanschlag auf Mary van Nesterval. Der unter den Gästen befindliche Detektiv Stubbs bittet das Publikum um Hilfe: Es gilt, den Täter oder die Täterin zu finden, die hinter dem Angriff auf Mary steckt und möglicherweise ebenfalls mit einem Mord zu tun hat, der sich eine Woche zuvor in Salzburg zugetragen hat. Um den Kriminalfall zu lösen, müssen die Gruppen unter Einhaltung der Regeln möglichst

viele der zehn Stationen aufsuchen, um den jeweils zu zweit positionierten Charakteren Fragen nach ihren Alibis und eventuellen Motiven zu stellen. Die Regeln besagten, dass sich die Gruppen frei bewegen dürfen, als Gruppe aber zusammenbleiben sollen, dass bei einer bereits „belagerten“ Station zunächst eine freie aufgesucht werden solle und dass zur Teilnahme an der Prämierung die pünktliche Abgabe des Lösungsvorschlages in der ORANG.erie vonnöten sei. Des Weiteren wurde ausdrücklich darauf hingewiesen, nicht darauf zu vergessen, wo man sich befände, und dass sämtliche Regeln, die für normale Zoo-BesucherInnen bestehen, auch für die Teilnehmenden des Abenteuers gelten. Explizit hervorgehoben wurden die Verbote, die Tiere zu füttern, Absperrungen zu übertreten oder in Gehege zu greifen sowie zu Lärmen und an Scheiben zu klopfen.

Für die vollständige Lösung musste der Name des Mörders oder der Mörderin herausgefunden werden, außerdem wer die drei titelgebenden „schlafenden Elefanten“ seien und welche Motive zu dem Mord geführt haben. In einem abschließenden Show-down in der ORANG.erie wurde der Fall schließlich aufgeklärt und wie immer als Abschluss eine Siegergruppe prämiert.

9.2.2. Die Stationen

Exklusive der als „Start“ und als „Ende“ markierten Punkte waren auf der (unvollständigen) Karte des Zoos im Spielplan zehn Stationen eingezeichnet, die großteils nach den Tieren benannt waren, vor deren Gehegen sie positioniert waren. Die Namen der Stationen lauteten: Waldrappen, Elefanten, Robben, Eisbären



10 Raumeindruck von der Station vor dem Giraffen-Gehege

(Aussichtsplattform), Ameisenbären, Giraffen, Pandabären, Krokodil, historischer Bärenzwinger und Wirtschaftshof. Die Einführungsszene wurde neben dem Elefantengehege auf und um einen nachgebildeten Kunststoff-Elefanten gespielt, der einen Korb auf dem

Rücken trägt, in den man hineinklettern kann. Das Publikum, unter dem sich zu diesem Zeitpunkt auch noch einige der Charaktere aufhielten, sammelte sich um diesen Elefanten, um den Prolog zu hören und machte sich anschließend zu den weiteren Stationen auf.

An jedem der zehn Standorte verweilten zwei Charaktere, die wegen der Nesterval-



// Raumeindruck von der Station "Ameisenbären"

Feier in den Tiergarten gekommen waren, sich nach dem Tumult um die Attacke auf Mary van Nesterval jedoch im Zoo verstreut hatten. Laut einer Information im Spielplan würden sämtliche Charaktere wahre Geschichten erzählen, es mit den Namen aber nicht so genau nehmen. Da die Zeit für den Besuch aller Stationen ohnehin recht knapp war, hatte man als Gruppe eine Strategie

zu finden, sich auf möglichst kurzen Wegen durch den Tiergarten zu bewegen und den Charakteren sehr gezielte Fragen nach ihren Alibis und Motiven zu stellen. War eine Station bereits von einer anderen SpielerInnen-Gruppe besetzt, konnte man entweder, sofern man noch nahe genug an die Charaktere herankam, einfach mithören, warten bis die Station wieder frei war, oder vorerst zur nächsten weitergehen. Das „Mitlauschen“ gestaltete sich zwar einfacher als etwa bei *Jedermanns Alptraum*, wurde allerdings manchmal von Seiten der Charaktere unterbunden, die sich von zu vielen Personen belagert fühlten. Der Navigation diene dabei einerseits die Überblickskarte im Spielplan, andererseits die aufgestellten Wegweiser des Zoos, die mit Tier-Symbolen in die Richtung der jeweiligen Gehege wiesen. Einige Teilnehmende konnten eventuell auch aufgrund regelmäßiger Tiergarten-Besuche auf ihre Erfahrung und somit bessere Orientierung vertrauen.

Die abschließende Szene fand in der ORANG.erie statt, einem Gebäude, das ehemals ein Palmenhaus der kaiserlichen Menagerie war. Es wurde 2009 komplett saniert und beinhaltet heute das Gehege der Orang-Utans, das vom Rest der langgezogenen Halle nur durch große Glasfenster getrennt ist. Vor eben dieser Fensterfront reichten sich die Charaktere zum Ende des Abenteuers auf, während das Publikum ihnen (und dem Affengehege) gegenüber auf dem Fußboden Platz nahm oder an den Seiten stehen blieb.

Da das Ende des Abenteuers für 18:00 angesetzt war und der Tiergarten um 18:30 schließt, mussten PerformerInnen wie auch Publikum das Areal nach dem Finale bald verlassen.

9.3. Räumliche Prozesse und Situationen

Da das Abenteuer *Elefanten, die schlafen* im Gegensatz zu den beiden anderen besprochenen Produktionen zu mehr als einer Aufführung in Wien kam, möchte ich an dieser Stelle erneut darauf hinweisen, dass sich die nachfolgenden Schilderungen auf meinen Besuch am 19. Juni 2018 beziehen.

Die Bewegung des Publikums, die auch bei dieser Produktion einen wichtigen Teil des Konzeptes darstellte, war im Vergleich zur Bewegung auf dem Karlsplatz oder der Ringstraße wesentlich deutlicher beschränkt. Der institutionalisierte Raum des Tiergartens und die ihm eingeschriebenen expliziten wie impliziten Regeln steuerten das Gehen und in weiterer Folge auch das Sehen der Teilnehmenden in gleichem Maße wie das der Zoo-BesucherInnen. Während Bewegung und Wahrnehmung von Tiergarten-BesucherInnen bereits in den vorausgehenden Kapiteln besprochen wurden, wurde diese räumliche Ebene für die Spielerinnen und Spieler des Nesterval-Abenteuers von einer weiteren, performativen Ebene überlagert. Die TeilnehmerInnen, die ebenso Tiergarten-BesucherInnen waren, hatten ihre Aufmerksamkeit innerhalb der institutionalisierten Strukturen dennoch anders auszurichten als bei einem gewöhnlichen Zoo-Besuch. Auf der Suche nach den Stationen und Charakteren richtete sich der Fokus zunächst auf das Entdecken ebendieser und während der Gespräche auf deren Gebärden und Erzählungen. Dass sich die beiden Ebenen permanent überlagerten, wurde besonders an den „Leerstellen“, etwa auf den Wegen zwischen den Stationen, sichtbar, oder aber wenn es zu unerwartetem, unbeeinflussbarem „Eindringen“ der einen Ebene in die andere kam.

So konnte beispielsweise der Blick, der soeben auf einen der Charaktere gerichtet war, durch ein plötzliches Auftauchen oder eine abrupte Bewegung eines Tiers im Hintergrund abgelenkt werden. Ebenso konnte ein Gespräch mit einer der Nesterval-Figuren etwa durch eine Zoo-Durchsage unterbrochen werden, in der die Eltern eines verloren gegangenen Kindes zur Kassa gerufen wurden. In solchen Situationen kam es

auf die souveränen, wie selbstverständlich wirkenden Reaktionen der PerformerInnen an, welche die Signale der „anderen“ Ebene flüssig in die fiktive Ebene miteinbezogen, anstatt sie zu ignorieren.

Einen weiteren unvorhersehbaren Einfluss auf die Beweglichkeit innerhalb des Tiergartens stellte die Mitte Juni nach wie vor kritische Situation bezüglich des sogenannten Eichenprozessionsspinners dar. Die Raupen, deren feine Härchen schwere allergische Reaktionen oder sogar Atembeschwerden hervorrufen können, waren bereits im Mai massenhaft im Schlosspark Schönbrunn aufgetreten, weswegen auch im Juni noch vereinzelte Wege im Park und im Tiergarten gesperrt oder mit Warnschildern versehen waren. Da der bewaldete Teil des Zoos in Richtung des Tirolergartens jedoch nicht bespielt wurde, hatte das Raupen-Problem zumindest keine direkte einschränkende Wirkung auf den Raum der Performance.

Dass die Ebene der Alltags-Realität des Zoos zu jeder Zeit auf die Ebene der Performance einwirken kann, zeigte sich auch in unkontrollierbaren Aktionen und Reaktionen der uneingeweihten Tiergarten-BesucherInnen. So wurden an der Station „Pandabären“ nicht nur die beiden dort zugeteilten Performenden, sondern in weiterer Folge auch Teilnehmende einer Spielergruppe von einer älteren Zoo-Besucherin in ein Gespräch über den vermeintlich mangelhaften Zustand des Geheges verwickelt. Die Dame, die sich zunehmend in Rage redete, war nicht sofort zu beschwichtigen, oder gar abzuwimmeln und schien auch im Gespräch mit den zwei Performenden nicht zu bemerken, dass diese nicht aus ihren Rollen traten.

An der Station des „alten Bärenzwingers“ machte das außergewöhnliche Verhalten der Performance-Figuren Harriet und Mancel Svoboda eine Gruppe von Buben im Volksschulalter skeptisch. Das teils laute und hysterische Gelächter Harriets schien nicht in das Verhalten einer Zoo-Besucherin zu passen, wie es in der Vorstellung der Kinder zu sein habe, die womöglich selbst gelernt hatten, dass das Lärmen im Tiergarten nicht erlaubt ist. Verdutzt beobachteten sie das Geschehen für einige Augenblicke und fragten sich laut, ob die Frau denn betrunken sei, bevor sie kopfschüttelnd weitergingen.

Auch zwischen den Tieren und der Ebene des Nesterval-Abenteuers kam es zur Herstellung von Bezügen. Dies geschah entweder, indem die Charaktere auf wahrgenommene Aktionen der Tiere mit Kommentaren reagierten, oder von sich aus ihr Wissen über die jeweiligen Arten mit den Spielerinnen und Spielern teilten. An der

Station „Ameisenbären“ erfuhren die Teams beispielsweise allerhand Informationen über die Tiere hinter den Glaswänden, sofern sie nicht einschritten und das Gespräch wieder auf den Kriminalfall lenkten.

In diesen Situationen wurden die Blicke der TeilnehmerInnen bewusst auf die Tiere gelenkt, die auf der Suche nach dem Mörder oder der Mörderin ansonsten leicht aus dem Fokus gerieten. Die Wahrnehmung wurde durch gezielte Kommentare von der Ebene der Aufführung auf die Ebene des Tiergarten-Alltags verschoben.

Dies vollzog sich nicht ausschließlich immer durch die Aktionen der Charaktere, sondern teilweise auch durch die Aktionen der Tiere selbst. Zu einem besonderen Blickaustausch zwischen Mensch und Tier kam es in der finalen Szene in der ORANG.erie. Wie bereits beschrieben ist die Halle der ORANG.erie nur durch eine hohe Fensterfront vom Gehege der Orang-Utans getrennt. Als das gesamte Nesterval-Ensemble sich vor den Scheiben versammelt hatte, um das Abenteuer aufzulösen, beobachteten dies nicht nur die Teilnehmerinnen und Teilnehmer, sondern aus der gegenüberliegenden Richtung hinter der Glaswand auch ein Orang-Utan. Von einer erhöhten Position aus blickte das Tier mehrere Minuten lang auf das Geschehen außerhalb seines Geheges und erzeugte beim Publikum großes Erstaunen und Freude. Zugleich wurden durch das „Zurückblicken des Tieres“ der eigene Blick und das eigene Verständnis davon, beobachtendes Subjekt zu sein, wieder verstärkt wahrgenommen.

Die genannten Beispiele haben zum einen gezeigt, wie die expliziten Regeln, die im Tiergarten herrschen und die bereits von uns verinnerlicht sind, unser Verhalten beeinflussen und Erwartungen an das Verhalten der anderen Zoo-BesucherInnen wecken. Darüber hinaus steuern zum anderen die Anlegung der Wegsysteme und das Design der Gehege unsere Bewegungen und unsere Wahrnehmung im Raum relativ genau. Die institutionalisierten Strukturen, die dafür verantwortlich sind, werden besonders dann sichtbar und erfahrbar, wenn, wie im Falle des Nesterval-Abenteuers, eine zusätzliche räumliche Ebene geschaffen wird und es zu Reibungen und Brüchen zwischen den beiden sich überlagernden Ebenen kommt. Erst durch den Eingriff, wie Claudia Bosse sagt, wird beides sichtbar: der Realraum, der Spuren seiner Geschichte und Benutzungskonventionen in sich trägt, ebenso wie der „mögliche Raum“, der Raum der Intervention.²⁴¹ Deshalb schließe ich mich Markus Schroers Ansicht an, dass ein reines Verweisen darauf, dass „Räume kommunikativ oder über Handlungen hergestellt

²⁴¹ Vgl. Bosse, Claudia: „räume, situationen, relationen“, S. 8.

werden“, ²⁴² nicht ausreichend ist, und einen bedeutenden Teil der Räumlichkeit – insbesondere, wenn es sich um Aufführungen im öffentlichen Raum handelt – vernachlässigt. Denn der materielle Raum, der Realraum, wie ihn Claudia Bosse nennt, beeinflusst immer unser Verhalten. Und auch, wenn es weniger die physikalischen Raumstrukturen als solche sind, die diesen Einfluss ausüben, sondern die „Bedeutungen und Wertigkeiten“, die wir ihnen attribuieren, so ist dieses Phänomen doch nicht zu missachten. ²⁴³

In Anknüpfung an die bereits in der Einleitung von Kapitel 8 besprochene Empfehlung Markus Schroers, nicht einfach das eine (absolutistische) Raumkonzept durch das andere (relationale) zu ersetzen, hoffe ich gezeigt zu haben, dass für eine räumliche Analyse von Aufführungen im öffentlichen Raum sehr wohl auch die Betrachtung der physischen Räume, nicht ausschließlich die der performativen Räume, bedeutsam ist. So wie es nicht einfach nur den *einen Raum* gibt, sondern vielmehr verschiedene Räume und Raumkonzepte, finden sich in der Räumlichkeit von Aufführungen unterschiedliche Ebenen und Konzepte von Raum, deren jede einzelne auf ihre Art den Raum der Aufführung beeinflusst. Dies tritt bei Aufführungen im öffentlichen Raum, wie denen in dieser Arbeit analysierten, deshalb besonders stark zutage, weil den Spiel-Räumen in der Stadt aufgrund ihrer langen Geschichte und ihrer vielfältigen Nutzungsweisen außerordentlich viele „Spuren“ eingeschrieben sind, die bis heute eine Wirkung auf unser Verhalten und unsere Wahrnehmung an diesen Orten haben.

²⁴² Schroer, Markus: *Räume, Orte, Grenzen*, S. 177.

²⁴³ Vgl. Ebda. S: 176f.

10. Conclusio

Der öffentliche Raum der Stadt ist Spiel-Raum, ist Bühne für die verschiedensten sozialen, kulturellen oder politischen Inszenierungen. Als Ort für theatrale Aufführungen wurde der öffentliche urbane Raum besonders seit der performativen Wende in den 1960er Jahren (wieder)entdeckt. Mit dem Aufkommen der Performance-Kunst, einer Praxis, „die Räume herstellt, indem sie diese im und durch die Aufführung erst als theatrale Räume definiert“,²⁴⁴ wurde der klassische Theaterraum, der das Publikum in festen Sitzreihen auf die Bühne ausgerichtet positionierte, zurückgelassen und der öffentliche Raum vermehrt bespielt. Die Performance-Kunst seit den 60er Jahren kann dabei als einer von mehreren beeinflussenden Faktoren und Vorläufern des seit den frühen 2000ern auftretenden Phänomens des Urban Gaming gesehen werden. Die Praxis des Urban Gaming, die den öffentlichen Raum der Stadt als überdimensionales Spielfeld begreift, realisiert teils mit, teils ohne technologische Hilfsmittel klassische Konzepte von Versteck- und Fangspielen oder Schnitzeljagden im großen Rahmen. Das Kollektiv Nesterval, das 2011 in Wien gegründet wurde, vermischt Spiel und Performance zu sogenannten „Abenteuern in der Stadt“, die nicht ausschließlich, aber doch häufig im öffentlichen Raum Wiens aufgeführt werden. Damit möchte man einerseits dem Spieldrang des Publikums eine entsprechende Bühne bieten, andererseits betont Regisseur Martin Finnland auch den Schwerpunkt des Kollektivs, die Wahrnehmung wieder verstärkt auf den Alltag, auf die Gräzies der Stadt und auf die Menschen zurück zu lenken. Dass das Inszenieren im öffentlichen Raum der Stadt dabei zusätzliche Herausforderungen für die Regie wie auch für das Ensemble und das Publikum bereithält, weiß Finnland aus eigener Erfahrung. Der urbane Raum ist stets ein unberechenbarer Faktor, der allen Beteiligten enorme Flexibilität abverlangt. Zugleich eröffnet die Sphäre des Öffentlichen große Potenziale für die performative Praxis, etwa den Raum der Stadt mit seinen gängigen Ordnungsstrukturen zu transformieren, neue Wahrnehmungen und Erfahrungen zu ermöglichen, sich den öffentlichen Raum anzueignen und ihn temporär symbolisch zu besetzen. Was das im Konkreten bedeutet, welche räumlichen Prozesse und Situationen während theatraler Aufführungen im öffentlichen Stadtraum entstehen können und welche

²⁴⁴ Klein, Gabriele: „Die Stadt als Szene. Zur Einführung“, in: *Stadt. Szenen. Künstlerische Praktiken und theoretische Positionen*, hrsg. von Gabriele Klein, Wien: Passagen Verlag 2005, S. 24.

Herausforderungen und Potenziale sie bergen, haben die drei Analysen der Nesterval-Abenteuer gezeigt.

Der erste Komplex, der mit dem Diskurs von öffentlichem Raum und Macht eröffnet wurde, hat verdeutlicht, dass räumliche Fragen immer auch gesellschaftliche Fragen sind, und dass bei der Reflexion über Raum stets das Subjekt mitgedacht werden muss. Mit Theorien Hannah Arendts wurde eine klare Gegenüberstellung des Bereichs des Öffentlichen mit dem Bereich des Privaten vorgestellt, die womöglich nicht mehr zu halten ist. Denn zunehmend penetrieren sich das Private und das Öffentliche im Raum der Stadt, was auf den ersten Blick wie eine Verdrängung des Öffentlichen durch das Private erscheinen mag. Die fortschreitende Privatisierung des öffentlichen Raums verdeutlicht, dass – wie bereits Pierre Bourdieu bemerkte – Verfügungsmacht über Räume zugleich auch Handlungsmacht bedeutet, etwa die Handlungsmacht, unerwünschte Personen vom eigenen Territorium fernzuhalten. Genau das konnten auch die Teilnehmerinnen und Teilnehmer von Nestervals *Struwwelpeter*-Aufführung am Karlsplatz erleben. Durch die elf Stationen des Abenteuers, die von vollkommen unterschiedlichen – oder gar keinen – Zugangsbeschränkungen geprägt waren, kam es zu verschiedenen Situationen von Schwellenüberschreitungen, die verdeutlichten, wo Öffentliches und Privates ineinander übergehen und wer über die jeweiligen Räume verfügt. Der Macht-Diskurs fand sich dabei sowohl auf der fiktiven Ebene des Abenteuers wieder, die Thematiken wie Haus-Besetzungen und Obdachlosigkeit ansprach, als auch auf der Ebene der Alltags-Realität, auf der es zu mehreren Situationen kam, in denen Macht über Räume ausgehandelt wurde. So wurde beispielsweise eine Spiel-Station für das restliche Abenteuer gesperrt, nachdem eine der umliegenden Institutionen die Polizei gerufen hatte, um die Punks auf ihrem Vorplatz loszuwerden. Durch die Ebene der Aufführung konnten am Karlsplatz Schwellen, Grenzen aufgezeigt werden, die im Alltag weniger sichtbar sind. Gerade durch unplanbare Situationen konnte Aufmerksamkeit für urbane Machtgefüge geschaffen werden, die unter den Teilnehmenden einen Diskurs auslösten.

Der Abschnitt über die Erschließung des öffentlichen Raums konnte zeigen, dass das Gehen als urbane Praktik bereits seit dem 19. Jahrhundert von Bedeutung ist und sogar eigene soziale Formen hervorgebracht hat: etwa die der *flânerie* und der *dérive*. Das Gehen in der Stadt, wie es unter anderem von Michel de Certeau beschrieben wird, bedeutet zugleich taktile Wahrnehmung des Raums sowie Mitgestaltung und Aneignung der Stadt: der oder die Gehende produziert den Raum mit. Für die später auftretende

politische Umsetzung des Gehens in Protestmärschen und Festumzügen stellt das gemeinsame Gehen eine Erfahrung als Kollektivkörper dar. Zugleich wird für Sichtbarkeit im öffentlichen Raum gesorgt und durch das Marschieren auf der Straße, das den geregelten Verkehr blockiert, Handlungsmacht ausgedrückt. Für die Aufführung von *Jedermanns Alptraum* im Rahmen der Wiener Regenbogenparade auf der Ringstraße bedeutete das, dass die Bewegung des Publikums auf verschiedenen Ebenen stattfinden konnte. Je nach Positionierung oder Geh-Richtung war man Teil des queeren Kollektivkörpers der Pride oder Beobachtende(r) der Parade, zusätzlich jedoch immer auch Teilnehmende(r) des Nesterval-Abenteuers. Die Regenbogenparade konfrontierte die SpielerInnen mit extremem Lärm und visueller Reizüberflutung, die trotz der enormen Beweglichkeit innerhalb der Parade dazu führten, dass die Charaktere des Abenteuers schwer zu finden und noch schwieriger zu verstehen waren. Durch diese „Leerstellen“ und Brüche im Kontinuum der Aufführung wurden allerdings Situationen generiert, welche die Wahrnehmung verändern und die Überlagerung der verschiedenen räumlichen Ebenen sichtbar machen konnten. Durch das Gehen wurde der eigene Körper in stets neue Beziehungen zu den Räumen der Ringstraße und der Parade gesetzt, während die Räume im selben Zug mitproduziert wurden.

Der letzte theoretische Diskurs behandelte das Verhalten und Handeln im öffentlichen Raum. Gezeigt wurde unter Bezugnahme auf Theorien von Martina Löw, dass durch repetitives Handeln institutionalisierte räumliche Strukturen gefestigt werden, die über das Handeln hinaus bestehen bleiben. Das bedeutet, dass gewisse räumliche (An)Ordnungen von Menschen wiedererkannt werden und zu bestimmten Positionierungen und Verhaltensmustern in diesen Räumen führen. Dieses routinisierte Verhalten festigt wiederum die institutionalisierten Strukturen und gewährt deren Fortbestehen. Wie das menschliche Verhalten durch räumliche Arrangements gesteuert werden kann, verdeutlichte die Analyse zur Aufführung *Elefanten, die schlafen*. Der Spiel-Raum Tiergarten Schönbrunn, der als institutionalisierter Raum sowohl durch explizite als auch implizite Regeln das Verhalten seiner BesucherInnen kontrolliert, stellte sich als geeignetes Praxisbeispiel heraus. Denn die Disziplinierung der Zoo-BesucherInnen hat eine Geschichte, die bis ins 19. Jahrhundert zurückgeht. Abgesehen von mahnenden Hinweisen, welches Verhalten im Tiergarten zu unterlassen sei, steuern heute vor allem die bewusste Anlegung von Wegsystemen und Gehegen die Bewegung und die Wahrnehmung der BesucherInnen. Diese Techniken lassen sich wiederum mit den Praktiken von Gehen und Sehen in der Stadt, wie sie Michel de Certeau beschrieben

hat, vergleichen. Wie sich in der Analyse der *Elefanten* gezeigt hat, wirkten die Strukturen des Tiergartens Schönbrunn und ihre restriktiven Einflüsse auch auf die Ebene der Aufführung ein. Das wurde nicht nur durch die eingeschränkte Bewegungsfreiheit im Zoo deutlich, sondern insbesondere in Situationen, in denen die Aufmerksamkeit des Publikums durch unerwartetes Eindringen der Tiergarten-Ebene in die Ebene des Abenteuers abgelenkt wurde. Dazu kam es entweder durch Aktionen und Reaktionen von Zoo-BesucherInnen, oder durch das Verhalten von Tieren, die einen Wechsel der Wahrnehmung zufolge hatten oder den Fokus auf das (eigene) Verhalten im Raum lenkten.

Die Analyse konnte außerdem zeigen, dass, im Sinne Markus Schroers, der reine Verweis auf ein relationales Konzept von Raum nicht ausreichend ist, um performative Aufführungen im öffentlichen Raum zu reflektieren. Denn besonders der öffentliche Stadtraum, in dem jeder Ort, jeder Platz, jede Straße Spuren ihrer Geschichte und Nutzungsgewohnheiten aufweist, prägt unsere Wahrnehmung und unser Verhalten, legt manche Situationen nahe und schließt andere wiederum aus. Folglich existiert weder für die Stadt an sich, noch für eine theatrale Aufführung, die sich die Stadt zum Spiel-Raum macht, der *eine Raum*. Vielmehr setzt sich dieser aus einer Kumulation mehrerer Räume oder Raumkonzepte zusammen, welche die materiell-physischen Räume und ihre Vergangenheit ebenso einschließen wie die performativ im sozialen Handeln hergestellten Räume.

Gehen Kollektive wie Nesterval mit ihren Produktionen in den öffentlichen Raum der Stadt, wird ihren Aufführungen unweigerlich eine zusätzliche Ebene hinzugefügt: Die der urbanen Alltags-Realität. Diese Ebene entzieht sich dem Einfluss der Regie größtenteils. Weder das Wetter, noch der genaue Zustand des Spiel-Raums, seine Zugänglichkeit, die Geräuschkulisse oder die Reaktionen des Zufallspublikums können exakt vorhergesagt und geplant werden. Für das Ensemble gilt es Strategien zu entwickeln, die einen möglichst sicheren und flexiblen Umgang mit derlei Unsicherheitsfaktoren gewähren. Wird dieses Wagnis eingegangen, so eröffnen sich zusätzliche Chancen für die Produktionen des Kollektivs: Einerseits lässt sich ein neues, heterogenes Publikum erreichen, das über das Stamm- und Abo-Publikum hinausgeht. Andererseits entstehen Potenziale, die Stadt anders wahrzunehmen, spielerisch zu erleben, sie sich anzueignen und mitzugestalten. Die fiktive Ebene, welche die Ebene der Alltags-Realität überlagert, bietet den Teilnehmenden sowohl die Möglichkeit, in ein konstruiertes Abenteuer einzutauchen, als auch den realen Stadt-Raum zu

reflektieren. Durch die symbolische Belegung der Stadt als Spiel-Raum wird die Ebene des „Realraums“ nämlich keineswegs lückenlos überdeckt – im Gegenteil:
Erst durch die Ebene der Aufführung werden die zugrundeliegenden Strukturen der Stadt vermehrt sichtbar und erfahrbar gemacht.

11. Quellenverzeichnis

11.1. Literaturverzeichnis

Ackermann, Judith: „Location Based Mobile Gaming in der Stadt – Spielerische Eroberung des urbanen Raums und Hybrid Reality Theatre“, in: *Mobile Medien – Mobiles Leben*, hrsg. von Thomas Christian Bächle und Caja Thimm, Berlin: Hopf 2014, S. 143-167.

Arendt, Hannah: *Vita activa oder Vom tätigen Leben*, Stuttgart: Kohlhammer 1960.

Arendt, Hannah: „Der Raum des Öffentlichen und der Bereich des Privaten“, in: *Raumtheorie*, hrsg. von Jörg Dünne u. Stephan Günzel, Frankfurt am Main: Suhrkamp 2015, S. 420-433.

Ash, Mitchell G./Lothar Ditttrich (Hrsg.): *Menagerie des Kaisers – Zoo der Wiener. 250 Jahre Tiergarten Schönbrunn*, Wien: Pichler 2002.

Ash, Mitchell G. (Hrsg.): *Mensch, Tier und Zoo. Der Tiergarten Schönbrunn im internationalen Vergleich vom 18. Jahrhundert bis heute*, Wien [u.a.]: Böhlau 2008.

Benjamin, Walter: *Charles Baudelaire. Ein Lyriker im Zeitalter des Hochkapitalismus*, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1990.

Bosse, Claudia: „räume, situationen, relationen“, in: *Schauplatz Ruhr. Andere Räume*, Jahrbuch zum Theater im Ruhrgebiet, hrsg. von Ulrike Haß, Guido Hiß, Sebastian Kirsch und Kim Stapelfeldt, [Bochum]: Theater der Zeit 2012, S. 7-11.

Brus, Günter: „Wiener Spaziergang, 1965“, Website Universalmuseum Joanneum Graz, <https://www.museum-joanneum.at/neue-galerie-graz/sammlung/sammlungsbereiche/bruseum/guenter-brus>, (letzter Zugriff: 22.08.2018).

Certeau, Michel de: *Kunst des Handelns*, Berlin: Merve 1988.

Czeike, Felix: „Erster Mai“, in Ders.: *Historisches Lexikon Wien*, Band 2, Wien: Kremayr & Scheriau/Orac 2004, S. 208.

- De Souza e Silva, Adriana/Larissa Hjorth: „Playful Urban Spaces. A Historical Approach to Mobile Games“, in: *Simulation & Gaming*, Vol. 40, Nr. 5, Oktober 2009, S. 602-625.
- Dmytrasz, Barbara/Klaus Madzak: „Die Wiener Ringstraße – Geschichte und Bedeutung“, in: *Österreich in Geschichte und Literatur*, 48. Jg. Heft 2, 2004, S. 85-90.
- Doppler, Elke/Christian Rapp/Sándor Békési (Hrsg.): *Am Puls der Stadt. 2000 Jahre Karlsplatz*, (Katalog der gleichnamigen Ausstellung im Wien Museum, 29.05.-26.10.2008), Wien: Czernin 2008.
- Doppler, Elke/Christian Rapp/Sándor Békési: „Am Puls der Stadt. Über die Unmöglichkeit, einen Platz auszustellen“, in: *Am Puls der Stadt. 2000 Jahre Karlsplatz*, hrsg. von Elke Doppler, Christian Rapp, Sándor Békési, Wien: Czernin 2008, S. 26-29.
- Dünne, Jörg/Stephan Günzel: *Raumtheorie*, Frankfurt am Main: Suhrkamp ⁸2015.
- Fahlenbrach, Kathrin: „Protest-Räume – Medien-Räume. Zur rituellen Topologie der Straße als Protest-Raum“, in: *Straße als kultureller Aktionsraum*, hrsg. von Sandra Maria Geschke, Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften 2009, S. 98-110.
- Fichter-Wöß, Martin/Brigitte Marschall (Hrsg.): *Wolf Vostell. Leben dé-coll/AGIEREN*, Maske und Kothurn, 59. Jg. 2013, Heft 1-2, Wien [u.a.]: Böhlau 2013.
- Fischer-Lichte, Erika: *Ästhetik des Performativen*, Frankfurt am Main: Suhrkamp 2004.
- Fischer-Lichte, Erika: *Theaterwissenschaft*, Tübingen: UTB 2010.
- Foucault, Michel: „Von anderen Räumen“, in: *Raumtheorie*, hrsg. von Jörg Dünne u. Stephan Günzel, Frankfurt am Main: Suhrkamp ⁸2015, S. 317-329.
- Giddens, Anthony: *Die Konstitution der Gesellschaft. Grundzüge einer Theorie der Strukturierung*, Frankfurt am Main: Campus 1988.
- Grabianowski, Ed: „How Urban Gaming Works“, HowStuffWorks.com, 23.08.2005, <https://adventure.howstuffworks.com/outdoor-activities/urban-sports/urban-gaming.htm>, (letzter Zugriff: 13.08.2018).
- Groiss, Johann/Jeanette Pacher: „Speaker’s Corner Now? Kunst am öffentlichen Platz seit den 1970er-Jahren“, in: *Am Puls der Stadt. 2000 Jahre Karlsplatz*, hrsg. von Elke Doppler, Christian Rapp, Sándor Békési, Wien: Czernin 2008, S. 190-197.

Groiss, Johann Franz/Jeanette Pacher/Wolfgang Kos: „Kunstplatz“, in: *Am Puls der Stadt. 2000 Jahre Karlsplatz*, hrsg. von Elke Doppler, Christian Rapp, Sándor Békési, Wien: Czernin 2008, S. 500.

Häußermann, Hartmut: „Wie öffentlich ist der öffentliche Raum?“, in: *Draußen in der Stadt. Öffentliche Räume in Wien*, (Werkstattbericht anlässlich der gleichnamigen Eröffnungsausstellung in der Wiener Planungswerkstatt, 13.09.-14.12.2007) hrsg. von Brigitte Lacina, Wien Magistratsabteilung 18, 2007, S. 23-24.

Haller, Günter: „Diese Stadt ist in meinen Augen eine Perle“, in: *Die Ringstraße. Geschichte eines Boulevards*, hrsg. von Rainer Nowak, Wien: „Die Presse“-Verlags-Ges.m.b.H.&Co KG 2015, S. 112-115.

Haller, Günter: „Eine Straße als Bühne der Gesellschaft“, in: *Die Ringstraße. Geschichte eines Boulevards*, hrsg. von Rainer Nowak, Wien: „Die Presse“-Verlags-Ges.m.b.H.&Co KG 2015, S. 36-46.

Haller, Günter: „Wien befreit sich von seinen Fesseln“, in: *Die Ringstraße. Geschichte eines Boulevards*, hrsg. von Rainer Nowak, Wien: „Die Presse“-Verlags-Ges.m.b.H.&Co KG 2015, S. 28-34.

Hevesi, Ludwig: „Ein Gang über die Wiener Ringstraße“, in: *Wienerstadt. Lebensbilder aus der Gegenwart*, Prag [u.a.]: F. Tempsky 1895, S. 433-441.

Hochadel, Oliver: „Vor den Gitterstäben. Die Besucher der Menagerie Schönbrunn im 19. und frühen 20. Jahrhundert“, in: *Menagerie des Kaisers – Zoo der Wiener. 250 Jahre Tiergarten Schönbrunn*, hrsg. von Mitchell G. Ash u. Lothar Dittrich, Wien: Pichler 2002, S. 159-179.

Huber, Martina: *Queere Kollektivität und performative Praxen*, Diss. Universität Wien, Institut für Theater-, Film- und Medienwissenschaft 2013.

Kaprow, Allan: „Calling“, in: *The Tulane Drama Review*, Vol. 10, No. 2., Winter 1965, S. 203-211.

Klein, Gabriele: „Die Stadt als Szene. Zur Einführung“, in: *Stadt. Szenen. Künstlerische Praktiken und theoretische Positionen*, hrsg. von Gabriele Klein, Wien: Passagen Verlag 2005, S. 13-34.

- Klein, Gabriele (Hrsg.): *Stadt. Szenen. Künstlerische Praktiken und theoretische Positionen*, Wien: Passagen Verlag 2005.
- Klein, Gabriele/Wolfgang Sting: „Performance als soziale und ästhetische Praxis. Zur Einführung“, in: *Performance. Positionen zur zeitgenössischen szenischen Kunst*, hrsg. von Gabriele Klein u. Wolfgang Sting, Bielefeld: transcript 2005, S. 7-23.
- Klemun, Marianne: „Amor im Zoo: Schau-Platz, Be-Sinnen und rekursives Wahrnehmen“, in: *Mensch, Tier und Zoo. Der Tiergarten Schönbrunn im internationalen Vergleich vom 18. Jahrhundert bis heute*, hrsg. von Mitchell G. Ash, Wien [u.a.]: Böhlau 2008, S. 73-94.
- Klocker, Hubert (Hrsg.): *Wiener Aktionismus. Wien 1960-1971. Der zertrümmerte Spiegel*, Klagenfurt: Ritter 1989.
- Knauer, Friedrich: *Schönbrunn. Belehrender Führer für den Besucher des Schlosses, des Parkes, der Menagerie, des botanischen Gartens und der übrigen Anlagen*, Wien: Lechner 1898.
- Krasny, Elke: „Von Kaorle bis Calypso. Utopien im heterotopen Karlsgebiet“, in: *Am Puls der Stadt. 2000 Jahre Karlsplatz*, hrsg. von Elke Doppler, Christian Rapp, Sándor Békési, Wien: Czernin 2008, S. 179-183.
- Kraus, Karl: *Die letzten Tage der Menschheit. Tragödie in fünf Akten mit Vorspiel und Epilog*, München: Kösel 1957.
- Kudielka, Robert/Angela Lammert (Hrsg.): *Grenzenlose Kunst?*, Dortmund: Kettler 2016.
- Löw, Martina: *Raumsoziologie*, Frankfurt am Main: Suhrkamp 2001.
- Male, Josefine: „Streetgames: Wien spielt – auch ohne Pokémon“, *Die Presse*, 05.08.2016, https://diepresse.com/home/panorama/wien/5064135/Streetgames_Wien-spielt-auch-ohne-Pokemon, (letzter Zugriff: 14.08.2018).
- Marschall, Brigitte: *Politisches Theater nach 1950*, Wien: Böhlau 2010.
- Masanz, Michaela/Martina Nagl: *Ringstraßenallee. Von der Freiheit zur Ordnung vor den Toren Wiens*, Wien: Deuticke 1996.
- Mason, Bim: *Street Theatre and Other Outdoor Performance*, London: Routledge 1992.

O.N.: „Auftragswerk“, Nesterval-Website, <http://www.nesterval.at/auftragswerk>, (letzter Zugriff: 15.08.2018).

O.N.: „Besucherordnung“, Website des Tiergartens Schönbrunn, <https://www.zoovienna.at/besuch-und-tickets/besucherordnung/>, (letzter Zugriff: 11.09.2018).

O.N.: „Das Festival“, Website des *Wir sind Wien Festivals*, <http://wirsindwien.com/das-festival/>, (letzter Zugriff: 23.08.2018).

O.N.: „Der Garten“, Website des Karlsgartens, <http://karlsgarten.at/garten>, (letzter Zugriff: 06.08.2018).

O.N.: „Die Historie des Zoos im Detail“, Website des Tiergartens Schönbrunn, <https://www.zoovienna.at/besuch-und-tickets/die-geschichte-des-tiergartens/>, (letzter Zugriff: 11.09.2018).

O.N.: „Familie Nesterval“, Nesterval-Website, <http://www.nesterval.at/familie>, (letzter Zugriff: 15.08.2018).

O.N.: „Konzept“, Website der *OPER-rund-um*, <http://oper-rund-um.at/konzept>, (letzter Zugriff: 23.08.2018).

O.N.: *Neuer Führer durch Schloss Schönbrunn. Park mit den Statuten / Schloß / Tiergarten / Palmenhaus etc.*, Wien: Saturn [1960].

O.N.: „Open Piano“, in: Programmheft des *Wir sind Wien Festivals 2018*, Basis.Kultur.Wien 2018, S. 8.

O.N.: „Regenbogenparade“, Website der Vienna Pride, <https://viennapride.at/regenbogenparade/>, (letzter Zugriff: 03.09.2018).

O.N.: „SPLITTERWERK errichtet die Stadt Wien“, in: *Am Puls der Stadt. 2000 Jahre Karlsplatz*, hrsg. von Elke Doppler, Christian Rapp, Sándor Békési, Wien: Czernin 2008, S. 233.

O.N.: „Stonewall 1969“, Website der Vienna Pride, <https://viennapride.at/stonewall/>, (letzter Zugriff: 03.09.2018).

O.N.: „Teilnahmerecord bei Regenbogenparade“, Wien ORF.at, 17.06.2018, <https://wien.orf.at/news/stories/2919368/>, (letzter Zugriff: 03.09.2018).

- O.N.: „Tiergarten Schönbrunn“, Website des Tiergartens Schönbrunn, <https://www.zoovienna.at/ueber-uns/tiergarten-schonbrunn/>, (letzter Zugriff: 11.09.2018).
- O.N.: „Über Uns“, Website von Play:Vienna, <http://playvienna.com/#playvienna-about>, (letzter Zugriff: 14.08.2018).
- O.N.: „Was ist Geocaching?“, Geocaching-Website, www.geocaching.com/play, (letzter Zugriff: 14.08.2018).
- Polakowski, Kenneth J.: „A Design Approach to Zoological Exhibits: The Zoo as Theater“, in: *Zoo Biology*, Vol. 8, Issue S1, 1989, S. 127-139.
- Primavesi, Patrick: „Zuschauer in Bewegung – Randgänge theatraler Praxis“, in: *Paradoxien des Zuschauens. Die Rolle des Publikums im zeitgenössischen Theater*, hrsg. von Jan Deck u. Angelika Sieburg, Bielefeld: transcript 2008, S. 85-106.
- Rapp, Christian: „Alltagsplatz“, in: *Am Puls der Stadt. 2000 Jahre Karlsplatz*, hrsg. von Elke Doppler, Christian Rapp, Sándor Békési, Wien: Czernin 2008, S. 492.
- Rapp, Christian: „Von den Rändern in der Mitte. Drogenplatz Karlsplatz als Realität und Medienprodukt“, in: *Am Puls der Stadt. 2000 Jahre Karlsplatz*, hrsg. von Elke Doppler, Christian Rapp, Sándor Békési, Wien: Czernin 2008, S. 198-205.
- Renner, Georg: „Die Jagd nach Mister X.: Die Stadt als Spielbrett“, *Die Presse*, 08.03.2009, https://diepresse.com/home/panorama/oesterreich/458989/Die-Jagd-nach-Mr-X_Die-Stadt-als-Spielbrett, (letzter Zugriff: 14.08.2018).
- Repnik, Ulrike: *Die Geschichte der Lesben- und Schwulenbewegung in Österreich*, Wien: Milena 2006.
- Rese, Friederike: „Macht, Gewalt und Öffentlicher Raum bei Hannah Arendt“, in: *Perspektiven politischen Denkens. Zum 100. Geburtstag von Hannah Arendt*, hrsg. von Antonia Grunenberg, Waltraud Meints, Oliver Bruns, Christine Harckensee, Frankfurt am Main: Lang 2008, S. 109-131.
- Robinson, Julia: „Happening“, *Oxford Art Online*, 27.10.2011, <http://www.oxfordartonline.com/groveart/view/10.1093/gao/9781884446054.001.0001/oao-9781884446054-e-7002213908>, (letzter Zugriff: 21.08.2018).

Ronte, Dieter: „Viel Theater um das Happening oder Vom anschaulichen Denken des Wolf Vostell“, in: *Wolf Vostell. Leben dé-coll/AGIERGEN*, Maske und Kothurn, 59. Jg. 2013, Heft 1-2, hrsg. von Martin Fichter-Wöß u. Brigitte Marschall, Wien [u.a.]: Böhlau 2013, S. 77-91.

Russo, Manfred: „Am Rande der Urbanität. Zur Sozialgeografie des Karlsplatzes“, in: *Am Puls der Stadt. 2000 Jahre Karlsplatz*, hrsg. von Elke Doppler, Christian Rapp, Sándor Békési, Wien: Czernin 2008, S. 122-127.

Schechner, Richard: „6 Axioms for Environmental Theatre“, in: *The Drama Review*, Vol. 12, No. 3, Spring 1968, S. 41-64.

Schroer, Markus: *Räume, Orte, Grenzen*, Frankfurt am Main: Suhrkamp 2006.

Semlitsch, Emanuela: *Spielräume lassen. Performative Interventionen im Kontext der Stadt*, Diss. Technische Universität Wien, Fakultät für Architektur und Raumplanung 2012.

Sontag, Susan: *Kunst und Antikunst. 24 literarische Analysen*, München: Hanser 2003.

Springer, Elisabeth: *Geschichte und Kulturleben der Wiener Ringstraße*, Wiesbaden: Steiner 1979.

Stuart, Keith: „The rise of urban gaming“, in: *The Guardian*, 28.10.2009, www.theguardian.com/technology/gamesblog/2009/oct/28/games-gameculture1, (letzter Zugriff: 13.08.2018).

Ursprung, Philip: „Kontrolle statt Zufall: Allan Kaprow und das Happening“, in: *Grenzenlose Kunst?*, hrsg. von Robert Kudička u. Angela Lammert, Dortmund: Kettler 2016, S. 58-71.

Vostell, Wolf: *Happening & Leben*, Neuwied: Luchterhand 1970.

Wehrle, Annika: *Passagenräume. Grenzverläufe alltäglicher und performativer Praxis im Theater der Gegenwart*, Bielefeld: transcript 2015.

Weibel, Peter: „Wolf Vostell und das Theater des Publikums“, in: *Wolf Vostell. Leben dé-coll/AGIEREN*, Maske und Kothurn, 59. Jg. 2013, Heft 1-2, hrsg. von Martin Fichter-Wöß u. Brigitte Marschall, Wien [u.a.]: Böhlau 2013, S. 9-27.

Wessely, Christina: „Lesarten des Natürlichen. Tiergärten und urbaner Raum“, in: *Mensch, Tier und Zoo. Der Tiergarten Schönbrunn im internationalen Vergleich vom 18. Jahrhundert bis heute*, hrsg. von Mitchell G. Ash, Wien [u.a.]: Böhlau 2008, S. 133-150.

Wessely, Christina: „Um das Rhinoceros zu sehen, beschloss auch ich, hinauszugehen.“ Spazieren und Wahrnehmen im Tiergarten“, in: *Menagerie des Kaisers – Zoo der Wiener. 250 Jahre Tiergarten Schönbrunn*, hrsg. von Mitchell G. Ash u. Lothar Dittrich, Wien: Pichler 2002, S. 416-439.

11.2. Interview

Finnland, Martin, *Nesterval*, Interview mit dem Nesterval-Regisseur in Wien, 28.05.2018, durchgeführt von der Verfasserin.

11.3. Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Offizielles Fotomaterial © Alexandra Thompson Photography, Nesterval-Website, <http://www.nesterval.at/impressum>, (letzter Zugriff: 13.09.2018).

Abb. 2: Grafik © Aston Matters Design, Produktion *Struwwelpeter – Ein Karlsplatz Abenteuer*.

Abb. 3 – 5: Offizielles Fotomaterial © Alexandra Thompson Photography, Produktion *Struwwelpeter – Ein Karlsplatz Abenteuer*, Nesterval-Facebookseite, <https://www.facebook.com/Nesterval/>, (letzter Zugriff: 13.09.2018).

Abb. 6 – 8: Offizielles Fotomaterial © Sabine Anders, Produktion *Jedermanns Alptraum*, Nesterval-Facebookseite, <https://www.facebook.com/Nesterval/>, (letzter Zugriff: 13.09.2018).

Abb. 9: Grafik © INFOSCREEN, Produktion *Elefanten, die schlafen*.

Abb. 10 – 11: Offizielles Fotomaterial © Anna Konrath, Produktion *Elefanten, die schlafen*, Nesterval-Facebookseite, <https://www.facebook.com/Nesterval/>, (letzter Zugriff: 13.09.2018).

11.4. Aufführungsverzeichnis

Elefanten, die schlafen, Regie: Herr Finnland, Nesterval, Tiergarten Schönbrunn
19.06.2018.

Jedermanns Alptraum, Regie: Herr Finnland, Nesterval, Wiener Ringstraße im Rahmen
der Regenbogenparade 16.06.2018.

Struwwelpeter – Ein Karlsplatz Abenteuer, Regie: Herr Finnland, Nesterval, Karlsplatz
Wien 04.-05.05.2018.

12. Anhang

12.1. Abstract

Die vorliegende Arbeit reflektiert die Stadt Wien als Spiel-Raum für Aufführungen des Urban Gaming. Im Fokus steht das Wiener Kollektiv Nesterval, das seit 2011 regelmäßig auch den öffentlichen Raum der Stadt bespielt. Um Nestervals Strategien zur Umsetzung ihrer „Abenteuer in der Stadt“ zu untersuchen, werden exemplarisch drei Aufführungen aus dem Jahr 2018 analysiert: *Struwwelpeter – Ein Karlsplatz Abenteuer*, das am Karlsplatz und in umliegenden Institutionen realisiert wurde, *Jedermanns Alptraum*, der im Rahmen der Wiener Regenbogenparade auf der Ringstraße stattfand sowie *Elefanten, die schlafen*, aufgeführt im Tiergarten Schönbrunn. Behandelt werden sowohl die drei konkreten Spiel-Räume und die ihnen inhärenten Spuren ihrer Geschichte und Nutzungsweisen, als auch die Ebene der performativen Räume, die während der Aufführungen hergestellt werden. Im Zusammenspiel der unterschiedlichen Raumkonzepte wird sichtbar, welche Prozesse der Wahrnehmung und Produktion von Räumen zugrunde liegen, und wie diese unser Verhalten beeinflussen. Durch das Wechselspiel von raumtheoretischer Kontextualisierung und praktischer Analyse werden in dieser Arbeit die Herausforderungen, insbesondere jedoch die Potenziale von Inszenierungen im öffentlichen Stadtraum aufgezeigt. Denn durch die Überlagerung der Alltags-Ebene mit einer theatralen Ebene lässt sich eine neue Wahrnehmung der Stadt erzeugen, welche die Aufmerksamkeit für die zugrundeliegenden Strukturen schärft und ein Aneignen und Mitgestalten des öffentlichen Raumes ermöglicht.