

Wege der Vermittlung

Die Pole meiner Lehre auf dem Gebiet des multimedialen Arbeitens bilden einerseits die Handlung als elementares Medium der Performance, andererseits die digital gesteuerte Videoaufnahme prozesshaft ablaufender Ereignisse. Dazwischen eröffnet sich für die Studierenden ein Spektrum vielfältiger Möglichkeiten der Verknüpfung performativer mit technisch-medialen Bildebenen, um eine eigenständige künstlerisch-performative Leistung zu erbringen.

Im Rahmen eines *viertägigen Kompaktkurses* erarbeite ich mit jeweils 8–10 Studierenden Konzepte prozesshafter Kunst, die in verschiedenen, mehr oder weniger öffentlichen Kontexten zur Aufführung gelangen.

Außerdem werden sowohl Studierende als auch SchülerInnen im Kontext *schulpraktischer Übungen* mit der Herausforderung konfrontiert, sich der Kunst des Handelns im rezeptiven und produktiven Umgang zu widmen. Prozesshafte Kunst als Unterrichtsgegenstand wird somit in meiner Lehre immer wieder thematisiert und in schulischer Praxis erprobt.

Entsprechend des Anliegens der Publikation beschränke ich mich auf Herangehensweisen und Methoden bei der Vermittlung performativer Ereignisse als zeitgenössische künstlerische Ausdrucksform. Die vorgestellten Verfahren, Übungen und Impulse sollen als modellhaft betrachtet und praktisch sehr variabel einsetzbar sein – im Sinne von altersspezifischer, kontextbezogener Modifizierung. Die selbständige Erarbeitung von performativen Sequenzen geht selbstverständlich einher mit dem Kennen- und Verstehenlernen künstlerischer Arbeiten anhand exemplarischer Beispiele (im Text: *Zum Beispiel*).

Beschrieben werden vier Aspekte, die ich für performatives künstlerisches Tun als wichtig und in didaktischer Hinsicht für Vermittlungsprozesse als nützlich erachte. Diese angesprochenen Dimensionen können bei der Erarbeitung und Realisierung einer Performance gemeinsam oder einzeln eine hinführende und tragende Rolle spielen:

- **Gegenständlicher Aspekt/Spielerischer Aspekt**
- **Körperlicher Aspekt**
- **Ritueller Aspekt**
- **Metaphorischer Aspekt**

Ein performatives Ereignis unter dem **Aspekt des Gegenständlichen** zu verstehen, heißt den *Widerstand* zu betonen, der in einer Handlung von einem Objekt ausgeht, mit dem man sich auseinander zu setzen hat. Mein methodisches Vorgehen basiert auf einem handlungstheoretischen Ansatz zum Verständnis von Spiel (Oerter 1999).

Indem ich die Kursteilnehmer dazu auffordere, bewusst mit ausgewählten Gegenständen zu spielen, animiere ich sie zu elementaren Handlungen. Handlungen sind nach Oerter in der Regel durch ihre Gerichtetheit auf Gegenstände gekennzeichnet, wobei diese materieller, personeller und ideeller Natur sein können. Im spielerischen Umgang erhält der Gegenstand besondere Bedeutung, da er seinem Zweck entsprechend gebraucht, aber auch vielfältig umgedeutet wird. Gegenständen kommt im Spiel Aufforderungscharakter zu, d. h. man soll etwas mit ihm tun, ihn handhaben. Die Umdeutungstendenzen während spielerischer Handlungen scheinen dabei nicht völlig willkürlich, sondern durchaus vom Gegenstand selbst vorbestimmt. (Ein gefundener Stock kann von einem Kind als Puppe, Schwert oder Zauberstab im entsprechenden spielerischen Kontext verwendet werden, wohl kaum aber als Zudecke im Spiel „Schlafengehen“. Das Wort „Kreis“ kann vielfältig experimentell-spielerisch benutzt werden, würde aber als direkte Aufforderung an einen Spielpartner nicht funktionieren, wenn nicht vorher ein Code verabredet wurde.)

Dieser Ansatz kommt in zwei Übungen zum Tragen, die ich gern als „Einstiege“ in eine performative Arbeit initiiere:

DER GEDECKTE TISCH



Dieses Spiel und sein unerschöpfliches Potenzial für künstlerische Vermittlung habe ich im kunsttherapeutischen Kontext kennen und schätzen gelernt.

Material: ein großes weißes Tuch oder eine Platte o. ä. (fungiert als „Tisch“), Sammlung von Gegenständen aus Natur, Alltag... (große und kleine Dinge, Materialien), eventuell Videokamera

Spielregeln: Alle Teilnehmer sitzen um den „Tisch“ auf dem Boden. Es wird nicht gesprochen, nur gehandelt.

1. Runde: Ein Gegenstand eigener Wahl (kann auch ein mitgebrachter sein) wird in Bezug zum „Tisch“ und zu den bereits liegenden Dingen bewusst platziert. Die Spieler agieren der Reihe nach.
Wenn alle vorgesehenen Gegenstände platziert sind:

2. Runde:

Die Situation der Gegenstände auf dem Tisch kann jederzeit und von jedem Teilnehmenden verändert werden (spontan, nicht der Reihe nach).

Dabei darf immer nur eine Person jeweils eine Handlung (wie ein Zug auf einem Spielfeld) ausführen, z. B. etwas öffnen, verknoten, zusammen legen, umtauschen, hin und her rollen usw. Mit den Gegenständen entstehen Bilder, vergehen wieder. Sie wandeln sich im Laufe des Spiels durch Handhabung, Veränderung von Beziehungen, räumlichen Anordnungen, Bedeutungszuweisungen.

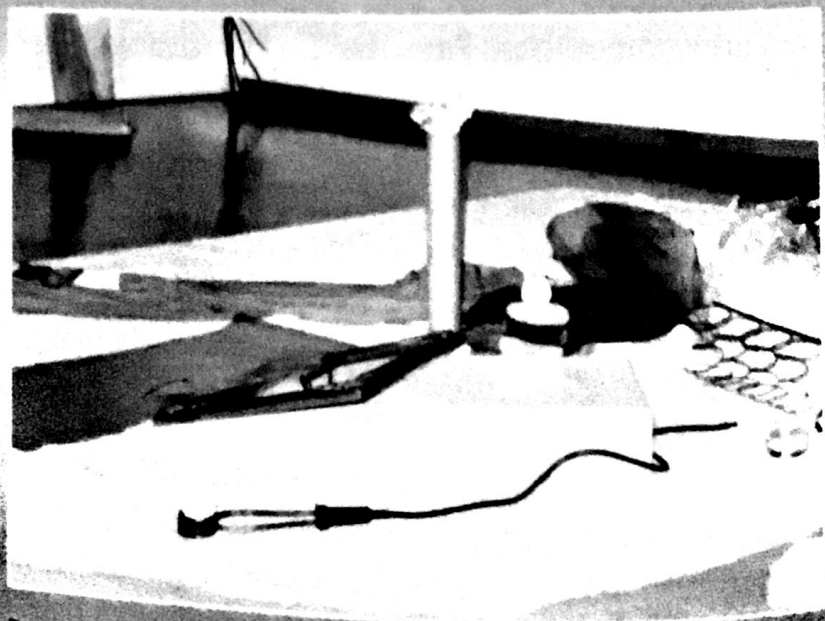
Die Gruppe einigt sich nonverbal über einen Endzustand des „Tisches“. Jeder beobachtet aktiv den fortlaufenden Prozess.

3. Runde:

Jeder Teilnehmende darf sich nun einen Gegenstand vom „Tisch“ nehmen, wobei zufällige oder bewusste Auswahl möglich ist.

In der darauffolgenden Reflexionsrunde können Aspekte des Zeitempfindens, der Objekt- und Handlungsbedeutungen thematisiert werden. Es folgt die Aufforderung, sich die Handlungen am ausgewählten Gegenstand in Erinnerung zu rufen und zu beschreiben. Die Art und Weise der Durchführung einer Handlung wird vergegenwärtigt und diskutiert.

Zum Anlass der Leipziger Museumsnacht haben wir den „Gedeckten Tisch“ als Publikumsaktion initiiert und den gesamten Prozess der Veränderung mit Kamera aufgezeichnet.



Der „Gedekte Tisch“ im Endzustand (Ausschnitt)



Der „Gedekte Tisch“ im Freien mit einer 10. Klasse.

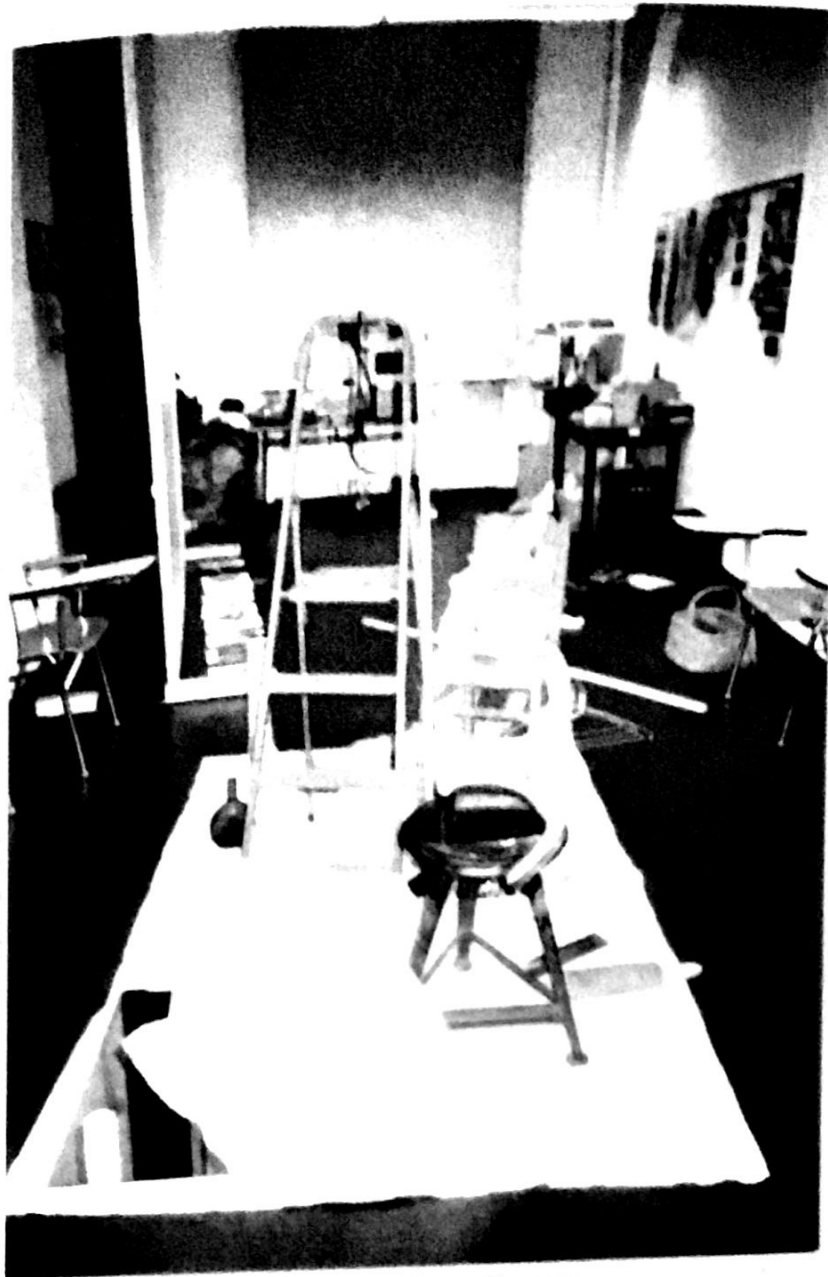
EXPERIMENTELLES HANDELN



Eine Aufgabe, die sich nahtlos an das vorherige Spiel anschließen lässt, ist die Aufforderung, mit dem gewählten Gegenstand (oder einem anderen bereit gestellten Objekt) „Zwiesprache“ zu führen und ihn ausgiebig theoretisch und praktisch zu untersuchen. Dabei stehen folgende Hinweise zur Verfügung:

- ☐ Gegenstand von allen Seiten, innen und außen anschauen
- ☐ Gegenstand bezüglich akustischer Eigenschaften untersuchen
- ☐ Gegenstand betasten, erfühlen
- ☐ Gegenstand in Beziehung zum eigenen Körper spüren, benutzen
- ☐ Gegenstand nach seinem ursprünglichen Zweck befragen
- ☐ Gegenstand erproben nach möglichen und unmöglichen Handhabungen erproben, Widersinniges erfinden
- ☐ mit dem Gegenstand in naiver Weise spielen, mit ihm experimentieren
- ☐ Gegenstand nach seiner möglichen symbolischen Bedeutung befragen

Nach ausführlicher Experimentierphase führt jeder Teilnehmende eine favorisierte Handlung mit seinem Gegenstand vor. Über Wirkung, Bedeutung und (Un)Sinn wird in der Gruppe diskutiert.



Eine Auswahl von Gegenständen: Spiegel, Leiter, Betttuch, Flasche, Nudelholz, Stock, roter Stuhl...



Mit einem Nudelholz wird versucht, die Treppe zu glätten.

Ausgehend von diesen ersten Handlungsansätzen folgen weitere Impulse für die Ausformulierung eines performativen Konzeptes:

- Suche einen geeigneten Ort, der Deine Handlung unterstreicht!
- Probiere verschiedene Geräusche aus, die Deine Handlung unterstützen oder konträrkieren können (flüstern, murmeln, lachen, schreien, laut atmen, Worte wiederholen usw.)
- Erprobe Gestaltungsmittel wie Beschleunigung, Verlangsamung, Wiederholung, Erstarrung und hinterfrage diese nach dem Sinn für Deine Handlung!
- Achte auf körperliche Präsenz! Du musst Dich selbst spüren, und die Zuschauer müssen Dich spüren!
- Denk über den Einsatz von Lichtquellen nach, um Deine Handlung in Szene zu setzen!
- Gibt es Anknüpfungspunkte, Brücken, Parallelen zwischen zwei oder mehr erarbeiteten Handlungssträngen? Ist eine Gemeinschaftsarbeit möglich, um ein komplexeres performatives Ereignis zu realisieren?
- Setze alle erprobten Gestaltungsmittel variabel ein, um einen Regieplan zu konzipieren (Anfangs- und Endpunkt, Spannungsbogen, endloser Verlauf mit Phasen, Beteiligung des Publikums u.ä.)!¹

Vom **Aspekt des Körperlichen** auszugehen, heißt zu akzeptieren, dass ohne die körperliche Präsenz des Agierenden eine Performance kaum vorstellbar ist, selbst wenn sie nur noch im initiierten Prozess der Gegenstände zu erahnen wäre (wie bei Roman Signer). In Vermittlungsprozessen kommt es mir deshalb besonders darauf an, die *authentische* Körperlichkeit bewusst zu machen und als künstlerisches Mittel einzusetzen. Die Betonung des Unterschiedes zur darstellenden Körperlichkeit im Rollenspiel macht es möglich, Lernenden das Wesen performativer Ereignisse verständlich zu machen. Im Hier und Jetzt die eigene und fremde Körperlichkeit wahrzunehmen, Veränderungen zu registrieren und reagieren zu können, setzt die Fähigkeit des Nach-Innen-Fühlens voraus. Das Erkunden eigener körperlicher Zustände und Potenziale kann einhergehen mit dem Ausloten von Grenzsituationen im Sinne von „Ich kann noch – Ich kann nicht mehr“. Im Vordergrund der folgenden Übungen steht ebenso das Anliegen, direkte Wechselwirkungen zwischen emotionalen Zuständen und körperlicher Haltung/Bewegung spürbar werden zu lassen.

¹ Zum Beispiel: Anna Winteler: *Aux Bâtisseurs de Cathédrales*. 1981



Das Wasser in der Flasche wird mit den schützenden Händen gewärmt und im ganzen Haus herumgetragen.



Eine symbolische Handlung ins rechte Licht gerückt

EXPERIMENT GRENZERFAHRUNG

Gemeint sind Aufgaben, die einzeln und/oder gemeinschaftlich zu bewältigen sind und zur Erforschung des körperlichen Vermögens im polarisierten Spannungsfeld von Hören – Nichthören, Sehen – Nichtsehen, Spüren – Nichtspüren, Berühren – Nichtberühren, Bewegen – Nichtbewegen beitragen sollen.

z. B. BLINDWANDERUNG (mindestens 20 Minuten durch das gesamte Gebäude). Der Sehsinn wird bei dieser Übung ausgeschaltet, um das Gespür völlig auf den empfindenden, sich bewegendem Körper zu konzentrieren. Dabei sind verschiedene Aufträge wahlweise zu erfüllen:

- ☐ Konzentriere Dich auf ein bestimmtes (vom Gruppenleiter initiiertes) Geräusch, bewege Dich darauf zu, entferne Dich davon, erforsche Deine Erträglichkeitsgrenze!
- ☐ Wenn Du auf einen anderen Teilnehmer triffst, erforsche den Bereich, in dem Du seine Nähe spürst/nicht mehr spürst. Testet aus, was das erträgliche Maß an körperlicher Nähe ausmacht!
- ☐ Teste an einer ausgewählten Bewegung (Treppensteigen, im Kreis drehen, Hin- und Herlaufen, Springen) die Spannbreite dieser Bewegung von der Verausgabung bis zum Stillstand und zurück! In welchem Bereich bewegst Du Dich sicher, gewohnt, wann wird die Bewegung ungewöhnlich/unerträglich?
- ☐ Mache Dir einen ausgewählten Bewegungsablauf bewusst! Wie verhält sich Dein Körper beim Laufen, Hinsetzen, Aufstehen? Welchen Radius kannst Du erfassen mit ausgestreckten Armen, Beinen?

STATIONSBETRIEB

Ich richte in einem größeren Raum mehrere Stationen ein, an denen jeweils ein Akteur eine banale Handlung ausführen kann. Solche Stationen sind beispielsweise: ein Tisch mit einem Obstteller/Messer und ein Stuhl (essen); ein Stuhl zur Wand gedreht (sitzen); ein Gummieimer mit Steinen (sortieren); ein längs ausgerollter elastischer Stoffschlauch (einrollen - ausrollen); ein Kreidekreuz am Boden (stehen); ein Tisch mit Papier und Stift (schreiben/zeichnen) u. a.

Nach dem Rotationsprinzip wechselt jeder Teilnehmende nach einer vereinbarten Zeit (ca. 5-7 Minuten) zur nächsten Station. Im Raum herrscht Stille bis auf die akustischen Ereignisse, die mit den Handlungen verbunden sind.

Die Aufgabe besteht darin, sich auf die angebotene Situation in völliger Konzentration und Bewusstheit einzulassen, die naheliegende Handlung zunächst wie gewohnt, später selbstständig in Variationen durchzuführen. Obst wird gegessen bis auf das Äußerste verlangsamt, dann schlingend, stopfend, hektisch schnell; auf dem Bodenkreuz wird still verharzt bis zur Grenze des Aushaltbaren, dann darf man sich extrem bewegen mit der Maßgabe, Fußkontakt zum Bodenkreuz zu behalten. Das Erfinden innovativer Handlungen ist dabei möglich und erwünscht.

Die erlebten Handlungserfahrungen werden anschließend reflektiert, miteinander verglichen, prägnante Beispiele nochmals wiederholt. In ausgewählten Fällen kann sich ein solches Erlebnis als Anlass und Motiv für ein Performancekonzept erweisen.

Im Falle der Studentenperformance „Tafelfreude“ wurde das meditative Obstverzehren kombiniert mit einer akustischen Extremkulisse.

KNOTENSPIELE



Bei der folgenden Übung wähle ich eine elementare Tätigkeit für die gesamte Gruppe aus, z. B. Knoten in ein Seil binden. Jeder Teilnehmende erhält einen Zettel mit drei ausgewählten Gemütszuständen: zärtlich, zornig, ungeduldig, gewissenhaft, flüchtig usw., in die er/sie sich hineinversetzen soll, um die Handlung anschließend aus der vorgegebenen emotionalen Haltung heraus auszuführen. Dabei kommt es darauf an, als Gruppe zu beobachten, welche wechselnden Ausdrucksformen der daran beteiligte Körper einnehmen kann und wie jedes einzelne Detail der Gestik und Mimik die Aussage des Bildes verändern kann. Inwieweit dabei der gesamte Körper oder aber nur einzelne Körperteile beansprucht werden, kann völlig frei entschieden werden.

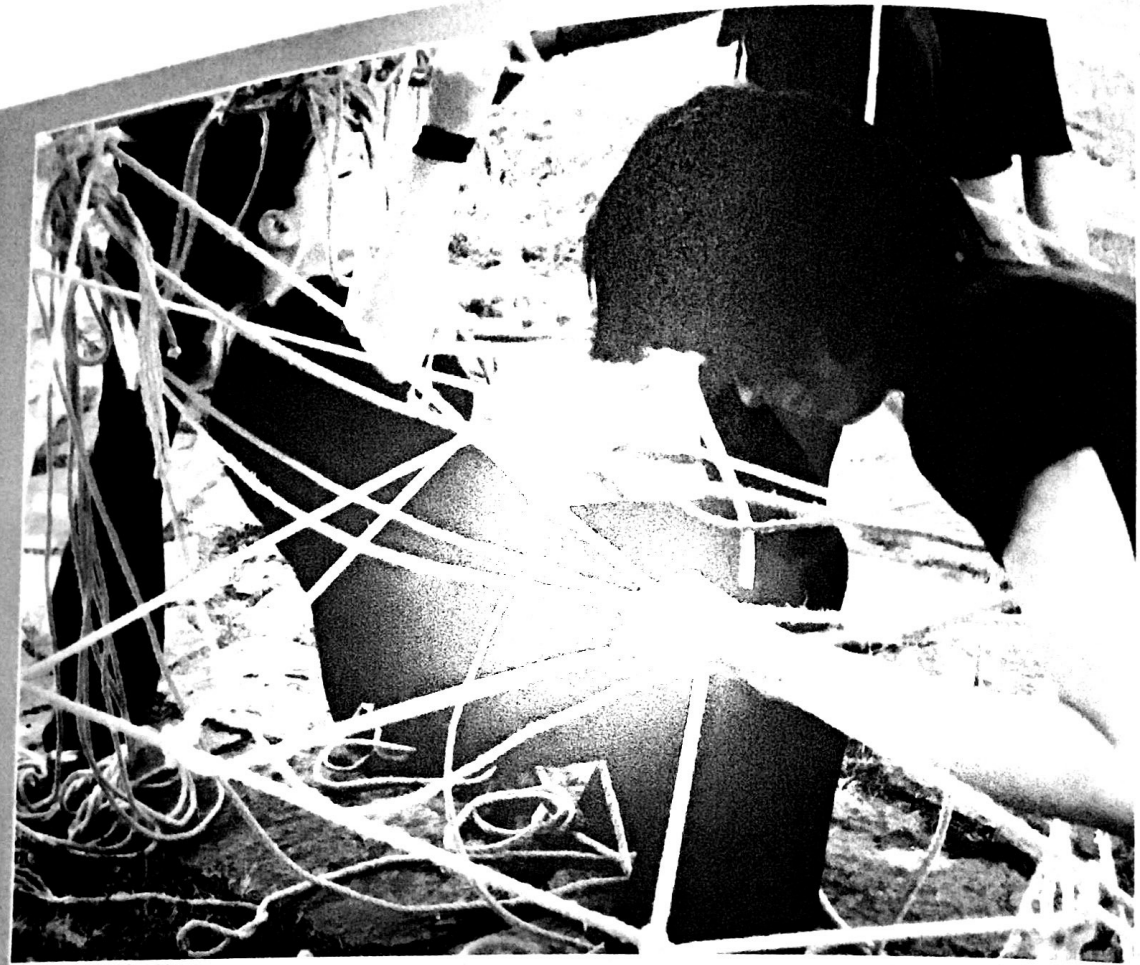
Wichtig ist, dass Authentizität bei der Identifikation mit dem emotionalen Zustand erfolgt und dass sich die Ausführung der Handlung wiederum auf die Befindlichkeit des Spielers auswirkt. Mitunter ist ein totales Hineinsteigern in den ablaufenden Prozess zu beobachten.

Von dem jeweils Agierenden ist darauf zu achten, dass jegliche „als ob“ Gesten bzw. mimische Signale an ein fiktives Publikum vermieden werden. Achselzucken, Abwinken, Kopfschütteln als zusätzliche bedeutungstragende Mittel sind also tabu.

Aus einer dieser intensiv betriebenen Übungen ist die Idee zu der Gruppenperformance „Spielraum“ entstanden. Während und nach der Realisierung dieser Aktion haben die Studentinnen deutlich die psychischen und therapeutischen Wirkungsmomente performativen Tuns gespürt und reflektiert.²

² Zum Beispiel: Boris Nieslony: O.T. (Flussbett). 1977

Zum Beispiel: Abramović/Ulay: Rest Energy. 1980



Performance „Spielraum“: mit dem Seil spielen, vernetzen, fesseln, anbinden, kämpfen, abhängig machen, loslassen ... und in dem so entstandenen Spielraum agieren

Der **Rituelle Aspekt** wird von vielen PerformerInnen als ein wesentliches Moment ihrer prozesshaften Kunst betont. Rituale, charakterisiert als in fester Ordnung ablaufende sinnbildhafte Handlungen, sind performativ ausgerichtet. Im Sinne von PRAXIS versus POESIS zielt performatives Handeln nicht auf ein außer sich liegendes Ziel, sondern trägt das Ziel in sich selbst. „Die Übereinkunft von Performance und Ritus liegt darin, dass die Handlungen keinen direkten praktischen Sinn haben: Sie sind Hinweise auf eine umfassendere Bedeutung.“ (Jappe 1993, S.10)

Die Thematisierung von Ritualen auf verschiedensten gesellschaftlichen Ebenen hat sich daher im Vermittlungskontext als ein fruchtbarer Ansatz erwiesen, um auf verständliche, adressatenbezogene Weise die Kunstform Performance theoretisch und praktisch zu erkunden. Zunächst werden persönliche und allgemeine Erfahrungen mit rituellen Ereignissen zusammengetragen, wobei auch die magische Dimension mancher ritueller Handlung bewusst gemacht wird.

- ☐ Was geschieht bei einer Taufe?
- ☐ Wie läuft das kindliche Gute-Nacht-Ritual ab?
- ☐ Warum beginnt man den Tag mit immer den gleichen Handlungsschritten?
- ☐ Wie begrüßen und verabschieden sich Menschen in verschiedenen Regionen?
- ☐ Warum zerreißt oder vergräbt man ein Objekt, wenn man eine Beziehung beenden will?
- ☐ Was bedeutet das deutliche JA-Sagen bei einer Hochzeit?
- ☐ Warum bin ich als Kind auf einer Treppe immer mehrere Stufen aufwärts, einige wieder abwärts und dann wieder aufwärts gegangen, wenn ich vor irgendetwas Angst hatte?

Bei der Verständigung über wesentliche Gemeinsamkeiten rituellen Tuns können folgende Aspekte angesprochen werden: Identitätsfindung, Sinnsuche, Struktur, Sicherheit, formale Regeln, Sinnbildhaftigkeit, Bewusstheit und Authentizität (realer Ort, reale Zeit, reale Person). Mein Impuls zur praktischen Erarbeitung künstlerischer Performance-sequenzen besteht darin, zur Isolierung, Überhöhung und Verfremdung bekannter Rituale aufzufordern.

RITUELLE HANDLUNGEN

- ☐ Konzipiere eine sinnbildliche/magische Handlung auf der Basis eines persönlich erfahrenen Rituals oder von Elementen dieses rituellen Ereignisses!
- ☐ Experimentiere und probiere aus!
 - Wie wirkt diese Handlung mit verschiedenen Utensilien?
 - Unter welchen räumlichen Umständen wird sie völlig paradox?
 - Welche Geräusche passen/passen nicht?
 - Wie viele Personen können/sollen beteiligt sein?
 - Was bewirkt Verlangsamung, Beschleunigung, permanente Wiederholung, Einfrieren?
- ☐ Finde eine (neue) Aussage, die Du mit Deiner Performance vermitteln willst und entscheide Dich für eine Form der Realisierung!³

³ Zum Beispiel: Matthias Jackisch: *Runden*, 1992