

Sandra Umathum
(Hochschule für Schauspielkunst »Ernst Busch« Berlin)

The Art of Being Moved

Wie uns das zeitgenössische Theater in Bewegung versetzt

Seit jeher ist es ein Anspruch des Theaters, auf die Sinne der Zuschauenden einzuwirken, sie zu berühren, mitunter auch nur zu rühren, in ihre Gemüter zu dringen, ihnen die angenehmsten wie unerträglichsten Affekte zu entlocken oder sie den widersprüchlichsten Empfindungen auszusetzen. Lange waren in der Geschichte des Theaters die Repräsentation von Rollenfigur und Handlung sowie der damit verbundene Versuch, das Publikum in innere Bewegung zu versetzen, an eine distanzierte und stillgestellte Betrachtung gebunden, ja diese wurde geradezu als Voraussetzung für die Evokation bestimmter Gefühle gedacht. In jüngerer Zeit zielen viele Inszenierungen auf eine äußere, eine physische Bewegung der Aufführungsbesucher_innen ab, ohne dabei allerdings Geschichten, Narrative, Handlungen oder Empfindungen wie Lust und Abscheu, Langeweile und Spannung, Faszination und Schrecken ad acta zu legen.

Wer heutzutage ins Theater geht (und im Grunde ist schon diese Formulierung ungenau, denn oft kauft man im Theater nur noch die Eintrittskarte, mit der man sich anschließend an einen ganz anderen Ort begibt), darf oder muss damit rechnen, das Dargebotene nicht mehr aus der Ferne und der Perspektive eines fest installierten Sitzplatzes verfolgen zu können, sondern selbst als Akteur_in gefragt zu sein. So eröffnen etwa die hyperrealistischen Wirklichkeitssimulationen von SIGNA oder Thomas Bo Nilsson Parallelwelten, in denen man mit den Performer_innen oder anderen Aufführungsbesucher_innen ins Gespräch kommen, miteinander essen, feiern und vielleicht sogar Sex haben kann. Das Computerspieltheater von Machina Ex lädt zum Aufenthalt in Räumen ein, in denen Geschichten durch das gemeinschaftliche Absolvieren spezieller Aufgaben in Gang gesetzt und

weiterentwickelt werden. Das Performancekollektiv LIGNA organisiert seine temporären Interventionen in Hauptbahnhöfen, Shopping Malls oder auf öffentlichen Plätzen ebenfalls meist für größere Gruppen. Die Audiowalks von Rimini Protokoll oder Janet Cardiff hingegen begünstigen eine Vereinzelung der Teilnehmenden. Der Sound im Ohr lässt diese ab- und gleichzeitig in Situationen und Narrative eintauchen, zu deren Herstellung bisweilen auch Bilder auf Tablets verwendet werden oder, wie bei den installativen Theaterabenden von Bernhard Mikeska, Darsteller_innen beitragen.

Obgleich sich diese Arbeiten in ästhetischer wie inhaltlicher Hinsicht deutlich voneinander unterscheiden, weisen sie eine verwandtschaftliche Beziehung insofern auf, als sie alle jenseits einer abgezielten Theaterbühne stattfinden und die tradierte Trennung von Publikum und Darbietung aufkündigen. Stattdessen verlangen und benötigen sie ein Dabeisein, das über die reine Betrachtung hinausreicht. Die Rezipient_innen müssen mithin auf zusätzliche Weise aktiv werden und die Aufführungen sowie deren Dramaturgien im Voranschreiten, im Befolgen von Instruktionen oder im Rahmen eines Rollenspiels selbst mithervorbringen, erarbeiten, gestalten. Infolgedessen ist mit einer Formulierung wie »Ich habe diese Aufführung *gesehen*« das eigene Tun meist kaum noch angemessen beschrieben. Man hat vielmehr partizipiert und interagiert, mitgespielt und jemanden verkörpert, sich und andere(s) in Bewegung versetzt.

Selbstverständlich ist der Einbezug der Rezipient_innen in den Verlauf und Fortgang eines Geschehens nicht erst eine Erfindung des zeitgenössischen Theaters. Er erinnert an das Bemühen zahlreicher Künstler_innen am Beginn und in der Mitte des 20. Jahrhunderts, Alternativen zu einer kontemplativen Betrachtungsweise zu finden. Und gerade in dem Anliegen, das Publikum zugunsten der Mitwirkung aller aufzulösen, resoniert jene Eliminierung der distanzierten Rezeptionshaltung, mit der insbesondere der Name Allan Kaprow verbunden ist.

Im Rahmen des Happening-Konzepts, wie es Kaprow in Erweiterung der Assemblage und des Environments entwickelte, war die Überwindung des »dead space« zentral (vgl. Kaprow 1966, insbes.: 183–208). Mit *dead space* war jener Raum gemeint, der bei theatralen

Veranstaltungen von nur zuschauenden Personen okkupiert wird. Der inszenierte Umgebungsraum wurde für Kaprow dementsprechend zur »Bedingung einer Ästhetik der Teilhabe« (Gronau 2010: 29) und gleichsam zu einer Möglichkeit, den Schwierigkeiten zu begegnen, die das Vorhaben, Zuschauende in Akteur_innen zu verwandeln, mit sich bringen kann – Schwierigkeiten, die Kaprow vor allem in den Unternehmungen von Fluxus beobachtet hatte.

Seit den späten 1950er Jahren entwarfen die Fluxus-Künstler_innen unzählige Anweisungen für die Hervorbringung von Geräuschen, Gesten oder Vorgängen, die nicht nur ihnen selbst zur Ausführung dienten, sondern deren Umsetzung sie sich auch von Menschen erhofften, die gemeinhin nicht als Performer_innen in Erscheinung traten. Die Tätigkeiten, zu denen diese sogenannten Ereignispartituren aufforderten, waren vorwiegend simpel. Sie waren an der Einfachheit alltäglicher Handlungen und Vorkommnisse orientiert und erforderten ganz im Sinne des Fluxus-Chefideologen George Maciunas kaum bis keinerlei »Geschicklichkeit oder zahllose Proben« (Maciunas, zitiert nach Block, Hg., 1983: 79). Um sie realisieren zu können, musste man keine professionelle Performerin oder kein professioneller Performer sein, und letztlich machte es, wie Tomas Schmit schreibt, »keinen unterschied [...], ob ein erfahrener f.-akteur oder einer aus dem publikum oder der freund der tochter des hausmeisters sie ausführte« (Schmit 1983: 99, Kleinschreibung im Orig.). In diesen Instruktionen war somit die Idee einer voraussetzungslosen Teilhabe enthalten: Jede und jeder sollte selbst ohne Talent und vorbereitende Übung Akteur_in werden können.

Allan Kaprow, der sich seit seinem Studium bei John Cage mit Instruktionen als handlungsauslösenden Katalysatoren beschäftigt hatte, gehörte zu denjenigen, die schon früh erkannten, dass der Versuch, »eine geeignete Anleitung zur Verfügung zu stellen, mit der die Leute zwanglos auf ihre eigene Art« (Daniels 1988: 195) etwas aus- oder auf-führen konnten, nicht gut funktionierte. Entweder fühlten sich die Leute von den Instruktionen gar nicht erst angesprochen, oder sie entschieden sich bloß für eine mentale Realisation, eine Performance im Kopf,¹ die für Kaprow aufgrund ihrer Nichtwahrnehmbarkeit irrelevant und belanglos blieb. In Bezug auf das Ziel, aus Zuschauenden

Akteur_innen zu machen, trugen die Instruktionen nicht zur Lösung bei. Für dieses Fehlschlagen machte Kaprow auch die Beschaffenheit der Partituren verantwortlich: Anleitungen »in Form von Broschüren, die gestellte Figuren zeigten, vom Text begleitet«, waren für Nicht-eingeweihte »ziemlich nutzlos [...], weil keiner das Notationssystem wirklich verstand.« (Kaprow 1993a: 169)

Um zu vermeiden, dass es weiterhin allein die Angelegenheit weniger Eingeweihter war, »to make something of the situation or not« (Kaprow 1966: 195), mussten Kaprows Ansicht nach Bedingungen geschaffen werden, die sowohl das aktive wie auch rezipierbare Tun der Rezipient_innen garantierten. Kaprow sah solche Bedingungen schließlich in der Organisation einer Situation erfüllt, die von vornherein sicherstellte, dass sich in ihr alle Anwesenden als Handelnde aufhielten. Was Kaprow im Sinn hatte, war mit anderen Worten die rigorose Abschaffung des Publikums, die er mit seinem berühmt gewordenen Diktum auf den Punkt brachte: »[...] *audiences should be eliminated entirely*« (ebd., Hv. wie im Orig.).² Als Konsequenz schlug sich dieses Vorhaben auch in seinen Happening-Instruktionen nieder. In manchen von ihnen legte er Abläufe, Ortskriterien oder die Art und Dauer der einzelnen Handlungen genau fest. Sie lesen sich wie kurze Drehbücher, die dazu da sind, in Aktionen übersetzt zu werden, und die darauf abzielen, in ihren simultanen und/oder sukzessiven Anordnungen jene Ereigniskollagen zu kreieren, für die Kaprow sein Happening-Konzept reservierte.³

Kaprows Verabschiedung der tradierten Trennung von Darsteller_innen und Zuschauenden, die voraussetzungslose Partizipation der Rezipient_innen sowie die Angewiesenheit seiner Happenings auf die faktische Ausführung der konzipierten Tätigkeiten finden ihren Nachhall in zahlreichen Inszenierungen der Gegenwart: Erst wenn man bereit ist, die Handlungsangebote in Anspruch zu nehmen oder die konkreten Instruktionen auszuführen, wird man nicht nur zum Akteur, zur Akteurin, sondern sorgt so zugleich für das Werden und den Fortgang der jeweiligen Aufführung, für konkrete Effekte und bestimmte Erfahrungen. Bei *Situation Rooms* (2013) von Rimini Protokoll etwa wird die angestrebte Synchronisierung der Bilder auf dem Tablet mit

der szenischen Figuration im Hier und Jetzt nur erreicht, wenn man sich als Zuschauer_in an die angewiesene Stelle eines Raums und in die vorgegebene Position begibt. Oder bei Janet Cardiffs Audiowalks und Bernhard Mikeskas installativen Theaterabenden entfalten die Geschichten allein dann eine Sinnfälligkeit, wenn die Teilnehmenden den Ort aufsuchen, auf den sich diese Geschichten beziehen, und dort das ihnen Mitgeteilte tun. Die Ausführung der Instruktionen führt mithin zu Resultaten, Belohnungen oder Gegenleistungen, die zum Mit- und Weitermachen motivieren.

Theaterarbeiten, die Besucher_innen in physische Bewegung versetzen, basieren so gesehen häufig auf der Logik der Kausalität – und zwar auch dann, wenn keine expliziten Instruktionen vorhanden sind oder nicht zu ganz speziellen Handlungen aufgefordert wird. Bei SIGNAs *Schwarze Augen, Maria* (2013) entwickelt sich die Dramaturgie der Aufführung beispielsweise nicht entlang einer vorkonzipierten Abfolge von Instruktionen und deren Umsetzungen. Vielmehr müssen sich die Rezipient_innen gewissermaßen selbst instruieren. Sie müssen herausfinden, welche Möglichkeiten der Interaktion und Kommunikationen ihnen gegeben sind. Sie entscheiden, was sie tun oder unterlassen, welche Gespräche sie führen oder nicht, was sie ergründen und welche Rolle sie in der Theaterinstallation einnehmen möchten. Trotzdem folgt auch diese Inszenierung der Gesetzmäßigkeit von Ursache und Wirkung. Lasse ich mich auf das Spiel ein, so stehen meine Chancen hoch, etwas über die Geheimnisse der Kinder mit dem Teiresias-Syndrom und über diejenigen ihrer Eltern in Erfahrung zu bringen. Unterhalte ich mich mit dieser oder jener Person, gelange ich unter Umständen an Informationen über ihre Vergangenheit oder ihr Verhältnis zu den anderen Bewohner_innen im Haus Lebensbaum, die mir im nächsten Gespräch weiterhelfen können. Und gewinne ich die Sympathie einer Familie, dann kocht sie mir vielleicht ein Abendessen.

Verband sich das Bestreben um eine veränderte Form der Rezeption bei Kaprow und den Fluxus-Künstler_innen noch wesentlich mit der Abkehr von einer Theaterpraxis, die der Hervorbringung fiktiver Wirklichkeiten und Rollenfiguren verpflichtet war, so schlägt SIGNA einen anderen Weg ein. Anstatt Partizipation gegen ein Agieren im

Modus des Als-ob oder gegen eine intendierte Einfühlung der Rezipient_innen in Stellung zu bringen, verknüpft SIGNA diese verschiedenen Vorgänge und macht sie in ihrer Verknüpfung für ein Theater produktiv, das seit einigen Jahren im Rekurs auf den Begriff der Immersion Eingang in die Diskussion gefunden hat. »Eine Ästhetik der Immersion«, schreibt die Amerikanistin Laura Bieger,

ist eine Ästhetik des Eintauchens, ein kalkuliertes Spiel mit der Auflösung von Distanz. Sie ist eine Ästhetik des empathischen körperlichen Erlebens und keine der kühlen Interpretation. Und: sie ist eine Ästhetik des Raumes, da sich das Eintaucherleben in einer Verwischung der Grenze zwischen Bildraum und Realraum vollzieht. (Bieger 2007:9)

Diese Verwischung der Grenze zwischen Bild- und Realraum, die schon in der Malerei der Renaissance, nachher in der Fotografie und insbesondere im Film zum Angelpunkt künstlerischer Auseinandersetzungen avancierte (vgl. Höltgen 2009), ist auch im Theater nicht erst mit Inszenierungen wie denjenigen von SIGNA thematisch geworden. Spätestens mit den Avantgarden oder dem postdramatischen Theater sind Bemühungen um eine Ästhetik der Immersion oder zumindest um die Produktion von Immersionseffekten im Theater mit Regelmäßigkeit zu verzeichnen. Man begann, das Verhältnis von Bühne und Auditorium durch architektonische Umbauten zu ändern, die Durchlässigkeit der Vierten Wand zu privilegieren oder die Aufführungsbesucher_innen sogar ganz ins Bild zu holen, damit sie an diesem mitwirken und, wie es Christoph Schlingensief einmal im Blick auf seine eigenen Arbeiten formulierte, die »Dinge spüren, sie körperlich nachvollziehen« (Schlingensief, zitiert nach Umathum 2003: 146) können.

Wenn SIGNA die Aufführungsbesucher_innen in ihre Bilder holt, heißt dies jedoch nicht, dass diese nur mehr Handelnde und keine Zuschauenden mehr wären.⁴ Im Gegenteil: Sie müssen, um gute Mitspieler_innen zu werden, sogar sehr aufmerksame Beobachter_innen sein. Wer nicht beobachten kann, bemerkt Martin Seel,

kann nicht Teilnehmer sein. Wer nicht beobachten kann, wie andere auf Ereignisse in ihrer Umgebung reagieren und welche Worte sie bei welchen Gelegenheiten verwenden, kann kein Verständnis ihrer Rede gewinnen; wer nicht beobachten kann, wie sie sich dann und wann verhalten, kann den Sinn ihres Verhaltens nicht verlässlich einschätzen [...]. (Seel 2006:131–132)

Diese Gleichursprünglichkeit von Beobachtung und Teilnahme ist stets am Werk: Wir haben »die eine Fähigkeit im vollen Sinn nur, wenn wir auch die andere haben« (ebd.:132). Bei *Schwarze Augen, Maria* wird die Verknüpfung von Teilnehmen und Beobachten jedoch anders virulent als bei Vorführungen, in denen das Publikum nicht zur Partizipation aufgerufen ist. Ist die Verschränkung von Beobachtung und Teilnahme üblicherweise Voraussetzung für die Nachvollziehbarkeit des Bühnengeschehens, so muss bei *Schwarze Augen, Maria* nicht nur beobachtet werden, um zu verstehen, was unter den Bewohner_innen im Haus Lebensbaum vor sich geht. Beobachtet werden muss vor allem, um die eigenen Handlungsmöglichkeiten ausloten, die Folgen des Tuns erkennen und beurteilen und somit überhaupt angemessen mitspielen zu können.

Immersion ist bei *Schwarze Augen, Maria* ein Effekt, der sich jedoch nicht schon der Möglichkeit zur Partizipation an sich verdankt. Vielmehr resultiert er aus einem Rollenspiel, das auf die Konventionen realistischer Darstellungsweisen setzt und konsequent mit den Mitteln der Einfühlung arbeitet. Insofern sind SIGNAs theatrale Installationen weit davon entfernt, dem von Kaprow, den Fluxus-Künstler_innen und anderen Vertreter_innen der Avantgarde verschmähten Fake-Charakter des Theaters ebenfalls abzuschwören. Das Gegenteil ist der Fall: Die Darstellenden verwandeln sich in ihre über Wochen und Monate entwickelten Figuren, bis sie von diesen derart ununterscheidbar geworden sind, dass es den Aufführungsbesucher_innen gelingen kann, sich ihrerseits in deren Geschichten, Zustände und Emotionen hineinzusetzen. Anders als im traditionellen dramatischen Theater zielt die Geschlossenheit der verkörperten Rolle hier indes auf eine Empathie und emotionale Gestimmtheit der Aufführungsbesucher_innen ab, die es ihnen erlaubt, sich in ihre eigene Rolle (als Gast beim

Tag der offenen Tür im Haus Lebensbaum, als Gesprächspartner_in, als Eingeweihte_r in ein Geheimnis etc.) soweit hineinzudenken, dass sie es vermögen, sich auf die inszenierte Realität einzulassen, auf diese mit adäquaten Spielzügen zu reagieren und so in gewisser Weise auch das Drehbuch mit- und weiterzuschreiben.

Wie die Theaterwissenschaftlerin Nina Tecklenburg in ihrem Buch *Performing Stories* ausführt, wird die Thematik des Erzählens im Theater von zwei Narrativen dominiert: Das eine denkt das Theater als »unverwüstlichen Ort der Wiederbelebung von Geschichten«, das andere »erzählt von einem postmodernen Theater, das sich vornehmlich auf seine eigenen Theatermittel bezieht und in dem Geschichten keinen Platz mehr haben« (Tecklenburg 2014: 14–15). Allerdings verfehlt diese »dichotomische Konzeption«, wie Tecklenburg zu Recht diagnostiziert, den aktuellen Stand der Dinge. Denn obgleich sich viele gegenwärtige Aufführungsformate »noch im Fahrwasser der Prämissen eines postdramatischen Theaters tummeln« (ebd.: 15–16), haben ihre Macher_innen das Erzählen längst für sich (wieder-)entdeckt – nicht allerdings qua Rückkehr zum dramatischen Text, sondern mittels der Hinwendung zu Formaten, die, so Tecklenburg, »das Erzählen als kulturelle Praktik auf verschiedene Weise in Szene« setzen und dabei »partizipatorische, häufig sogar körperlich interaktive Erzähldynamiken und deren situative Wirkungen« (ebd.: 22) ins Zentrum stellen.

In diese Kategorie gehören ebenfalls die zahlreichen Audiowalks, die im Unterschied zu anderen Inszenierungen die Teilnehmenden als vereinzelte Erfahrungssubjekte adressieren. Mithilfe technischer Abspielgeräte werden diese von Ort zu Ort navigiert. Sie begeben sich so auf einen Parcours in urbanen Räumen, belebten oder verlassenen Gebäuden, verwaisten oder vergessenen Gegenden. Wechselseitig aufeinander bezogen sind hier mithin eine Erzählung und eine voranschreitende Bewegung: ein Gehen, das die Entwicklung einer Geschichte ermöglicht, und eine Geschichte, deren »ambulatorische Dramaturgie«⁵ ein Weitergehen motiviert und zugleich maßgeblichen Einfluss auf die Wahrnehmung der durchschrittenen Umgebung und besuchten Orte besitzt. Dabei errichtet das ins Ohr Dringende eine

Intimsphäre und generiert eine Ästhetik der Immersion, die wie beim sogenannten Walkman-Effekt aus dem akustischen Verstummen der Außenwelt und der gleichzeitigen palimpsestischen Überschreibung ihres Textgefüges resultiert.⁶

Eröffnet sich im Zusammenklang von selbst gewählten Liedern und Umgebung »eine scheinbar unendliche, variable und niemals identische Form von Bild-Musik-Räumen« (Thomsen/Krewani/Winkler 1990: 56), so sind hingegen die Texte und Soundcollagen bei den Audiowalks auf das Außen abgestimmt. Anders als bei der Musik auf unseren MP3-Playern, die wir nicht nur an einem einzigen, für sie ausgesuchten Ort hören, sondern mit der wir mal hier, mal dort unterwegs sind, und die wir mitunter mehrmals hintereinander abspielen, werden bei den Audiowalks auditives und visuelles Erlebnis in ein nicht austauschbares Verhältnis gesetzt: Text und Sound haben ortsspezifische Entsprechungen.

Während die Teilnehmenden die mobilen Klangräume mit sich umhertragen, werden sie selbst wiederum von diesen Klangräumen mobilisiert und auf unbekanntem Wege zu fremden Orten geführt oder zu einem veränderten Blick auf bekannte Straßenzüge und Gegenden provoziert. Der Anteil, den sie bei der Entwicklung der Geschichten haben, besitzt eine deutlich andere Form als bei SIGNAs *Schwarze Augen, Maria*. Die Drehbücher der Audiowalks mögen Lücken haben und Spielraum für Handlungen der Teilnehmer_innen vorsehen, doch sind diese Lücken und Spielräume eingearbeitet in eine mehr oder minder fixe Struktur mit einem Anfang und einem Ende und dazwischenliegenden Stationen, mit denen es sich wie mit den Szenen eines Dramas oder den Kapiteln eines Buches verhält: Wer sie überspringt oder sich, wie es mir bei *Call Cutta* (2005) von Rimini Protokoll ergangen ist, verläuft, kommt unter Umständen nicht nur nicht ans Ziel, er oder sie verpasst auch Teile der Erzählung, dramaturgische Wendungen, wichtige Pointen.

Was Ralph Fischer in Bezug auf Janet Cardiff's *Her Long Black Hair* (2004) schreibt, gilt auch für die meisten anderen narrativen Walks: Das Gehen ist eine »elementare operative Geste« (Fischer 2011: 253). Doch obschon dies der Fall ist, wird diese Geste nur selten im selben Maß in den Fokus der Wahrnehmung gerückt wie beispielsweise bei

Bruce Nauman, Trisha Brown, Richard Long oder Hamish Fulton, die sich dezidiert mit dem Gehen als Körpertechnik beschäftigten, oder bei den Situationist_innen, die das Gehen als subversive politische Praxis thematisierten. Trotzdem können aber natürlich auch bei den Audiowalks Prozess und Art des Gehens reflexiv werden: in der Dauer, der Unwegsamkeit des Geländes oder dem Rhythmus, der sich an die Stimmen und Töne aus dem Kopfhörer, die Bilder auf den Tablets, die Handlungen der Darsteller_innen anzupassen hat. Und nicht zuletzt vermag dieses ferngesteuerte Gehen gerade in urbanen Gegenden sein eigenes Auffälligwerden ins Bewusstsein zu rufen: in den Momenten, in denen es sich verlangsamt, pausiert und wieder Schritt aufnimmt, um sich am nächsten Ort erneut zu unterbrechen. Das Gehen, das die Klangräume bei den Audiowalks hervorbringen, ist ein anderes als das beim privaten Musikhören. Ersteres ähnelt dem suchenden, schauenden, manchmal zögerlichen Gehen, das wie bei der Benutzung der Audioguides für Stadterkundungen von Intervallen des Nicht-Gehens zerschnitten wird. Pointierter noch, als es Shushei Hosokawa in Bezug auf die Walkman-Benutzer_innen beschrieben hat, lässt dieses Gehen somit die zufälligen Beobachter_innen der an einem Audiowalk Teilnehmenden wissen, dass diese einem »Geheimnis in Gestalt eines mobilen Klangs: einem offenen, öffentlichen Geheimnis« (Hosokawa 1990: 246–247) zuhören.

Ganz gleich, ob wir an einem Rollenspiel partizipieren oder an einem Audiowalk – hier wie dort sind wir aufgefordert, uns in Bewegung zu setzen. Dafür werden wir mit anderen Erlebnissen als denjenigen in der klassischen Frontalanordnung von Zuschauenden und Darsteller_innen belohnt: Wir kommen mit realen oder fingierten Biografien, Lebensumständen und Charakteren auf teils intime Weise in Berührung. Wir werden nicht nur hinsichtlich unserer Wege und Wahrnehmungen gelenkt, sondern auch in die Lage versetzt, ein Geschehen selbst mitzulenken. Wir werden mitverantwortlich für die Gestalt einer Begegnung und zugleich für unsere eigenen sowie die ästhetischen Erfahrungen der anderen Teilnehmer_innen. Offenkundig erfreuen sich viele dieser Arbeiten großer Beliebtheit. Kaum ein Festival und nur selten ein Spielplan verzichten in letzter Zeit auf diese und weitere

partizipatorische Theaterformen. Bei allen inspirierenden Erfahrungen, die dabei geboten werden, sollen einige kritischere Überlegungen dennoch nicht unterschlagen werden.

Zwar tritt Partizipation bei den beschriebenen Produktionen in neuer Spielart und verändertem Gewand auf, sie gehört seit der Mitte des letzten Jahrhunderts jedoch nicht nur bei Fluxus und Kaprow, sondern auch im Theater, in der bildenden Kunst oder Performance Art zu den dominanten Praktiken. Der Blick zurück in die 1960er und 1970er Jahre offenbart überdies, dass das damalige Interesse an der Neukonzeption des Verhältnisses zwischen Darsteller_innen und Rezipient_innen keineswegs nur eine ästhetische Spielerei war. Dieses Interesse besaß vielmehr eine deutlich politische Dimension: Der neoavantgardistische Impetus bestand darin, die Besucher_innen von Aufführungen aus einer Rolle zu entlassen, in der sie ein Geschehen nur in stillgestellter Position und aus der Distanz verfolgen können, anstatt aktiv eingreifen und mitgestalten zu dürfen. Wie immer man diese Sichtweise (und das heißt auch: die konstruierte Dichotomie von Aktivität und Passivität sowie die Höherbewertung handelnder gegenüber bloß zuschauender Rezipient_innen) beurteilen möchte – für viele damalige Künstler_innen waren diese Aspekte wesentliche Motivation für ihre Bemühungen um eine Redefinition der Kunst.

Nachdem partizipatorische Formate seit mittlerweile über fünf Jahrzehnten Geschichte schreiben, haben in jüngerer Zeit nicht nur Theoretiker_innen damit begonnen, diese Geschichte kritisch ins Visier zu nehmen und sich zunehmend skeptisch gegenüber den spektakelhaften Auswüchsen zu äußern, die diese Formate im Lauf der Zeit angenommen und mitbefördert haben.⁷ Gerade auch einige bildende Künstler_innen bringen mit ihren Arbeiten längst zum Ausdruck, dass sie in der Partizipation der Rezipient_innen nicht oder nicht so ohne Weiteres einen Wert an sich erkennen. Wenn sie sich stattdessen darauf verlegen, die *Möglichkeit* der Partizipation selbst zum Gegenstand der Reflexion zu machen (vgl. Rebentisch 2013: 69), so lädt ein Werk wie beispielsweise *Candy Spills* (1990–93) von Félix González-Torres unter Umständen nicht mehr einfach zur Partizipation ein, sondern thematisiert mit dieser Einladung ebenfalls das Wie, das Warum und den Zweck der angebotenen Handlungen (vgl.

Umathum 2011: 94–98). Die Einladung zur Partizipation kann daher am Ende auch die Zurückweisung der Partizipation zur Folge haben, ohne dass dadurch das Funktionieren des Werks in Gefahr geriete. Im Gegenteil: Das Werk funktioniert genau in dem Maße, wie es sich auf eine unmittelbar praktische Bedeutung von Partizipation weder reduzieren lassen noch auf diese angewiesen sein muss.

Was die genannten Theaterformen der Gegenwart vermissen lassen, ist häufig genau dies: eine Problematisierung der Ubiquität von künstlerischen Partizipationsangeboten und zugleich ein Sich-ins-Verhältnis-setzen zu der Sachlage, dass wir, anders als in den 1960er und 1970er Jahren längst in einer Zeit und Gesellschaft leben, in der wir, wie Diedrich Diederichsen schreibt, »ständig aktiv präsent« sein müssen und in der »Freizeit-, Service- und Kulturarbeitswelt einem permanenten Terror der surrogat-demokratischen Partizipation ausgesetzt« (Diederichsen 2009: 279) sind. Doch welcher Art sind die Motivationen von Theatermachenden, die heute mit partizipatorischen Formaten arbeiten, wenn es ihnen im Unterschied zu ihren Kolleg_innen in der Mitte des 20. Jahrhunderts kaum noch gelingen kann, die Mobilisierung der Aufführungsbesucher_innen als Waffe gegen die bestehenden Verhältnisse im Innerhalb oder Außerhalb der Sphären der Kunst in Stellung zu bringen? Vielleicht soll es darum gar nicht mehr gehen. Vielleicht möchten partizipatorische Theaterformate eher dazu beitragen, dass nach Jahrzehnten der postmodernen Dekonstruktion von Erzählungen und beinahe einem Jahrhundert der Abkehr von den Prinzipien der Narration, von Illudierungseffekten oder von der Einfühlung und Versenkung in Figuren dieses Zurückgedrängte erneut, dieses Mal jedoch durch das Erzählen anderer Geschichten bzw. durch ein anderes Geschichtenerzählen produktiv wird, das gleichsam ein anderes In-Bewegung-setzen der Besucher_innen voraussetzt und bedingt.

Anmerkungen

- 1 Kaprow sprach einmal im Zusammenhang mit mentalen Ausführungen von Partituren als Partituren »performed in the head« (Kaprow: 1993a: 169).
- 2 Allein zwei Ausnahmen billigte Kaprow seinem Happening-Verständnis zu: Zum einen akzeptierte er Zuschauer_innen, wenn sie sich eindeutig als »authentic parts of the environment« (Kaprow 1966: 197) ausweisen ließen, wenn sie also als Passant_innen zufällig auf ein in der Öffentlichkeit stattfindendes Happening stießen, das ihre Aufmerksamkeit fesselte. Zum anderen machte er ein Zugeständnis in Bezug auf jene Happenings, welche die Betrachtung selbst zum Gegenstand machten und bei denen es darum ging, die Wahrnehmung auf bestimmte alltägliche Ereignisse oder Handlungen zu lenken. Es sei an dieser Stelle erwähnt, dass sich Kaprows Happening-Konzept durchaus von dem anderer Künstler_innen unterscheidet. Michael Kirby und Claes Oldenburg hielten etwa an der Spaltung von Zuschauern und Akteur_innen fest (vgl. Kirby 1970: o. S.). Seine Spezifik gewann das Happening für Kirby stattdessen vor allem aus der Bedeutung des Wortes *to happen*: »something unforeseen, something casual, perhaps – unintended, undirected« (Kirby 1965: o. S.).
- 3 Damit dieses Unternehmen gelingen und allen Teilnehmer_innen angemessen vermittelt werden konnte, dass sie als Akteur_innen in Erscheinung zu treten hatten, und damit sie auch wussten, was sie jeweils zu tun hatten, hielt es Kaprow für notwendig, sie vor einem Happening mit allen Begebenheiten vertraut zu machen: »By [...] knowing the scenario and their own particular duties beforehand, people become a real and necessary part of the work. [...] Although participants are unable to do everything and be in all places at once, they know the overall pattern, if not the details« (Kaprow 1993b: 64). Darüber hinaus versuchte Kaprow, während der Happenings stets zugegen zu sein, um einerseits zu sehen, wie sich die einzelnen Aktionen entwickelten oder welche Erfahrungen sie bei den Teilnehmenden evozierten, und um andererseits eingreifen zu können, wenn die Ereignisse seinen Plänen zuwiderliefen (vgl. Kaprow 1993a: 166).
- 4 Die Gegenüberstellung von Zuschauer_innen und Akteur_innen ist nicht zuletzt ein Relikt vor allem aus der Mitte des vergangenen Jahrhunderts, als Künstler_innen mit der Rolle der Publikumsmitglieder zu experimentieren begannen. Frank Popper, der mit seinem Buch *Art – Action and Participation* eines der ersten Überblickswerke über die damals aktuellen Partizipationspraktiken vorlegte, konstatiert, dass angesichts der jüngsten Entwicklungen der Begriff des *spectator* nicht mehr passend sei und stattdessen eher auf Begriffe wie »executant, actor, user, collaborator and finally

creator« (Popper 1975:10) ausgewichen werden solle. Genau genommen ist die Gegenüberstellung von Zuschauer_innen und Akteur_innen allerdings nicht legitimierbar, da auch die Betrachtenden immer schon insofern zu den Handelnden gehören, als sie zugleich auf physischer und mentaler Ebene involviert sind.

- 5 Zum Begriff der ambulatorischen Dramaturgie: vgl. Fischer 2011:254–262.
- 6 Zum Walkman-Effekt: vgl. Hosokawa 1990:229–251. Zur palimpsestischen Überschreibung: vgl. Thomsen/Krewani/Winkler 1990:56.
- 7 Vgl. stellvertretend Bishop 2012 und Miessen 2012.

Verwendete Literatur

- Bieger, Laura (2007): *Ästhetik der Immersion: Raum-Erleben zwischen Welt und Bild. Las Vegas, Washington und die White City*, Bielefeld: transcript.
- Bishop, Claire (2012): *Artificial Hells. Participatory Art and the Politics of Spectatorship*, New York: Verso.
- Block, René (Hg.) (1983): *1962 Wiesbaden Fluxus 1982. Eine kleine Geschichte von Fluxus in drei Teilen*, Berlin: Harlekin Art.
- Daniels, Dieter (1988): »Die Fragilität der Intention. Interview von Dieter Daniels mit Allan Kaprow«, in: ders. (Hg.): *Übrigens sterben immer die anderen*, Köln: Museum Ludwig, S. 195–211.
- Diederichsen, Dierich (2009): »Partizipation und Lebendigkeit«, in: ders.: *Eigenblutdoping. Selbstverwertung, Künstlerromantik, Partizipation*, Köln: Kiepenheuer & Witsch, S. 256–279.
- Fischer, Ralph (2011): *Walking Artists. Die Entdeckung des Gehens in den performativen Künsten*, Bielefeld: transcript, S. 254–262.
- Gronau, Barbara (2010): *Theaterinstallationen. Performative Räume bei Beuys, Boltanski und Kabakov*, München: Fink.
- Hosokawa, Shuhei (1990): »Der Walkman-Effekt«, in: Karl-Heinz Barck/Peter Gente/Heidi Paris/Stefan Richter (Hg.): *Aisthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik*, Leipzig: Reclam, S. 22–251.
- Höltgen, Stefan (2009): »Ästhetische Immersion und Filmtheorie«, auf: www.filmforen.de/index.php?showtopic=14140 (letzter Zugriff: 22.12.2014).
- Kaprow, Allan (1966): *Assemblage, Environments & Happenings*, New York: H.N. Abrams.
- Kaprow, Allan (1993a [1976]): »Nontheatrical Performance«, in: Jeff Kelley (Hg.): *Allan Kaprow. Essays on the Blurring of Art and Life*, Berkeley/Los Angeles/London: University of California Press, S. 163–180.
- Kaprow, Allan (1993b [1966]): »The Happenings Are Dead. Long Live the Hap-

- penings«, in: Jeff Kelley (Hg.): *Allan Kaprow. Essays on the Blurring of Art and Life*, Berkeley/Los Angeles/London: University of California Press, S. 59–65.
- Kirby, Michael (1965): *Happenings. An illustrated anthology*, New York: E.P. Dutton. Teilweise wieder abgedruckt in: *Happening & Fluxus* (1970). *Materialien*, zusammengestellt von Hans Sohm, Köln: Koelnischer Kunstverein, o. S.
- Kirby, Michael (1970): »a statement«, in: *Happening & Fluxus. Materialien*, zusammengestellt von Hans Sohm, Köln: Koelnischer Kunstverein, o. S.
- Miessen, Markus (2012): *Albtraum Partizipation*, Berlin: Merve.
- Popper, Frank (1975): *Art – Action and Participation*. London: Studio Vista.
- Rebentisch, Juliane (2013): *Theorien der Gegenwartskunst zur Einführung*, Hamburg: Junius.
- Schmit, Tomas (1983): »über f.«, in: René Block (Hg.): *1962 Wiesbaden Fluxus 1982. Eine kleine Geschichte von Fluxus in drei Teilen*, Berlin: Harlekin Art, S. 96–100.
- Seel, Martin (2006): *Paradoxien der Erfüllung. Philosophische Essays*, Frankfurt a. M.: Fischer.
- Tecklenburg, Nina (2014): *Performing Stories. Erzählen in Theater und Performance*, Bielefeld: transcript.
- Thomsen, Christian W./Krewani, Angela/Winkler, Hartmut (1990): »Der Walkman-Effekt. Neue Konzepte für mobile Räume und Klangarchitekturen«, in: *DAIDALOS Architektur Kunst Kultur* 36, S. 52–61.
- Umatham, Sandra (2003): »Regisseur der schnellen Reaktion«, in: Anja Dürrschmidt/Barbara Engelhardt (Hg.): *WERK-STÜCK. Regisseure im Portrait*, Berlin: Theater der Zeit, S. 144–151.
- Umatham, Sandra (2011): »Given the Felix Gonzalez-Torres's Case. The art of placing a different idea of participation at our disposal«, in: Kai van Eikels/Bettina Brandl-Risi/Ric Allsopp (Hg.): *On Participation & Synchronization, Performance Research* 16/3, S. 94–98.

Umathum, Sandra (2015): „The Art of Being Moved. Wie uns das zeitgenössische Theater in Bewegung versetzt“, in: Beate Hochholtinger-Reiterer/Mathias Bremgartner/Christina Kleiser/Géraldine Boesch (Hg.): *Arbeitsweisen im Gegenwartstheater* (itw : im dialog – Forschungen zum Gegenwartstheater, Bd. 1), Berlin: Alexander, S. 67–81, <http://dx.doi.org/10.16905/itwid.2015.7>.

© by Alexander Verlag Berlin 2015

Alexander Wewerka, Postfach 18 18 24, 14008 Berlin
Info@alexander-verlag.com | www.alexander-verlag.com

Alle Rechte vorbehalten. Jede Form der Vervielfältigung, auch der auszugsweisen, nur mit Genehmigung des Verlags.

Die vorliegende elektronische Version wurde auf Bern Open Publishing (<http://bop.unibe.ch/itwid>) publiziert. Es gilt die Lizenz Creative Commons Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen, Version 4.0 (CC BY-SA 4.0). Der Lizenztext ist einsehbar unter: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de>

ISBN (Druckversion): 978-3-89581-357-3

ISBN (elektronische Version): 978-3-89581-391-7