

Performative Praxis und Kunst: Ereignisse im Quadrat. Matrix für Performances an der Schnittstelle zum Tanztheater

von **Hanne Seitz**

Erscheinungsjahr: 2015 / 2006

Stichwörter:

Aktionskunst | Kunstvermittlung | Matrix | Performance | Performativität | Tanztheater

1. Vorbemerkung

Prozess- und gegenwartsgebunden eröffnet die Performance Art einen Ereignisraum, der das Handeln und damit auch den Körper in den Mittelpunkt rückt. Sie wendet an, wovon sie spricht und darum sind ihre Verfahren geradezu prädestiniert, mit den anderen Künsten umzugehen. Wie kaum eine andere Kunstform ist die Performance Art um Interdisziplinarität bemüht, sucht sie etwa, visuelle, musikalische, tänzerische, handlungsorientierte, selbst kommunikative Ebenen gleichermaßen ins Spiel zu bringen. Seit der Blütezeit der Performance Art vor etwa 30 Jahren hat sich vieles weiterentwickelt – was die Theoriebildung, die Praxis, zuletzt aber auch die Ausbildung betrifft. Denn längst hat sich die Kunst der Performance als eigene Kunstsparte und autonomes Lehrfach an den Akademien etabliert und hat selbst in der Praxis der Kunstvermittlung eine eigenständige Position eingenommen – interessanterweise in einer Zeit, in der die zeitgenössischen Künste insgesamt einer zunehmenden Performativität unterliegen (vgl. Seitz 2000).

Mit Blick auf die Frage, wie Aktionskünste zu lehren und zu lernen seien, mag es interessant sein, auch Unterschieden nachzugehen, spezifische Herangehensweisen vor Augen zu führen und vor dem Hintergrund der jeweiligen (längst auch schon historisch gewordenen) künstlerischen Verfahren zu analysieren und zu erproben. Denn natürlich hat Performance Art, wie sie sich seit Mitte des letzten Jahrhunderts entwickelt hat, ihre unterschiedliche Prägung und vielseitige Ausrichtung auch durch die Einflüsse der jeweiligen „Bezugskünste“ erhalten. Es macht zweifelsohne einen Unterschied, ob ein Performer eher der Bildenden Kunst, dem Tanz, dem Theater oder der Musik verbunden ist und sich mit diesem Handwerkszeug in der *Kunst der Handlung* (Michel de Certeau) übt oder dieses Können gar zugunsten des Alltagshandelns wieder verlernen und vergessen möchte.

Vor dem Hintergrund einer nunmehr fast dreißigjährigen Erprobungszeit im Kontext von Performance habe ich mich mit verschiedenen Kunstsparten (namentlich dem Tanz, Theater und schließlich auch der Bildenden Kunst) beschäftigt und ihre Verfahren auch für ein Bildungsinteresse mit unterschiedlichen

Zielgruppen nutzbar gemacht. Über Didaktik im engeren Sinn habe ich diesbezüglich weniger nachgedacht, allerdings immer schon darüber, wie man zur Kunst kommt und was man im Umgang mit ihr erfahren und zuletzt auch lernen kann. Die Vorbilder kommen allesamt aus dem künstlerischen Bereich, auch wenn sie infolge der Weiterentwicklung der eigenen, interdisziplinären Arbeitsweise längst nicht mehr zu verorten sind (mit Blick auf den hier zu Wort kommenden Weg seien für die Anfänge vor allem Pina Bausch, jüngst auch Meg Stuart genannt).

Ich habe mich zur Entwicklung und Herstellung von Performances aus der Perspektive der Bildenden Kunst geäußert (vgl. Seitz 2003a), aber auch mit Blick auf zeitgenössische Theatermacher – etwa unter dem Stichwort „Beuys meets Schlingensiefel oder Wie provokant darf ein Kunstvermittler sein“ (vgl. Seitz 2004a). Im folgenden möchte ich daher Wege zur Entwicklung von Performances an der Schnittstelle zum Tanztheater vorstellen – ein Ansatz, den ich im übrigen schon früh verfolgt habe (vgl. Seitz 1996) und der mich – über das, was ich dort Bewegungsästhetik genannt habe – schließlich auch zur Performance Art gebracht hat.

An anderer Stelle habe ich über die zunehmende Performativität zeitgenössischer Künste nachgedacht (u.a. Seitz 2000/2005), auch darüber, wie diese Verfahren für künstlerische Vermittlungsfragen (vgl. Seitz 2004b), für Bildungsprozesse und das Lehren und Lernen an Hochschulen insgesamt produktiv werden können (vgl. Seitz 1999). Da ich eigene Projekte im Hinblick auf die fachliche Theoriebildung analysiert und dort auch Herangehensweisen beschrieben habe (vgl. u. a. Seitz 1998a/1998b), sei darauf verwiesen. An dieser Stelle soll hingegen ein Entwicklungsschema vorgestellt, also weder ein konkretes Projekt noch theoretische Hintergründe im Mittelpunkt stehen. Bevor die Wege zur Performance nun anschaulich werden, seien dennoch – in der Art eines Streifzuges – einige Gedanken zum Theoriehintergrund und zum Tanztheater dargelegt.

2. Theoriesplitter

Nicht nur, wer sich mit Performance beschäftigt, sondern auch, wer über Lehren und Lernen nachdenkt, kommt am Körper nicht vorbei. Ob sitzend, stehend, gehend, lachend, gestikulierend – der Körper ist nicht nur Ausdruck, sondern in ihm hat sich auch etwas Eindruck verschafft. Räume, Dinge oder Menschen prägen sich unmittelbar ein, und der Versuch es zu fassen und darauf zu antworten kann nurmehr nachträglich sein. *Body theotics* nennt die Tanzwissenschaftlerin Susan Foster, was uns veranlasst, unseren Körperaktionen und Bewegungen Bedeutung zuzuschreiben. Es sind durch Wiederholung geprägte Muster, mit denen individuelle oder kulturelle Identitäten ausgebildet werden. Was dabei zur Aufführung gelangt, ist zunächst weder gewählt noch selbst erfunden, sondern im Verlauf unzähliger performativer Akte übernommen, geronnen und quasi „eingespart“. Ein Kind stellt sich dar und führt sich mitunter sogar mächtig auf, lange bevor es sich wiedererkennt und identifiziert, bevor ihm die Welt durch den Eintritt in die symbolische Ordnung der Sprache bedeutend wird und es sich bewusst ausdrücken könnte. Kultur ist uns mitsamt ihren Ordnungen ungefragt gegeben und schreibt sich in die Körper ein. Der quasi fremde Text mag uns gegeben sein, aber er ist nicht unsere Natur; er ist auch nicht passiv eingedrückt oder aufgeprägt, sondern wird in wiederholten Aufführungen aktiv verkörpert – nur so kann er uns überhaupt zu eigen werden. Und gerade diese Wiederholungen sind Chance für Wandel und Variation – nicht nur im individuellen Leben, sondern auch für die Kultur mitsamt ihrer tradierten Werte und Ordnungen, die sich allein dadurch erneuern können. Denn jeder verkörperte Akt wird vor dem Hintergrund bereits vollzogener

Einschreibungen abgeglichen und gedeutet und wie jede Theorie, können auch die *body theotics* neu ausgelegt werden. Was auf performativen Weg zur Verkörperung gelangen konnte, kann auf performativem Weg natürlich auch bearbeitet, variiert, überschrieben, umgestellt und neuer Bedeutung zugeführt werden.

Vor diesem Hintergrund wäre also eine ästhetische Praxis des Körpers zu verstehen. Ein Bildungsanliegen, das vom Körper ausgeht, wird sich nicht nur für die Einschreibungen oder persönlichen Geschichten interessieren, sondern insbesondere auch für ihre Konstruktion. Gegenüber einem semiotischen Anliegen, das die Äußerungen des Körpers als lesbaren Text behandelt, sucht das hier favorisierte *pragmatische Anliegen* insbesondere die Wirkungen zu erforschen und dabei die Wahrnehmung zu schärfen. Ihm geht es um den Einfluss der Ordnungssysteme auf/in den Körper und darum, was z. B. die Sprache mit dem Sprechen, das urbane System mit dem Gehen oder das Essritual mit dem Kind macht. Es geht aber auch darum, aufzuspüren, was die Körpertechniken und Alltagspraktiken umgekehrt mit den Ordnungen machen, wie sie ausgelegt und gedeutet werden.

Eine auf die konstruktive Verfasstheit der Körperinschriften sensibilisierte „Choreo-Graphie“ sucht auf der Handlungsebene und insbesondere durch Wiederholung herauszufinden, wie die Wirklichkeit von Bewegung und Aktion in der Wechselwirkung von Materialität, Verkörperung und Wahrnehmung überhaupt zur Erscheinung kommt. Wenn die Idee der Performativität (wie sie J. L. Austin beschrieben hat) besagt, dass der Diskurs hervorbringt, was er sagt, dann sucht die Performance ebenso zu erzeugen, was sie tut, erhandelt, erleidet. Ihr geht es nicht darum, neue Ordnungen zu (er)finden; ihre Chance ist, in den gegebenen Ordnungen Mehrdeutigkeit, Divergenz, andere Deutungsmuster und differente Sinngefüge aufzuspüren. Vor diesem Hintergrund ist Performance durchaus Arbeit am biographischen wie auch gesellschaftlichen Material. Doch sie tritt nicht in erster Linie an, um bewusst zu machen, gar aufzuklären und schon gar nicht unter therapeutischen Vorzeichen. Ihr Anliegen ist es vielmehr, herauszufinden, wie der Körper im Handeln Wirkung und somit Wirklichkeit erzeugt, wie diese wahrgenommen und gerade auch im Kontext eines Gruppengeschehens gedeutet und verändert werden kann. Insofern übt sie sich in der *Kunst des Handelns* und insbesondere aber in der *Kunst des Wahrnehmens*.

3. Die Bezugskunst

Ähnlich wie die Performance Art blickt auch der postmoderne Tanz und das Tanztheater auf eine nunmehr gut 30-jährige Geschichte zurück, beide haben den gleichen Zeitgeist aufgesogen und nicht von ungefähr sind z. B. die Initiatoren der „Judson Church Movement“, die im New York der 60er Jahren den postmodern dance entwickelt haben, eher Performer, denn Tänzer gewesen. Keine Ballerina wie im klassischen Tanz, auch keine Rolle wie im Theater, sondern Männer und Frauen, die sich bewegen, begegnen und handeln. In Deutschland war die neue Entwicklung untrennbar mit dem Tanztheater und dem Namen Pina Bausch verbunden. Ihre Stücke handeln von Menschen, von der Entfremdung ihrer Verkehrsformen, dem Misslingen ihrer Kommunikation. Sie führen die kleinen und großen Dramen, die Träume und kleinen Fluchten vor Augen, sprechen vom Begehren zwischen Mann und Frau, von der Nähe, die dann doch nicht aushaltbar ist und zeigen, was Menschen alles tun, um geliebt zu werden, führen ihre grandiosen, lächerlichen, komischen, tränenreichen Selbstinszenierungen vor Augen. Bausch hat sich tief in das individuelle und kollektive Gedächtnis eingegraben. Ihre Tänzerinnen und Tänzer legen erschütternde Abgründe frei, sind ausgelassen, bestialisch, erstarrt, sprechen von ihren Obsessionen, von der Liebe, von Tänzerkarrieren, Unfällen, Kindheitserinnerungen; sie monologisieren und streiten, sie rezitieren Gedichte und singen Lieder

und sie handeln. Sie fallen aus der Rolle, sprechen ihre Gedanken aus, sitzen im Publikum, servieren sogar Tee und fragen Zuschauer, ob ihnen das Stück gefalle, ob man jemanden liebe, ob man Kinder habe. Schönheit und Anmutung ist bei Bausch stets gepaart mit dem Widerpart: Das Vitale gefriert, das Glatte wird zur Fratze, das Ganze zerfällt in Fragmente. Ihre skulpturalen Kunsträume, bizarren Klangcollagen, poetischen Bewegungsreihen sind beunruhigend sinnlichen Fundstücke und eine tiefe Verneigung vor der menschlichen Seele. Die Tanzstücke wirken mitunter wie die Überlagerung zyklisch kreisender, aber auch endlos vor sich hin mäandernder Ereignisse und suchen andererseits in einer Art Unterbrechungskunst den Zeitstrom als uneinholbares Ereignis immer wieder zu verräumen. Vielleicht spielt darum auch die Wiederholung eine so große Rolle; ein Mann und eine Frau liefern sich gleich eine ganze Serie von Ohrfeigen, einzelne Szenen wiederholen sich, werden recycelt, zuletzt noch das gesamte Repertoire (teilweise nach über zwanzig Jahren) wieder aufgenommen. Als ob durch endlose Variationen ein und desselben Themas, in der Wiederholung also und im Nochmal-Machen etwas werden könnte, was nicht das gleiche, sondern Anderes ist.

Insbesondere in den Anfängen sah sich das Tanztheater heftiger Kritik ausgesetzt: Den einen war es zu wenig Kunst, den anderen zuviel Psychodrama, den dritten wiederum zu wenig Gesellschaftskritik. Und bei allem ist vergessen worden, dass Tanz eine Zeitkunst ist, die vor allem wegen ihres visuellen Wertes geschätzt wird. Wie jede Kunst, hat sich auch das Tanztheater schon immer von dem genährt, was in der Luft liegt. Und heute liegen die Dinge selbstredend etwas anders und schon gar nicht in der Luft. Und darum ist der Stoff aus dem die Tanzräume der zweiten Generation gewebt sind, auch etwas anderer Natur – etwa bei Meg Stuart. Was bei Bausch noch behutsam ins Spiel kam, wird nun auf die Spitze getrieben: Spiel und Realität stehen sich nicht mehr wie zwei Welten gegenüber, sondern die ästhetische und die soziale Welt sind gänzlich fusioniert. Man weiß mitunter nicht einmal mehr, ob hier überhaupt noch gespielt wird – Fiktion ist es jedenfalls nicht und die Zuschauer sitzen mitunter mitten im Bild. Hat sich das Drama bei Bausch noch zwischen Subjekten abgespielt, so hat der Konfliktstoff bei Stuart nicht einmal mehr mit dem Subjekt zu tun, sondern gänzlich mit dem Körper und wird auf einer (gänzlich unpsychologischen, rein physiologischen) Bewegungs- und Handlungsebene ausgetragen. Die Performer sind außer sich, rennen, lassen sich fallen, springen gegen Wände, treten gegeneinander an, spielen mit dem Zufall, verwandeln sich in Bestien, geraten in rauschartige Zustände. Und wenn sie nicht gerade außer Rand und Band sind, dann strahlen ihre Körper eine eigenartige Leere, bizarr anmutende Fremdheit aus. Am Ende wird nicht einmal mehr gehandelt, sondern die Ordnung des Handelns selbst ausgestellt. Stuarts Performer werden zu Figuren eines Spiels, dessen Regeln sie nicht kennen. Das Subjekt ist sich selbst fremd und kann zwischen Verfremdung (als Technik des Zeigens) und Entfremdung (als Zustand des Seins) nicht mehr unterscheiden. Die Gesten, Berührungen, Worte, so sehr sie in der Konfrontation mit der Wand, mit dem Anderen, mit dem Boden, mit den Worten auch Widerstand suchen, finden ihn nicht. Kein Subjekt, das dem Spiel samt seiner undurchschaubaren Regeln etwas entgegenzusetzen hätte – hier geschieht nur noch Anverwandlung an das Andere. Was Stuart vor Augen führt, sind Ordnungen, die sich der Körper bemächtigt haben.

Die Tanzkunst ist eine genuin *performative Praxis*, in der sich Kultur nicht nur darstellt, sondern auch herstellt und also der Veränderung zugeführt wird; in diesem Sinne erzeugt der Tanz auch ein Wissen und eine neue Form der Kritik. Wie kaum eine andere Kunstform ist der zeitgenössische Tanz gegenwärtig in der Lage, zu zeigen, was unter globalisierten, mediatisierten und ästhetisierten Bedingungen eigentlich geschieht. Wo die Gesellschaft auf radikale Weise Umgang mit *Wettbewerb, Zufall, Inszenierungsgeschick und Erlebnisfähigkeit* fordert, bietet die Tanzkunst dem Zuschauer nicht nur ein Übungsfeld, auf dem

(probeweise und geschützt) der Umgang mit Konkurrenz, Instabilität, Identitäts- oder Sinnverlust erlebbar wird, sondern zeigt in seismographischer Bestandsaufnahme, was in der Gesellschaft und den Individuen überhaupt vorgeht. Nicht nur wird dargestellt, was geschieht, wenn die vier Spielprinzipien außer Kontrolle geraten, sondern auch, wenn die Grenze zwischen Spiel und Nicht-Spiel fließend wird.

4. Matrix

Kann man aus dem soeben Skizzierten Wissen schöpfen, Anregungen holen, Wege herausschälen? Kann man aus solcherart Anschauung lernen, können die Wort- und Bildsplitter auch für Vermittlungsfragen produktiv werden? Die obigen Streifzüge durch Theorie und Kunst mögen die Übertragung in ein Bildungsanliegen unmöglich erscheinen lassen und den daran interessierten Leser eher in die Knie sinken lassen, als dass sie aufbauen und animieren würden. Und doch sei an dieser Stelle erinnert: Es wird zwar heiß gegessen, aber nie so heiß wie gekocht wird.

Der Rahmen. Jedes Rezept ist nur so gut, wie es die Zutaten sind und der Koch es schmackhaft zubereiten kann – das ist in der Kochkunst wie in der Performancekunst so. Und selbstredend gibt es für die Entwicklung von Performances keine Rezepte – schon eher so etwas wie Operationen und Verfahren. Da es hier um performative Erprobungen und insbesondere um die Verknüpfung und Vernetzung von Impulsen geht, die am Ende nur als Modell oder Schema abzubilden sind, soll hier von einer Matrix die Rede sein. Der Begriff scheint passend, ist damit doch ein Bindemittel (in der Geologie), die Chromosomenhülle (in der Biologie), der Stamm oder Ursprung (im Lateinischen) bezeichnet.

Die Matrix ist hier als ein raumzeitliches, abstraktes Gebilde zu verstehen, das erst durch den Gebrauch seiner Elemente vital und zu einem lebendigen Tableau wird. Anders als bei einem Rezept, wo viele Köche den Brei verderben, lebt die Matrix von der Zuarbeit und den Impulsen vieler Performer. Die Einzelnen handeln fast immer gleichzeitig, aber die einzelnen Handlungs- und Bewegungselemente (hier Bausteine genannt) sind individuell erarbeitet und somit voneinander verschieden – nur wenige Aktionen werden parallel oder unisono ausgeführt. Die Performer agieren zeitgleich, für sich oder mit anderen, wobei sich die Einzelemente nach dem Zufallsprinzip zu einer großen gemeinsamen Bewegungscollage zusammenfügen – nach dem Motto „gemeinsam in Verschiedenheit“. Jedes noch so kleine oder solistische Element wird als Teil des ganzen Ereignisses wahrgenommen. Das Tableau erfordert von daher auch weniger Arbeit an den Handlungen, als vielmehr an der Wahrnehmung. Es geht darum, das Geschehen mit offenen Sinnen und einem nicht fokussierenden, schweifenden Blick zu gegenwärtigen, dabei die Impulse der Anderen aufzugreifen oder eigene zu setzen. Und das bedeutet letztendlich, die Wahrnehmung wahrnehmen zu lernen.

Die Haltung. Die Performer bringen etwas zur Darstellung, genauer noch: Sie bringen etwas (versuchsweise zumindest) zur Vollendung. Ihre Handlungen sind insofern performativ, als dass die Personen, Dinge oder der Raum keinen symbolischen Charakter haben (also nicht für Abwesendes stehen), sondern durch die Kraft der Handlung überhaupt erst als solche wahrnehmbar werden. In der Art einer geteilten Aufmerksamkeit tauchen die Performer in ihr Tun ein und schauen sich – in der Wahrnehmung der *doppelten Positionalität* (Helmuth Plessner) – gewissermaßen unter Aufgabe der selbstzentrierten Subjektposition wie ein Anderer zu. Sie beziehen sich auf die phänomenale Welt und deren Materialität und erfahren Anwesenheit als ein atmosphärisches Spüren von Körperlichkeit.

Die Reduktion auf das phänomenale So-Sein, das die Performer provozieren, bewirkt eine Pluralisierung des Bedeutungsangebotes, was schon alleine eine ungeheure Spannung entfacht. Die Performer suchen an die Grenzen ihrer Möglichkeiten zu kommen, mit Zufall und Risiko zu spielen und sich auf unbekanntem Terrain zu bewegen. Die Trennung zwischen Wirklichkeit und Schein gerät in Fluss und mit diesem *flow* (Mihaly Csikszentmihalyi) schließlich auch die gewohnte Sozialstruktur und die Grenze zwischen ich und du – ein *betwixt and between* (Victor Turner), das einen transsubjektiven Raum eröffnet und ein *Denken des Außen* (Dietmar Kamper) möglich macht.

Die Praxis. Im Rahmen einer vielfältigen ästhetischen Praxis ist die Matrix im Verlauf vieler Jahre in unzähligen Workshops und Seminaren mit Studenten, Sozialpädagogen, in Fortbildungen mit Lehrern, Hochschullehrern und selbstredend auch mit Künstlern erprobt worden. Vieles hat sich im Laufe der Jahre verändert und präzisiert, einiges steht noch aus, z. B. Erprobungen mit Kindern oder Jugendlichen. Ein Workshop dauert zumeist drei Tagen – bei größeren Projekten oder öffentlichen Aufführungen kann dies, je nach Anliegen, auch wesentlich mehr Zeit in Anspruch nehmen. Die Gruppen benötigen zwischen 12 und maximal 18 Spieler oder Performer (auch wenn der Einfachheit halber die männliche Form gewählt ist, sind in den folgenden Ausführungen natürlich immer beide Geschlechter gemeint).

Die Arbeit setzt keine Vorkenntnisse voraus – selbstredend sind die erspielten Möglichkeiten jedoch um so reichhaltiger, je erfahrener eine Gruppe ist. Bei Ungeübten ist es erforderlich, einzelne Bausteine zu erarbeiten, so dass jeder Spieler ein Reservoir von Handlungsmöglichkeiten hat, aus denen er schöpfen und die er ins Spiel bringen kann. Fortgeschrittene Gruppen müssen nicht unbedingt gemeinsam Bausteine erarbeiten und damit die Handlungsebene vorbereiten; ihr Spiel besteht verstärkt darin, sich auf das Geschehen einzulassen, es wahrzunehmen, Impulse zu setzen, Gelegenheiten beim Schopfe zu fassen, damit allein, zu zweit, in der Gruppe zu improvisieren und so überraschende und manchmal durchaus auch riskante Wendungen herbeizuführen.

Das Thema. Das hier vorgestellte Tableau erfordert nicht unbedingt ein Thema. Aber umgekehrt ist es mitunter interessant, ein Thema unter Zuhilfenahme performativer Verfahren zu bearbeiten. So sind im Laufe der Jahre – im Fortbildungsbereich, an Kunstakademien, an der Universität, an der Fachhochschule, etc. – auch thematisch gebundenen Projekte entstanden zu Themen wie Frauenbilder, Fallen, Warten, Zeit, Ausverkauf der Jugend, die zum Teil auch zur Aufführung vor Publikum gekommen und z. T. auch beschrieben worden sind.

Ein thematischer Bezug ergibt sich manchmal auch über die Wahl des Ortes, der eben nicht immer ein Seminarraum oder ein Bildungsstätten-Theaterraum, sondern z. B. eine Panzerhalle auf einem ehemaligen Militärgelände sein kann, der Hang des Potsdamer Pfingstberges, der Garten eines preußischen Schlosses, das Erdgeschoss eines leerstehenden Kaufhauses (mit großen Schaufenstern), das Zirkuszelt auf einer Wiese.

Das Material. Die Teilnehmer bringen eigenes Material mit. Dazu gibt es bei Ungeübten meist eine Vorgabe, bei Anfängern auch Hilfestellungen. Material – das kann ein vergessenes Ding sein, ein kostbarer, unnützer, ungewöhnlicher oder selbstgemachter Gegenstand, ein Fundstück, das einem etwa auf der Straße auf dem Nachhauseweg ins Auge gefallen ist; es können aber auch Sätze, Zitate, Texte sein, auf Kassette aufgenommene Tonschnipsel, Musik, Bilder, Fotos, Spielzeug, etc. Das mitgebrachte Material wird sukzessive ins Spiel gebracht, in improvisierte Handlungssequenzen eingebunden und derart zum

Bestandteil einiger Bausteine gemacht. Auch Gesten, Bewegungen, Körperhaltungen sind Material, das entsprechend der Aufgabe oder Regel bearbeitet wird. Mitunter wird Spielern auch Material zur Verfügung gestellt oder erhalten alle das gleiche Material (ein Blatt Papier, ein Stock). Manches wird auch nach dem Zufallsprinzip gefunden (sich einen Satz schenken lassen, ein Satz aus einer zufällig aufgeschlagenen Buchseite). Je nachdem liegen die Arbeitstage manchmal auch bewusst auseinander, so dass sich „Hausaufgaben“ erst ergeben und nach dem Auftakt (bezugnehmend also) gesucht, mitunter auch bearbeitet werden – das können bspw. Beobachtungs-, Sammelaufgaben, auch kleinere Herstellungen u. ä. sein. Bei thematischem Bezug bietet es sich natürlich an, Material entsprechend dem Thema mitzubringen.

Auch ein Kleidungsstück kann als Material dienen (ein kaum getragenes, ein besonders altes, etc.). Die Spieler werden ansonsten gebeten, möglichst bequeme, neutrale oder schwarze Kleidung mitzubringen. Wenn überhaupt genutzt, so hat auch Musik Materialcharakter und kommt also nur temporär und zufällig ins Spiel oder wird hintergründig zur Herstellung von Atmosphären oder zur Unterstützung rhythmischer Abläufe eingesetzt.

Die Improvisation. Die Matrix wird durch das Material belebt, das in Form von Bausteinen im Verlauf der Performance in der Art von Handlungs- und Bewegungssequenzen nach bestimmten Aufgabenstellungen, Vorgaben bzw. Regeln alleine, zu zweit, manchmal auch mit der gesamten Gruppe erarbeitet wird. Mit der Matrix wird keine Performance „einstudiert“, die am Ende gezeigt wird, sondern der Entstehungsprozess selbst ist im weitesten Sinne als Teil der Performance anzusehen. Der Beginn des Workshops ist identisch mit der Erarbeitung des ersten Bausteins, der fast immer lautet: kreuz und quer im Raum gehen, stehenbleiben, sich selbst, den Raum, die Anderen wahrnehmen, weitergehen, usw. Dieses „neutrale Gehen“ ist die Basis, auf der die weiteren Bausteine aufbauen. Eine zweite Aufgabe könnte lauten: stehenbleiben, den mitgebrachten Satz sprechen und eine Geste machen; als Baustein wird dieser dann zusammen mit dem ersten ins Spiel gebracht; es folgt ein dritter Baustein, z. B. etwas verlorengegangenes sehr kleines Ding akribisch suchen, ein vierter, z. B. den mitgebrachten Gegenstand auf eine bestimmte Weise tragen. Die Spieler probieren und finden schließlich eine Variante, die sie (mehr oder weniger improvisiert) immer wieder ins Spiel bringen können – so trägt der eine den mitgebrachten Gegenstand, etwa eine Perlenkette auf dem Kopf, der zweite beugt sich vorn über und legt sein Buch auf den Rücken, der dritte hält das Stofftier mit zwei Fingern etc.). Das Prinzip ist immer das gleiche: Aufgabenstellung, Erprobung, Entscheidung, Baustein (mehr oder weniger) formen, in den „Topf“ der bereits erarbeiteten Bausteinen geben, mit allen improvisieren. Die Schlussimprovisation (manchmal bis zu zwei Stunden) unterscheidet sich dadurch, dass keine Bausteine mehr erarbeitet werden und bisweilen Publikum zugegen ist.

Am Ende mag jeder Performer seine Bausteine mehrfach eingebracht und Handlungen also wiederholt haben, aber im Zusammenspiel und durch die gleichzeitigen Handlungen der anderen Spieler entstehen immer wieder neue Situationen, Konstellationen und Bedeutungszusammenhänge. Auf dem Performancefeld wird hart gearbeitet, aber es handelt sich zweifelsohne um Spiel – genauer, ein Gruppenspiel, das die (von Roger Callois beschriebenen) Spielprinzipien *Wettbewerb, Zufall, Verwandlung und Rausch* entfacht (vgl. Seitz 2003b). Und es ist dann auch genau diese Spieldynamik, die Raum und Zeit strukturiert und schließlich auch den Fortschritt der Improvisation organisiert.

Das Feld. Auf dem für das performative Ereignis zur Verfügung stehenden Feld gibt es in der Regel kein außerhalb, d.h. der gesamte zunächst leere, meist quadratische Raum ist Spiel- und Improvisationsfläche. Später können darauf Materialinseln entstehen, wenige Stühle platziert werden, u.ä. – vorzugsweise bleibt die Fläche möglichst frei. An einer Wand werden entsprechend der Anzahl der Teilnehmer Stühle aufgereiht, unter denen persönliche Dinge und mitgebrachte Gegenstände aufbewahrt werden. Diese Stühle gehören mit zum Ereignisfeld; auch wenn die Spieler von dort aus nicht „angesprochen“ werden und selbst nicht agieren können. Der Stuhl fungiert wie die *Hola* im Fangspiel, also wie ein Ruheort, der aber trotz beobachtender Position absolute Körperpräsenz und Dabeisein verlangt.

Weder für die Spieler noch für die Zuschauer (wenn sie denn zugegen sind) gibt es einen expliziten Beobachterstandpunkt, da das Spielfeld in alle Richtungen hin orientiert ist. Von keinem Punkt des Raumes hergesehen ist eine Übersicht zu gewinnen. Die Spieler sind mehr oder weniger intensiv involviert, selbst dann, wenn sie nichts tun – was auf dem Tableau nicht nur erlaubt, sondern (mit entsprechender Präsenz) geradezu erwünscht ist.

Eine Begrenzung und Markierung der Spielfläche ist dann nötig, wenn es sich um eine Arbeit im öffentlichen Raum handelt; sie ist auch sinnvoll, wenn Publikum anwesend ist. Dieses steht oder sitzt dann buchstäblich auf den Grenzen des markierten Raumes. Das Performance-Tableau benötigt aber nicht zwingend eine Bühnensituation. Die Zuschauer können sich zuletzt sogar zwischen den Performern auf dem Aktionsfeld bewegen und herumlaufen – für die Spieler ist dies allerdings sehr herausfordernd, da sie viel Energie aufbringen müssen, um untereinander Kontakt und die Spannung zu halten.

Die Bausteine. Die Bausteine bringen das Material (also etwa Bewegung, Gesten, Material Raumwege, Atmosphären etc.) auf eine bestimmte Art und Weise ins Spiel. Sie fungieren wie Worte einer (Fremd)Sprache, die im Verlauf des Workshops erarbeitet wird und mit der die Spieler auch miteinander „ins Gespräch“ kommen. Die Bausteine werden benannt und zur Erinnerung für alle sichtbar aufgeschrieben. Jeder probiert unterschiedliche Lösungen einer Aufgabenstellung und entscheidet sich für eine Idee; mehr oder weniger festlegen heißt, eine der Varianten wählen. Um in dem Bild zu bleiben: Der erste Baustein beinhaltet dann z. B. die Buchstaben a,d,i,x der zweite l,e,u,e,r,n,t usw. wie diese Buchstaben, in welcher Reihenfolge und ob immer alle zugleich ins Spiel kommen, bleibt dem Zufall überlassen bzw. ist Teil der Improvisation. Selbst wenn, wie ausnahmsweise bei der „Gestenfolge“ oder dem „Chortanz“, Bewegungen minutiös festgelegt werden, ist die Herausforderung, mit der Folge dennoch ins Spiel zu kommen und sie zu dekonstruieren. Da Ideen für Bausteine im besten Fall auch von der Gruppe zu erfinden sind, seien folgende Beispiele (im Übrigen auch mit unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad) nur zur Anregung und zur Anschauung genannt:

a) allein:

Gestensolo: variiere eine Körpergeste mit Hilfe der Prinzipien Raum (oben/unten, rechts/links, klein/groß, u.ä.), Zeit (schnell/langsam, stotternd/gleitend, u.ä.), Dynamik (stoßend/weich, kraftvoll/kraftlos, u.ä.) und improvisiere damit;

Etüde: erarbeite ein kleines Solo, das eine Körperbewegung, ein Satz (oder Lied- oder Gedichtfragment), eine Körperhaltung und Fortbewegung enthält;

Von A nach B: gehe auf eine bestimmte Weise einen festgelegten Raumweg; nimm wahr, wer den Weg kreuzt, wer parallel geht etc.;

Weglaufen: versuche, vor dir selber wegzulaufen;

Gutes Tun: tu einem Mitspieler etwas Gutes, tröste ihn, etc.;

Was ich kann: bringe einem Mitspieler etwas bei, zeige ihm, was du selbst gut kannst;

Kunststück: versuche (wenigstens im Ansatz), etwas zu tun, was du schon immer können wolltest, was dir aber nie gelungen ist;

Geschichte: erzähle eine traurige Geschichte, bis jemand kommt und dir die Hand reicht;

Schimpforgie: steige auf einen Stuhl und schimpfe laut, ärgere dich über eine Person, eine Sache oder die eigene Dummheit;

Material: bringe das mitgebrachte Material/Ding ins Spiel, entwickle eine Etüde damit;

Stuhlspiel: erfinde ein Spiel mit einem Stuhl, suche andere Gebrauchsmöglichkeiten mit ihm;

Mutprobe: spreche dir selber Mut zu, überzeuge dich, behaupte, dass du die Sache kannst;

Detektiv: du hast (als Hausaufgabe) einen dir fremden Menschen bis zu seiner Haustür verfolgt, erzähle was du erlebt hast;

Ver-Rückt: du hast (als Hausaufgabe) einen öffentlichen Ort (Mensa, Straße, U-Bahn) aufgesucht, dort etwas Ungewöhnliches getan und beobachtet, wie Leute darauf reagiert habe; zeige, was du gemacht hast und beschreibe die Reaktionen;

Steine des Anstoßes: erfinde einen Baustein (für dich alleine, mit einem Partner, mit der Gruppe), den alle umsetzen müssen;

b) zu zweit:

Schatten: verfolge einen Mitspieler wie ein Schatten im Raum (dies können auch mehrere tun, so dass eine Art Kette entsteht);

Fragen: gehe auf einen Spieler zu und stelle Fragen, die ein ja/nein erfordern oder auch Wissen abfragen (absurde, ernste, Fragen aus dem persönlichen, politischen, geographischen Bereich, aus der Geschichte, etc.); die Antwort soll kurz und präzise, darf wahr oder falsch sein; der Fragende insistiert (bist Du sicher? warum sagst Du das?);

Führen und Folgen: bitte einen Mitspieler die Augen zu schließen, nimm ihn bei der Hand und führe ihn durch den Raum;

Spiegel: stelle dich vor einen Spieler und ahme die Bewegungen spiegelbildlich nach (geht auch mit mehreren);

Bitten: bitte einen Mitspieler darum, dich vom Stuhl herunterzuholen, verspreche Gott und die Welt, damit er es tut;

Tragen: trage einen anderen einmal quer durch den Raum und lass ihn sanft zu Boden gleiten;

Zug/Druck: komme mit einem Partner durch Abgabe des Gewichts in ungewöhnliche, balancierende Stellungen: Versuche (mit der Ausatmung) durch Zug (oder Hängen) mit einem Spieler in Balance zu kommen (z. B. Hand ergreift Hand, Hand ergreift Fuß, Hände ergreifen Schulter, etc.), bringe das Gewicht (mit der Einatmung) wieder über die eigenen Füße und komme dann (mit der nächsten Ausatmung) durch Druck (Gewichtsabgabe) in eine neue Stellung mit dem Partner (z. B. Schulter an Schulter, oder Rücken auf Bauch, Rück an Rücken, etc.);

Doppelspiel: suche mit einem Partner (u. U. auch zu dritt, zu viert) und dem mitgebrachten Material etwas anzufangen, findet eine Verknüpfung, ein (wortloses) Szenario, etc., erarbeitet gemeinsam eine Sequenz;

c) in der Gruppe:

Was Menschen tun: rufe ein Tätigkeitswort (z. B. lachen, eine Rede halten, erstarren, etwas suchen) und stelle es dar; alle tun dies solange, bis ein anderer ein neues Wort ruft und darstellt; die Sammlung wird nach einer Weile geschlossen; die Gruppe improvisiert mit den vorhandenen Worten samt der Aktionen (bei thematischer Bearbeitung werden Worte dem Thema entsprechend gesammelt);

Gestenfolge: die Gesten aller Gruppenmitgliedern werden zu einer Bewegungsfolge aneinandergereiht; die Gruppe wiederholt diese Folge, bis sich eine klare Form und ein deutlicher Rhythmus herauschält und die Sequenz von allen unisono ausgeführt werden kann (im fortgeschrittenen Stadium kann diese Folge dann wieder dekonstruiert und nach den Prinzipien Raum, Zeit, Dynamik verändert werden);

Chortanz: ein chorisches Geschehen, bei dem die Gruppe unisono einen einzelnen Ausfallschritt (mit einer Armbewegung und einem Ton) in verschiedene Richtungen macht (vor, seit, rück, auswärts, zueinander, zur Mitte, etc.);

Skulptur: in der Art der Kontaktimprovisation (also mit Druck und Zug und entsprechender Atmung, wie oben beschrieben) eine Körperskulptur im Raum (oder auch wie ein Fries) an einer Wand (falls vorhanden) bauen;

Materialfeld: ein Spieler platziert sein Ding/Material auf der Spielfläche, ein zweiter das seine, usw. bis alle Gegenstände platziert sind; durch Umordnen werden neue Konstellationen gebildet und damit gespielt, wie Dinge miteinander sprechen und neue Bilder evozieren können.

Die Regel. Der Beginn des Workshops markiert den Spielrahmen: „Hier ist von nun ab Spiel“. So wie es kein Raum außerhalb des Feldes gibt, so gibt es keine Zeit außerhalb der Performance (bis auf die Pausen und behutsam eingebaute Rückmeldungen und Besprechungen). Es wird mit der gesamten Gruppe gearbeitet, d.h. die Spieler erarbeiten die Bausteine gleichzeitig, wenn auch nicht unbedingt gemeinsam. Ausnahmen bestätigen wie immer (und insbesondere auch hier) die Regel. Und wenn die Erarbeitung einzelner Bausteine ausnahmsweise erfordert, dass die Gruppe geteilt oder der Fokus z. B. auf einen Spieler gerichtet werden soll, dann sitzen die Performer in der *Hola*, tragen aber dennoch die Situation mit, sind

nicht nur Zeugen, sondern gewissermaßen sogar „Miterzeuger“, was zuletzt auch Zuschauer wären.

Was entwickelt, gefunden und erarbeitet wird, gehört im weitesten Sinne zur Performance; es gibt keine Kennenlernsituation, keine vorbereitenden Übungen, nichts, was erst erlernt werden müsste (und wenn dann wäre das Erlernen ein eigener Baustein). Das gefragte Wissen ist allen verfügbar; denn es liegt auf der Ebene des Körperwissens, der Alltagspraktiken und der *body theotics*, die mit jedem Handeln, mit jeder Bewegung (mehr oder weniger intensiv) aktualisiert werden. Es gibt nur den Ernstfall, und paradoxerweise verlieren sich gerade dadurch Ängste und Hemmungen.

Im Verlauf der Arbeit werden die Bausteine gefunden und die Regeln erfunden, wie sie ins Spiel gebracht werden. Letzteres bleibt meist dem Zufall überlassen; im Einzelfall können jedoch Regeln durchaus sinnvoll sein, damit die Improvisation nicht stagniert oder an Dynamik verliert und z. B. durch Eingrenzen der Wahlmöglichkeiten zusätzlich Spannung entsteht (wer auf dem Stuhl steht, kann nicht alleine enden, sondern muss heruntergeholt werden, oder wenn jemand ein Wort aus „Was Menschen tun“ ruft, müssen alle ihr Tun unterbrechen und mitmachen, bis ein neues Wort kommt oder jemand „Ende“ ruft).

Die Anleitung. Die Entwicklung eines solchen Tableaus ist natürlich abhängig von der Kunst, es anzuleiten, zu begleiten und dabei auch Impulse zu setzen und Anregungen zu geben (im fortgeschrittenen Stadium können dies eben auch Teilnehmer tun). Falls nötig und insbesondere am Anfang werden zeitgleich mit der Erprobung der Bausteine Möglichkeiten der Weiterbearbeitung, Vertiefung, Variation, ungewohnte Verknüpfungen, riskantere Wendungen benannt. Für die Teilnehmer besteht die Herausforderung darin, nicht alle vorgeschlagenen Ideen aufzugreifen, sondern nur solche, die die eigene Gestaltung voranbringen. Insbesondere bei ungeübten Gruppen ist der Leiter Teil des Tableaus, arbeitet und improvisiert mit und vermag die Situation durch seine Spiel- und Wortimpulse (wenn auch eingeschränkt) zu lenken und die Spielansätze zu forcieren. Im besten Fall wirkt die anleitende Stimme wie ein Klangteppich, aus dem die Spieler einzelne Töne herausholen und damit weiter improvisieren, bis sich allmählich eine Idee herausbildet und der Baustein (mehr oder weniger wiederholbar) formt. Das Ereignisfeld unterscheidet sich kaum von einer gelungenen Musikimprovisation: Je ungeübter die Spieler sind, je mehr muss erarbeitet werden; bei erfahrenen Spielern genügt es mitunter schon, die Tonart zu vereinbaren und ansonsten aufeinander zu hören.

Insgesamt werden nur so viele Bausteine erarbeitet, dass genügend Stoff vorhanden ist und durch die Improvisation Vielseitigkeit entsteht, aber doch so wenige, dass die Bausteine im einzelnen durchdrungen, in großer Intensität und voller Spannung ausgeführt und dabei auch ungewohnte Möglichkeiten erspielt werden.

Die Funde. „Und immer wieder werde ich umgehauen und stehe wieder auf“, hört sich Simone plötzlich sagen; und Jessica, während sie die mitgebrachten Steine wirft, entschlüpft der Satz: „Schon wieder, hoppla!“ Kerstin ist in die Erarbeitung ihrer Etüde versunken, sieht die anderen plötzlich, schaut sich verblüfft um und sagt: „Sind plötzlich so viele Menschen vor meinen Augen“. Solche Äußerungen und Situationen kann man sich nicht ausdenken, auch nicht, dass Katja während der Improvisation zu einem „Zeit-Projekt“, in dessen Verlauf sogar ein (fingiertes) Zeitalter entstanden ist, plötzlich alleine zurückbleibt, während alle anderen auf den Hola-Stühlen sitzen und also die Position teilnehmender Beobachter eingenommen haben. Katja wartet und beginnt (das ist nun ihr neues Spiel) die Mitspieler der Reihe nach anzuschauen und hält diesen Blickkontakt wortlos und an der Grenze des Aushaltbaren auch

fast fünf Minuten aus. Die bis zum Zerreißen gespannte Situation löst sich erst auf, als sie Anna bittet, zu ihr zu kommen und ihr zu helfen. Kaum zu beschreibende Szenen entstehen, wenn Michael z. B. mit den mitgebrachten Stöckchen Mikado spielt und beim Anheben plötzlich die Namen seiner Mitspieler ruft und ein Stäbchen nach dem anderen wegwirft; wenn Claudia, ihr langes Haar kämmend, sich plötzlich sagen hört: „Was ich von mir glaube, das werde ich auch werden!“ oder wenn sich Thorsten zur Überraschung aller ein riesiges (aus Papier gemaltes) Lächeln auf den Mund klebt oder Judith nicht enden will, ihre Kreise zu rennen, unvermittelt doch stehen bleibt, um sofort weiter zu rennen.

Die Intensität auf dem Performancefeld ist nicht herstellbar. Sie entsteht durch die eigenwillige Spieldynamik, der die Handlungen und Bewegungen ausgesetzt sind und die durch Wiederholung und neue Verknüpfungen angestachelt werden. Und bisweilen gibt es buchstäblich magische Momente, in denen die Konzentration so dicht ist, dass Gleichzeitigkeit entsteht, die Gruppe sich z. B. in den Chortanz einfindet, von sich aus momentan zur Ruhe kommt oder gar zu einem Ende findet.

5. Nachbemerkung

Solche Wege zur Performance machen die Grundbedingung menschlichen Handelns als ein Ineinander von *Gleichheit* und *Verschiedenheit* erfahrbar, wie es Hannah Ahrendt für die Versammlung im öffentlichen Raum beschrieben hat. Trotz unterschiedlicher Positionen und heterogener Haltungen, richten die Performer ihr Handeln zuletzt auf eine allen gemeinsame Welt. Aufgrund der exzentrischen Position können sie sich selbst zusehen, während sie zugleich die anderen sehen. Das ist auch der Grund, warum die Performance im Unterschied zum Theater nicht zwingend Zuschauer braucht. Die ins Spiel kommende eigenartige Verschränkung des Blickes zwischen innen und außen, dieses *Chiasma* (Maurice Merleau-Ponty) erlaubt, dass sich die Performer trotz getrennter Leben eben doch verbunden fühlen. Am Ende gelingt es, die Begrenztheit des Einzelnen vor Augen zu führen und durch das gemeinsame Handeln zugleich zu erweitern – die Autonomie der Handlungen macht Differenz, ihre Vernetzung jedoch Verbundenheit und zuletzt die Kraft der Kooperation erlebbar.

Das beschriebene Tableau ist ein Ort höchster Abstraktion, wie er zugleich in eine pragmatische Alltäglichkeit eingebunden ist, die sowohl Ernsthaftigkeit wie auch Heiterkeit ins Spiel bringt. Die vorgeschlagene Matrix fungiert wie eine Art Landkarte, auf der die Spieler ihre Territorien markieren, längst vergessene Orte wiederfinden, Gesten und Geschichten erinnern und neu verknüpfen. Denn die Geschichte liegt nicht hinter uns, sondern in uns. Die Körperpraktiken sind da, bevor wir überhaupt ein Bewusstsein von ihnen hätten. Es sind die Praktiken, die es wissen. Das Geschehen wirkt mitunter fremdartig und wie von Geisterhand geführt – *body theotics* in Aktion, auf der Suche nach Bedeutung, wobei das meiste als unlesbares Zeichen und unlösbarer Rest und daher spannungsreich im Raum stehen bleibt. Der Körper ist buchstäblich *Erzeugender von Atmosphären* (Gernot Böhme). Insofern hinterlässt er beim Performer selbst und auch bei den Mitspielern weniger einen bestimmten oder bestimmbaren Ausdruck, als vielmehr einen unbestimmbaren Eindruck.

Zuletzt arbeitet jeder einzelne der gemeinsamen Idee zu und verfolgt sie – paradoxerweise ist eine solche Idee aber gar nicht benannt, genauer: Es gibt keine Idee. Auch wenn eine solche nicht existiert, ist damit keineswegs ausgeschlossen, dass alle mit ihr befasst sind. Und zwar, weil jeder am anderen in dem festen Glauben anknüpft, dieser wisse, wo es langgeht. In einem Zustand äußerster Ungewissheit ist die Idee am

Ende also doch existent – sie ergibt sich, wenn man der Bewegung folgt. Und darum stiftet das Performancetableau weniger konkrete Bedeutung als vielmehr Sinn. Solcherart Handeln stellt die Verbindung her zu etwas, was in der Schwebelage bleibt, was man sich nicht aneignen, nicht wissen und in der Regel (und zunächst) auch nicht benennen kann. Der Umgang mit der hier vorgestellten Matrix entfacht eine Ökonomie der Gabe und provoziert einen Bedeutungsüberschuss, der zuletzt Differenz erfahrbar macht. Was erspielt, bewegt, verhandelt, verschwendet, zertanzt, verwandelt wird, spürt die Lücken in den gegebenen Ordnungen auf und sucht ihnen neuen Sinn zu geben.

Auf einem Feld beweglicher Relationen und sich verändernder Zustände sind navigierendes Geschick gefragt, die Fähigkeit, Ereignisse zu verknüpfen, temporäre Konstellationen herzustellen, punktuelle Kooperationen zu verwirklichen. Denken heißt hier, nach dem Weg zu tasten und also wach und präsent zu sein. Auf solcherart Wahrnehmung käme es am Ende an. Und davon kann man schlussendlich auch fürs Leben lernen. An der Choreo-Graphie „schreiben“ alle Performer wie sie sie in actu auch „lesen“ – die Bausteine mögen wiederholt eingebracht werden und als Handlungs- oder Bewegungssequenz mitunter sogar (mehr oder weniger) festgelegt sein, aber am Ende ist natürlich nichts von dem, was sich ereignet, wiederholbar. Jede Einspielung befördert temporäre Ereignisse im Hier und Jetzt, die insbesondere im Kontext des Gruppengeschehens immer nur einmalig sind. Im Rahmen dieser Ausführungen, die eine Matrix liefern und also kein konkretes Projekt vorstellen wollen, können diese Überlegungen nicht vertieft werden (und darum sei auch auf die weiterführende Literatur verwiesen). Nur so viel sei an dieser Stelle gesagt, als dass das ins Spiel kommende Körper- und Handlungswissen zwar allen verfügbar ist, aber niemandem gehört. Und darum kann es zuletzt auch nicht vermittelt, sondern nur wiedererinnert bzw. wiederverkörpert und damit erneut erfahren werden. In der Wiederholung wird schlussendlich auch ein neuer Umgang mit den Dingen, mit dem Raum, mit den Anderen möglich. Dafür mag die Matrix den geeigneten Rahmen stiften; dazu können gerade auch die Impulse aus dem Tanz- und Bewegungstheater das Material liefern. Der performative Weg sucht aus einem Reservoir von Möglichkeiten zu wählen, um daraus Wirklichkeiten zu gestalten, sie mit anderen ins Spiel zu bringen, um Wandlung herbeizuführen und Transformation zu erleben. Zuletzt geht es um die (Wieder-)Gewinnung einer ästhetischen Kompetenz, wie sie auf der Ebene des Körpergedächtnisses meist unbewusst, aber dem einzelnen doch verfügbar ist. Darüber hinaus bringt gerade auch die zeitgleiche und mitunter auch gemeinsame Arbeit in der Gruppe einen nicht zu unterschätzenden Erfahrungsgewinn für das Subjekt, eine Herausforderung an die kommunikativen Fähigkeiten des einzelnen und einen Zugewinn an Gemeinschaftsempfinden und ein Erleben von *Communitas*.

Die Wege zur Performance mögen künstlerische Verfahren zur Anwendung bringen, und doch – dies soll am Ende noch hervorgehoben sein – beansprucht die hier zu Wort gekommene ästhetische Praxis, weniger Kunst zu sein, als dass sie zunächst und vor allem einen Erfahrungs-, Erkenntnis- und Experimentierraum bereitstellen will, welcher künstlerische Verfahren für eigene Erprobungen buchstäblich *gebraucht*.

Einem Kunstwerk mögen Regeln zu Grunde liegen, aber selbstredend (dies hat schon Paul Klee formuliert) machen Regeln noch kein Kunstwerk aus. Und natürlich ist jede Regel auch nur so gut, wie man sie listig umgehen kann. Auf die (durch Austin inspirierte) Frage „How to do things with acts?“ wäre zu guter Letzt und in aller Kürze, präzise und ohne Umschweife mit der folgenden nun gar nicht mehr so rätselhaften Regel zu antworten: Follow the motion, repeat persistently, perceive continuously, be with the other, provoke change and find out! Ereignisse im Quadrat eben.

Empfohlene Literatur

Seitz, Hanne (2000): Räume im Dazwischen. Bewegung, Spiel und Inszenierung im Kontext ästhetischer Theorie und Praxis. [1996] Bonn.

Seitz, Hanne (2000): Ver-Rückungen. Von der Wiederkehr des Körpers in der Kunst. In: Angela Ziesche/Stefanie Marr (Hg.): Rahmen aufs Spiel setzen. FrauenKunstPädagogik (96-105). Königstein/Taunus.

Seitz, Hanne (2003): In konTexten. Potsdamer Erprobungen zur Site-Specific Performance (Co-Autorin: Ute Pinkert). In: Ulrike Hentschel/Reimar Stielow (Hg.): Fragen. Jahrbuch 5 der HBK Braunschweig (201-218). Köln.

Seitz, Hanne (2005): Games People Play. Das zeitgenössische (Tanz-)Theater zwischen Unterhaltung und Krisenintervention. In: Ingrid Hentschel/Klaus Hoffmann (Hg.): Spiel, Ritual, Darstellung. Scena - Theater und Religion Bd. II (39-54). Münster.

Anmerkungen

Dieser Beitrag erschien mit geringfügigen Abweichungen unter dem Titel „Ereignisse im Quadrat. Matrix für Performances an der Schnittstelle zum Tanztheater“ in: **Marie-Luise Lange (Hg.): Performativität erfahren. Aktionskunst lehren. Berlin/Milow Schibri 2006. S. 32-49.**

Zitieren

Gerne dürfen Sie aus diesem Artikel zitieren. Folgende Angaben sind zusammenhängend mit dem Zitat zu nennen:

Hanne Seitz (2015 / 2006): Performative Praxis und Kunst: Ereignisse im Quadrat. Matrix für Performances an der Schnittstelle zum Tanztheater. In: KULTURELLE BILDUNG ONLINE:

<https://www.kubi-online.de/artikel/performative-praxis-kunst-ereignisse-quadrat-matrix-performances-schnittstelle-zum>

(letzter Zugriff am 15.02.2023)

Veröffentlichen

Dieser Text – also ausgenommen sind Bilder und Grafiken – wird (sofern nicht anders gekennzeichnet) unter Creative Commons Lizenz cc-by-nc-nd (Namensnennung, nicht-kommerziell, keine Bearbeitung) veröffentlicht. CC-Lizenzvertrag:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.0/de/legalcode>