

# Open Source Tool – Prototyp : Playtest

## SpielRäume Partizipativer Kunst:multiverse\*+~

---

*Sarah Fartuun Heinze*

### Intro

»Das pandemiebedingte #physicaldistancing hat Theatermacher\*Innen in den unterschiedlichsten Konstellationen und Kontexten erneut dazu inspiriert, sich mit den Möglichkeiten und Begrenzungen von digitalen Theaterräumen und interaktivem Storytelling zu befassen. Die Mechanismen und Spielweisen, die hier beforscht, bespielt und ausprobiert wurden, sind Fans digitaler Spiele wohlvertraut: Es geht darum, Geschichten und (Lebens-)Welten nicht nur passiv zu betrachten, sondern sie tatsächlich erleben und durch die eigenen Entscheidungen und Interaktionen gestalten zu können.«<sup>1</sup>

So fing ein Text an, den ich 2020 für nachtkritik (»das erste unabhängige und überregionale Theaterfeuilleton im Internet«) geschrieben habe, und in welchem ich auch und vor allem eine »kleine Auswahl künstlerischer Games für Theatermenschen« zusammengestellt sowie besprochen hatte.

Wenn ich Heute, zum Beispiel Auch 3 Jahre Später, versuche einen : d i e s e n : Buchbeitrag wie 1 Open Source Tool – Prototyp zu Bauen, schreibenderweise, und zugleich Einen Playtest durchzuführen, Material dafür Auch meine eigene Praktische Ästhetische Forschung mit&/zu SpielRäumen Partizipativer Kunst, Damit sich Beides in 1 Tutorial verwandeln Kann : Dann finde ich das Erstmal

---

1 Heinze, Sarah Fartuun. 2020. Die Schönheit des Kontrollverlusts. [https://nachtkritik.de/index.php?option=com\\_content&view=article&id=18991&catid=53&Itemid=83](https://nachtkritik.de/index.php?option=com_content&view=article&id=18991&catid=53&Itemid=83).

//Verwirrend & Überfordernd//

Im Kontext meines multiverseneurodiverse

Meines Neurodivergent

: my Black Queer Neurodivergent :

Finden Mich Manchmal Worte wie Sprache nicht So, dass es genügen würde sie aufzuschreiben. Manchmal finden Sie mich Auch Gar nicht, Schlendern und Wundern als Strategie und weil's Schön ist, Verschlendern Sich Ohne mich (?) multiversezeittraumlogisch. Das macht Leuchtenden Sinn & Unsinn, Auch und Gerade beim Versuch, Etwas über SpielRäume Partizipativer Kunst zu Schreiben.

Warum?

Zum Beispiel weil

\*+~

.

Wie Immer Wäre es Hilfreich, wenn es direkt zu Anfang ein eigenes Glossar gäbe. Eine Übersicht Aller Wichtigen Worte wie in einem Phantastik – Roman, der Oft noch Vor dem Vorwort einlädt, Alle Mitspielenden mit Allen Namen kennenzulernen.

Doch Welche Worte für Wen Wichtig sind ist, wie Meistens, unterschiedlich. Also : Habe ich Fragen Dabei.

Fragen finde ich Oft interessanter als Definitionen und Antworten. Fragen als Widerständige Strategie ?

Fragen als Kern – Mechanik Dieses Open Source Tool – Prototyp.

»Ich Baue ein mächtiges Open Source Tool, das Allen die mögen Dabei Helfen Kann die eigene Künstlerische Praxis in &/mit SpielRäumen Partizipativer Kunst [...] zu überprüfen«

Diesen Prototyp Teste ich Selbst : Spielmaterial meine eigene Praxis der Letzten Jahre.

Dieses mächtige Open Source Tool, das Dabei entsteht, Also Auch Communitycare : with Love & Care for my multiverseCommunities : Also For Myself Too

:

und: Für Alle die Mögen so wie sie können.

zum Beispiel

~+\*

## (Spiel-)Mechanik &/Tutorial

Hier also Direkt

:

### Das Allgemeine FRAGENINVENTAR

- 1 : Was sind SpielRäume Partizipativer Kunst?
- 2 : Was bedeutet Partizipation?
- 3 : Was bedeutet Interaktion?
- 4 : Wo sind Unterschiede &/Gemeinsamkeiten von Partizipation und Interaktion?
- 5 : Wenn deine Praxis ein Raum wie ein Ort ist: Welche Regel ist so wichtig wie das Gesetz der Schwerkraft?
- 6 : Was ist für dich ein Anfang?
- 7 : Was ist für dich ein Ende?
- 8 : Für wen baust du die Dinge, die du baust?
- 9 : Was ist dein Lieblingstool?
- 10 : Welche Rolle spielt Verantwortung bei dem, was du tust?
- 11 : Wie sicher sind die Räume, die du baust?
- 12 : Was macht sie sicher?
- 13 : Was macht sie un-sicher?
- 14 : Was verunsichert dich?
- 15 : Was be-/verstärkt dich?
- 16 : Was würdest du nie tun?
- 17 : Was willst du so oft wie möglich wiederholen?
- 18 : Was inspiriert dich?
- 19 : Was macht dich glücklich?
- 20 : Was ist (mindestens) eine Lieblingsfrage?

Das istwarist ***Das Allgemeine Frageninventar***.

Die Fragen Darin können hilfreich sein für das, was du vorhast.

Wähle also Jetzt

//mindestens 4 Fragen aus//

(Fragen Können Klaro immer auch zum Beispiel ausgewürfelt Werden. Zum Beispiel mit einem 20seitigen Würfel, und Auch mit Allen Anderen Würfeln. Wie liegt, wie Immer, gänzlich bei den Würfelnden.)

.

Die 4 Fragen, die du ausgewählt hast, kommen Jetzt in **Dein Persönliches Frageninventar**.

Das kann ein Analoges Stift & Papier – Ort sein und auch ein digitaler Ort wie ein Dokument und Auch Etwas Ganz Anderes. Am Ende dieses Textes gibt es Auch Raum für Notizen, zum Beispiel auch Dafür.

Als Nächstes brauchst du

**(d)ein Lieblingsspiel (Analog, Digital, Egal).**

Wenn du nicht Gerne Spielst kann das auch Etwas Anderes sein. Zum Beispiel ein Lieblings...

(was dir Als Erstes eingefallen ist, ist es Dann wahrscheinlich.)

Wunderbar.

Jetzt :

**Ein Ort für ein Gespräch, an dem du Dich Jetzt Sehr Wohl Fühlen Würdest &/ Immer und Meistens Sehr Wohl fühlst.**

Also : Eine Gesprächssituation, in der du dich Sehr Wohl Fühlst. und : Gespräche Können Auch Selbstgespräche sein.

Und Als Viertes, das vorläufige Finale Dieser Reihe :

**ein Gegenüber.**

Das **kann** eine Person sein. Es kann Auch eine Wolke sein. Ein Baum. Eine Tasse Tee. Eine Lieblingsmelodie. Ein wundersames Wesen. Ein Freundlicher Vogel. //zum Beispiel//

.

Gut. Dann haben wir jetzt Ja Alles und der Playtest kann beginnen.

## Der Playtest

### Mein Persönliches Frageninventar

**1 : Was sind SpielRäume Partizipativer Kunst ?**

**20 : Was ist (mindestens) eine Lieblingsfrage ?**

**9 : Was ist ein Lieblingstool ?**

**7 : Was ist für dich ein Ende ?**

**(d)ein Lieblingsspiel (Analog, Digital, Egal).**

Pen & Paper.

**Ein Ort für ein Gespräch an dem du Dich Jetzt Sehr Wohl Fühlen Würdest  
&/Immer und Meistens Sehr Wohl fühlst.**

Meine Küche.

**ein Gegenüber.**

Ein wundersames Wesen.

:

Ein Freundlicher Vogel.

Ich sitze Also in meiner Küche, genau wie als ich Das Hier Schreibe. Ein Ort, an dem ich mich Jetzt Sehr Wohle Fühlen Würde/& mich Immer und Meistens Sehr Wohl Fühle wie Heute Auch. Mein Gegenüber ist ein wundersames Wesen : ein Freundlicher Vogel. Zum Beispiel der Schöne Vogel der direkt in dem Moment aufgetaucht ist und mir Gegenüber landete, als ich diese Beiden Dinge Aufschrieb. Vielleicht ist mein Gegenüber also Auch Friend Zufall, Lieb\* Friend. mhm.

also :

Für mich, Friends, sind Spielräume Partizipativer Kunst Alles, wo Raum ist für »Das Wichtigste Ist Dass Es Allen Gut Geht Alles Andere Entsteht Daraus. – was das bedeutet finden wir gemeinsam raus.«. Spielräume Partizipativer Kunst sind für mich Auch und Vorallem Erfahrungsräume. Mit Viel Platz für Wohlbefinden und Entspannung und Erholung. Radical Kind-&-Soft. Versuche von Barrierearm und Hierarchyarm und Machtkritisch und Inklusiv. Auch Überäume für Intersektional Solidarische Praxis. Räume, in denen mit Spielen als widerständige Strategie (!) auch Dinge geübt und Probiert werden Können. Und mit Raum zum Träumen. Auch.

Zum Beispiel : Im März 2023 hat sich mein multiverse Spielprinzip (das ist eine Abkürzung wie ein Spitzname : their whole Name is : »partizipatives, performatives, musiktheatrales Spielprinzip«) »Let's Play : MusicTheatre« das Erste Mal in einen WorkshopWeltenwandel verwandelt. Das war Gans Vewirrend und Gans Schön. Während einer Passiven Traumreise, zu der ich in Smaragd-

grün eingeladen hatte, ist eine Person eingeschlafen. A Black Queer Neurodivergent Sibling. Einfach Eingeschlafen. Das hatte ich Vorher noch Nie erlebt. Ich habe mich gewundert und war Sehr Glückliche. Irgendwann ist die Person Wieder aufgewacht und hat sich gewundert und war, glaube ich, auch ein Bisschen Erholt. Das War Gans Schön. Oder : Im November 2022 hab' ich »Let's Play : MusikTheatre« zum Ausklang des »Theater der Dinge« – Festivals @ Schaubude Berlin gespielt »mit allen die mögen so wie sie können«. Nachdem wir gewiss 2 Stunden gespielt hatten, kam eine Person zu mir, die während der letzten 2 Stunden Viel Verantwortung übernommen hatte. Sowohl für den Raum im Kontext von Wohlbefinden als auch gestalterisch. Diese Person kannte ich vorher Nicht. Die Ersten Worte, die nachdem wir Alle ZuEnde gespielt hatten, diese Person also an mich richtete, ganz herzlich,

»Ich Hoffe Es War Nicht Langweilig ?«

Sehr Verwirrend. Und Auch : phantastisch :

~+\*

.

Ja, ich Glaube Das ist Auch eine Lieblingsfrage : »Ich Hoffe Es War Nicht Langweilig ?«

Und Auch 18 & 19 aus dem **Allgemeinen Frageninventar** (»18 : Was Inspiriert dich ? & 19 : Was macht dich glücklich ?«)

\*+~

Hm ein Lieblingstool. Ich Sage, dem Regelbruch, auch 1 lieb\* Friend, zuLiebe : Auch Methoden Können Tools sein. Ein Lieblingstool von mir Also radikal-prozessorientiertes Gestalten und ein Beispiel Dafür : 1 Jam. (mit) Was Dann bei Diesem Jam Gespielt wird, ist Egal. Theatre, Games, Music. Programmiert mit Blender, Unity oder Twine undoderund mit der Phantasie als Krasser Engine. Alles Was Da ist Ist Alles, was es braucht. Alle Können Gans Viel. Eh. Dementsprechend sind Ohnehin schon So Viele Expertisen im Raum. Alles Was Da Ist Ist Alles Was Es braucht. Und Alles Davon ist Wundervoll im Wortsinne.

Zum Beispiel.

Auch.

~+\*.

Ein Ende. Ein Ende ist für mich Vorallem Verwirrend und hat Viel mit dem mächtigen, Auch und Nicht Ausschließlich, theatralen Zauber der Behauptung zu Tun.

Denn : Was würde ohne die Behauptung tatsächlich Enden ?

Deswegen Langweilen und interessieren und Überfordern mich Enden.

Auch.

Zum Beispiel.

Mhm

\*+~

//Sehr Lustig. (m)ein Lieblingsspiel habe ich Nicht nur vergessen, es ist mir Auch Schlendernd & Wundernd & Leuchtend Antonym Bei Keiner der Gelegenheiten, bei denen ich in den letzten Wochen zwischen dem Moment, als Dieser Text und ich uns das Erste Mal begegnet sind, und Jetzt Davon erzählt hatte, Aufgefallen. Ich bin Gut im Vergessen und im Erinnern. Widerstände sind Informierend und manchmal All Das Auch Anlässe wie SpielEinladungs-Brücken ins Land Hinter der Langweile. An Der Stelle Danke ans Liebe LektoratHerausgeber\*Innen – Team <3. haahaamhm.

Ich Frage Mich Auch, warum ich Mich Jetzt für Pen&Paper entschieden habe : Ist Pen&Paper in dem Sinne ein Spiel &/Mehr eine SpielMechanik? Und Taucht Pen&Paper nicht ohnehin schon in der Engine dieses Open Source – Tools auf ? Dies also Auch als lieb\* Friend Zufall – Feature Schönheit der Randomness BonusContentDrop wie Seasonal Event wie Loot.

:

multiversecurious,  
Sarah &//& Fartuun  
Fartuun/&&/Sarah

## Spielräume partizipativer Kunst/& Raum für Notizen

~+\*

\*+~

~+\*

\*+~

~+\*

\*+~

~+\*

\*+~

~+\*

\*+~

~+\*

\*+~

~+\*

