

HOLGER BERGMANN

Mach Dir deine Illusionen

Erstveröffentlichung in Englischer Sprache in: Berger, Hilke Marit/Ziemer, Gesa: New Stakeholders of Urban Change. A Question of Culture and Attitude?, Berlin 2017.

Mach Dir deine Illusionen

Die Komplexität der gesellschaftspolitischen, wirtschaftlichen, sozialen Gemengelage, in der die globalen Themen oft in lokalen Symptomen sichtbar werden, stellt längst neue Herausforderungen an Gesellschaften und die Praxis der Kunst. Auf diese Vielschichtigkeit antworten aktuelle künstlerische Praktiken, in dem sie sich ins Mittendrin der Spannungs- und Handlungsfelder begeben. Meiner Ansicht nach geht es darum, mit der darstellenden Kraft der Kunst Erfahrungsräume zwischen urbanen Räumen und Kunstorten, zwischen künstlerischer Strategie und Teilhabe unterschiedlichster Akteure sowie zwischen fiktiver Inszenierung und unmittelbarer wie virtueller Erfahrung zu behaupten, zu erfinden und zu erschaffen.

In Zeiten des zunehmenden Rückbaus des Wohlfahrtsstaates, dem Fehlen von sozialen und solidarischen Gemeinschaften und der Leerstelle eines Gemeinwesens, dessen prioritäres Ziel bessere Lebensverhältnisse für alle Bewohner*innen wäre, geht es darum, etwas Abwesendes wieder mit Hilfe der Kunst zu imaginieren, ohne dabei wiederum in die Falle der reinen Zweckorientierung zu fallen: Spaß am Momenthaften und der Aufwand für den Augenblick bilden hierfür gute Voraussetzungen und sind seit jeher der Theater- und Performancekunst inhärente Kräfte.

Allerdings unterscheidet sich der öffentliche Ort Theater vom urbanen Raum. In der Architektur des Theaters ist alles auf die fiktive Darstellung hin konzentriert und das künstlerische Personal auf Verstellung wie Darstellung geschult und jeder Vorgang wird von einem technischen Illusionsmechanismus unterstützt. Im besten Falls ist die Performance auf die Unterscheidbarkeit von Darstellung und Verstellung ausgerichtet. Auf der Straße oder in der Stadt treffen wir auf einen Ort, den wir gemeinhin als einen Teil dessen, was wir Wirklichkeit nennen wahrnehmen. Wir wissen, dass Architektur, Landschaft, bis zum Lichteinfall, ob Straßenbeleuchtung oder Sonnenlicht, nicht selten architektonische und städteplanerische Inszenierungen sind. Allerdings bildet die ›Aufführung‹ hierin unser gesellschaftliches und politisches (Wirklichkeits-)Bild von Stadt ab. Während es der Architektur des Theaters beispielsweise schwer fällt, in den digitalen Zeiten sofortiger Resonanz und einer Kommunikation in Lichtgeschwindigkeit rund um den Erdball mit zu halten, dockt die Stadt mit ihren urbanen Räumen gnadenlos an alle Aktualitäten wie etwa die Translokaltät an. Der urbane Alltag erfährt vielfältige Aufladungen des Zusammenlebens. Hier bewegen sich Ströme von Smombies (Smartphone-Zombies) durch die Fußgängerzonen, während der Inspizient des Theaters nach dem dreimaligen Läuten noch freundlich bittet, die Mobiltelefone auszuschalten. Der öffentliche Raum ist wahrlich nicht die Illusionsbude, sondern ein Ort, wo wir der Gegenwartigkeit sehr nahekommen. Hierin liegt die Chance mit der Darstellenden Kunst Effekte für unser jetziges Zusammenleben zu generieren, die in der Architektur des Theaters so nicht entstehen könnten.

Welche politische, städteplanerische und künstlerische Relevanz können künstlerischen Formate im Stadtraum entwickeln? Warum sind diese Formen der Kunst gesellschaftspolitisch bedeutsam?

Politik erscheint heute zusehends ohne Mehrheitsbezug. Das Wort der Postdemokratie macht die Runde und angesichts des Zuwachses der sogenannten Rechtspopulisten und Faschisten wird ein Ende der Demokratie erstmals seit vielen Jahren wieder vorstellbar. Es gilt also stärker denn je, demokratische Aushandlungsprozesse zu initiieren. Hier schaffen es Aktionen mit Mitteln der Kunst, Standpunkte und Meinungen zu bilden und insbesondere solche Ansichten sichtbar zu machen, die zu leicht überdeckt werden können. Dabei gelingt es den Künsten anders als politischen Positionen, die Diversität einer Stadt aufzunehmen und erfahrbar werden zu lassen. Denn nur, wenn sich Standpunkte mit lokalen Lebensrealitäten und Personen verbinden, lassen sich Differenzen als konstruktive Erweiterung der eigenen Sicht begreifen und führen nicht zur angstbesetzten Grenzziehung. Es geht also in solchen künstlerischen Vorhaben auch immer um neue Versuche gelebter Demokratie, bei dem unterschiedlichste Bewohner*innen miteinander in Dialog treten.

Warum ist eine solche künstlerische Praxis für die Entwicklung der Städte notwendig?

Diese zuvor beschriebenen Testläufe für die Fortentwicklung der repräsentativen Demokratie lassen sich auch aus der Perspektive stadtplanerischer Erfahrungen beschreiben. Die Herausforderungen dabei sind bekannt: die problematische demografische Entwicklung der Bevölkerung durch Altersanstieg, die dringlich werdende Aufgabe der Integration von Bewohner*innen ohne deutschen Pass anderer kultureller Herkunft aus Kriegs- oder Krisengebieten, und in vielen Stadtteilen eine steigende Erwerbslosigkeit. Oft lassen starke Einkommensgegensätze sozialräumliche Abgrenzungen in Städten entstehen.

Nicht zuletzt sorgt die Neuorientierung des Warenhandels hin zum digitalen Markt und eine sich durch die Globalisierung rasant veränderte Versorgung der Menschen für neue Problemzonen in bisherigen A-Lagen der Innenstädte. Die zunehmende Bedeutung des digitalen und virtuellen Raumes für den Handel, aber auch für die Freizeit, stellen die Frage nach der Fähigkeit zur Translokaltät unserer Orte. Dies alles stellt äußerst komplexe Anforderungen an die Region- oder Stadtentwicklung, besonders mit dem Blick auf Wachstum bzw. gesellschaftlichen Fortschritt im Sinne einer gemeinwohlorientierten Entwicklung. Der Wunsch nach Teilhabe und Gestaltungsräumen vieler Bewohner*innen stellt die klassischen Planungskonzepte zusätzlich in Frage.

Gerade für diese immer komplexer werdenden Anforderungen der städtischen Entwicklung bietet sich ein Perspektivwechsel an, denn künstlerische und kulturelle Projekte im urbanen Raum sind in der Lage, alternative Entwicklungsprozesse für diese Herausfor-

derungen im Realversuch zu testen: ob auf dem Tempelhofer Feld in Berlin, im Hamburger Hafen oder im Dortmunder Unionviertel. Hierauf können Planungsprozesse aufbauen und die gewonnenen Erfahrungen auswerten.

Wie lassen sich solche Bewohner*innen und Akteure in Zeiten nicht mehr linearer Entwicklungen in die Themen des Zusammenlebens und der Gestaltung von Stadt verwickeln?

SchlimmCity – Ein Beispiel

2011 entstand unter meiner Leitung in Mülheim an der Ruhr die *Dezentrale* im Rahmen des Stadtprojektes *SchlimmCity*. Aus diesem temporären Vorhaben ist in den letzten Jahren ein neuer innenstädtischer Ort für soziale und kulturelle Aktivitäten unterschiedlichster Bevölkerungsgruppen entstanden, der genau wegen dieses Charakters mittlerweile größtenteils von der Stadt selbst betrieben wird. *SchlimmCity* war eine künstlerische Bestandsaufnahme der aktuellen Situation der Innenstädte und der öffentlichen Räume in kleineren Großstädten des Ruhrgebietes. Das erste Stadtspiel fand vom 14.09. bis zum 09.10.2011 mit Schwerpunkt in Mülheim an der Ruhr statt. Performance-, Theater- und Kunstgruppen sowie Einzel- Künstler*innen untersuchten mit künstlerischen Interventionen, Diskussionen, Lesungen, Konzerten, Installationen, Performances und Aktionen die aktuellen Funktionen des öffentlichen Stadtraums in Mülheim an der Ruhr.



Foto: Stephan Glagol

Als Namensgeber diente hierbei der Computerspiel-Klassiker *SimCity*, der über Jahrzehnte PC-Nutzer*innen mit dem Städtebau und der Stadtplanung virtueller Städte unterhalten hat. In der Neuschöpfung *SchlimmCity* wurde der Name mit der in Mülheim gängigen Alltagsbeschreibung für den Zustand der Innenstadt kombiniert: »schlimm«.

Zu dieser Wahrnehmung führte der rasante Niedergang des innenstädtischen Warenhandels: verwaiste Ladenlokale und eine Arbeitslosenquote von knapp zehn Prozent komplettieren das Bild einer Stadt auf dem Weg in einen zweiten, dritten, vierten (usw.) Strukturwandel. Traditionell städtisches Leben wird heute meist nur noch in parallel gewachsenen Gastronomie-Meilen von Einkaufszentren simuliert. Sterbende Innenstädte werden dominiert von Filialen der Ein-Euro-Shops und Billigketten. Seit der Schließung eines großen innerstädtischen Kaufhofs im Sommer 2010, breitete sich dieser Leerstand und die folgende Tristesse zusehends auch in Mülheim aus. Als westlicher Begrenzungspunkt der Innenstadt war das Warenhaus seit 1954 über Generationen ein Fixpunkt des sozialen und wirtschaftlichen Zusammenlebens. Die alte Stadt ist nun in Auflösung begriffen. Ihre ›Hardware‹ (Häuser, Gebäude, Institutionen und Geschäfte) ist in die Jahre gekommen und benötigt eine neue ›Software‹, eine neue Aufladung für die ›User‹ und Bewohner des digitalen Zeitalters – das war das Ausgangsszenario für *SchlimmCity*.

Gerade aus diesem Grund spielte auch die virtuelle Ebene immer eine wichtige Rolle. Nicht nur auf der Seite der Kommunikation in Social Networks: viele der künstlerischen Arbeiten setzten sich mit der Verlagerung von öffentlichen Handlungen und Diskursen in die digitalen Welten auseinander. Im ehemaligen Kaufhof und dessen Umfeld fanden sich die idealen Orte für die Umsetzung unserer realen Version des ersten Stadtspiels *SchlimmCity*. Die Orte der Stadt wurden fiktiv überschrieben: aus der Fußgängerzone wurde eine ›konsumeruhigte Zone‹ mit einer neuen Form der Arbeitsagentur, der ›Agentur für Liebesdienste‹. Das leerstehende Kaufhaus wurde zur Lehranstalt, mit Vorträgen, Lesungen, Konzerten und Aktionen rund um das Thema der Stadt bzw. ihrer Umbrüche. Es entstand der ›Sensorentreff‹ für Menschen bis 25 und ab 65 Jahren mit einer Diskussion über die Veränderung der Stadt und die Erwartungen an die Zukunft. Ein *ProTESTzug*, der einen Streit zwischen *SchlimmCity* und fiktiven Anhängern von ›I heart SchlimmCity‹ verhandelte, rahmte das Stadtspiel ein. Das Geld wurde mit den während des Stadtspiels gültigen *SchlimmCity-Doller* im Rahmen des Stadtspiels außer Kraft gesetzt. Sie konnten gefälscht oder zu jeweils aushandelbaren Kursen von Dealern erworben werden: Eine Betrachtung der Fiktion des Geldes im Realversuch.

Der Ort der Begegnung war die bereits erwähnte und 2017 noch existente *Dezentrale*. Mit rund 4000 Besuchern und zahlreichen aktiven Künstlern wie auch Anwohnern, löste das Stadtspiel eine intensive kommunale Debatte über den Zustand der Stadt aus, spitzte zu, verärgerte und schuf so Dialog wie Streit und war damit äußerst erfolgreich.



Foto: Björn Stork

Warum ist für die Kunst dieses Feld zwischen Leerstand und Wiedervermietung, Gentrifizierung und sozialräumlicher Abgrenzung so wichtig?

Was wir an einem Projekt wie SchlimmCity ablesen können, ist der gegenwärtige Versuch, mit den Darstellenden wie Bildenden Künsten gegen einen Kunstbegriff, der das Werk und den Einzelnen als Schöpfer herausstellt, die Diversität und Prozessorientierung der Kreation zu setzen. Manchmal mehr, manchmal weniger in Bezug zu Künstler*innen wie der Fluxus-Bewegung, den Situationisten oder an der Fortentwicklung der Sozialen Skulptur von Josef Beuys orientiert. Die Ausdrucksformen vieler Künstler*innen haben sich so in den vergangenen Jahren stark verändert. Das zentrale Motiv der Entwicklungen kann man – mit aller Vorsicht – als eine ›Hinwendung zum Realen‹ beschreiben. Das begründet sich wie folgt: Während Kultur früher als ein strukturierter, zeichenhafter Zusammenhang angesehen wurde, den es zu lesen und zu erforschen galt, geht man heute ja davon aus, dass Kultur vor allem im Vollzug des miteinander Handelns hervorgebracht wird und entsprechend auch handelnd erforscht werden sollte.

Kultur gleicht also eher einer großen Performance, bei der die hervorgebrachten Äußerungen, ob bewusst oder unbewusst, die jeweilige Wirklichkeit ›schaffen‹. Die digitalen Veränderungen erweitern dies noch durch die virtuelle Realität und erzeugen eine veränderte Zuschauerperspektive, die unsere Kulturinstitutionen vor neue Herausforderungen stellt. Die Zuschauersituation in Theatern und Museen ist angesichts direkter Resonanz und globaler Verfügbarkeit allzu häufig ein Anachronismus. Künstler und kulturelle Institutionen agieren mit Formaten der urbanen Aktionen, performativen Installationen, Live Art oder mit partizipatorischen Projekten auf diese Veränderungen. Sie lassen mit Ihrer Kunst einen sich seit Jahrzehnten weiter verändernden Werkcharakter entstehen: vom einzelnen Kunstwerk zum Erfahrungsraum bzw. zum Erlebnis,

oder, wie man im Hinblick auf die Erweiterung durch den virtuellen Raum formulieren könnte, zu einer immersiven Kunst.

Die folgenden drei inhaltlichen Aspekte sind mir für meine Überlegungen noch einmal zusammenfassend wichtig:

1. die Sichtbarkeit von Diversität als Grundlage von Aushandlungsprozessen und Basis der Demokratie
2. künstlerische Versuchsanordnungen als Testläufe für Entwicklungen von Stadt und Gemeinwesen und
3. die ästhetische Fortentwicklung im Sinne einer Gegenwärtigkeit der Kunst.

Mit einer solchen künstlerischen Praxis geht es mir darum, ästhetische Formate zwischen gesellschaftspolitischen, architektonischen und sozialräumlichen Handlungsfeldern zu entwickeln. So schufen die Stadtspiele [u. a.: *SchlimmCity*, *Ruhrzilla* oder *54. Stadt*] unter meiner künstlerischen Leitung Ereignisse, die aktuellen Formaten und dieser gegenwärtigen Ästhetik einen Raum und regionale Aufmerksamkeit verschafften, und fast nebenbei städte- und genreübergreifende Kooperationen schufen.

Dabei sind Formate, künstlerische Strategien, Marketing und Kunst kaum voneinander zu trennen. Sie bilden eine temporäre, gemeinsame Sphäre, in der Nutzer*innen – ob Künstler*innen, Besucher*innen, Mitarbeiter*innen, Stadtakteure und Bewohner*innen – eine gemeinsame Aufführung erleben und gestalten. Jede*r wirkt durch sein eigenes Handeln mit und schafft durch (oft nicht-bewusste) Handlungen Realität. Der Mitteleuropäische Stadtbewohner*in begreift sein ganzes Leben immer mehr als eine bewusste Inszenierung, in der alles in gewisser Weise ›gestaltet‹ ist. Dazu gehören die architektonischen Räume der uns umgebenden Stadt, das Lifestyle der Ausstattung unserer Wohnungen, unsere ›eventisierte‹ Freizeit und sogar unsere Körper, die von der ästhetischen Chirurgie verändert werden. Die Wirklichkeit ist so immer mehr als Aufführung zu begreifen, als bewusste Darstellung. Die Grenze zwischen Realität und Fiktion verschwimmt und der Werkcharakter von Kunst wird allmählich ersetzt durch Ereignisse. Was Guy Debord und die Situationisten 1967 als eine ›Gesellschaft des Spektakels‹ voraussahen, ist heute Realität. Zu ihr gehört die Definition der Bürgerin oder des Bewohners als Zuschauer, für den das gesamte öffentliche und politische Leben zum Schauspiel wird. Und so legen sich Illusionsraum und öffentlicher urbaner Raum mehr und mehr übereinander.

Die beschriebene performative Kunstpraxis reagiert hierauf, in dem sie ihre Verfahren und Darstellungsweisen der Performancekunst annähert. Der Theaterwissenschaftler Hans-Thies Lehmann beschreibt diese Annäherung von Theater und Performance als »Einbruch des Realen in die theatrale Fiktion«¹. Der Wunsch, Realität ins Theater

1 Lehmann, Hans-Thies: Postdramatisches Theater. Frankfurt am Main 1999, S. 176.

zu holen, geht einher mit dem Wunsch, im Theater eine andere Wahrheit zu erzeugen und Verstellung zu beseitigen. In der mehr und mehr inszenierten Stadt mit Ihren politischen wie marktorientierten Aufführungen, entsteht durch den Einbruch des Fiktiven eine Wahrnehmung für diese Formen der Inszenierung und schafft einen notwendigen Abgleich zwischen Fiktion und Wirklichkeitsbild der Stadt. Die Erweiterung und Orientierung an dieser Kunstpraxis zeichnen Arbeiten von Künstlergruppen, wie der von *matthaei&konsorten*, *copy & waste*, *kainkollektiv*, *LIGNA*, *geheimagentur* oder *Invisible Playground* aus, um nur einige zu nennen mit denen ich zusammengearbeitet habe. Sie zeigen und entwickeln ein ›Theater‹, das sich zwischen den Genres und in Mitten der Stadtgesellschaft bewegt. Ein entscheidendes Ziel dieses neuen Gegenwartstheaters ist es, die ästhetische Distanz zwischen Kunst und sozialer Realität zu befragen, zu verringern und temporär sogar ganz zum Verschwinden zu bringen.

Das Theater gibt die gewohnte Sicherheit der Kunst auf dem Podest im Bühnenraum auf und begibt sich stattdessen ins Mittendrin der gesellschaftspolitischen Gemengelagen. Manchmal gelingt es der Kunst hierbei, in einer illusionistischen Wirklichkeit das Reale wieder in Szene zu setzen und die Bürgerin und den Bewohner aus seine Zuschauersituation zu lösen und sie in einen Akteur der Situation zu verwandeln. Es sind solche initiierten Momente, die Möglichkeitsräume im Denken und Handeln erschließen.

Wir wissen uns gerade nicht zu orientieren – zwischen Kriegsbeton und Konsumverglasung, zwischen Ghettoisierung und Kapitalisierung, zwischen Landflucht und Stadtmarketing haben wir völlig den Überblick verloren, sind ganz konfus in diesem globalen Dorf mit Blick auf die Ruhr, das so einzigartig sein soll und doch aussieht wie überall. Oder doch nicht?
[Text von kainkollektiv zu SchlimmCity 2011]

Hier und da werden die Künste in den letzten Jahren oft gezielt eingesetzt, um die scheinbaren Konfliktsituationen und den Dialogmangel zwischen der wachsenden Einkommensungleichheit oder den sozialen Differenzen der Kulturen zu besänftigen oder zu lösen. Allerdings: das Theater löst keine Ungleichheit, es ist kein Ersatz für gesellschaftliche und politische Verantwortung. Die Herausforderungen für unser Zusammenleben bleiben als gemeinsame Aufgabe bestehen, zu deren Erfüllung scheint die Erweiterung über jetziges Denken und Handeln hinaus eine Grundvoraussetzung.



Foto: Björn Storck

Dies ist vielleicht die größte Illusion, die wir zurzeit gemeinsam imaginieren müssen: die Weiterentwicklung der Demokratie mit der Bereitschaft und Lust auf eine immer stärker anwachsende Diversität. Ein Grund warum es mir für mein letztes Festival in Dortmund sehr wichtig war, das Festivalteam, wie die Künstler*innen und natürlich auch mich mit den starken Einkommensungleichheiten zu konfrontieren. Nur 100 Meter vom Dortmunder U, dem kürzlich für fast 100 Millionen Euro neugestaltetem Zentrum für Kunst und Kreativität, liegt das *Gasthaus* vor dem jeden Morgen an die 200 Menschen ohne Obdach stehen, die dort von ehrenamtlichen Kräften ein Frühstück bekommen und dessen Team, vom Arztbesuch, über Kleidung, Waschen, Duschen bis zur Urnen-Steile mit Namen nach dem oft zu frühen Tod, für diese seine Gäste organisiert.

Das Gasthaus wurde das Foyer des Favoriten-Festivals 2016 – nicht mehr und nicht weniger. Allein hierdurch ergaben sich Gespräche, Begegnungen, Hilfen und Zusammenarbeiten, die es sonst nicht gegeben hätte. Dabei zielte ich nicht auf Veränderung ab, sondern auf die Wahrnehmung unserer Gegenwart, die sich in solchen Orten erfahren lässt, die eine Schieflage in sich tragen, mit der wir alle verbunden sind, die wir aber in den jeweiligen sozialen Blasen kaum mehr wahrnehmen. Ein Zeichen der Kunst ist es, Wahrnehmungen zu erzeugen, die anders nicht möglich wären. Vielleicht geht es darum, nun eine Illusion zu erschaffen, die anders nicht möglich wäre: die von der gemeinsamen Gestaltung eines besseren Lebens für Alle.

Mach Dir Deine Illusionen!

Literatur

Lehmann, Hans-Thies
 Postdramatisches Theater. Frankfurt am
 Main 1999.

Von der Kunst lernen: Public Interest ›Performance‹. Kommentar zu Holger Bergmann

Christoph Rodatz

Wenn ein Theatermann konstatiert, dass wir in postdemokratischen Verhältnissen leben, die vom ›Rückbau des Wohlfahrtsstaates‹ sowie der Zunahme digitaler Kommunikation geprägt sind und daher ein Ende der Demokratie wieder vorstellbar sei, dann klingt das nach künstlerischem Pessimismus und nach präventiöser Schwarzmalerei. Vor allem kommt schnell die Frage auf: Wie eigentlich will Holger Bergmann mit der doch in die Jahre gekommenen Kunstform des Theaters, die üblicherweise nur von bildungsbürgerlichen Kreisen wahrgenommen wird, die politischen Verhältnisse zu einem besseren verändern?

Er fordert, ›Spaß am Momenthaften‹ und ›Abwesendes wieder mit Hilfe der Kunst zu imaginieren‹ und er verlässt das wohlgeordnete und von der Außenwelt abgeschottete Schauspielhaus und begibt sich raus in die Leerstände und auf die Straße. Und weil er das tut, weil er sich in die von Alltäglichkeit durchdrungene Welt hinausbegibt, greift er ein, positioniert sich und befreit sich von dem für Theater so wichtigen Als-Ob. Der Modus der Kontrollierbarkeit und die von einer Handschrift geprägten Inszenierung werden dann aufgegeben. Das so wieso schon für Störungen anfällige Theater wird mit Bewusstheit der offenen Welt ausgesetzt, vor der es sich eigentlich schon immer zu schützen versuchte. Wie sehr stört doch schon der hustende Nachbar, der wutentbrannte Gast, der die Aufführung verlässt oder nicht funktionierende Technik. Wie sehr erst stören dann Wind und Wetter, zufällige Passanten und unklare Ordnungssysteme, die zwischen Akteur und Zuschauer keine klare Trennung herzustellen vermögen? Das alles wird nun hingenommen? Es wird akzeptiert, dass die Welt, in die das Kunstwerk hinaustritt, unkontrollierbar ist. Es wird damit auch initiiert, dass das Geschehen vielleicht mehr ist, als nur eine von der realen Welt abgewandte Illusion oder ein von gebildeten Zuschauern zu lesender Aufführungstext.

Es ist dies ein Aspekt, der das tradierte Theater und viele Bereiche der Kunst mit dem Design gemeinsam hat: der Wunsch der Kontrolle und einer schöpferischen Autorenschaft. Genauso wie Johann Wolfgang von Goethe oder Robert Wilson für ihre künstlerische Arbeit bewundert werden, bewundern wir Steve Jobs für die Produkte, die er mit Apple hervorgebracht hat und die die Welt der elektronischen Kommunikation verändert haben. Spätestens, wenn es aber um die Frage eines Social, Urban oder auch Public Interest Design geht, verwischen diese klaren Zuordnungen zwischen Autorenschaft und Werk, weil nicht mehr Produkte geschaffen werden, die ausschließlich rezipiert oder verwendet werden

können, sondern, wie es Bergmann beschreibt, Erfahrungsräume und Erlebnisse, die zum Beispiel in der Erschaffung von ›künstlerischen Versuchsanordnungen‹ als Testläufe für Entwicklungen von Stadt und Gemeinwesen dienen.

Wenn ›künstlerische Praxis für die Entwicklung von Städten notwendig‹ ist, sind dann diese künstlerischen Praxen Public Interest Performances? Worin genau die Differenz von Kunst und Design liegt, soll und kann hier nicht tiefergehend ausgeführt werden. Eine übliche Beschreibung besagt, Design sei zweck- und funktionsorientiert, Kunst hingegen genau davon frei. Und das ist auch eine Forderung, die Bergmann an den Anfang seines Textes setzt, er will der ›Falle der reinen Zweckorientierung‹ entkommen. Und so erscheint es naheliegend, im Zusammenhang mit einem Text, der von der Kunst im Allgemeinen und der Performancekunst im Speziellen berichtet, nicht von Public Interest Design zu sprechen. Dennoch – und das ist ein Grund dafür, den Text in diesen Band aufzunehmen – lassen sich auf die letzten Jahre bezogen für die (Theater-)Kunst und das Design ähnliche Entwicklungen aufzeigen: Kunst und Design begeben sich in den öffentlichen Raum, um dort gestalterisch auf ihre je eigene Weise aktiv zu werden. Theater als ja an sich schon öffentliche Institution, verlässt den sicheren und zur Lebenswelt abgeschotteten Theaterbau. Design hingegen mit seiner stark privatwirtschaftlichen Prägung und Ausrichtung nimmt sich öffentlicher Belange und Problemstellungen – im Sinne einer Auftraggeberin oder eines Auftraggebers – an. Für beide aber gilt: sind sie in dieser Ausrichtung unterwegs, wird der öffentliche Raum zum Gegenstand ihrer künstlerisch-gestalterischen Tätigkeit. Darin sind sie dann als Interessierte gestaltend unterwegs und setzen sich mit öffentlichen Interessen auseinander oder sind Teil der Gestaltung öffentlicher Interessen. Genau darin lässt sich dann doch eine Differenz zwischen performativen Kunstformen und dem Design ausmachen: Das Ergebnis theatraler künstlerischer Tätigkeit ist kein greifbarer und dauerhaft nutzbarer Gegenstand, sondern ein sich in der Zeit abspielender Prozess, der zusätzlich die direkte Anwesenheit von einer Zuschauerin oder einem Zuschauer erfordert. Genau hier kann das Design von der Performancekunst lernen. Und umgekehrt kann auch die Kunst vom Design lernen. Das auf das Ereignis ausgelegte Sein der Performancekunst geht nur selten über das Ereignis hinaus und stellt sich eben nicht die Frage nach dem Zweck und der Nachhaltigkeit der dort verhandelten Dinge. Wenn aber beides zusammenkommt, Performancekunst und Design, dann treffen prozesshaftes und zweckorientiertes Gestalten aufeinander und bilden eine Grundlage für eine langfristige Veränderung von Routinen und Praktiken, die aus einer illusionistischen Wirklichkeit Realität werden lässt.

›Gestalte mit an einem besseren Leben für Alle!‹

