

PHILIPP SCHULTE

Von Besetzern und Spielverderbern

Der Hybridraum Theater als
öffentliche Sphäre

Von Besetzern und Spielverderbern. Der Hybridraum Theater als öffentliche Sphäre

Der hybride Charakter des Theaterraums

Wer von öffentlichen und privaten Räumen spricht, darf von den Grenzen zwischen beiden nicht schweigen: Wände sind, so der Philosoph Vilém Flusser, »Grenze, aber auch [...] Brennpunkt, des Politischen und des Privaten. Des Gemeinen und des Gewöhnlichen also.«¹ Und er fährt fort:

Sie teilen die Welt in zwei Reiche: das große äußere, in dem das Leben geschieht, und das kleine innere, in dem es sich ereignet. Aber zugleich ermöglichen sie auch beides: Gäbe es keine Wände, und das Leben könnte weder geschehen noch sich ereignen. Daher stellen sie mich in ihrer undurchsichtigen Ambivalenz vor die entsetzliche Wahl, die eine Entscheidung ausschließt: entweder aus ihnen zu schreiten, um die Welt zu erobern, und mich dabei selbst zu verlieren, oder in ihnen zu verharren, um mich selbst zu finden, und dabei die Welt zu verlieren.²

Vielleicht ist das Theater ein Ort, der einzige Ort, an dem wir vor diese ›entsetzliche Wahl‹ nicht gestellt sind. Ein Ort, dem es irgendwie zu gelingen scheint, dass [All]-Gemeine und das Gewöhnliche zu vermischen, so dass es einem in glücklichen Momenten irgendwie selbst gelingen kann, beides zu tun: sich zu finden, ohne die Welt dabei aus den Augen zu verlieren; und die Welt zu erobern, ohne sich dabei zu vergessen. Ein hybrider Ort also, dessen Wände und Schwellenräume – die Eingänge, das Foyer, der Ticketschalter, die Rampe – ebenfalls einen eigenartigen Charakter haben müssen: Sie scheiden dann nicht das Politische vom Privaten, sondern das Politische draußen von einem irgendwie anderen Politischen innen – einem Politischen, für das weder Eroberung der Welt noch Rückzüge ins Private eine reelle Option sind, sondern stattdessen ein stetiges Vermitteln zwischen beidem. Das Theater wäre demnach ein Ort, von dem aus sich über Prozesse öffentlicher Interessensbildung besonders gut reflektieren lassen würden – und das auf diese Weise ebenjene Prozesse außerhalb seiner Wände nachhaltig ermöglichen und optimieren könnte. ›Less like a theatre, more like a home‹, so lautete ein Slogan, den sich der Kurator Mårten Spångberg 1999 für das Stockholmer Theaterfestival Panacea³ ausgedacht hat, um so einen Ort zu schaffen, der weniger *wie* ein Theater ist (aber eben ein Theater), und eher *wie* ein Zuhause (aber eben kein Zuhause). Es ist möglich, diesen hybriden Charakter des Theaterraums aufs Spiel zu setzen: indem man seine Schwellen durchbricht und ihn besetzt. Das ist beispielsweise

1 Flusser, Vilém: Wände. In: Ders.: Dinge und Undinge. Phänomenologische Skizzen, München/Wien 1993, S. 27-32; S. 28.

2 Ebd.

3 Panacea Festival, Kulturhuset Stockholm, 1999.

am 15. Mai 1968 in Paris passiert, wie der Philosoph Oliver Marchart in seinem Aufsatz *Auf der Bühne des Politischen. Die Straße, das Theater und die politische Ästhetik des Erhabenen*⁴ zu beschreiben weiß. An jenem Tag ereignete sich die Besetzung des Theaters Odéon durch gegen die von dem Haus repräsentierte Bourgeoisie protestierende Studierende, die das Theater einen Monat lang in einen Raum der öffentlichen, direkten, politischen Rede verwandelten:

Die Aufführungen werden ausgesetzt. Dramatisches, theatrales Handeln, d.h. Schauspielen im engeren Sinn findet im Theaterraum selbst nicht mehr statt [...]. Stattdessen wird das Theater restlos transformiert in einen Raum politischen Handelns. [...] [D]as Odéon wird in ein Forum, in eine Agora verwandelt. Es wird zu einem öffentlichen Raum, in dem die vierte Wand zwischen ›Akteuren‹ und ›Publikum‹ niedergerissen ist und jedem/r erlaubt wird, frei zu sprechen.⁵

Folgt man Marcharts Beschreibung, so sind es die folgenden beiden Punkte, die das Theater von einer Agora unterscheiden: Die in ihm vollzogenen Handlungen – hier weitestgehend Sprechakte – sind symbolischer Natur, ohne primär auf eine unmittelbare oder mittelbare Wirkung abzielen; und die Zuschauenden haben eine klare, fixe Position eingenommen: Nichts am Dispositiv Theater legt es nahe, dass sie sich an den Handlungen direkt beteiligen, sich einmischen, gar mitreden. Marchart unterscheidet hier also zwischen zwei Arten von Raum: dem des Theaters als Raum des tendenziell folgenlosen Als-ob, als einer Art Warte, von der aus Welt betrachtet und reflektiert und von der aus Impulse in diese gesendet werden können; und dem Raum außerhalb, als Raum der politischen, performativen Praxis, vereinfacht gesagt: die Welt selbst. Demnach kann man die theatrale Situation als grundlegend paradox bezeichnen: Obwohl zwangsläufig Teil von Welt, gebärdet das Theater sich aber immer so, als wäre es genau das nicht, sondern lediglich welt-ähnlich, Als-ob-Welt, besonderer Raum –

4 Vgl. Marchart, Oliver: *Auf der Bühne des Politischen. Die Straße, das Theater und die politische Ästhetik des Erhabenen*, <http://eicp.net/transversal/0605/marchart/de> (24.01.2018). Weniger historisch bedeutsame, nichtdestotrotz für das hier behandelte Thema hoch interessante kleinere Besetzungskaktionen gab es seitdem freilich immer wieder, zuletzt und lebhaft journalistisch reflektiert in Berlin: Die Rede ist einerseits von der Besetzung der Bühne des 6. Osterfestivals der Kunsthochschulen am Berliner Maxim-Gorki-Theater im März 2013 durch Studierende des

Gießener Instituts für Angewandte Theaterwissenschaft sowie vor allem durch die knapp einwöchige Besetzung der von Intendant Chris Dercon 2017 neu eröffneten Volksbühne Berlin durch Künstlerinnen und Künstler der städtischen freien Szene im September des Jahres. Diese beiden Beispiele sind aber eher als Reaktion auf kuratorische und kulturpolitische Entscheidungen zu werten denn als Besetzungsakt im von Marchart beschriebenen politisch-antagonistischen Sinne – wenn es auch erhellende Analogien gibt.

5 Ebd.

und die Wände und Begrenzungen seiner Architekturen helfen ihm bei der Etablierung und Aufrechterhaltung dieser Setzung. Und gerade dieser paradoxe oder auch hybride Charakter macht aus dem Theater einen Ort, an dem öffentliches Interesse zwar nicht genuin umgesetzt, wohl aber gebildet und gestaltet werden kann.

Vor dem Hintergrund dieser Überlegungen möchte ich drei Thesen formulieren. Die erste betrifft ein m. E. wesentliches Movens gegenwärtiger darstellender Künste. Die zweite die es begrenzenden Bedingungen, unter denen es sich austesten und entfalten kann. Und die dritte These zieht einen Bogen zu Fragen des *Public Interest Designs*, als dessen prädestinierter Ort das Dispositiv eines Theaters demzufolge begriffen werden kann:

Es gibt im zeitgenössischen Theater – besser: in der Performancekunst – eine gewisse Sehnsucht nach neuen Formen des Öffentlichen, welche nur durch die momenthafte Eröffnung außerästhetischer Spielräume erprobt werden können – das ist die erste These. Etliche aktuelle Arbeiten nehmen es – nicht zuletzt in Tradition historischer Avantgarden – immer wieder in Kauf, dass die eingangs beschriebene Hybridität des Theaters aufs Spiel gesetzt wird, oder betreiben das sogar aktiv. Man könnte auch sagen: Eine klare Grenze zwischen Theater und Welt, zwischen Kunst und Leben wird unkenntlich gemacht, um dem Theater effektivere, ja aktivistische Möglichkeiten des Eingreifens zu verschaffen. Zwei künstlerische Beispiele hierzu werden anschließend vorgestellt. Diese aktivistische Sehnsucht indes muss, so die zweite These, letztlich unerfüllt bleiben, solange wir uns im Bereich des Ästhetischen aufhalten: Wenn das Theater aufhört, sich so zu gebärden, als wäre es welt-ähnlich, sondern zulässt, als welt-identisch wahrgenommen zu werden, verliert es die oben beschriebene Funktion der kritischen Warte, von der aus Welt beobachtet wird als wäre sie woanders – als Schwellenraum zwischen Privatem und Öffentlichem, in dem über ein optimales Verhältnis zwischen beidem reflektiert werden kann (z. B. indem es modellhaft erprobt oder ausgehandelt werden kann, siehe wieder die folgenden Beispiele). Und indem Theater – These Nummer Drei – qua behaupteter Welt-Ähnlichkeit diese besondere Funktion erfüllt, kann es auch als Ort begriffen werden, durch den *Public Interest Design* betrieben wird. Es *gestaltet*, *entwirft* öffentliche Interessen, hilft ihnen bei ihren komplexen Formierungs- und Aushandlungsprozessen. Durch seinen hybriden Charakter eröffnet es *Gestaltungsmöglichkeiten* für sie – *setzt* diese Interessen aber nicht. Denn genau das müssen die subjektiven Akteure – also wir – schon selbst erledigen.

Zum Spiel mit Öffentlichkeiten und dem Regelbruch: die Spielperformances *The Money* und *Rule*™

Schon vor Beginn der Performance *The Money* des britischen Regisseurs Seth Honor und des Produktionszusammenhangs Kaleider, die seit 2013 weltweit auf Tournee ist, teilt sich das Publikum in zwei Gruppen, basierend auf dem gezahlten Eintrittspreis:

Es gibt so genannte ›silent witnesses‹, die einen höheren Preis entrichten sowie genau zwanzig so genannte ›benefactors‹ oder auch ›player‹ – wer sich nicht bereit erklärt, Mitspieler*in zu sein, zahlt einen höheren Eintrittspreis. Wer es hingegen tut, wird gleich zu Beginn an einem großen Verhandlungstisch platziert, die übrigen sitzen rund um sie herum im Hintergrund, eben auf Zuschauerplätzen. Dann geht es los: Eine Performerin leert eine Kassette mit Bargeld in der Mitte des Tisches aus, es handelt sich offensichtlich um eine Summe um die 1.000 Euro, in Form von vielen kleinen Scheinen, zerknitterten Banknoten und auch etlichen Münzen. Alle Anwesenden werden informiert: Die Geldmenge entspricht den Einnahmen aus dem Ticketverkauf des aktuellen Abends, alle im Raum haben somit ihren Beitrag dazu geleistet. Die zwanzig Spieler*innen am Tisch haben nun eine besondere Aufgabe: Innerhalb exakt einer Stunde⁶ müssen sie gemeinsam und einstimmig entscheiden, wofür dieses Geld ausgegeben werden soll. Die Bedingungen: Die Summe darf nicht aufgeteilt werden, sie darf nicht einer Wohltätigkeitsorganisation gespendet werden, und der Verwendungszweck soll möglichst visionären Charakter haben, was auch immer das genau bedeuten mag. Und: Jede*r Wohltäter*in kann sich jederzeit entscheiden, den Tisch zu verlassen und durch ein Gongsignal zu kommunizieren, dass sie oder er aus der Gruppe der Verhandelnden aussteigt; umgekehrt kann jede*r ›silent witness‹ sich durch die Zahlung eines weiteren Betrags, der die verhandelbare Summe entsprechend erhöht, in die Gruppe der Verhandelnden einkaufen – die Gruppengröße der Entscheider*innen, die eine einstimmige Entscheidung fällen müssen, kann also variieren. Wenn im Verlauf der Stunde keine Entscheidung getroffen wird – alle ›player‹ müssen dafür eine Art Erklärung unterzeichnen – geht das Geld an die Performancegruppe. Die Performerin startet einen allen sichtbaren Countdown, der sechzig Minuten runterzählt – und das Spiel beginnt!

Ohne irgendwelche weiteren Anweisungen zu geben, verlangt *The Money* seinen Teilnehmer*innen einiges ab. Die Etablierung einer Diskussionsstruktur – Gibt es jemanden, der moderiert? Jemanden, der protokolliert? In welcher Sprache wird gesprochen? Auf welches Abstimmungsverfahren kann sich die oft heterogene Gruppe einigen? – ist dabei eine mindestens genauso hohe Herausforderung wie der tatsächliche Entscheidungsprozess und das Nachdenken über und das Beurteilen von unterschiedlichen Handlungsoptionen. Das Vetorecht jedes ›players‹ sowie die Möglichkeit, dass ›silent witnesses‹ investieren, um mitbestimmen zu können – und dadurch ebenfalls einmal einstimmig beschlossene Entscheidungen vor Ablauf der einen Stunde wieder kippen können – führen in der Regel zu einem überaus spannenden Verlauf des klar definierten Zeitraums, der allen Beteiligten die Grenzen des eigenen Einflusses in einem egalitären Einigungsverfahren auf mitunter sehr emotionale Weise verdeutlicht. Wie

6 Ich beziehe mich mit meiner Beschreibung auf eine Aufführung, an der ich im Mai 2017 im Rahmen des ›auawirleben‹-Theaterfestivals in Bern teilgenommen habe.

Es existieren unterschiedliche Versionen des Projekts, deren Regeln und Zeitrahmen sich in Teilen, aber nicht wesentlich voneinander unterscheiden.

›visionär‹ darf mein Vorschlag sein, um nicht uninteressant zu sein, möglichst viele für ihn gewinnen zu können – und ab wann polarisiert er bereits wieder? Wie stark bringe ich mich als ›player‹ in die Diskussion ein, ohne zu viel Raum einzunehmen, dadurch Misstrauen zu wecken und die eigene Position wieder zu schwächen? Nehme ich eher eine moderierende oder eine gestaltende Position ein? Gebe ich mich als ›silent witness‹ auch mit einem Verhandlungsergebnis zufrieden, das mir nicht gefällt, aber immerhin konsensfähig ist – oder schalte ich mich in die Diskussionen ein und spreche ggf. mein Veto aus, und sei es in der letzten verstreichenden Minute?

Den Spiel- und Verhandlungsraum, den *The Money* eröffnet, nenne ich nun hybrid im eingangs beschriebenen Sinne. Denn das zur Debatte stehende Geld wird bei erfolgreicher Einigung tatsächlich ausgegeben, man kann also wirklich eine Wirkung außerhalb der Theaterwände erzielen: es für einen guten Zweck einsetzen, einem Obdachlosen geben, einem Kunstprojekt spenden, es gemeinsam in einem Restaurant ausgeben, eine Party finanzieren. Der Aushandlungsprozess kann also zu einem klaren Ergebnis, einer Wirkung in der außerästhetischen Welt führen. Er ist aber zugleich, die stummen Zeug*innen machen es deutlich: ein ästhetischer Prozess und somit Gegenstand einer Beobachtung – sein ästhetischer Grundcharakter wird nie aufgegeben und bleibt kenntlich. Teilnehmende denken nicht nur über das *Was* der Entscheidung nach, sondern auch über das *Wie* des Entscheidungsprozesses: Wie verhalten sich die Argumentierenden, welche dieser Verhaltensweisen finde ich fesselnd, überzeugend, abstoßend, wer hat die höchsten Redeanteile – Männer oder Frauen? Während es nämlich im Interesse der Spieler*innen liegt, eine Einigung voranzutreiben, am besten eine im eigenen Sinne, kann das den stummen Zeug*innen auch gleichgültig sein: Vielleicht ist das Scheitern der Verhandlungen ja ästhetisch viel interessanter als deren Gelingen? Gerade also dadurch, dass *The Money* eine reelle Wirkung ermöglicht, diese aber klar in einem theatralen Setting von Ausführenden und Zuschauenden aushandeln lässt, nutzt es jenen hybriden Raum des Theaters. Die Frage, ob genau das nun nicht auch in jeder öffentlichen, nicht ästhetisch motivierten Parlamentsdebatte, die vor einem Publikum abläuft bzw. medial übertragen wird, geschieht, ist freilich berechtigt. Ja, das tut es – aber durch den deutlich kleineren, definierten Rahmen der Performance als Kunstwerk [überschaubare Anzahl von Beteiligten (für wen?), klare zeitliche Begrenzung (wann?), Komplexitätsreduktion durch klar festgelegte Regeln (wozu?)] und den niemals verborgenen ästhetischen Charakter des Projekts erhält der hierin *hic et nunc* vor und mit Publikum vollzogene Aushandlungsprozess modellhafte Züge. Niemand hier repräsentiert jemand anderen oder eine bestimmte Gruppe, im Gegensatz zu gewählten Politiker*innen; aber die Gesamtsituation kann modellhaft für Diskussions- und Einigungsprozesse außerhalb der ästhetischen Rahmung stehen. Auch wenn die Tatsache, dass es sich bei dem Geld nicht um Spielgeld handelt und dessen Verausgabung einen Effekt auf die außerästhetische Welt haben könnte, ist zumindest *ästhetisch* nicht allzu interessant, wofür die ungefähr 1.000 Euro letztlich ausgegeben werden; die durch je-

nes reell existierende und auszubehende Geld quasi als Vehikel ausgelöste Frage indes, wie es zu dieser Entscheidung kommt und welche Rolle man dabei selbst als Subjekt einnehmen kann und will, kann ein Reflektieren über Entscheidungsprozesse und die eigene Position darin im Allgemeinen auslösen. Wir haben es also bei *The Money* mit einer Performance zu tun, die – ohne ihre klare ästhetische Rahmung je aufzugeben – dennoch eine Entscheidungsbildung lanciert, die eine real wirksame Relevanz haben kann; und das kann zu sehr aufwühlenden Interaktionen führen.⁷ Doch anders als bei der eingangs beschriebenen Situation einer Theaterbesetzung wird der Kunstraum hier niemals von einem Realraum beseitigt, sondern es wird stattdessen eine Balance hergestellt, die die Sonderfunktion des Theaters weiter aufrechterhält.

Es muss indes nicht gleich der zugegeben seltene Vorgang eines Theatersturms sein, um eben diese Balance aufs Spiel zu setzen. Denn ist nicht bereits jeder individuelle Entschluss einer Rezipientin oder eines Rezipienten, sich einer angebotenen ästhetischen Setzung nicht länger aussetzen zu wollen und diese zu verlassen, eine Gefährdung der Stabilität der ästhetischen Rahmung? Dieser Aspekt des ›Spielverderbens‹ als quasi-antagonistischen Akt lässt sich aber noch besser mittels einer weiteren Performance beschreiben: Die Rede ist von der Arbeit *RuleTM* der niederländischen Performancekünstlerin Emke Idema.⁸ Hier findet sich eine Gruppe von ungefähr achtzig Personen in einem Raum mit einigen podestartig erhöhten Inseln in unterschiedlichen Farben und Größen wieder sowie mit einer Performerin bzw. Spielleiterin – Idema selber –, die die Teilnehmer*innen mit mal angenehmen, mal unangenehmen Fragen konfrontiert; z. B. der Frage, ob man einen Fremden, der an der Haustür klingelt mit der Bitte, die Toilette benutzen zu dürfen, Eintritt gewährte, und ob man seine Entscheidung abhängig machte beispielsweise von der Hautfarbe des Bittstellers. Je nach Art der Antwort – in der Regel ›Nein‹ oder ›Ja‹ – werden die Teilnehmer*innen einer der Inseln

7 So habe ich in Bern erlebt, wie eine junge Teilnehmerin sich dafür eingesetzt hat, dass das Geld für eine offenbar lebensrettende Operation ihres Großvaters in Mexiko verwendet wird. Nach ausführlichen Diskussionen einigte sich die Gruppe auf diesen Zweck – doch der Plan wurde von einer älteren Dame, die sich in der letzten Minute regelkonform an den Verhandlungstisch gekauft und ihr Veto eingelegt hat, durchkreuzt. Dieser Vorgang löste heftige emotionale Reaktionen aus, die auch noch die Aufführung am nächsten Abend nachhaltig bestimmten. Die oben beschriebenen Fragen nach dem ästhetischen Wie von Verhandlungen als solchen werden hier ergänzt durch weitere, radikalere: nämlich

beispielsweise der Frage, wann es Momente gibt, in denen Verhandlungen und das sture Befolgen (z. B. demokratischer) Regeln zu Situationen mit zweifelhaften moralischen Konsequenzen führen; wie die Rechte z. B. von Minderheiten gewahrt werden können und was in konsensorientierten Abstimmungsprozessen zwangsläufig auf der Strecke bleibt.

8 Vgl. zu dieser Arbeit auch: Schulte, Philipp/Siebert, Bernhard: Konstitutive Spielverderbereien. Überlegungen zur Differenz zwischen der Sphäre des Spiels und der Sphäre der Kunst in zeitgenössischen Performances. In: Kreuder, Friedemann/Husel, Stefanie (Hg.): Spiele spielen. Praktiken, Metaphern, Modelle, München 2018.

zugewiesen, auf die sie sich stellen müssen, was sich nicht immer als ganz einfach gestaltet, zumindest dann nicht, wenn deren Größe mal nicht ausreicht. Zudem gibt es die Möglichkeit, seine Antwort mittels eines Mikrophons im Raum zu begründen, um für seine Position zu werben – oder eben eine Antwort zu verweigern, letzteres allerdings nur unter dem Risiko des Ausschlusses. Wer nicht nach den Regeln spielt, auf den wird eine neue Regel angewendet: Er oder sie muss den Raum – und somit die Performance – verlassen; und das geschieht auch immer wieder im Verlauf der Aufführung. Kurz gesagt, ist es also gleich doppelt möglich, in Emke Idemas *RuleTM* zum Spielverderber zu werden: Auf erster Ebene, wenn man sich nicht an die Spielregeln hält und daher ausscheidet; auf zweiter Ebene, wenn man selbst diese Regel des Ausscheidens ignoriert und regelwidrig im Theatersaal bleibt, als Beobachter oder Störer, jedenfalls ohne jegliche regelkonforme Beteiligung.

Was aber möglicher Weise durchaus ein Regelbruch auf der Ebene des Spiels ist, ist deshalb noch längst keiner auf der Ebene der Performance selbst. Spielregeln lassen üblicher Weise ein Verlassen der Spielesituation vor regelgerechtem Ausscheiden nicht zu, genauso wenig jede Art von regelwidrigem Eindringen in die oder Verbleiben in der Sphäre des Spiels, den von Huizinga so genannten »Zauberkreis«⁹ – bestes Beispiel ist der Flitzer, der über das Feld eines laufenden Fußballspiels rennt und von den Ordnungskräften schnellstmöglich wieder entfernt wird, während das Spiel unterbrochen wird. Ästhetische Situationen dagegen nehmen ein Verlassen oder regelwidriges Verbleiben in ihrer Sphäre tendenziell jederzeit in Kauf – im Falle von *RuleTM* kann beides auf unterschiedliche Weise sogar als moralisch konsequent betrachtet werden –, und selbst wenn nur noch eine kleine Zahl von Zuschauer*innen da sein sollte, bleiben sie als ästhetische Situationen intakt. Der Spielverderber »zertrümmert die Welt«¹⁰ des Spiels, so der Spieletheoretiker Johan Huizinga; der/die zum Gehen oder regelwidrigem Bleiben entschlossene Zuschauer*in zertrümmert dagegen den *performance context* keineswegs, sondern wird duldend von ihm registriert, rezipiert, reflektiert, z. B. vor dem Hintergrund der Frage: ‚Aha, da geht einer, da nutzt einer sein Recht zu gehen, während jemand anderes nicht mitspielt, aber dennoch bleibt; was schaue ich mir hier also an, wes Teil bin ich hier eigentlich, dass also jemand anders entschließt, nicht oder regelwidrig Teil davon sein zu wollen, und inwiefern beeinflusst das meine eigene Entscheidung, weiter zuzuschauen oder mitzuspielen oder eben auch gehen zu wollen? Selbstverständlich fänden diese Überlegungen auch in einer vergleichbaren nicht-ästhetischen Spielesituation statt, dann aber würden sie das Spiel in seiner Grundform bedrohen und zertrümmern können – die Performance überlebt ihre eigene Infragestellung, ja fordert sie oft, wie im Falle von *RuleTM* sogar heraus.

Kann man also in solchen Performances wie den hier beschriebenen kein Spielverderber mehr sein? Stimmen die gerade getroffenen Aussagen, dann im Prinzip nicht

9 Huizinga, Johan: *Homo Ludens*. Vom Ursprung der Kultur im Spiel, Reinbek bei Hamburg 2006, S. 18.

10 Ebd. S. 20.

– denn die ästhetisch orientierte Gemeinschaft der Partizipant*innen wird – anders als ggf. eine Spielgemeinschaft – nie existentiell gefährdet. Der *performance context* entpuppt sich als hegemonial gegenüber dem Spielverderber; der ästhetische Balanceakt bleibt ungefährdet. Das geht sogar so weit, dass selbst der Ausschluss oder das Verlassen eines Spielers/einer Spielerin bzw. eines Zuschauers/einer Zuschauerin ästhetisch relevant wird, mitunter sogar gewünscht ist, wie bei Idema.

Theater als prädestinierter Raum für *Public Interest Design*

Mit dem Besetzer und dem Spielverderber sind nun zwei Figuren beschrieben worden, die – qua Okkupation, qua Verlassen des Theaterraums – ein dem Theater potentiell Entgegengesetztes ausagieren, sich ant-agonistisch verhalten. Beide durchkreuzen die Wände des Theaters, der eine kommt von außen (um seine Eroberungstätigkeit im Theater fortzusetzen), der andere verlässt den ästhetischen Kontext (um zu erobern satt ›bloß‹ zu reflektieren, oder sich ganz einfach ins Private zurückzuziehen). Dem einen, dem Besetzer, habe ich dabei die Macht zugesprochen, den Theaterkontext zu gefährden, indem er seinen genuin ästhetischen Rahmen entästhetisiert und entfiktionalisiert. Der zweite ist gemäß meiner Beschreibung in der Regel ungleich schwächer als eben jener Theaterkontext: Der Spielverderber bleibt, selbst in Abwesenheit, ästhetisches Element und als solches Gegenstand hoffentlich angeregter Beobachtung und Reflexion. Der Besetzer zerstört die Hybridität des Theaters, zertrümmert genau damit zugleich das Theater als Theater selbst. Der Spielverderber verstärkt jene Hybridität nur, die Theaterwände bleiben in ihrer trennenden Funktion erhalten.

Wenn es ein grundlegender Anspruch von Praktiken des *Public Interest Design* ist, Räume zu gestalten, in denen relevante Fragen zur Entwicklung der Gesellschaft gemeinsam erörtert werden können, öffentliche Interessen sich also im Austausch und Wechselspiel zueinander bilden und vergleichen können, so kann das Theater mit seiner oben beschriebenen hybriden Qualität als prädestinierter Zusammenhang dafür betrachtet werden, der zudem eine ganz besondere Funktion zu erfüllen in der Lage ist: nämlich die einer Beobachtung zweiter Ordnung, einer Reflexion unterschiedlicher Formen und Möglichkeiten von Meinungsbildung, die hier modellhaft erprobt werden können. Der die Hybridität wahrende Spielverderber steht diesem Potential letztlich näher als der sie bedrohende Besetzer. Denn für eben dieses Potential werden die Theaterwände unbedingt benötigt, um den Unterschied zur Straße aufrecht zu erhalten. Wer designt, gestaltet Vorhandenes und ordnet es auf bestimmte Weise an; der oder die sendet nicht, der oder die setzt nicht, der oder die erobert nicht. Er oder sie ermöglicht, räumt ein – erlaubt es dem Denken, gewisse Bahnen einzuschlagen und, wenn es sich um ein*e gute*r Designer*in handelt, sind diese Bahnen überraschend und neu und bewegend. Designer*innen versetzen Subjekte in die Lage, ihr eigenes Interesse im Zusammenspiel mit vielen anderen bestmöglich zu reflektieren und zu äußern. So kann

es beim *Public Interest Design*, wie es hier verstanden wird, auch nicht darum gehen, öffentliches Interesse zu setzen oder vorzugeben und Botschaften zu senden. Sondern es geht darum, jenes öffentliche Interesse zu gestalten, ihm eine Gestalt zu geben, es zu formen: Möglichkeitsräume zu eröffnen, in denen es sich von ganz alleine einfallen und aushandeln lassen kann. Genau das kann das Theater leisten, das demnach viel interessanter in seinen ästhetischen Formen als in seinen narrativen Inhalten oder hineinzuinterpretierenden Botschaften ist; und es kann das besonders gut durch sein Potential der Modellhaftigkeit: Gemeinsame und zugleich quasi-öffentliche Situationen können modellhaft durchgespielt, vereinfacht dargestellt, experimentell ausgetestet werden. Theater ist immer öffentlicher als der private Raum zuhause, und es ist gleichzeitig immer privater und modellhaft begrenzter als der öffentliche Raum der Straße – ein Raum auf der Kippe, der vielfache Reflexionen über das Zusammenspiel zwischen beidem und ein lustvolles Erproben möglicher Wege öffentlicher Interessensbildung ermöglicht.

Literatur

Flusser, Vilém
Dinge und Undinge. Phänomenologische
Skizzen, München/Wien 1993.

Flusser, Vilém
Wände. In: Ders.: Dinge und Undinge.
Phänomenologische Skizzen, München/
Wien 1993, S. 27-32.

Huizinga, Johan
Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur
im Spiel, Reinbek bei Hamburg 2006.

Kreuder, Friedemann/Husel, Stefanie
Husel (Hg.)
Spiele spielen. Praktiken, Metaphern,
Modelle, München 2018.

Marchart, Oliver
Auf der Bühne des Politischen. Die
Straße, das Theater und die politische
Ästhetik des Erhabenen, <http://eipcp.net/transversal/0605/marchart/de>
[24.01.2018].

Schulte, Philipp/Siebert, Bernhard
Konstitutive Spielverderbereien. Über-
legungen zur Differenz zwischen der
Sphäre des Spiels und der Sphäre der
Kunst in zeitgenössischen Performances.
In: Kreuder, Friedemann/Husel, Stefanie
Husel (Hg.): Spiele spielen. Praktiken,
Metaphern, Modelle, München 2018.
[im Erscheinen begriffen]