

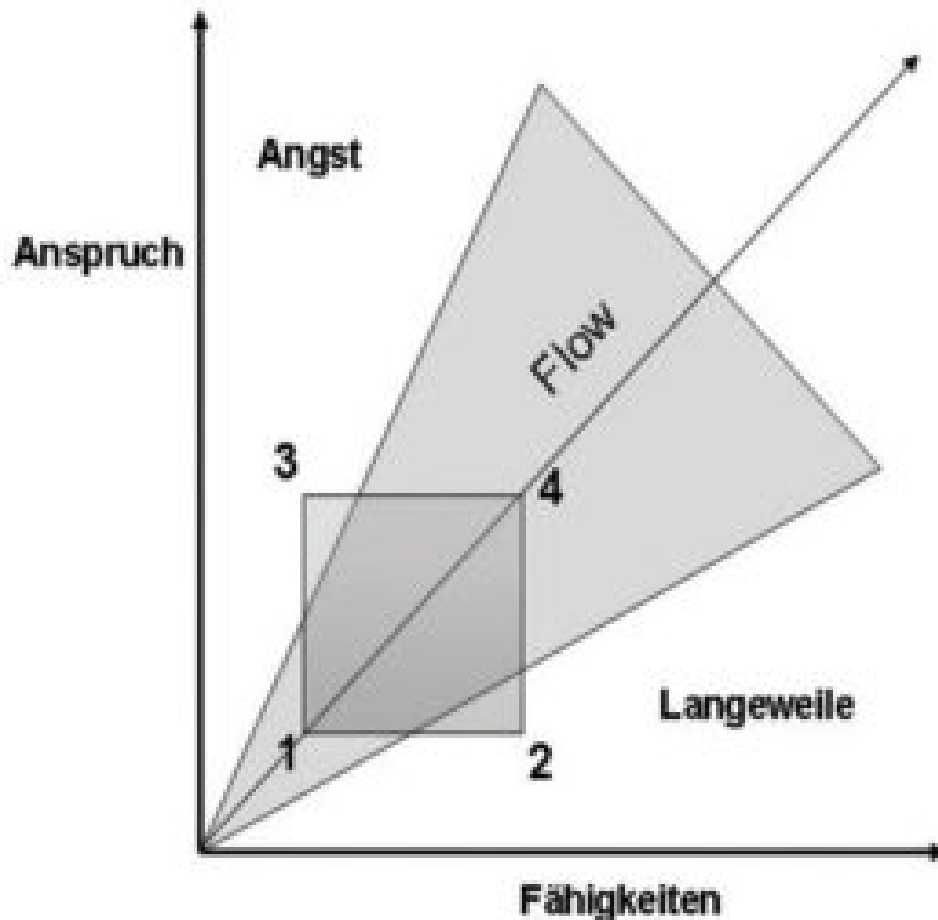
Die Magie des Flow oder das Perpetuum Mobile der Kreativität

Von Johanna Eder

Gegenwärtige künstlerische Positionen fußen auf künstlerischen Entgrenzungstendenzen des 20. Jahrhunderts. Wegbereiter wie Marcel Duchamp, John Cage und Joseph Beuys dehnten den Kunstbegriff hin zur kreativen Transmedialität von Bildender Kunst, Angewandter Kunst, Darstellender Kunst, Musik, Literatur, Film, Sound, Performance und Guerillaformen bzw. DIY und DIT¹, mit entsprechenden vernetzenden künstlerisch-kreativen Strategien.

*Kreativität*² gilt als zentrales Wesensmerkmal des Menschen, das Wissen generiert und die Persönlichkeit stabilisieren kann. In Rainer Holm-Hadullas Minimaldefinition von Kreativität wird der selbständige originelle Gebrauch der eigenen Fähigkeiten betont, um zu neuartigen Ausdrucksmöglichkeiten zu gelangen (vgl. Holm-Hadulla 2011). Das emergente Ganze des kreativen Formungsprozesses ist allerdings mehr als die Summe seiner Teile. Der gleichsam magische Schlüsselmoment bzw. zündende Katalysator des kreativen Lern- und Schaffensprozesses ist der *Flow*³ als Entgrenzungserlebnis eine ästhetische Erfahrung, welche die Schaffens- und Lebenslust schürt und den Menschen antreibt, quasi als metaphorisches *Perpetuum Mobile*⁴ der Kreativität. In Friedrich Nietzsches *Ecce homo* (1908) findet sich die Beschreibung eines individuell-subjektiven Inspirationslebnisses, eines emotional wie kognitiv gleichsam als magisch erlebten Zustands:

„Plötzlich, mit unsäglicher Sicherheit und Feinheit, [wird] Etwas sichtbar, hörbar [...], Etwas, das Einen im Tiefsten erschüttert und umwirft [...]. Man hört, man sucht nicht; man nimmt, man fragt nicht, wer da giebt; wie ein Blitz leuchtet ein Gedanke auf, mit Nothwendigkeit, in der Form ohne Zögern, – ich habe nie eine Wahl gehabt. [...] ein vollkommenes Ausser-sich-sein mit dem distinktesten Bewusstsein einer Unzahl feiner Schauer und Überrieselungen bis in die Fusszehen; eine Glückstiefe, in der das Schmerzlichste und Dästerste [...] wirkt [...] als eine nothwendige Farbe innerhalb [...] solchen [...] Überflusses [...] Alles geschieht im höchsten Grade unfreiwillig, aber wie in einem Sturme von Freiheits-Gefühl, von Unbedingtheit, von Macht von Göttlichkeit [...]. Dies ist meine Erfahrung von Inspiration.“ (Nietzsche 1988: 339f.)



Grafik: Johanna Eder, nach Mihály Csikszentmihályi (1985)

In den 1970er Jahren erforschte der Psychologe Mihály Csikszentmihályi die Psychologie der kreativen Inspiration und nannte die damit verbundene Erfahrung *Flow*⁵. Im Spannungsfeld zwischen Überforderung (Angst) und Unterforderung (Langeweile) absorbiert der Wechselstrom aus konvergentem und divergentem Denken den Protagonisten in hochkonzentrierter Versenkung. Diese Konzentration darf nicht gestört werden.

Sein Startpunkt entspricht einem *Heureka-Moment*⁶. Die kognitive Herausforderung und die emotionale Beteiligung stehen in harmonischem Gleichgewicht. In extremer Wachheit und geistiger Transzendenz fließen Fühlen, Wollen, Denken und Handeln ineinander. Gleich einer ozeanischen Selbstentgrenzung verschmilzt das Subjekt mit der Welt. Im gegenwärtigen Augenblick sind Raum und Zeit entgrenzt. Csikszentmihályi schreibt dazu: „Was gewöhnlich im „flow“ verlorengelht, ist nicht die Bewusstheit des eigenen Körpers oder der Körperfunktionen, sondern lediglich das Selbst-Konstrukt, die vermittelnde Größe, welche wir zwischen Stimulus und Reaktion einzuschieben lernen.“ (Csikszentmihályi 1985: 67). Das automatisierte Bewusstsein dieses endogenen Rauschzustands vermittelt dem/der Protagonist*in eine überwältigende Erregung und Erlebnistiefe, lustvoll begehrte Befriedigung und sublimale Macht, intensives Glück und sich selbst übersteigende Freiheit. Das macht die Einheitserfahrung des Flow zu einem erstrebenswerten Zustand der Selbstverwirklichung und subjektiven Vollkommenheitserfahrung.

Jede sinnliche, praktische wie geistige Aktivität kann zum Flow führen: Essen, Spiel und Sport, Wissenschaft und Kunst, Musik und Tanz, Meditation und Sex. Ein Glücksgefühl kann sogar entstehen allein in der Aussicht auf das Erlebnis. Bereits der imaginierte Genuss kann den ersehnten Zustand bewirken. Der Zugang und die Art bzw. Intensität des Flow-Erlebens sind indivi-

duell verschieden. Csikszentmihályi unterscheidet microflow und macroflow. Microflow entstehe im sich wiederholenden Rhythmus einer einfachen Handlung. Macroflow entstehe in komplexeren Handlungen, die die gesamten geistigen, seelischen oder körperlichen Fähigkeiten einer Person beanspruchen (vgl. Csikszentmihályi 1985). Der Flow lässt sich weder vorhersagen, noch erzwingen. Hemmend wirken Ablenkungen, Lustlosigkeit, Tabus und Ängste aller Art. Bei Überforderung und Überanstrengung bricht der Flow ab und die Leichtigkeit geht verloren. Die Suche nach Erkenntnis kann zum Hindernis werden. Konzentrationsfähigkeit, Sensibilität der Sinne und des Geistes sind trainierbar, Rituale können helfen. Wenn die Herausforderung leicht über der Leistbarkeit liegt, kann ihre Bewältigung einen besonders starken Flow provozieren. Als positives intuitiv-ganzheitliches freiheitliches Lebensgefühl aktiviert er innere Fähigkeiten und Erlebnisweisen. Er fördert eine intensive Wahrnehmung, baut Ängste ab und stärkt (Selbst-) Vertrauen, Mut und Frustrationstoleranz. Er ist gleichsam die schöpferische Freude des Menschen, die ihm Kraft, Sinn und Erfüllung schenken kann. Die Magie des Flow kann in ihrer rauschhaften Distanzlosigkeit aber auch zur Hybris der Selbstüberhöhung führen. Der mündige, unabhängige Umgang mit dem Flow erfordert eine entsprechende Flow-Kompetenz.

Ein gemeinschaftliches bzw. partizipatives Flow-Geschehen deutet sich an im Moment des Spiels. Johan Huizinga (1938/39) nennt es die zwecklose Freude, die unabhängig davon ist, ob ein Ziel angestrebt und erreicht wird oder nicht. Dies rückt das Spiel in die Nähe des Schöpferischen und Künstlerischen.

Die Begriffe *Spiel*, *Symbol* und *Fest* bilden Hans-Georg Gadamer's Ästhetik in seiner Schrift *Die Aktualität des Schönen* (1977). *Spiel* sei ein Selbstausdruck von Lebendigkeit. Das *Symbol* ermögliche Identifikation und Wiedererkennung. Das *Fest* stehe für den Inbegriff des Selbstzwecks von Kommunikation und Gemeinschaft. In der ausgelassenen, harmonischen Spannung eines Festes hebe sich die Zeit auf. Der/die Zuschauer*in sei ein kommunikativer Mitspieler im kathartischen Fest der Kunst (vgl. Gadamer 1977).

Andreas Reckwitz (2013) diagnostiziert der gegenwärtigen westlichen Gesellschaft ein Kreativitätsdispositiv im Spannungsfeld zwischen Kreativitätswunsch und Kreativitätsimperativ. Das heterogene Kreativitätsideal bezieht sich nicht nur auf das Herstellen von neuen Dingen, sondern auf die Gestaltung des Individuums selbst. Es ist in Arbeits-, Konsum- und Beziehungsformen eingesickert und steht für eine gesellschaftliche Machtstruktur, die das Schöpferische universalisiert. Das soziale Modell für Kreativität liefere der Künstler*innenbegriff. Das Kreativitätsdispositiv richte sich auf die scheinbar unbeschränkte Positivität des Gestaltens, Erlebens, Bewunderns und Anregens, des Könnens und Dürfens. Doch kreatives Leben ist nicht widerspruchsfrei. Eine an Kreativität orientierte Kultur leide am Leistungszwang und einer Diskrepanz zwischen kreativer Leistung und Kreativerfolg. Als Gegengewicht formuliert Reckwitz Strategien wie die *profane Kreativität*⁷ (vgl. Reckwitz 2013).

Kunstpädagogische Publikationen zur Kreativität verfolgen tendenziell ein produktorientiertes Kreativitätsverständnis und richten sich aus auf die qualitativ evaluierende Kategorisierung kreativer Produkte.⁸ Hier wird Kreativität jedoch unter dem prozessorientierten Blickwinkel der Interrelationalität betrachtet. Das folgende Fallbeispiel gegenwärtiger Aktionskunst (*The Fabric: Do It Together*) veranschaulicht einen transmedial entgrenzten, kollaborativ-kreativen Prozess und die Magie eines partizipativen Flow. Das Künstlerische wird hier besonders von biografischen Entstehungskontexten und Bezügen, von künstlerischen Strategien und Grundhaltungen her begriffen. Dabei wird deutlich: Profane Kreativität ermöglicht Erkenntnisprozesse. Sie stellt gleichsam eine Heterotopie dar – einen magischen Ort, an dem von der Norm abweichendes Verhalten möglich ist (vgl. Foucault 2005).

*The Fabric: Do It Together*⁹ ist ein künstlerisch subversives Laboratorium. Es fand statt vom 15. bis 28. Juni 2012 im Münchner MaximiliansForum¹⁰, einer Fußgänger*innenunterführung an der Kreuzung Maximiliansstraße/Altstadtring. Die Initiator*innen Stephanie Müller und Klaus Erich Dietl sind fasziniert von der künstlerisch-kollaborativen Kreativität des DIT.

Der Maler, Comiczeichner, Filmemacher und Kunsttherapeut Klaus Erich Dietl, geboren 1974 in Rosenheim, studierte Malerei und Kunstpädagogik an der Akademie der Bildenden Künste München. Vor seiner künstlerischen Selbständigkeit arbeitete er als Kunstlehrer an bayerischen Gymnasien und Fachoberschulen. 2008 gründete er das Kollektiv *Kommando Agnes Richter*¹¹. Dem Kollektiv geht es darum, mit der künstlerischen Strategie des *Knitted Graffiti* bzw. *Guerilla-Knitting*¹² Zeichen des Aufstands im öffentlichen Raum zu setzen, um auf Zustände aufmerksam zu machen. Es lassen sich Bezüge erkennen zu Marcel Duchamps *Sixteen Miles of String* (1942 New York). Explizite Bezüge bestehen zur *Situationistischen Internationale* (1957-1972), einer links orientierten Gruppe europäischer Künstler und Intellektueller¹³. Ihr Ziel war die Umgestaltung von Stadtstrukturen und ge-

sellschaftlichen Normen zur Rückgewinnung entfremdeten Lebens (z. B. Guy Debord, *Guide psychogéographique de Paris*, 1957).

Die DIY-Musikerin, Textilkünstlerin, Sozialwissenschaftlerin und Kunsttherapeutin Stephanie Müller, geboren 1979 in Rosenheim, wuchs in einem kleinen oberbayerischen Dorf auf. Auf der Suche nach Entgrenzung zog es sie zum prozesshaften künstlerisch forschenden Experimentieren im dilettierenden Musizieren und Nähen.

Seit 2009 kollaborieren Stephanie Müller und Klaus Erich Dietl. Von 2009-2011 absolvierten sie beide das Aufbaustudium *Bildnerisches Gestalten und Therapie* an der AdBK München. Dies prägte ihre Haltung der *creative commons*¹⁴ sowie ihr gattungsübergreifendes Verständnis von Kunst als kommunikativer Begegnungsraum fern von Konkurrenzdenken.

Im Zuge von Gemeinschaftsprojekten¹⁵ wuchs ein Netzwerk, aus dem das Ausstellungshybrid *The Fabric: Do It Together* mit über 70 Beiträgen¹⁶ entstand. Die Ausstellung verfolgte künstlerische Strategien wie die Bricolage, Cross-Over, Interpiktoralität, Montage, Multi-/Transmedialität, Multisensorik, Recycling, Remix, Sampling, Spuren Hinterlassen. Ausgangspunkt war die gegenwärtige Mode- und Konsumwelt als Projektionsfläche kapitalistischer Verstrickungen und Ausschlussmechanismen. Mithilfe von Ästhetischer Forschung sollten soziale, ökonomische und politische Dimensionen kollaborativ erforscht werden. Der soziale (Stadt-)Raum fungierte als künstlerisches Material und Medium (Abb. 2).

DIY- bzw. DIT-Workshops erkundeten im Geiste der Sharing-Kultur die popkulturelle Selbstermächtigung. Die spielerische künstlerisch-experimentelle Seite wurde ergänzt durch den wissenschaftlichen Diskurs auf dem Symposium vom 16./17. Juni 2012 (u. a. mit Prof. Dr. Elke Gaugele und Prof. Dr. Verena Kuni). So entstand ein interrelationaler Prozess, der an die Beuys'sche *soziale Plastik* erinnert. Identifikation und Rauman eignung erfolgten durch die kollaborative Mitgestaltung sowohl der Teilnehmenden als auch der Besucher*innen. Dies machte *The Fabric* zu einer co-kreativen Erfahrung für Produzent*innen wie Rezipient*innen (Abb. 3).

Wie lässt sich der Flow von *The Fabric* erkennen bzw. beschreiben? Motivation und Engagement erzeugten eine kollaborative Gemeinschaftserfahrung, die Teilnehmer*innen wie Passant*innen ansteckte. Die Magie des partizipativen Flow lag in der subversiven Als-ob-Situation des Spiels, im symbolhaften Tun und im Fest. Sie vermittelte die Erkenntnis, dass ein co-kreatives Netzwerk ein geschützter magischer Ort ist, an dem Normen durch abweichendes Verhalten hinterfragt werden können – fernab von Hochkultur. Diese Heterotopie kann pädagogisch sein hinsichtlich der individuellen Persönlichkeitsentwicklung wie auch der Sozialisierung hin zur mündigen Teilhabe an Gesellschaft und Kultur.

Ein kreativitätsbildender Ansatz kann den Flow als Zugpferd nutzen. Er sollte sich jedoch ausrichten auf das Kennenlernen, Genießen und verantwortungsbewusste kritische Nutzen der Kreativität, in mündiger Selbständigkeit und (Selbst-)Reflektion. Dies kann zur Orientierungs- und Beziehungsfähigkeit in einer komplex vernetzten Welt beitragen.



Anmerkungen

- 1 Do It Together – kollaborative Erweiterung des DIY-Konzepts.
- 2 Lat.: creare – etwas neu schöpfen, erfinden, erzeugen, herstellen, erschaffen. Nebenbedeutungen: auswählen, aus einer großen Fülle herausnehmen, schöpfen aus einem Fluss oder Brunnen. creativitas – die Haltung, Absicht und Fähigkeit zu schöpferischen Denkprozessen und Gefühlen, innovativen Vorstellungen und Ideen.
- 3 Engl. flow – fließen, strömen.
- 4 Sinngemäß: ein sich selbst erhaltendes energetisches System.
- 5 Ein vergleichbares Konzept zeichnet sich schon in Friedrich Schillers Spieltrieb ab.
- 6 Altgriech. „Ich hab’s gefunden.“ Wird als freudiger Ausruf nach gelungener Lösung einer schweren Aufgabe verwendet. Er steht synonym für eine plötzliche Erkenntnis und stammt aus einer von Plutarch und Vitruv überlieferten Anekdote, der zufolge Archimedes von Syrakus unbekleidet und laut „Heureka!“ rufend durch die Stadt gelaufen sein soll, nachdem er in der Badewanne das nach ihm benannte Archimedische Prinzip entdeckt hatte (vgl. Marcus Vitruvius Pollio: De Architectura, Buch IX, Einleitung, Vers 10).
- 7 Eine Vorstellung von Kreativität, die sich vom Publikum, vom Vergleich und von der Steigerung emanzipiert. Profane Kreativität geht nicht von dem/der Künstler*in als Kreativitätsideal aus. Sie ist eine lokale, situative kreative Praxis und findet sich in der Alltäglichkeit individueller, scheinbar banaler Verrichtungen, die ohne Zuschauer*innen auskommen, wie auch in der intersubjektiven Praxis. Es gibt keine Trennung von Produzent*innen und Publikum, sondern nur Teilnehmer*innen und Mitspieler*innen.
- 8 Bewertungskriterien nach Kirchner/Peez 2009: Problemsensitivität, Fluktualität (Einfalls- und Denkflüssigkeit), Flexibilität (Transfer, Kombination der Ideen), Originalität (unkonventionell, innovativ), Komplexität, Ambiguität (Umstrukturierung, Frustrationstoleranz), Elaboration (Ausarbeitung).
- 9 fabric, engl. Gewebe, Textil. Das Projekt war gefördert vom Kulturreferat der Landeshauptstadt München.
- 10 Dort installierte Joseph Beuys 1976 sein Environment „Zeige deine Wunde“. Die städtisch geförderte Off-Space-Galerie ist ein lebendiges Forum für die subkulturelle Szene, eine Keimzelle für künstlerisch experimentelle Strategien mit einem transdisziplinären Programm, das von Künstler*innen, Musiker*innen und Wissenschaftler*innen, von sozialen und pädagogischen Projekten gestaltet wird.
- 11 Bezieht sich auf eine Patientin einer psychiatrischen Anstalt, die den halböffentlichen Raum ihrer Anstaltsjacke bestickte.
- 12 Subversive Strick-Happenings als Kommunikationsform im soziokulturellen Kontext öffentlichen Raums.
- 13 Darunter politische Theoretiker*innen, Architekt*innen, freischaffende Künstler*innen. Gründer*innen: Guiseppe Pinot Galizio, Piero Simondo, Elena Verrone, Michele Bernstein, Guy Debord, Asger Jorn, Walter Olmo.
- 14 Engl. schöpferisches Gemeingut.
- 15 *Aufstand der textilen Zeichen* (Städtische Galerie Die Färberei, 2009), *The Needle and The Damage Done* (Farbenladen, 2010), *Textiles Unbehagen* (Städtische Galerie Die Färberei, Galerie Stephan Stumpf und öffentlicher Raum, 2011), *Temporäres Büro für irrelevante Zeichen* (KunstwerkStadt, Rathausgalerie, 2011) und die Gruppenausstellung *Einen Fehler machen, alle Fehler machen, ordentlich Fehler machen* (Kunstarkaden, 2012).
- 16 Künstlerische Formen waren die Ausstellung auf Rädern mit Exponaten auf rollbaren Präsentationsflächen, Kino, Konzerte, Lesungen, Modenschau, Musikmaschine, Performances, der Shop B-Ware, Sound- und Video-Installationen, Textilkunst und der Tag der geschlossenen Türe.

Literatur

Csikszentmihályi, Mihály (1985): Das Flow-Erlebnis. Stuttgart: Klett.

Dietl, Klaus Erich/Müller, Stephanie (2012): *The Fabric*, Pressemitteilung 2012. Online: https://thefabricmunch.files.wordpress.com/2012/03/pressemitteilung_thefabric.pdf [7.3.2016].

Foucault, Michel (2005): Die Heterotopien/Der utopische Körper. Zwei Radiovorträge, zweisprachige Ausgabe. Frankfurt/Main: Suhrkamp.

Gadamer, Hans-Georg (1977): Die Aktualität des Schönen. Kunst als Spiel, Symbol und Fest. Stuttgart: Reclam.

Holm-Hadulla, Rainer Matthias (2011): Kreativität zwischen Schöpfung und Zerstörung. Konzepte aus Kulturwissenschaften, Psychologie, Neurobiologie und ihre praktischen Anwendungen. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.

Huizinga, Johan (2006): Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Reinbek: Rowohlt, 20. Auflage.

Kirchner, Constanze/Peez, Georg (2009): Kreativität in der Schule. In: Kunst + Unterricht, Heft 331/332.

Knoblich, Tobias J. (2013): Kreativitätsdispositiv oder drohender „Kreativinfarkt“? Überlegungen zu Andreas Reckwitz' „Die Erfindung der Kreativität“. In: Kulturpolitische Mitteilungen, Nr. 141, II/2013, S. 39-41.

Nietzsche, Friedrich (1988): Sämtliche Werke: Der Fall Wagner. Götzen-Dämmerung. Der Antichrist. Ecce homo. Dionysos-Dithyramben. Nietzsche contra Wagner, kritische Studienausgabe: Band 6, Berlin: de Gruyter.

Reckwitz, Andreas (2012): Die Erfindung der Kreativität, in: Kulturpolitische Mitteilungen, Bd. 141. 2013, 2, S. 23-34.

Reckwitz, Andreas (2013): Die Erfindung der Kreativität. Zum Prozess gesellschaftlicher Ästhetisierung, Berlin: Suhrkamp, 3. Auflage.

Schiller, Friedrich (2000): Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen. Stuttgart: Reclam.

Thalmann-Hereth, Karin (2001): Jugend zwischen Früh und Spät – die „sophisticated generation“. Heidelberg: Asanger.

Abbildungen

Abb. 1-2: Foto: Stephanie Müller/Klaus Erich Dietl.

Die Magie des Flow oder das Perpetuum Mobile der Kreativität

Von Johanna Eder

„Einsteigen, statt von außen zuzuschauen, das ist der zentrale Punkt in ‚Situation Rooms‘. Sich umschauen, statt darauf.“ (Rimini Protokoll 2015: 10)

Die Zeit

Wir wissen, dass unsere Welt äußerst komplex und widersprüchlich ist und die Gleichzeitigkeit von globalem und regionalem Denken und Handeln heute genauso untrennbar miteinander verquickt sind wie die Existenz der analogen und digitalen Wirklichkeiten. Wie wahr diese Aussage ist, spüren wir zur Zeit anhand der vielen Geflüchteten, die Europa erreichen, und der Herausforderungen, die das Eintreffen von Menschen anderer Kulturen und Religionen in den meisten Ländern Europas, darunter auch in Deutschland, bereitet.

Seit Frau Merkel Anfang September 2015 die in Budapest unter katastrophalen Bedingungen verharrenden Geflüchteten aus Syrien, Irak und anderen Ländern nach Deutschland eingeladen hat, kommen jeden Tag mehrere Tausend asylsuchende Menschen in die Bundesrepublik Deutschland. Täglich müssen neue Unterkünfte für die Ankommenden gesucht und eingerichtet werden. Die vielen freiwilligen und institutionellen Helfer*innen geben ihr Bestes und kommen seit Beginn des Zuwanderungsstroms nach Deutschland nicht mehr zur Ruhe. Ein Ende des Flüchtlingsdramas ist nicht abzusehen, da sich die Lage in den Herkunftsländern nicht verbessert. Denn die Staaten des westlichen Bündnisses haben keinen funktionierenden Plan darüber, wie sich die Lage in Syrien, Afghanistan und im Irak für die Menschen dort in kürzester Zeit zum Besseren verändern könnte. Diese augenblickliche Weltlage zeigt, wie komplex, global zusammenhängend und auch nicht rasch lösbar die politischen Probleme derzeit sind.

Zeitgleich marschiert seit Sommer 2015 wieder jeden Montag eine zahlenmäßig ansteigende Menschenmenge als „Pegida“ durch die Straßen deutscher Städte (vor allem aktiv in Dresden und Leipzig) und fordert mit fremden- und regierungsfeindlichen Sprüchen das Ende der solidarischen Flüchtlingspolitik. Sogar zu gewalttätigen Angriffen auf Hilfsunterkünfte ist es in diesem Sommer in Freital, in Heidenau und in Meißen sowie in anderen deutschen Städten gekommen.

Als Menschen aus den arabischen Staaten zu Hunderten über das Mittelmeer flüchteten, um schließlich, wenn sie vorher nicht ertrunken waren, erschöpft in Italien und Griechenland anzukommen, scherte sich in Resteuropa kaum jemand darum, wie die Ankunftsländer mit der steigenden Anzahl der entkräftet und teilweise krank Ankommenden fertig werden.

Jetzt haben wir das Bewältigungsproblem im eigenen Land und siehe: Nicht wenige Menschen in unserem Land signalisieren in erschreckend radikalierter Form Angst vor dem Fremden als Angst vor der Konfrontation mit anderen Werten, Bräuchen und religiösen Traditionen. Jenseits von Empathie und Solidarität möchten sie den deutlich sichtbaren Reichtum unseres Landes nicht mit den Ankommenden teilen.

Aber nicht nur Deutschland, sondern ganz Europa steht vor einer äußerst komplizierten politischen und sozialen Situation, die den Bürgern ein komplexes, tiefeschürfendes Denken, ein Einfühlen in unterschiedliche Situationen (beispielsweise, was sie selbst tun würden, wenn ihre Familie verfolgt und ihre Kinder hungern würden) und damit eine multiperspektivische Sicht auf die politische Lage abfordert. Da die Problemvielfalt und deren oft undurchsichtige wirtschaftliche, politische, militärische Verwobenheit auf unserem Erdball in Zukunft mit hoher Wahrscheinlichkeit eher anwachsen als abnehmen werden, müssen wir jetzt, heute, augenblicklich und nicht erst morgen, darüber nachdenken, wie die zukünftige *Multitude* zu einem Handeln gelangen kann, dem die Vielschichtigkeit des Denkens und Abwägens zugrunde liegt.

Wir wissen, dass kontemporäre Kunst, welcher tatsächliche Zeitgenossenschaft (Boris Groys) zugrunde liegt, in der Lage ist, die Antagonismen und die vernetzten Abhängigkeiten von Themen einzufangen. Denn „ein sehr deutlich erweiterter Begriff von Kunst entgrenzt den Gegenstand künstlerischer Aktivität in den Alltag, ins transdisziplinäre Wissenschaftliche und vor allem ins globale Soziale hinein.“ (Meyer/Kolb 2015: 6)

Mein Text untersucht am Beispiel des Multiplayer*innen Videostücks *Situation Rooms* der Gruppe Rimini Protokoll, wie es performativer Kunst gelingt, die Mehrperspektivität von Sachverhalten ästhetisch erlebbar zu machen. In dieser dem Dokumentartheater entlehnten künstlerischen Praxis werden aus dem traditionell im Theater sitzend verharrenden Publikum Mitspieler*innen in einem Stück, in dem sie sowohl die Rolle von Beobachter*innen, Opfern wie auch von Täter*innen einnehmen und das es ohne ihre aktive Teilnahme nicht gäbe. *Situation Rooms* zeigt, wie es performativ-medialen Settings zwischen Beobachtung und Interaktion gelingt, den Teilnehmer*innen das Einnehmen von mehreren Sichtweisen auf einen thematischen Zusammenhang zu ermöglichen, der sich mit Waffen, Waffengeschäften, *sauberer* und *schmutziger* Kriegsführung, Verfolgung, Leid, körperlicher

Verschrtheit, Tod und menschlicher Hilfeleistung beschäftigt (Abb. 1-10).

Mein Forschungsinteresse besteht darin zu fragen, mit welchen künstlerischen Mitteln eine Arbeit wie *Situation Rooms* es vermag, ästhetische Situationen zu schaffen, in denen komplexe Prozesse des Wahrnehmens, der körperlichen und emotionalen Affiziertheit, der Wissensaneignung, der Beobachtung und Reflexion, der performativen Teilhabe, Erinnerung und Distanzierung (vgl. Adamovsky 2010: 191) ausgelöst werden. Was passiert mit und in den Akteur*innen des Multiplayerstückes, wenn sie in die „Gleichzeitigkeit unvereinbarer, aber in ihrer Existenz unumgänglicher Situationen und Perspektiven eindringen“ (Rimini Protokoll 2015: 10)? Welche psychischen Zustände erleben die Akteur*innen, wenn sie, das iPad haltend, ihr Gesicht einer fremden Erzählerstimme leihen, welche, wie beispielsweise ein Kindersoldat, sagt: „Ich habe getötet, um nicht getötet zu werden“?¹

Was passiert, wenn die Player*innen – völlig eingebunden in den medialen und räumlichen Rahmen des Stückes, in welchem ihre Körper zeitnah von einer Biografie zu einer anderen reisen – Blick und Körper in Situationen bringen, die ihnen fremd sind und in die sie freiwillig nie gelangen wollten?

Inwieweit bleibt das Videostück für die Akteur*innen dann ein, zwar an realen Biografien orientiertes, aber dennoch inszeniertes Theater-Spiel (mit ihnen selbst in 10 der 20 Hauptrollen) und wird nicht, ob seiner dramatischen Inhalte, zu einer moralischen Zerreißprobe für die eigene Person?²

Das Stück

Das Videostück *Situation Rooms* bezieht sich auf den real installierten *Situation Room*, den John F. Kennedy 1961 nach der gescheiterten amerikanischen Landung im kommunistischen Kuba im Weißen Haus einrichten ließ und in dem das Sicherheitsteam um Barack Obama am 1. Mai 2011 die Erschießung Osama bin Ladens in dessen Haus in Abbottabad/Pakistan in Echtzeit miterlebte. Alle Informationen zu den entfernt stattfindenden Ereignissen sind in diesem *Situation Room* gleichzeitig auf verschiedenen Monitoren zu sehen: „ein Haus, eine unbemannte Drohne, eine Kommandoeinheit in Pakistan, und eben dieser kleine, fensterlose (...) Raum im Washington D.C.“ (Hirsch 2013: 11).

Im Stück können jeweils 20 Akteur*innen an dem performativen Rundgang durch die *Situation Rooms* teilnehmen.

„Ausgestattet mit iPads und Kopfhörern begeben sich die Zuschauer*innen in ein Filmset, bestehend aus 17 unterschiedlichen „Situation Rooms“, und spüren Erzählungen von Menschen nach, deren Biografien auf jeweils andere Weisen von Waffen geprägt wurden. In einem Raum plant ein Rüstungsmanager die nächsten Investitionen, nebenan sortiert ein Pressefotograf Fotos eines Bundeswehreinsetzes, führt ein Arzt eine Amputation in Sierra Leone durch, bittet ein angeschossener Kämpfer um Waffen zur Selbstverteidigung.“ (Rimini Protokoll 2015: 7)

Die Player*innen wandeln der Perspektive ihres iPad-Erzählers folgend auf einem eigens für sie konzipierten Weg durch das Raumlabyrinth. Dabei kreuzen sie die Wege der anderen Spielteilnehmer*innen und setzen sich durch im iPad als Icons erscheinende Anweisungen auch live, real-körperlich mit ihnen in Beziehung.

„Die Rollen, in die der Zuschauer anhand von iPad-Informationen schlüpft, verlaufen von klassischen Opfer-Täter-Kategorien bis in die Grauzonen von Ökonomie und Menschenrechtspolitik: der Flüchtling aus Syrien, der Drohnenpilot, der Waffenmanager, der Menschenrechtsanwalt, der Waffenexperte und Bundestagsabgeordnete, der Hacker, der Drogenkrieger, der Sportschütze, der Waffenfeinmechaniker, die Aktivistin gegen Waffengeschäfte, der Kriegsphotograf, der Chirurg für die Ärzte ohne Grenzen, der Journalist und Dozent, der Protokollchef, die Kantinenwirtin, der Pazifist, der Entwickler für schuss sichere Kleidung, die Bootsflüchtlinge, der ehemalige Kindersoldat.“ (Hirsch 2013: 15)

Das labyrinthische Raumenvironment der *Situation Rooms* rekonstruiert die globale Architektur von Krieg, Kriegsvorbereitung, Kriegsbeobachtung und Kriegsschäden: „ein Lazarett, eine Straße in Homs, ein Internetcafé in Jordanien, ein mexikanischer Friedhof, eine Drohnenlenkstation und Terrasse in Pakistan, ein Büro in Saudi-Arabien, eine Rüstungsmesse in Abu Dhabi, ein Konferenzzimmer in Berlin, eine iranische Nuklearanlage, die Hackerklause, das Chefzimmer des Rüstungsherstellers, der Schießstand des Sportschützen, die Waffenproduktionshalle, die Asylantenunterkunft in Deutschland, ein Schulzimmer im Süd-

Sudan, eine Kantine in Russland, ein OP-Zelt in Sierra Leone, der Konferenzraum im Hauptquartier der Ärzte ohne Grenzen in Paris.“ (ebd.: 17)

Jeder Raum und jede an realen Biografien orientierte Situation entwickeln ihre eigene Logik, während die Logik der Geschichte im Nebenraum für sich genommen zwar wiederum nachvollziehbar, in Relation zu den anderen Geschichten mit diesen jedoch kausal nicht zusammenhängt. Das inszenierte Raumgefüge bildet mit seinen simultanen Geschichten und Geschehnissen die Unübersichtlichkeit der im globalen Raum agierenden Kräfte, welche sich in unterschiedlicher Weise als Expert*innen des Kriegs- und Antikriegsgeschäfts mit dem Kreislauf von Gewalt und Waffengeschäften beschäftigen, ab. Die Teilnehmer*innen dieses 20 Personen-Stücks begreifen relativ schnell, dass zunächst einmal jede*r „aus der Perspektive ‚seines‘ Erzählers auf die Realität“ blickt und „jeder einzelne zugleich Zuschauer, Stellvertreter seines Erzählers sowie Akteur für einen anderen Zuschauer“ (ebd.: 7) ist.

Die szenischen Erzählungen aller Spieler*innen laufen am nachgestellten großen Verhandlungstisch des *Situation Rooms des Weißen Hauses* zusammen. Am Ende des Stückes stehen sich dann alle beteiligten Akteur*innen irritiert und durch die Vielzahl und informative Dichte der zehn in 75 Minuten erfahrenen Biografien überfordert gegenüber. Keine Person weiß von einer anderen, in welcher Rolle er oder sie am großen Verhandlungstisch erschienen sind – Freund*in oder Feind*in, Opfer oder Täter*in, Beobachter*in oder am Waffengeschäft beteiligte*r und verdienende*r Teilnehmer*in

Die Player*in

Als Playerin³ habe ich beispielsweise in der Rolle als Entwickler*in von schusssicheren Westen gehandelt, indem ich einer anderen Akteur*in, die in der Rolle als zukünftige Besucher*in von Kriegsgebieten steckte (möglicherweise als Journalist*in, als Waffenverkäufer*in oder Friedensbotschafter*in), eine Weste überstreifte und diese an ihrem Körper sorgfältig verschloss. In einer anderen Szene stellte ich als Kantinenangestellte einer russischen Munitionsfabrik für eine/n nächste*n mir unbekannte*n Player*in einen Teller Suppe auf den Tisch.

Besonders unangenehm empfand ich die Situation, als ich einem Oberleutnant der indischen Luftwaffe bei seiner Arbeit am PC zuschauen musste (ich stand im Rücken eines anderen Players, der wiederum in einer anderen Funktion an diesem PC saß), wie er von seiner gesteuerten Drohne aus auf in Pakistan ausgebildete Terroristen schießt und dabei kommentiert: „Wir eliminieren alle Terroristen, die wir als anti-nationale Elemente, kurz ANEs, bezeichnen. Wenn ich anfangs darüber nachzudenken ob der Typ tatsächlich unschuldig ist oder ob da möglicherweise Frauen und Kinder drin sind – kann ich nicht kämpfen und siegen! Es ist ganz einfach. Wir lokalisieren – feuern – vergessen!“⁴

Auch die Szenen, in denen ich aufgefordert wurde, Patronenhülsen in die Hand zu nehmen und auf dem Bauch liegend mit einer Waffe auf ein Ziel zu schießen oder in einer Friedhofsgruft einen Drogenbaron kaltblütig über die grausame Ermordung seiner Erfüllungshelfen sprechen hörte, riefen in mir großes Unbehagen hervor.

Andere Szenen wiederum weckten in mir eine warme Empathie – etwa die Erzählung des angeschossenen syrischen Flüchtlings, der erst nach 7 Monaten Aufenthalt in Deutschland Gewissheit hatte, nicht abgeschoben zu werden oder der Bericht des traumatisierten Chirurgen von *Ärzte ohne Grenzen*, der noch zu Hause in seiner Heimat von abgehackten Händen träumt und nachts zum Bett seiner Kinder eilt, um sich davon zu überzeugen, dass ihre Hände und Armen unversehrt sind. Auch die Erzählung des ehemaligen Kindersoldaten aus dem Kongo, der erleben musste, wie die Soldaten Laurent-Désiré Kabilas in sein Dorf einfielen und seine Lehrer*innen folterten und ihn sowie weitere Jungens zwangen, für Kabila zu kämpfen, hinterließ in mir einen tiefen Eindruck.

Die multiperspektivische Erfahrung

Der Fragestellung der Tagung *where the magic happens* folgend, wie Bildung nach der Entgrenzung der Künste aussehen und welche künstlerischen Formate Bedeutung und Sinn zwischen Künsten, Moral, Wissenschaft, Recht und Politik stiften können,

unternehme ich den Versuch, einige Aspekte der komplexen künstlerischen Erfahrungsgestaltung für die mitspielenden Player*innen durch das multimediale Videostück *Situation Rooms* hervorzuheben.

Das Stück *Situation Rooms* verfolgt ein polyfokales Raumkonzept, welches physische mit digitalen und reale mit imaginierten Räumen verbindet. Inszenierte Environments bilden die Kulissen, in welchen sich die digitalen, der augmented reality nachempfundenen Raumkonzepte des iPads mit den computervermittelten Videobildern sowie dem Handlungsraum, den die teilnehmenden Player*innen durch ihre Körper entstehen lassen, entwickeln. Die Folge dieser verwirrenden Raumperspektiven ist eine „(Raum-)Ästhetik der *multiplen* Verortung (Multilokalität)“ (Wiens 2014: 89), die „den einzelnen Spielort einerseits zwar, wie im Theater gewohnt, im ‚Hier und Jetzt‘ der Performance lokal grundiert, ihn andererseits aber auch – auf der Meta-Ebene – zugleich relational ein Stück weit einbindet in das global ausgreifende Gewebe der verschiedenen geografischen“ (ebd.: 89) und politisch orientierten Projekte und Biografien.

Die Anordnung zwischen den szenografierten (Bühnen-)Räumen und den medial eingespielten Lebenssituationen realer Personen, um die es beim Thema Waffen geht, und dem Verfolgen des Weges mit dem iPad, verursacht in den Akteur*innen ein heterotopologisches Raumempfinden. Dieses provoziert eine gesteigerte Aufmerksamkeit auf die narrativ wie ortsspezifisch vermittelten biografischen und politischen Situationen, in denen sie sich als Player*innen befinden. Als multimedial konstruierte Erfahrungsräume werden viele Sinne zur Vergegenwärtigung eines abwesenden Realen angespielt, was letztendlich zum „Prozess der Verschränkung von verschiedenen Repräsentationsebenen und ihrer Inszenierung im realen Raum“ (Adamovsky 2010: 186) führt. „Von besonderer Bedeutung ist der Aspekt der Bewegung. [...] Sobald nämlich Bilder, Texte, Töne und natürlich auch die Teilnehmenden in Bewegung sind, entstehen multidimensionale Kommunikations- und Raumstrukturen, die geschlossene oder starre Grenzfürungen [...] unterlaufen. Hier zeigt sich ein Grundzug von Medialität, nämlich die Fähigkeit, die Nicht-Identität zwischen etwas und seiner Darstellung im Moment des Geschehens zu vergleichgültigen.“ (ebd.: 186/187)

Die Player*innen müssen sich bei ihrem Gang von Raum zu Raum körperlich und geistig blitzschnell in eine andere kulturelle und soziale Befindlichkeit sowie in eine andere politische und moralische Situation einfühlen. Denn sie begegnen im Stück zeitlich unmittelbar aufeinanderfolgend Menschen, die aktiv am Waffen-, Kriegs- und Drogengeschäft beteiligt sind und daran verdienen, wie aber auch Menschen, die in Kriegen verletzt und verfolgt wurden, die flüchten mussten oder die ihr Leben für die Hilfe anderer einsetzen und gefährden. Quasi ohne Wahrnehmungspause – ständig durch die Sprechstimme und die visuelle Wegbeschreibung im iPad aufgefordert zu gehen, sich zu drehen, etwas in die Hand zu nehmen usw. – fallen die Akteur*innen nicht nur in die Beobachtung von Täter*innen- und Opferbiografien, sondern werden auch noch visuell aufgefordert, eine bestimmte Rolle einnehmend, mit anderen Player*innen zu interagieren bzw. sich in irgend einer Weise unmittelbar handelnd an der vorgeführten Situation zu beteiligen. Das überfordert, wenn sich die Player*in wirklich auf das dynamische Raum-Spiel einlässt, von Zeit zu Zeit deren unmittelbares Reflexions- und Distanzierungsvermögen, was zu Verunsicherung, Irritation aber auch mitunter zu Ärger führen kann. Denn – jede*r Teilnehmende will natürlich die Kontrolle über sich behalten und jederzeit selbstermächtigt über Themen und biografische Verläufe urteilen.

Alle Akteur*innen sind von Beginn des Videorundgangs an Teilnehmende der Performance.⁵ Obwohl die Aktionen und Interaktionen der sich fremd gegenüber stehenden Player*innen von Rimini Protokoll medial über die iPad-Geschichten sorgfältig geplant sind, gibt es keine Pflicht zur Interaktion. Man kann sich natürlich auch, wie oben weiter beschrieben, verweigern.

Beim Gang durch das Raumlabyrinth verdichten sich die Perspektiven des Wahrnehmens und Erfahrens von dokumentarischen Inhalten, medial-narrativen Rahmungen und des eigenen performativen Handelns zu einem vielschichtigen Gesamterlebnis. Die Akteur*innen erleben ein mehrdimensionales, schwer durchschaubares Konglomerat aus räumlich-geografischen und politischen Ereignissen. Auf ihrem Weg verlassen die Teilnehmer*innen physisch wie mental ihre vertraute Heimatwelt, um in ganz unterschiedliche Fremdwelten einzutauchen (vgl. Wiens 2014: 94, mit Bezug auf Waldenfels). Die direkte körperliche Konfrontation mit verschiedenen biografischen und lebensweltlichen Zugängen zum Thema Waffen, Gewalt und Kapitalismus eröffnet den Player*innen konfliktreiche globale Perspektiven und disparate Sichtweisen auf die Strukturen, in denen Waffen angefordert, hergestellt oder verwendet werden. Während der Tour durch die *Situation Rooms* entsteht kein fiktionaler vom Realen abzugrenzender Raum. Vielmehr beginnen die Grenzen zwischen tatsächlich im Hier und Jetzt erlebter Wirklichkeit, auf dokumentarischem Material beruhender Präsentation der Geschichten und inszenierter Fiktion zu oszillieren. Denn das Projekt verknüpft inhaltlich Situationen, die sonst nicht so deutlich als nebeneinander existierend wahrnehmbar sind. Sie zeigen die Gleichzeitigkeit

unterschiedlicher sozialer, politischer und kultureller Lebenswirklichkeiten der ausgewählten Protagonist*innen, ohne die gesellschaftlichen Systemzusammenhänge, aus denen heraus sie ihre Entscheidungen treffen, zu bewerten.

Die Player*innen tauchen im Stück *Situation Rooms* für kurze Zeit probeweise in ganz verschiedene menschliche und gesellschaftliche Mikrokosmen und Weltbilder ein. Sie nehmen die Informationen über die heterogenen Optionen des Waffenthemas in einem Zeitmodus wahr, der ihnen keine Zeit zu einer vertieften reflexiven Beurteilung der Einzelsituation lässt, weil alle Sinne auf das „Im-Spiel-bleiben“ gerichtet sind.

In diesen Situationen, in denen Performativität, Medialität und Spiel zusammenfallen, erfahren die Teilnehmer*innen die emotionalen wie kognitiven Dimensionen ihrer eigenen Wahrnehmungs-, Wissens- und Urteilsvorgänge als einen sich immer wieder verändernden, un abgeschlossenen Prozess.

Im Switchen zwischen den politischen und gesellschaftlichen Fronten entwickelt sich für die Spieler*innen die „vitale Erfahrung von Ambivalenz“ (Adamovsky 2010: 193) und einer zwischen Spiel und Ernst changierenden Situation des „In-Between-Seins“, aus der heraus sich die Teilnehmer*innen vor allem durch postrezeptive Reflexion und Kommunikation mit anderen Akteur*innen katapultieren können.

Situation Rooms ist ein ästhetisch-performatives Praxis-Labor für die Entfaltung heterogener Wahrnehmungsperspektiven auf disparate politische Fallbeispiele im Hinblick auf den Umgang mit Waffen in dieser Welt. Daran teilzunehmen gibt den Akteur*innen mannigfaltige Impulse, über die widersprüchliche Beschaffenheit des globalen Weltzusammenhangs und die Schwierigkeit, sich selbst im kulturwissenschaftlichen, künstlerischen und politischen Diskurs zu positionieren, nachzudenken.

Anmerkungen

1 Ehemaliger Kindersoldat aus dem Kongo, Programmheft 2015: 11.

2 Wie widersprüchlich und spannungsvoll das Stück abläuft, kann man folgender Schilderung aus dem Programmheft entnehmen: „Du hörst zum Beispiel: ‚Wir haben den Raum ab 14 Uhr gemietet‘ – und bist temporärer Gast in einem Wir, das zwei Delegationen erwartet – eine deutsche und eine chilenische – und die feierliche Übergabe von 120 Kampfpanzern Typ Leopard 2. Ihr öffnet die Tür zum Konferenzsaal, ordnet analog zur Hand des Protokollstaboffiziers (im iPad, die Autorin) die Wasserfläschchen und Gläser auf dem Tisch und überprüft die Sicherheitslage im Raum.“ Dazu schrieb ein/e Besucher*in, dessen/deren *Situation Rooms*-Aufführung mit derselben temporären Rolle begonnen hatte: „Ich habe mich Euren Spielregeln nicht unterworfen. Ich habe im Vorfeld Türen geöffnet und wurde gemaßregelt, ich hätte den Spielregeln zu folgen, um das Projekt nicht zu gefährden. Ich müsste den Anweisungen folgen, um die Gruppenerfahrung nicht zu zerstören. Ich sei ein wichtiger Teil dieses Spiels. Dann ging es los. Verkauf des Leoparden. Da bin ich ausgestiegen.“ (Rimini Protokoll 2015: 10)

3 Ich habe das Stück *Situation Rooms* zwei Mal besucht, weil man nur in zwei Durchläufen mit allen 20 Biografien konfrontiert wird.

4 Aus dem Bericht von Narendra Divekar, Indien, Obersteutnant a. D. (Rimini Protokoll 2013: 59).

5 Alle Teilnehmenden des *Situation Rooms*-Projekts wissen, wenn sie ein Veranstaltungsticket erstehen, dass sie kein passives Publikum bleiben, sondern zu aktiv Beteiligten des Stückes werden. Würden sie sich weigern, der iPad-Stimme durch den vorgeschriebenen Parcours zu folgen, würde das Multiplayer*innen-Videostück nicht oder nicht vollständig funktionieren.

Literatur

Adamovsky, Natascha (2010): Zwischen Kunst und Spiel – Medienästhetische Betrachtungen medialisierter Umgebungen. In: Fischer-Lichte, Erika/Hasselmann, Kristiane/Rautzenberg, Markus (Hrsg.): Ausweitung der Kunstzone. Interart Studies – Neue Perspektiven der Kunstwissenschaft. Bielefeld: Transcript, S. 183-200.

Hirsch, Nikolaus (2013): *Theatrum belli*. In: Rimini Protokoll (Haug/Kaegi/Wetzel) (2015): *Situation Rooms*. Programmheft Militärhistorisches Museum und Staatsschauspiel Dresden.

Meyer, Torsten/Kolb, Gila (Hrsg.) (2015): *What's Next? Art Education*. München: kopaed.

Rimini Protokoll (Haug/Kaegi/Wetzel) (2013): *Situation Rooms*. Ein Multi Player Video-Stück. Bönen: Kettler.

Rimini Protokoll (Haug/Kaegi/Wetzel) (2015): *Situation Rooms*. Ein Multi Player Video-Stück von Helgard Haug, Stefan Kaegi und Daniel Wetzel. Programmheft Militärhistorisches Museum und Staatsschauspiel Dresden.

Wiens, Birgit (2014): *Flexible Formate, wechselnde Orte: Multifokalität im Theater der Gegenwart*. In: *Kunstforum International*. Bd. 224, S. 88-96.

Abbildungen

Abb. 1: Online: https://i.ytimg.com/vi/Qp2G_wKkc2w/hqdefault.jpg [12.7.16].

Abb. 2:

Online: http://www.tagesspiegel.de/images/heprodimagesfotos861201412165909_rimini_protokoll_situation_rooms_2_jo_rg_baumann-jpg/11123628/3-format43.jpg [12.7.16].

Abb. 3: Online: http://www.staatsschauspiel-dresden.de/content-images/gallery1920/21283/situation_rooms__mg_1680.jpg [13.7.16].

Abb. 4:

Online: <http://static1.squarespace.com/static/51b36f27e4b08305624e27c9/523b4cc4e4b08b2b587d1f6e/523b4db4e4b02ce48f87b5e5/1389977270804/stage-1.jpeg> [12.7.16].

Abb. 5: Online: http://www.staatsschauspiel-dresden.de/content-images/gallery1280/21279/situation_rooms__mg_1202_pigi.psimenou_gmail.com.jpg [13.7.16].