

Thema der Arbeitsgruppe:

Wie werde ich zum Story Dealer? zum Homo Ludens?

Andrea Breiffuss / Veit Urban / zeitweise Stephan G. Geffers

Fragmente lauten Denkens...

Annäherung: Jede/r ist ein Story Dealer, da er/sie Welt permanent konstruiert. Aber erst durch das Verlassen des Alltäglichen und der Routinehandlungen, die uns Gehirn und Alltag erleichtern und entlasten, die uns Sicherheit geben, kann uns eine bewusste Haltung als S.D. offenbar werden. Wir lösen uns vom fließenden Zustand des Alltags, der ohne Anfang und Ende zu sein scheint, können überwechseln in eine bewusste Inszenierung der Wirklichkeit im öffentlichen Raum. Das Verlassen der eigenen Komfort-Zone und der Eintritt in eine mir unbekanntere Stretch-Zone ermöglicht Lernen, mit einer reflexiven Haltung, gar Erfahrung. Hier kann ein Training des Möglichkeits-Sinnes beginnen, eine Erweiterung des Erfahrungshorizontes als Neugierde auf sich, ein Spiel mit Grenzerweiterung. Unbekanntes wird bekannt über zu bewältigende Herausforderungen mit gelingenden und scheiternden Anteilen. Unterwegssein als zu erprobende Form, dargestellt als ein Prozess bewussten Lebens, aktiviert durch eine intrinsisch¹ motivierte Selbsterweiterung oder durch Impulse von der Fremde und/oder dem Anderen – frei nach Max Frisch „Ich bin nicht ...“

Ich-Vertreter: ist bspw. auch der Dilettant. Als historische Figur Auf- und Abwertungen unterworfen, ist er ein Künstler - nicht beruflich geschult, aber unbelastet von der Professionalität des Handwerk oder Akademie der Künste: ein dilettantischer Allrounder. Er steht für nichts Spezielles und doch kann er sich überall heimisch (ein-)fühlen – Anmaßung und Maßlosigkeit bringt ihn in Verruf und weckt gleichzeitig das Interesse an dieser Figur. Er ist Außenseiter, Grenzgänger, aber auch Übergangswesen zwischen Betrachter und Gestalter. Er gilt als Prototyp einer ästhetischen Existenzform, als Gesinnungstäter und moralische Figur. Wir kennen andere Figuren wie den Eulenspiegel, der Hofnarr, der zwischen Ich, Du und Wir pendelt, legitimiert, stellvertretend das Possenspiel und auch das Hässliche zu tun oder Licht, Illusion, Lust und Schatten zu sein.

Gruppen und Ereignisse gibt es ebenso zuhauf: Leibhaftig im legitimierten Raum-Zeit-Kontinuum des Karnevals oder virtuell im Kino, wo sich der stuhlgewordene Mensch 120 Minuten der „Wirklichkeit“ hingibt; Im gesellschaftlichen Randbereich sind es die Dadaisten, Punks, Kommunisten... Solche Randerscheinungen schließen sich zuweilen zusammen, erheben ihre Existenzform zum kollektiven Lebenskunstwerk, werden gelegentlich in die Mitte der Gesellschaft gezerrt, assimiliert oder sanktioniert, mitunter mangels Halt gebender Zentripetalkräfte² herausgeschleudert.

Was ist und wer ist **monochrom**?

„monochrom ist eine Künstlerinnen-, Bastel- und Theorieaneignungs-Gruppe mit Hang zur Exzentrizität. monochrom ist eine uneigenartige Mischung aus proto-ästhetischer Randarbeit, Popattitüde, Subculture Science und politischen Aktivismus. monochrom ist Herausgeberin der gleichnamigen Fachzeitschrift, nebst Tätigkeit in anderen Bereichen. Was tun wir da? monochrom ist ein offenes Experimentierfeld: Podiumsdiskussionsveranstaltungstechnik, Seelen An- und Verkauf, Game- und Schämshows, Lesungen maroder Art, Theorie-Cocooning, Kurzfilm-Abwicklung, Website-Instandbesetzung, alternative Weltraumfahrtsprojekte, Wanzen- und Abhörbastelkurse, Rätselrallyes, Overheadfoliencomics, PowerPoint Märchen, Verlagsverwesen, propagandistische Zeltlager, Puppenmonumentaltheater, ästhetische Schwangerschaftsberatung, Produktion, Herausgabe und Zerstörung von Musik, Partyservice, Ausdruckstanz, Biennale-Schlägereien, DDR-Rock, DJ-Ereignisse u.v.m.“ (zitiert aus: <http://forum.mur.at/dilettanten/mono.html>)

¹ **intrinsisch** [von engl. intrinsic »inner«, »innerlich«, »eigen«,] **1** *allg.*: von innen her wirksam, veranlasst oder bestimmt; Ggs.: extrinsisch. **2** die Eigenschaften völlig reiner → Halbleiter [...] **3** *Psychologie und Pädagogik*: von sach- und aufgabenbezogenen Anreizen ausgehend; bezogen auf eine Lernmotivation, die sich im Ggs. zur extrinsischen → Motivation (Belohnung, Strafe, Identifikation mit einem Vorbild) auf das Interesse am Objekt, die Erfolgswahrscheinlichkeit, den Schwierigkeits- oder Neuigkeitsgrad beim Lösen des gestellten Problems u.a. gründet. (zit. aus Brockhaus-Enzyklopädie, Mannheim 1986)

² **zentripetal** [lat.] zum Mittelpunkt hinstrebend, Ggs.: → zentrifugal. Zentripetalkraft, → Zentralbewegung.

Zentralbewegung (*Physik*) die Bewegung eines Körpers unter dem Einfluss von auf ein festes Zentrum gerichteten Kräften (→ Zentralkräfte). Wenn der Körper senkrecht zur Verbindungslinie zu diesem Zentrum keine Impulskomponente besitzt, so bewegt er sich beschleunigt auf das Zentrum zu... (zit. aus Brockhaus-Enzyklopädie, Mannheim 1986)

Prinzipien:

- Möglichkeiten denken, üben und trainieren, Handlungsabläufe aufbrechen
- Perspektivwechsel als Rollenspiel und Gedanken-Hopping
- Aus Möglichkeiten Wirklichkeiten werden lassen - hautnah erlebt
- Aus Einzelkämpfer ein schlagkräftiges Team werden oder aus vielen Dilettanten ein SozialRaum des permanenten, kollektiven Karnevals erzeugen
- Schule der Visionen sein
- Absichtslos emotionale Energien freilassen:
 - o Ein Balanceakt mit dem Gefühlsleben und seinem Haushalt, zwischen Aufnehmen und Freigeben; Alltagsspinnereien als Abfuhrpraktiken
 - o Sich selbst außerhalb stellen wie zu Silvester, Karneval und Party – aber nicht wie in Sport und Fitness
 - o Spielend sein, um Routinebelastungen zu verringern

Ablauf eines Workshops:

1. Tag: Szenen der „Story Dealer AG Berlin“ ansehen/erzählen (etwas hinzudichten, weglassen, erfinden)
- Theorie-Einheit zum Konstruktivismus; und immer Spiele / Herausforderungen / Aufgaben erst in Gesamtgruppe für Teambildung / Teamentwicklung z.B. 1 Foto schießen, auf dem 13 Personen des Stadtteils sind (2 Omas, 5 Erwachsene davon 2 Türken, 2 Fahrräder, 1 Kinderwagen...)
2. Tag Spiele/Herausforderungen in Kleingruppe und zu zweit
- Themenfindung in Kleingruppen für eine Inszenierung im öffentlichen Raum
 - Prinzip der Abstimmung festlegen (Konsens?)
 - Inszenierung mittels Projektmanagement in Kleingruppen vorbereiten; wichtig ist die Presse (Fragen klären hinsichtlich Finanzen/ Inhalt/ Struktur/ Zeit/ Raum) (halber Tag reicht)
3. Tag Inszenierung umsetzen, evtl. Interviews geben
4. Tag Herausforderndes Solo als Abschluss; und Presse lesen!

Mein heimlicher Freund ...

will Spiel und Story Dealer verbinden, den Homo Ludens wecken, kitzeln, necken. Jeder TN zieht den Namen eines anderen TN, liest ihn und hält ihn geheim vor seinem neugewonnenen, heimlichen Freund. Diesem Freund zeitnah und -fern etwas Wertgebendes Schenken, Gutes tun, ist das Ziel – unerkant natürlich, spektakulärer als alle anderen womöglich. Sich flirtend für gezielte Ablenkungsmanöver einsetzen, Irritationen als Verunsicherungspädagogik provozieren, Andere von der eigenen Energie profitieren lassen, Glück haben beim Nicht-Erwischt-Werden, sich und Andere berauschen (lassen). Der neue Freund wird gefeiert, glücklich und verlegen gemacht. Wir leisten uns einen Masseur, der uns das Grinsen wegmassiert – denn Schlafen wollen wir noch können. Sich am (offenen) Ende der Veranstaltung offenbaren ist möglich, aber nicht nötig.
Das Spiel geht in die Verlängerung ... vielleicht zu Hause, mit jemanden Unbekanntes, ...

Literaturempfehlungen:

- GEBAUER, G. (1983): Geschichten, Rezepte, Mythen. Über das Erzählen von Sportereignissen, in: Der Satz "Der Ball ist rund" hat eine gewisse philosophische Tiefe, hrsg. vom Modellversuch Journalisten-Weiterbildung der Freien Universität Berlin
- GEBAUER, G./WULF, C. (1998): Spiel – Ritual – Geste. Mimetisches Handeln in der sozialen Welt, Hamburg
- GEIBLINER, H. (1992): Die Imagination der Wirklichkeit. Experimente zum radikalen Konstruktivismus, Frankfurt/M./New York
- ders. (1999): Überfälle auf die Wirklichkeit. Bericht aus dem Reich der Story Dealer, Heidelberg
- HUIZINGA, J. (2001): Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel, Hamburg