

Christoph Riemer/Benedikt Sturzenhecker

Playing Arts

Playing Arts Einführung

Playing Arts ist eine Spielkultur auf dem Feld ästhetischer Gestaltung und (Selbst-)Bildung. Playing Arts Spielende finden ihre ganz individuellen Gestaltungs-Spiele in Kontakt und Kooperation mit anderen ohne technische, erzieherische, geschmackliche oder therapeutische Anleitung und Vorgaben

Playing Arts ist eine von äußeren Zwecken freie, aber subjektiv sinn-volle Gestaltung eigener Themen.

Playing Arts ist eine Spielkultur der Selbst-Entfaltung und ästhetischen Lebens-Kunst.

Playing Arts ist ein Netzwerk verschiedener Menschen, unterschiedlicher Berufe bzw.

Lebenstätigkeiten, die in ihrer jeweiligen Situation Playing Arts Projekte realisieren, sich gegenseitig ermuntern und ermutigen, und das Entstandene – egal ob gelungen oder gescheitert – miteinander zu teilen und weiter zu entwickeln.

Dieses Feld entstand im Programmbereichbereich Kulturelle Bildung des Burckhardthauses in Gelnhausen, des zentralen evangelischen Fort- und Weiterbildungs- Instituts für Jugend-, Kultur- und Sozialarbeit aus der langjährigen Arbeits des künstlerischen Leiters des Bereiches Christoph Riemer. Inzwischen haben hunderte von Beteiligten an Playing Arts Veranstaltungen teilgenommen, sie selbst veranstaltet und eigene ästhetisch-spielende Projekte durchgeführt (siehe das Projektarchiv auf der website www.playing-arts.de).

Playing Arts beginnt mit ästhetisch-gestalterischen Produkt(ion)en, und versteht diese als Einstieg oder Element einer Ausweitung einer ästhetisch-gestalterischen Haltung auf den gesamten individuellen und sozialen Lebensprozess. Dies kann als „Lebenskunst“ verstanden werden. Playing Arts erzeugt ein „Impulsfeld“, in dem sich die Individuen, auch in Bezug aufeinander in Gruppen (ästhetisch) entfalten können. Es gibt keine pädagogischen, geschmacklichen, inhaltlichen oder technischen Vorgaben. Es gilt das, was die Personen und Gruppen beschäftigt und welche Themen sie im eigenen Interesse selbstorganisiert umsetzen wollen. Es wird ein Rahmen geschaffen, der organisatorisch strukturell eine solche Handlungsmöglichkeit eröffnet und Bezug untereinander und gegenseitige Unterstützung ermöglicht.

Playing Arts zeichnet sich durch die vielfältige Praxis der Projekte aus. Diese Spielvorhaben sind vor allem von eigenem Interesse, von der Lust, etwas Neues zu riskieren, gekennzeichnet. Um eine stimmige Idee – wir nennen das „die eigene Spur“ – zu finden, werden anregende Impulsfelder aus aktuellen Kunst- und Kulturprojekten angeboten, die Lust auf ein eigenes schöpferisches Handeln machen. Wie beim Kochen, probiert man/frau eine Idee, Zutaten, eine Geschmacksrichtung, ein „Rezept“ aus, die sich nach den eigenen Möglichkeiten zu dem wandeln, was das Subjekt gestalten kann und möchte. Daraus findet sich meist eine eigene Spur, die „heiß“ ist, die eine „erotische Faszination“ ausübt, die eine Eigendynamik entwickelt. Getragen vom eigenen Vergnügen, vom Wollen und Können, von der Leidenschaft, sich im Dialog mit anderen neue Möglichkeiten zu probieren, führt zu einem Engagement – das für Playing Arts kennzeichnend ist. Andere Dinge treten zurück, die Alltagsgewohnheiten werden durch die inneren Notwendigkeiten des Vorhabens verändert.

Playing Arts und Bildung

Playing Arts (PA) nimmt für sich das für das Spiel charakteristische „Moment der Freiheit“ (Scheuerl) in Anspruch, das von äußerlich gesetzten Zwängen und Zwecken entbindet. Innere Zwecke, die aus der Selbstbestimmung der Person gesetzt werden, können in Playing Arts ideal umgesetzt werden. Playing Arts-Projekte können die Selbstentwicklung, das Selbstverstehen, den Selbstversuch des Subjektes in Auseinandersetzung mit sich selbst und der Welt voranbringen. Es geht in PA um alle Sinnes- und Erfahrungsweisen, alle Themen und Bereiche des Lebens. Damit ermöglicht PA eine Bildung, die nicht funktionalisiert, sondern selbsttätige Aneignung von Selbst und Welt in ihrem Zusammenhang eröffnet. PA schafft so Alternativen zu einer verzweckten (schulischen) Bildung und zu einer Pädagogisierung von Kreativität und ästhetischem Selbstausdruck, die sonst oft „Maßnahmen kultureller Bildung“ kennzeichnet.

Solche Playing Arts Selbstbildungs-Prozesse sind nicht nur in ihrem Ergebnis offen – sie sind auch gekennzeichnet durch „Höhen und Tiefen“, die nicht einfach „leicht“ sind (wie Spiel und kreativer Ausdruck häufig missverstanden werden), sondern existentiell und an der Grenze des Möglichen und

des allgemein Akzeptierten liegen. „Darf ich das?“, „Bin ich verrückt, wenn ich das tue?“, sind häufige Fragestellungen, wenn Beteiligte versuchen sich zu eigenem Ausdruck durchzuringen. Die Vorhaben sind zu Ende, wenn die Beteiligten es für sich und andere zu einem gewissen Punkt gebracht haben, den sie selbst bestimmen.

Ist die Erfahrung „vom Spiel ergriffen zu sein“ mit einem Gestaltungsprojekt gemacht worden, verändert sich bei den Beteiligten/InitiatorInnen vieles. Die Erfahrung ungeahnter eigener und gemeinsamer Möglichkeiten stärkt das Selbst-Bewusstsein und das Selbstwertgefühl. Die Beteiligten trauen sich mit ihrem Eigensinn ihrem gesellschaftlichen Umfeld zu stellen. Sie spüren „wo ihr Herz schlägt“ – was sie können, bzw. lernen können, wenn sie ihrer „erotischen Spur“ folgen. Diese Spur medial zu gestalten, ermöglicht auch das Eigene und seine Entwicklung reflexiv einzuholen. Die Konventionen des Gewohnten und Erwarteten kommen in Bewegung, geraten ins Spiel und werden unwichtiger. Die eigene alltägliche Lebenspraxis wird intensiver erfahren und wenn sie dort nicht immer wieder mal Spiel „ereignet“, wird man/frau „so kalt“ (wie eine Beteiligte neulich formulierte). Je mehr man/frau sich für das Engagement der „eigenen Spur“ entscheidet, findet sich eine stimmige Form von Lebenstätigkeiten, die „Sinn“ nicht mehr nur in Erwerbstätigkeit und Konsum findet. Playing Artists eigenen sich dabei zunehmend Kompetenzen an, wie den Umgang mit neuen Medien, mit Beschaffung von Mitteln, Präsentationsformen, Vernetzungen usw. Und diese Haltung wirkt sich auf andere positiv aus – statt „gebremster Schaum“ wird zunehmend ein Leben voll Energie, Lust und Engagement entwickelt.

Playing Arts Assoziation des Differenten

Da Playing Arts dem Prinzip der Selbstbestimmung folgt, gibt es entsprechend sehr unterschiedliche Projekte und Arbeitsweisen von Individuen und Gruppen. Neben der großen Breite der bearbeiteten Themen werden vielerlei Arbeitsweisen verwendet, wie z. B. elektronische Medien (Video, Fotografie, Internet), Malerei, Skulptur, Performance, Literatur, Theater, Tanz, Collage, soziale Aktionen, Textilkunst usw. Zusätzlich arbeiten die Personen und Gruppen unter unterschiedlichen Bedingungen und mit unterschiedlicher Intensität. Es entsteht somit aber auch ein die gesamten Gesellschaft kennzeichnendes Problem: wenn eine hohe „Individualisierung und Pluralisierung“ existiert, dann wird der unterstützende, solidarische Bezug aufeinander schwieriger. Wie lässt sich dann noch eine gemeinsame Plattform der unterschiedlichen Menschen, eine Solidaritätserfahrung herstellen? Wie können die Differenten Vereinzelung vermeiden und sich assoziieren?

Playing Arts schafft für diesen Zweck verschiedene Assoziations-Formen, z. B. gemeinsame Arbeitstreffen, Symposien, die Verleihung des Playing Art Award, ein Newsletter, Bücher und Aufsätze, in denen die eigenen Positionen beschrieben werden, CD-ROM's, die Projekte präsentieren, eine Website und Diskussionsforen, öffentliche Ausstellung und Präsentationen von Ergebnissen.

Auf dem Playing Arts Symposium, werden nicht nur die Spielvorhaben vorgestellt, debattiert und weiterentwickelt – es gibt auch den Playing Art Award. In den Kategorien: das eigene Spiel, das Spiel mit anderen und das grandios riskierte Spiel werden regionale Vorhaben eingereicht. Die Nominierten bilden selbst die Jury – entwickeln Qualitätsmerkmale und bestimmen die Gewinnerprojekte unter sich (s. das Projektarchiv auf der Website www.playing-arts.de). Die Playing Arts website ist außerdem ein wichtiges Medium der Vernetzung, um anzuknüpfen, anzuregen, sich auszutauschen und mehr. Ateliers, Langzeitgruppen, Mentorentrainings, thematische Workshops finden zentral im Burckhardthaus in Gelnhausen, aber auch regional und im Ausland statt. In Playing Arts wird besonders darauf geachtet, dass diese Veranstaltungen nicht zu stark eine Einheitsidentität herstellen. Die Gemeinsamkeit entsteht vor allen Dingen durch den diskursiven Bezug aufeinander, durch ein gegenseitiges Zumuten und Zulassen von Differenz, durch eine unterstützende, aber auch klärende und herausfordernde Debatte.

Playing Arts versteht sich so auch als Versuch gesellschaftliche Themen und Problemstellungen anzugehen:

- Wie ist eigensinnige (ästhetische) Selbst- und Lebensgestaltung möglich, jenseits von Konsum und staatlicher Fremd-„Aktivierung“
- Wie gelingt Selbstbildung jenseits von schulisch-funktionalisierender Ausbildung und wie entsteht selbstmotiviert Entwicklung jenseits des Zwangs zum „lebenslänglichen“ Lernen?
- Wie entsteht solidarischer Zusammenhang ohne Differenz aufzuheben?
- Wie lässt sich angesichts der Erosion von Erwerbstätigkeit, eine Lebenstätigkeit entwickeln, die neuen persönlichen und sozial-gesellschaftlichen Sinn entfaltet?