



universität
wien

MASTERARBEIT

Titel der Masterarbeit

„Marina Abramović - Opfer und (Ver-)Führerin?

Rhythm 0 als riskantes Machtspiel“

verfasst von

Julia Sprenger, BA

angestrebter akademischer Grad

Master of Arts (MA)

Wien, 2015

Studienkennzahl lt. Studienblatt: A 066 582

Studienrichtung lt. Studienblatt: Masterstudium Theater-, Film- und Medientheorie

Betreut von: a.o. Univ.-Prof. Dr. Monika Meister



Abbildung 1: Rhythm 0
<https://zeespring.wordpress.com/2013/10/20/marina-abramovic-rhythm-0/>, 02.10.2015

"NATÜRLICH IST ES »NÜTZLICHER«, UNRECHT ZU TUN ALS UNRECHT ZU LEIDEN; UM DES DENKENDEN DIALOGS MIT MIR SELBST WILLEN MUSS GERADE DIESE R NÜTZLICHKEITSSTANDPUNKT AUFGEGEBEN WERDEN."

(HANNAH ARENDT)

DANKSAGUNG

Ich möchte mich ganz herzlich bei allen Lieben bedanken, die mich während meiner Studienzeit begleitet und unterstützt haben. Insbesondere gilt mein Dank meinen Eltern, die meinem Bildungsdrang nie im Weg standen und mich stets ermutigt haben, meine Ziele zu verfolgen. Meinem Benjamin, der mich in dieser besonderen Zeit ertragen und mir stets ein offenes Ohr geschenkt hat. Außerdem möchte ich mich bei meinen beiden lieben Kolleginnen Pia und Viktorija für das umfangreiche Lektorat bedanken. Zudem richtet sich mein Dank an die stets motivierende Betreuung von Frau Prof. Meister. Des Weiteren möchte ich mich bei allen Freundinnen und Freunden bedanken, denen es gelungen ist, mich gelegentlich vom Schreibtisch weg zu locken und mit mir diese wunderbare Studienzeit verbracht und genossen haben.

INHALTSVERZEICHNIS

1.	EINLEITUNG.....	5
2.	QUELLENLAGE UND FORSCHUNGSSTAND	7
2.1.	Schwierigkeiten der Rezeption	7
2.2.	Theoretische Grundlagen und Begriffsdefinitionen.....	8
3.	DER HISTORISCHE KONTEXT	10
3.1.	Body Art und der performative turn.....	10
3.2.	Die Etablierung des weiblichen Körpers in der Kunst.....	12
3.3.	Marina Abramović – Ein biographischer Abriss	13
3.4.	Die <i>Rhythm</i> -Reihe	15
3.4.1.	<i>Rhythm 10</i>	16
3.4.2.	<i>Rhythm 5</i>	16
3.4.3.	<i>Rhythm 2</i>	17
3.4.4.	<i>Rhythm 4</i>	17
3.4.5.	<i>Rhythm 0</i>	17
3.5.	Marina Abramovićs weiteres Schaffen	17
4.	EINE ANALYSE: <i>RHYTHM 0</i> ALS ÄSTHETISCHES EREIGNIS	19
4.1.	<i>Rhythm 0</i> in Bildern	20
4.2.	Der Performance-text von <i>Rhythm 0</i>	21
4.3.	<i>Rhythm 0</i> nimmt seinen Lauf	22
4.4.	Körper – Räume – Material – Zeit	24
4.4.1.	Die Galerie als performativer Raum.....	25
4.4.2.	Embodiment vs. Rollenmuster.....	26
4.4.3.	Stimmlosigkeit als Mittel der Passivität	28
4.4.4.	Objekte der Lust und des Schmerzes	30
4.4.5.	Rhythmus und Zeit.....	31
4.4.6.	Der Rhythmus des Nullpunktes	32
5.	VON DER ÄSTHETIK ZUR THEATERANTHROPOLOGIE	34
5.1.	Kategorisierung: games – theater – play – ritual	34
5.1.1.	game versus play.....	35
5.2.	Performance Chart	35
5.2.1.	<i>Rhythm 0</i> – rules!	36
5.2.2.	Audience vs. Performed by group	37
5.2.3.	Scripted	38

5.2.4.	Social/Symbolic Reality	38
5.2.5.	Self-assertive – Social – Self-transcendet.....	39
5.3.	Ein Zuordnungsversuch zu Schechners Kategorien.....	40
5.3.1.	Unterhaltung und Wirksamkeit.....	41
5.3.2.	Ausschlusskriterien für Theater und Ritual	42
5.3.3.	Perspektiven zwischen Game und Play	43
6.	LUDI INCIPIANT	44
6.1.	Kunst und Spiel	45
6.2.	Das Spiel als Grundlage der Kultur	47
6.2.1.	Etymologie des Spielbegriffs	48
6.3.	Spiel ist.....	49
6.4.	<i>Rhythm 0</i> – alles nur ein Spiel?.....	49
6.4.1.	Pro ludus	50
6.4.2.	Contra ludus.....	51
6.5.	Das Spiel unter dem caillois’schen Mikroskop.....	52
6.5.1.	Kritik des Homo Ludens.....	53
6.5.2.	Spiel und Profit	53
6.5.3.	Regel versus Fiktion	55
6.5.4.	<i>Rhythm 0</i> und die SpielverderberInnen.....	56
6.6.	Die Kategorien des Spiels	57
6.6.1.	Ordnung durch Ludus und Paidia	58
6.6.2.	Chance und Rausch.....	59
6.6.3.	<i>Alea</i> – „rien ne va plus“	59
6.6.4.	<i>Ilinx</i> – ein moralischer Rausch.....	60
7.	RISIKOFAKTOR PARTIZIPATION	63
7.1.	Die Konstitution des Publikums.....	63
7.2.	Die Etablierung einer Gemeinschaft	65
7.3.	Künstlerin versus Gemeinschaft	67
7.3.1.	Das Subjekt in der Gemeinschaft.....	68
7.3.2.	Privatsphäre und Intimität.....	69
7.4.	Eine sozialpsychologische Perspektive.....	70
7.4.1.	<i>Das Stanford Prison Experiment</i>	71

7.5.	Sozialpsychologische Risikofaktoren	73
7.5.1.	<i>Rhythm 0</i> und die Macht der Situation.....	74
7.5.2.	Risikofaktor: Entmenschlichung.....	75
7.5.3.	Risikofaktor: Deindividuation	76
7.5.4.	Ein inhärentes Risiko?	77
7.6.	Verführung der Macht - die Macht der Verführung.....	78
8.	<i>RHYTHM 0</i> ALS EREIGNIS ZWISCHEN MÖGLICHKEIT UND WIRKLICHKEIT	81
8.1.	Ästhetische Erfahrung und Nicht-Erfahrung	81
8.1.1.	Schwellenerfahrungen	82
8.2.	Grenzen des Spiels: <i>Rhythm 0</i>	83
8.2.1.	Zero – <i>Rhythm 0</i> und der Nihilismus	84
8.2.2.	Mögliche Grenzziehungen im ästhetischen Spiel?	85
9.	CONCLUSIO	87
9.1.	Ausblick	88
10.	BIBLIOGRAPHIE	89
11.	ANHANG.....	93
11.1.	Eidesstattliche Erklärung.....	94
11.2.	Curriculum Vitae	95
11.3.	Abstract.....	97

1. EINLEITUNG

Auch 70 Jahre nach der Befreiung des Konzentrationslagers Auschwitz, 20 Jahre nach dem Ende des Bosnienkriegs und dem Massaker von Srebrenica, sowie im brisanten Nahostkonflikt, um nur einige Beispiele zu nennen, zeigen sich die finstersten Seiten des Daseins. Menschen wurden und werden gequält, gefoltert, erniedrigt und zu Tausenden getötet.

Die Liste des Kreativ-Bösen scheint mit ihren MachthaberInnen und MitspielerInnen schier unendlich. Man denke in diesem Zusammenhang nur an den Folterskandal im Abu-Ghuraib-Gefängnis während der amerikanischen Besetzung des Irak. 2004 gelangten diese unglaublichen Bilder der internen Foltermaßnahmen von US-Soldaten an die Öffentlichkeit. Der Mann mit Kapuze, ausgestreckten Armen und Elektroden in den Händen manifestierte sich danach als Sinnbild für Folter schlechthin. Weitere Fotografien zeigen sowohl die SoldatInnen selbst, als auch das hohe Maß an sadistischer Kreativität. Der als Experte hinzugezogene Psychologe Philip Zimbardo, welcher 1971 das Stanford-Prison-Experiment leitete, schreibt dazu:

„Anders war die von den Tätern an den Tag gelegte Verspieltheit und Schamlosigkeit. Alles sei nur ‚ein harmloser Spaß‘ (‚fun and games‘) gewesen, laut Aussage der augenscheinlich schamlosen Soldatin Lynndie England, deren Grinsen nicht zu dem Chaos ihrer Umgebung passen wollte.“¹

Die Beteiligten deklarierten ihr äußerst grausames Handeln als Spiel und nahmen dies zum Anlass, die Häftlinge zu quälen und moralische Grenzen zu brechen. Die Erniedrigten und Gefolterten wurden zu Objekten der Lustbefriedigung und zu Spielbällen der Wärter. Doch ist es tatsächlich möglich, dass Menschen aus eigenem Antrieb heraus, plötzlich zu SadistInnen, TäterInnen und MörderInnen werden? Hinter all den großen Verbrechen an der Menschlichkeit standen jeweils totalitäre Systeme, welche neue gesellschaftliche Normen installierten und gleichzeitig Feindbilder konstituierten. Bisher da gewesene Regeln wurden neu strukturiert, Grenzen verschoben und übertreten. Doch wie ist es möglich, dass Menschen ihre moralischen Wertvorstellungen über Bord werfen und von jetzt auf gleich ihre sadistische Kreativität ausleben?

¹ Zimbardo, Philip, *Der Luzifer-Effekt. Die Macht der Umstände und die Psychologie des Bösen*, Heidelberg: Spektrum 2008, S. 315

Marina Abramović ist es, so die These der vorliegenden Arbeit, mit *Rhythm 0* gelungen, ein performatives Setting zu schaffen, in welchem ein riskantes Machtspiel zwischen der Performerin und dem Publikum ausgetragen wird. Der besondere Blick wird neben einer ausführlichen performancetheoretischen und theateranthropologischen Perspektive auch auf die sozialpsychologischen Vorgänge und deren Einflussnahmen auf *Rhythm 0* gelenkt. Im Rahmen der Kunst und des Spiels generiert die Künstlerin ein Versuchsfeld von Möglichkeiten und Wirklichkeiten. Des Weiteren soll die (Selbst-)Inszenierung von Marina Abramović als Opfer hinterfragt und ihre Rolle als Verführerin im Zusammenhang mit dem Setting und dem Ablauf von *Rhythm 0* aufgezeigt werden.

Damit einhergehend stellen sich nicht nur metaphysische, sondern auch sehr konkrete Fragen in Bezug auf die Performance: Welche Voraussetzungen und Ursachen bedingen den Ablauf von *Rhythm 0*? Welche Rolle spielen dabei die Künstlerin und die Ko-AkteurInnen? Den Partizipierenden wird ein hohes Maß an Freiheit zugesprochen, welches genauso gut als Basis für die Bildung einer demokratischen und sozialen Gemeinschaft hätte dienen können. Mag dieser Anspruch allerdings schon von vornherein zum Scheitern verurteilt sein? Ist es gerade diese Freiheit, welche die sozialen Normen sprengt und eine Verlockung des Bösen darstellt? Worin liegen die sozialpsychologischen und materiellen Risiken? Und in wie weit kann Marina Abramović als Opfer ihrer selbst geschaffenen Situation betrachtet werden? Handelt es sich bei *Rhythm 0* um ein perfides Spiel mit Gewinnern und Verlierern? Und was wird hier eigentlich gespielt?

In der Nacht vom 11. November 1975 diente die Galerie Studio Morra als gesellschaftlicher Spielplatz, auf welchem große Fragen der Menschheit, wie beispielsweise der nach den Ursachen des Bösen, verhandelt wurden. Erst durch diesen künstlerischen Akt ist es der Wissenschaft möglich, solch gesellschaftliche und soziale Vorgänge wie unter einem Mikroskop zu beobachten.

„Die ständige Veränderung, der jeder lebendige Organismus unterworfen ist, wird von ihnen in der Verletzung, die sie sich selbst zufügen oder von anderen zufügen lassen, markiert, vergrößert und so der Wahrnehmung zugänglich gemacht.“²

² Fischer-Lichte, Erika, *Ästhetik des Performativen*, Frankfurt am Main: Suhrkamp 2004, S. 154f

2. QUELLENLAGE UND FORSCHUNGSSTAND

Selbst nach eingehender Auseinandersetzung mit Marina Abramovićs *Rhythm 0* umgibt diese Performance nach wie vor ein Schleier von Ungewissheit, welcher Zweifel an den tatsächlichen Geschehnissen aufkommen lässt. Die Quellenlage gestaltet sich einerseits als einheitliche Wiedergabe der subjektiven Beschreibungen von Marina Abramović selbst, andererseits offenbart sie sich als mangelhaft dokumentiert und recherchiert. Dies lässt sich bereits daran erkennen, dass es große Unterschiede in der Datierung von *Rhythm 0* gibt. So wird auf der Homepage des Studio Morra der 11. November 1975 angegeben³. Auch der zeitnah publizierte Ausstellungskatalog der Galerie Krinzinger⁴, sowie die Kunsthistorikerin RoseLee Goldberg⁵ datieren *Rhythm 0* auf das Jahr 1975. In späteren Publikationen wurde einheitlich 1974 als Entstehungsjahr angegeben, auch von Marina Abramović selbst. Weshalb es zu diesen Abweichungen in der Dokumentation und wissenschaftlichen Auseinandersetzung kommt, kann in der vorliegenden Arbeit nicht beantwortet werden.

Die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit dem Bösen sowie Machtkonstruktionen erfolgte vermehrt in den 1970er Jahren und wurde durch Experimente empirisch gestützt. Es kann also festgehalten werden, dass das kollektive Trauma der Nachkriegsgesellschaft, mit all seinen unbeantworteten Fragen, nicht nur in den Künsten, sondern auch in der Wissenschaft, eine Hochblüte erlebte.

2.1. SCHWIERIGKEITEN DER REZEPTION

Die größte Schwierigkeit in meiner Forschungsarbeit verbirgt sich in dem Mangel an detaillierten Beschreibungen und Stellungnahmen zu *Rhythm 0*. Die meisten Berichte stammen von Marina Abramović selbst, weshalb fast ausschließlich die Perspektive der Künstlerin verhandelt wird, nicht aber die der Partizipierenden, respektive die der als TäterInnen stigmatisierten Ko-AkteurInnen. Zudem gibt es von Marina Abramović keine zeitnahen Stellungnahmen. Eine sowohl wissenschaftliche als auch selbstreflektierende Auseinandersetzung mit *Rhythm 0* setzte erst mit Anfang der 1990er Jahre ein. Folgt man den Ausführungen Mary Richards, so war eine lückenhafte Dokumentation für Performances die während der 1960er und 1970er Jahre entstanden, jedoch nahezu Standard.

³ <http://www.fondazionemorra.org/performance/performance-rythm-0>, 26.05.2015

⁴ Vgl. Galerie Krinzinger, *Frauen, Kunst, Neue Tendenzen, [Marina Abramović...]*, Innsbruck: Galerie Krinzinger 1975

⁵ Vgl. Goldberg, RoseLee „Here and Now“, *Marina Abramović. Objects performance video sound*, Hg. Chrissie Iles [u.a.], Oxford: Museum of Modern Art Oxford, 1995

Dies lässt sich sowohl auf pragmatische, als auch ideologische Gründe zurückführen. Als Beispiele seien mangelnde finanzielle Mittel für teure Foto- und Videoequipments, als auch die Ablehnung einer Kunstproduktion im kapitalistischen Sinne genannt.⁶

Doch nicht nur die schriftlichen und mündlichen Überlieferungen der Performance sind schwierig zu bewerten und einzuordnen, sondern auch die fotografische Dokumentation. Obwohl ca. 25 verschiedene Fotos von *Rhythm 0* in diversen Publikationen aufscheinen, konnte nur bei zweien der Fotograf Donatelli Sbarra als konkreter Urheber festgestellt werden. Die Frage woher oder von wem die restlichen Bilder stammen bleibt offen. Aus dem Material ist jedoch herauszulesen, dass etliche Personen mit Kameras zugegen waren. Daraus lässt sich schließen, dass auch private Fotografien in Umlauf gelangt sein könnten. Aus der genauen Betrachtung der Bilder ergeben sich aber noch weitere Ungeheimheiten, wie beispielsweise der angelegte Revolver. Er markiert keineswegs den Abschluss der Performance, da Marina Abramović zu diesem Zeitpunkt noch völlig bekleidet ist. Diese Widersprüche sollen in weiterer Folge genauer diskutiert werden.

Auch nach Abschluss der Recherche bleiben nach wie vor etliche Fragen zu *Rhythm 0* unbeantwortet. Dennoch soll mit der vorliegenden Arbeit der Versuch unternommen werden auf möglichst objektive Weise nicht nur historische, soziokulturelle und psychologische Perspektiven zu untersuchen, sondern diese auch in Theorien des Spiels und in eine Ästhetik des Performativen einzubetten.

2.2. THEORETISCHE GRUNDLAGEN UND BEGRIFFSDEFINITIONEN

In der vorliegenden Arbeit wird ein Methodenmix angewandt, welcher sich aus der Verbindung einer Analyse von *Rhythm 0* im Hinblick auf die Aufführung als Ereignis und seiner theateranthropologischen Zuordnung, sowie der Hermeneutik zusammensetzt. Zur ästhetischen Betrachtung von *Rhythm 0* soll Erika Fischer-Lichtes Standardwerk *Ästhetik des Performativen* herangezogen werden. Des Weiteren soll *Rhythm 0* anhand von Richard Schechners *Performance Theory* analysiert werden. Dies eröffnet eine theateranthropologische Perspektive und damit den Vergleich von verschiedenen kulturellen Performances samt der Sphäre des Spiels. Zur Auseinandersetzung mit der sozialpsychologischen Perspektive werden die im Jahre 2008 erschienenen Resultate von Philip Zimbardos *Stanford Prison Experiment* herangezogen. Die verhandelten spieltheoretischen

⁶ Vgl. Richards, Mary, *Marina Abramović*, New York [u.a.]: Routledge 2010, S. 58–59

Ansätze stammen vornehmlich von Johan Huizinga. Obwohl die Theorie des *Homo Ludens* bereits 1938 erschien, fußen letztendlich die meisten der neueren Auseinandersetzungen mit dem Spiel per se, auf seinen kulturwissenschaftlichen Grundlagen. Dies ist auch der Grund, weshalb die Theorie des *Homo Ludens* als Basis für die vorliegende Arbeit herangezogen wurde.

Trotz der großen Reichweite des Performance-Begriffs soll dieser für die vorliegende Arbeit einerseits als Aufführungsbegriff, sowie als theatrale Gattung neben Happening und Aktionskunst verstanden werden.⁷ „Der Begriff der P. bezeichnet nicht nur Prozesse der [...] Verkörperung bzw. der Ausführung körperlicher Handlungen, sondern impliziert immer auch deren Wahrnehmung.“⁸

Philosophische Machtdiskurse, wie beispielsweise von Michel Foucault, werden in der vorliegenden Arbeit bewusst ausgeschlossen, da sie den gegebenen Rahmen überschreiten würden. Der Fokus wird, sowohl in Bezug auf die Auswirkungen von Macht, als auch in Bezug auf die Zuschauerpartizipation, auf eine (sozial-)psychologische Perspektive beschränkt.

⁷ Vgl. Fischer-Lichte, Erika/Doris Kolesch (Hg.), *Metzler Lexikon Theatertheorie*, Stuttgart: Metzler 2005, S. 232

⁸ Ebd., S. 232

3. DER HISTORISCHE KONTEXT

Die frühen Arbeiten von Marina Abramović konstituieren sich neben ihrem historischen Kontext auch aus der Biografie der Künstlerin. Feste Systeme brachen im 20. Jahrhundert auseinander, neue Ordnungen mussten geschaffen und etabliert werden. Hierbei richtet sich der Blick, neben Westeuropa und den USA, insbesondere auf das sozialistische System im damaligen Jugoslawien, Marina Abramović wuchs in diesem politischen und gesellschaftlichen Kontext auf. Einfluss auf die Kunstwelt nahmen zudem die weltweiten Studentenrevolten im Jahr 1968, unter anderem als Reaktion auf die Grausamkeiten des Vietnamkriegs. Die herrschenden Autoritäten wurden stark kritisiert und mehr Rechte und Freiheiten, sowohl von ArbeiterInnen als auch von den StudentInnen mit allen Mitteln eingefordert. All diese gesellschaftlichen und politischen Entwicklungen flossen unweigerlich in die Konzeptionen von Theater und die Etablierung von neuen theatralen Formen mit ein. *Rhythm 0* steht daher nicht für sich allein, sondern muss als Teil einer Strömung in den neuen performativen Künsten gesehen werden.

3.1. BODY ART UND DER PERFORMATIVE TURN

Rhythm 0 ist nur eine Performance, die im Zeichen einer neuen Kunstrichtung in den darstellenden und mehr noch in den bildenden Künsten seit der Avantgarde, an der Wende vom 19. zum 20. Jahrhundert steht. Eine Veränderung der Theaterlandschaft setzte bereits mit dem Expressionismus zu Beginn des 20. Jahrhunderts ein, welche erst zwischen dem Zweiten Weltkrieg und den späten 1950er Jahren mit der Fluxusbewegung, der Aktionskunst und den Happenings, der Body Art und den performativen Künsten insgesamt neue avantgardistische Formen herausbildete. Wesentlich beeinflusst wurden diese KünstlerInnen nicht nur durch neue Erkenntnisse in den Naturwissenschaften, sondern auch durch Freuds Psychoanalyse.

Die KünstlerInnen begannen sich vermehrt mit ihren Körpern, dem Bewussten und dem Unbewussten auseinanderzusetzen. „Und sie befassten sich zu einem Zeitpunkt mit den Themen Risiko, Tod, Gefahr und Sexualität, als der Körper noch am ehesten von diesen Dingen bedroht war.“⁹ Die Zeit war geprägt von Unsicherheit und alltäglichen Risiken, sowie der Tabuisierung der Sexualität in einer patriarchalischen, bürgerlichen Gesellschaft. Sowohl der Erste als auch der Zweite Weltkrieg schlugen tiefe Wunden in Wertvorstellungen und Glaubensfragen. Die Aufarbeitung dieser kollektiven Traumata spiegelt

⁹ Warr, Tracy (Hg.), *Kunst und Körper*, Berlin: Phidon 2005, S. 11

sich in der Kunst wesentlich deutlicher wider, als im gesamtgesellschaftlichen Bewusstsein, welches wohl eher unter dem Zeichen der Verdrängung stand.

Sowohl die Avantgarden, als auch deren NachfolgerInnen, traten für die Veränderung eines bildungsbürgerlichen Theaters ein, welches noch in den Traditionen der Aufklärung verhaftet war, hin zu einem Experimentierfeld für neue Formen und Aufgaben von Theater. Vorreiter waren neben Adolphe Appia und Edward Gordon Craig, welche neue Räume und ästhetische Verfahren entwickelten, auch Antonin Artaud und Jerzy Grotowski, die neue Schauspiel- und Rollenkonzepte für das Theater etablierten. In den Mittelpunkt der Theaterschaffenden rückte die Aufhebung der Trennung von Theater und Leben, einhergehend mit der Verflechtung von theatralen Formen aus fremden Kulturkreisen, sowie den verschiedenen Praxen innerhalb der Künste. Diese „permanente Überschreitung der Gattungsgrenzen zwischen den verschiedenen Künsten bis hin zu ihrer vollständigen Auflösung“¹⁰ zeichnete sich spätestens seit den 1960er Jahren ab. Nach Erika Fischer-Lichte fand ab dieser Zeit eine radikale Performativierung der Künste statt, wodurch der Werkscharakter in einen Ereignischarakter transformiert wurde. Es erfolgte demnach eine performative Wende, auch performative turn genannt¹¹. Die Fokussierung auf ein Werk wurde zugunsten der Fokussierung auf die Handlung, respektive das Ereignis, abgelöst. Dies betraf einerseits die KünstlerInnen selbst, welche sich während ihrer Aktionen als Teil des Kunstwerks präsentierten und darin agierten, als auch das Publikum, welches aktiv in den künstlerischen Schaffungsprozess miteinbezogen wurde. Dies wiederum hatte grundlegende Auswirkungen auf die theoretische Auseinandersetzung mit dem Aufführungsbegriff, welcher auf eine Performativität ausgeweitet wurde. Der Begriff der Aufführung musste nun in der Theoriebildung, unabhängig von der Institution Theater, neu konstruiert werden. Die ZuschauerInnen waren nun ‚part of the game‘ und zwar in einem gänzlich konstruktiven Sinne.

In Bezug auf das Schaffen von Marina Abramović soll ein kurzer Blick auf den Wiener Aktionismus geworfen werden. Den beteiligten KünstlerInnen kann eine Vorreiterrolle in den bildenden und performativen Künsten zugesprochen werden. Zu ihren Protagonisten zählten unter anderem Günter Brus, Hermann Nitsch und Otto Mühl. Sie kreierten insbesondere in den 1960er Jahren neue, provokante Gewalt- und körperbetonte Formen der Aktions- und Performancekunst.

¹⁰ Fischer-Lichte, Erika, *Theaterwissenschaft. Eine Einführung in die Grundlagen des Faches*, Tübingen: Narr Francke Attempo 2010, S. 203

¹¹ Vgl. Fischer-Lichte, *Ästhetik des Performativen*, S. 166

„Der brutale Umgang mit dem Körper auf den Schlachtfeldern, in den Todeslagern und in barbarischen medizinischen Experimenten während der beiden Weltkriege beeinflusste die symbolische Sprache der Wiener Aktionisten, die von Begriffen wie ‚Schlachten‘, ‚Foltern‘, ‚Operieren‘ und ‚Opfern‘ durchzogen ist.“¹²

Der Fokus ihrer Arbeiten lag auf der Provokation von starken sinnlichen Erfahrungen, sowohl der ZuschauerInnen, als auch der ProtagonistInnen, sowie das Hervorrufen von extremen Gefühlen durch das Durchbrechen von Grenzen und gesellschaftlichen Tabus. Der Körper rückt in den Mittelpunkt und wird mit all seinen natürlichen Mechanismen wie Erbrechen, Koten, Bluten, Urinieren, etc. präsentiert. Die 68er-Bewegung entwickelte ein Bewusstsein für die „Fremdbestimmung des Individuums durch Herrschafts- und Machtstrukturen“¹³. Hinter diesem historischen Hintergrund entspricht die Arbeit von Marina Abramović vollkommen einem performativen ‚Mainstream‘ unter den Performance-KünstlerInnen der 60er und 70er Jahre. Eine Einflussnahme des Wiener Aktionismus auf Marina Abramović kann nicht ausgeschlossen werden, insbesondere da sie 1971 selbst an einem von Herman Nitschs *Orgien Mysterien Theater* teilnahm¹⁴. Eine Besonderheit in ihrem Schaffen ist dennoch hervorzuheben: Sie ist eine der wenigen Performancekünstlerinnen dieser Zeit in einer männerdominierten Szene. Neben VALIE EXPORT, Carolee Schneemann und Gina Pane gilt sie definitiv als Vorreiterin in der Body Art.

3.2. DIE ETABLIERUNG DES WEIBLICHEN KÖRPERS IN DER KUNST

Die Manifestation einer Unabhängigkeit des weiblichen Körpers scheint wohl das wesentlichste Merkmal der Performances von den bereits genannten Künstlerinnen zu sein. Diese ging Hand in Hand mit der Entblößung und zur Schau-Stellung des nackten weiblichen Körpers, als auch mit Formen von Masochismus und Selbstverletzung. Die Performerinnen präsentierten sich als Objekte, deckten dabei Machtverhältnisse auf und stellten Fragen an die Rolle, Identität und Darstellung von Weiblichkeit in der Gesellschaft.

¹² Warr, *Kunst und Körper*, S. 12

¹³ Brucher, Rosemarie, „Künstlerische Selbstverletzung. Grenzen des ästhetischen Spiels in der Performance Art“, *Das Spiel und seine Grenzen. Passagen des Spiels II*, Hg. Mathias Fuchs/Ernst Strouhal, Wien: Springer 2010, S. 68

¹⁴ Vgl. <http://www.nrw-museum.de/#/mehr/biografien/detailansicht/details/artists///marina-abramovic.html>, 31.05.2015

„Der Körper ist ein flexibles Zeichensystem, das im 20. Jahrhundert immer wieder aufregenden und befreienden Transformationen ausgesetzt ist. Die Grenzen des Individuums verschieben sich ständig, genauso wie sich die Grenzen zwischen dem Öffentlichen und dem Privaten sowie das Konzept des Individuums verändern. Die Vorstellung eines hermeneutischen und essentialistischen Ichs [...] wird nicht länger akzeptiert.“¹⁵

Nicht nur die gesellschaftlichen Grenzüberschreitungen dienen als Grundlage der Body Art, sondern auch die Frage nach dem Subjekt. So scheint das kartesianische Subjekt unter dem Duktus des Denkens dem Körperlichen Sein zu weichen. Der Körper wird zur Projektionsfläche und zum Material, mit welchem es gesellschaftliche Fragen aufzuwerfen gilt. Zudem dient der weibliche Körper als Mittel der Provokation. Amelia Jones verortet das Sichtbarwerden des immer radikaler werdenden Körpers im Zusammenhang mit der Auflehnung gegen die Objektivierung des Subjekts durch den Pankapitalismus.

„Die Kunsthistorikerin Kathy O'Dell bezeichnet die 1970er Jahre als Zeit, in der ‚zunehmend das schwebende Subjekt‘ im Mittelpunkt steht, das ‚auf Seiten der Künstler das Verlangen‘ weckt, ‚das Objektdasein [des Körpers] so konkret zu behandeln, dass ihre Aktionen die [erlebte Entfremdung des Körpers/Ichs] [...] und der Gesellschaft im Allgemeinen deutlich zu Tage treten lassen...“¹⁶

Bezeichnender Weise setzt Marina Abramović mit *Rhythm 0* genau mit der Verhandlung von Subjekt und Objekt an, stellt sich als reines Objekt nicht nur zur Schau, sondern wird zur Projektionsfläche eines Publikums und zum Spiegel der Gesellschaft.

Der weibliche Körper wird mit der Body Art zu einem feministisch-aktivistischen Körper, der durch teils starke Sexualisierung und Ritualisierung in ekstatische Zustände transformiert und damit zu einem wesentlichen Mittel der Kritik avanciert.

3.3. MARINA ABRAMOVIĆ – EIN BIOGRAPHISCHER ABRISS

Die aus Ex-Jugoslawien stammende Künstlerin wurde 1946 im sozialistisch geprägten Belgrad geboren. Von Kindheit an wurde sie stark von der militärisch-strengen Erziehung ihrer Eltern geprägt. Beide Elternteile waren Partisanenhelden, die auf der Seite des späteren jugoslawischen Staatspräsidenten Josip Broz Tito (1892–1980) gegen die Faschisten kämpften. Familiär betrachtet war auch der christlich orthodoxe Glaube von großer Bedeutung, schließlich war der Bruder ihres Großvaters Patriarch der Serbisch Orthodoxen Kirche. In einem Interview mit *The Guardian* schreibt Marina Abramović diesen Umständen besondere Bedeutung zu: „So everything in my childhood is about total sacrifice, whether to religion or to communism. This is what is engraved on me. This is why

¹⁵ Warr, *Kunst und Körper*, S. 14

¹⁶ Ebd., S. 22

I have this insane willpower.“¹⁷. Während ihr Vater Vojo nach dem Krieg bei der Luftwaffe weiterdiente, wurde ihre Mutter Danica Direktorin des Museums für Kunst und Revolution in Belgrad. Die Künstlerin selbst betitelt im selben Interview ihre Familie als „red bourgeoisie“¹⁸.

Marina Abramović wuchs in einer Zeit des Umbruchs und innerhalb eines politischen Systems auf, welches durch die strategische Diplomatie Titos mit den USA und der Sowjetunion, eine außergewöhnliche Position innerhalb der kommunistischen Staaten genoss. Dies galt auch für die BürgerInnen Jugoslawiens, die im Vergleich zu anderen Ostblockstaaten, relativ frei waren und ihnen dadurch die Möglichkeit geboten war, Kunst in der Öffentlichkeit zu präsentieren. Dieser Umstand ist im Besonderen in Bezug auf Marina Abramović für ihre *Rhythm*-Reihe (1973–1975) von Bedeutung. Mary Richards begründet die Möglichkeit der freien Ausübung von Abramovićs Performances im öffentlichen Raum zum einen in der Bedeutung ihrer Weiblichkeit, zum andern in den gesellschaftlichen Positionen ihrer Eltern.¹⁹ Schon als Kind und später auch als Jugendliche war Marina Abramović fasziniert von Kunst, weshalb sie über die bildenden Künste, darunter vor allem Soundinstallationen, schließlich die performativen Künste für sich entdeckte.

Politisch engagierte sich Marina Abramović bei den Studentendemonstrationen in Jugoslawien im Jahr 1968. Nachdem allerdings nicht alle Forderungen von der sozialistischen Diktatur erfüllt wurden, war die Enttäuschung bei der Künstlerin groß und so wandte sie sich von der kommunistischen Partei ab. Nach den Revolten wurde 1971 das Student Cultural Center (SKC) in Belgrad gegründet, welches Marina Abramović, durch den Einfluss anderer KünstlerInnen, einen Zugang zur Performance-Kunst ermöglichte und einen künstlerischen sowie politischen Austausch forcierte. Als einzige Frau innerhalb der Gruppe des SKC hatte sie bereits dadurch die Rolle der Vorreiterin inne.

Schon ihre frühen Werke waren riskant, radikal und grenzüberschreitend. Selbstverletzungen und physische Beeinträchtigungen spielten bereits zu Beginn ihres Schaffens eine bedeutende Rolle. Im Zentrum stand der/ihr Körper, welchen sie an die Grenzen des Möglichen trieb und ebenso früh mit dem Bewusstsein und dessen Beeinflussung experimentierte. Hinzu kam die Verarbeitung und Überwindung von Marina Abramovićs Angst vor

¹⁷ O'Hagan, Jean, „Interview: Marina Abramović“, *theguardian*, <http://www.theguardian.com/artanddesign/2010/oct/03/interview-marina-abramovic-performance-artist> 03.10.2010, 25.03.2015

¹⁸ Ebd., 25.03.2015

¹⁹ Vgl. Richards, *Marina Abramović*, S. 2

Blut, welche durch die Erkrankung an Hämophilie in ihrer Kindheit, verursacht wurde. Die Gratwanderung der Künstlerin beschreibt Mary Richards:

„She soon came to feel that ‚art was a kind of question between life and death‘ [...] She even proposed to a number of institutions a performance piece that had death as a possible outcome (i.e. Untitled Proposal for the Galereija Doma Omladine, Belgrade, 1970).“²⁰

Nach einer kurzen Zeit in England kehrte Marina Abramović 1973 zurück nach Jugoslawien und unterrichtete zwei Jahre lang an der Akademie der feinen Künste in der Nähe von Novi Sad. Während dieser Zeit entstand die *Rhythm*-Reihe, in welcher sie die Möglichkeiten der Publikumsbeteiligung entdeckte und nicht nur sich, sondern auch ihre ZuschauerInnen an psychische und physische Grenzen trieb. So schreibt Erika Fischer-Lichte:

„Abramović schuf in und mit ihrer Performance eine Situation, welche die Zuschauer zwischen die Normen und Regeln von Kunst und Alltagsleben, zwischen ästhetische und ethische Postulate versetzte. In diesem Sinne stürzte sie sie in eine Krise, zu deren Bewältigung nicht auf allgemein anerkannte Verhaltensmuster zurückgegriffen werden konnte.“²¹

Dieser Kommentar entspringt der Beschreibung von *Lips of Thomas*, welche Marina Abramović 1976 in der Galerie Krinzinger in Innsbruck performte. Die dabei besonderen Herausforderungen an ihr Publikum finden sich jedoch in vielen ihrer Arbeiten wieder, weshalb diesen eine gewisse Kontinuität in ihrem Schaffen zugeschrieben werden kann und das Verhältnis zwischen der Performerin und ihrem Publikum sehr konzentriert beschreibt.

3.4. DIE RHYTHM-REIHE

Rhythm 0 ist der letzte Teil ihrer *Rhythm*-Reihe, welche zwischen 1973 und 1975 von Marina Abramović performt wurde. Experimente mit dem Körper und dem Bewusstsein waren wesentlicher Bestandteil dieser Arbeiten. RoseLee Goldberg spricht in diesem Zusammenhang auch von „exercises in passive aggression“²². Jedoch scheint die Reduktion auf passive Aggression zu kurz gegriffen, wie sich in den folgenden Ausführungen zeigen wird. Thomas McEvilley beschreibt die Performance wesentlich treffender: „The piece

²⁰ Ebd., S. 8, zitiert nach Abramović, Marina [u.a.], *Artist/Body. Performances 1969–1998*, Milan: Charta 1998, S. 15

²¹ Fischer-Lichte, *Ästhetik des Performativen*, S. 11

²² Goldberg, „Here and Now“, *Marina Abramović. Objects performance video sound*, S. 11

was a classic of passive provocation.²³ Denn erst die Passivität von Marina Abramović provozierte die Aggressionen des Publikums.

Allen Performances dieser Reihe war ein physisches Risiko inhärent, welchem sich Marina Abramović bewusst aussetzte. Kontrolle und Kontrollverlust spielten eine ebenso große Rolle wie das Aufzeigen und Überschreiten von physischen und psychischen Grenzen des menschlichen Körpers.

Rhythm 0 soll zwar in weiterer Folge als eigenständige Performance betrachtet werden, dennoch scheint es von Bedeutung, einen kurzen Blick auf die gesamte Reihe zu werfen, um *Rhythm 0* in einem größeren Schaffenszusammenhang betrachten zu können.

3.4.1. RHYTHM 10

Die erste Performance dieser Reihe war *Rhythm 10* (Edinburgh Festival, 1973), in welcher Marina Abramović eine Stunde lang so schnell wie möglich mit einem Messer zwischen ihre Finger stach. Dabei folgte sie einem strengen Rhythmus, der darin bestand, das Messer zu wechseln nachdem sie sich geschnitten hatte und den Vorgang zu wiederholen.²⁴ Inspiriert wurde sie bei dieser Performance von Joseph Beuys *Celtic (Kinloch Rannoch) Scottish Symphony* und dessen unkonventioneller theatraler Form.²⁵

3.4.2. RHYTHM 5

1974 folgte im SKC, in Belgrad, *Rhythm 5*. Marina Abramović entzündete einen fünfzackigen Stern, schnitt sich Nägel und Haare und legte sich in die Mitte des Sterns. Das Feuer verbrauchte jeglichen Sauerstoff, die Performerin wurde ohnmächtig und begann nach kurzer Zeit zu brennen. Aufmerksame ZuseherInnen erkannten die prekäre Lage und retteten sie aus den Flammen. Einerseits war sie enttäuscht über die körperlichen Grenzen, welche durch *Rhythm 5* offensichtlich wurden, andererseits hatte Marina Abramović dadurch eine ganz besondere Beziehung zwischen Publikum und Performerin geschaffen, „a relationship that has been the source of much debate as people argue over the responsibility and role of the artist and spectator when confronted by such risky performance strategies.“²⁶ Diese Erkenntnisse rückten nicht nur den Aspekt der Verantwortung und

²³ McEvelley, Thomas, *The Triumph of Anti-Art. Conceptual and Performance Art in the Formation of Post-Modernism*, New York: McPherson & Company 2005, S. 273

²⁴ Vgl. Biesenbach, Klaus, *Marina Abramovic. The Artist Is Present*, New York: The Museum of Modern Art, 2010, S. 60

²⁵ Vgl. Richards, *Marina Abramović*, S. 10

²⁶ Ebd., S. 86

der Inklusion des Publikums, sondern auch den Umgang mit bewussten und unbewussten körperlichen Zuständen in den Mittelpunkt.

3.4.3. RHYTHM 2

Vor diesem Hintergrund entstand 1974 in Zagreb *Rhythm 2*. Insgesamt sieben Stunden lang präsentierte sich die Performerin ihrem Publikum unter dem Einfluss starker Psychopharmaka. Die Medikamente übernahmen die Kontrolle über ihren Körper, jegliche Affekte von Marina Abramović waren davon beeinflusst, respektive künstlich herbeigeführt. Nach 50 Minuten erfolgte eine zehnminütige Pause, slawische Folklore war zu hören. Die Performance endete mit dem Nachlassen der Wirkung der Medikamente.

3.4.4. RHYTHM 4

Noch im selben Jahr performte Marina Abramović in der Galleria Diagramma, Milan, *Rhythm 4*. Diesmal war sie in einem separaten Raum, getrennt von ihren ZuseherInnen. Die Bilder wurden via Video übertragen und zeigten eine Großaufnahme ihres Gesichts, während sie sich über eine Windmaschine beugte. Unter hohem Druck wurde Luft in ihre Lungen gepresst und eine Ästhetik erzeugt, als sei sie unter Wasser. Wie bereits bei *Rhythm 5* verlor sie während der Performance das Bewusstsein. Durch die räumliche Trennung war es dem Publikum diesmal allerdings nicht möglich aktiv einzuschreiten.

3.4.5. RHYTHM 0

Die letzte Performance aus der *Rhythm*-Reihe war *Rhythm 0*, welche in weiterer Folge detailliert analysiert wird. Marina Abramović hatte sich zum Setting von *Rhythm 0* gewissermaßen vorgearbeitet und wichtige Erkenntnisse schon im Vorfeld erlebt und erfahren. Grenzen und Grenzüberschreitungen, Bewusstsein und Bewusstlosigkeit sowie der Körper rücken in den Mittelpunkt dieser Serie und bilden damit die Grundlage für ihr weiteres Schaffen.

3.5. MARINA ABRAMOVIĆS WEITERES SCHAFFEN

In Zuge der vorliegenden Masterarbeit sind die frühen Arbeiten Marina Abramovićs für eine Kontextualisierung und Historisierung von besonderer Bedeutung. Die *Rhythm*-Reihe kann durchaus als Durchbruch in ihrer künstlerischen Arbeit markiert werden. Weitere bedeutende Werke folgten, diese sollen allerdings nur kurz umrissen werden. Nach *Rhythm 0* arbeitete sie bis 1988 hauptsächlich mit ihrem damaligen Lebensgefährten

Ulay²⁷ zusammen. Mary Richard beschreibt diese Phase als „collaborative period“²⁸. Im Mittelpunkt dieser Arbeiten standen wiederum die, an ihre physischen und psychischen Grenzen getriebene, Körper. Hinzu kam die Verhandlung von Raum und Zeit.

An dieser Stelle sei *Nightsea Crossing* erwähnt, welche Marina Abramović und Ulay zwischen 1981 und 1986 an die 90mal performten. Die beiden saßen sich circa sieben Stunden lang gegenüber, ohne zu sprechen oder sich zu bewegen. Diese Performance ist deshalb so bedeutend, da sie von der Künstlerin 2010 als Reenactment unter dem Titel *The Artist is Present* im Museum of Modern Art, New York, mit unglaublich großem Erfolg präsentiert wurde. Über 700.000 BesucherInnen²⁹ strömten in das MoMA, viele weitere verfolgten das Großereignis über die Medien. Marina Abramović stilisierte sich in den letzten Jahren als Ikone der Performance-Künste und definiert sich selbst als „grandmother of performance art“. Dank der großen medialen Aufmerksamkeit ist es ihr gelungen, der Performance-Kunst einen Hauch von Mainstream zu verleihen und sich selbst als nahezu göttliches Wesen mit diabolischen Wurzeln zu präsentieren. Jener Mainstream lässt sich jedoch auch konkret daran messen, dass die Ausstellung *The Artist is Present* unter anderem von LVMH Moët Hennessy Louis Vuitton Inc. gesponsert wurde³⁰ und demonstriert gleichzeitig den aktuellen Status von Marina Abramović in einer kapitalistischen Gesellschaft.

Aktuell arbeitet Marina Abramović hauptsächlich an „long durational works“ und betont die Ausdehnung von Raum und Zeit. Zudem entsteht gerade das MAI – Marina Abramović Institute³¹ in Hudson, USA.

²⁷ Mit bürgerlichem Namen Uwe E. Laysiepen

²⁸ Richards, Mary, *Marina Abramović*, New York [u.a.]: Routledge 2010, S. 92

²⁹ Timm, Tobias, „Leiden für die Kunst“, *Zeit Online*, 29.11.2012, <http://www.zeit.de/2012/49/Film-Marina-Abramovic-The-Artist-Is-Present>, 03.12.2015

³⁰ Vgl. Biesenbach, *Marina Abramovic. The Artist Is Present*, S. 6

³¹ <http://www.mai-hudson.org/>, 04.06.2015

4. EINE ANALYSE: *RHYTHM 0* ALS ÄSTHETISCHES EREIGNIS

Am 11. November 1975 fand im Studio Morra, Neapel, Marina Abramovićs Performance *Rhythm 0* als fünfter und letzter Teil ihrer *Rhythm*-Reihe statt. Die Performance dauerte 6 Stunden und ereignete sich zwischen 20 Uhr und 2 Uhr in der Früh. Dem Publikum standen 72 verschiedene Objekte zur Verfügung, welche auf verschiedenste Arten konnotiert und einsetzbar waren. Unter ihnen waren sowohl Gegenstände, die Vergnügen bereiten sollten, als auch Gegenstände, mit denen Verletzungen zugefügt werden konnte. Marina Abramović diente dem Publikum als Objekt, an dem die Gegenstände zur Anwendung kommen konnten. Leitmotiv und wesentliche Grundhaltung der Performerin respektive der gesamten Performance war:

„I am the object. During this period I take full responsibility.“³²

Marina Abramović verharrte in Passivität und stellte sich dem Publikum als Projektionsfläche zur Verfügung. Indem sie zusätzlich die volle Verantwortung für die Geschehnisse während der Performance übernahm, ging sie noch einen Schritt weiter. Sie schenkte dem Publikum Freiheit, beraubte es jedoch mit der Übernahme der Verantwortung der Selbstreflexion und somit der Einhaltung vorgegebener Grenzen. Marina Abramović selbst griff nicht in den Fortgang der Performance ein, sondern ließ alles mit sich geschehen. *Rhythm 0* war in dieser Konstellation höchst riskant und Marina Abramović setzte sich der dadurch gegebenen Gefahr aus. Sowohl die Objekthaftigkeit der Künstlerin, als auch die Übernahme von Verantwortung tragen jeweils auch zur Initialzündung von außerordentlich riskanten sozialpsychologischen Dynamiken bei. Diese werden in weiterer Folge noch genauer diskutiert.

³² Biesenbach, *Marina Abramovic. The Artist Is Present*, S. 74

4.1. RHYTHM 0 IN BILDERN



Abbildung 2: Rhythm 0 in Bildern 1
<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/fc/8b/1c/fc8b1c7f4e769d851dec314851ff1941.jpg>, 08.11.2015



Abbildung 2: Rhythm 0 in Bildern 2
<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/f4/ba/5a/f4ba5ab0fb9b2990eb87993e16252e8f.jpg>, 08.11.2015



Abbildung 4: Rhythm 0 in Bildern 3
<http://www.rubricadiarte.it/wp-content/uploads/2013/06/AbramovicRhythm0.jpg>, 08.11.2015



Abbildung 5: Rhythm 0 in Bildern 4
http://24.mdia.tumblr.com/tumblr_lxai3as9XL1qab86po1_1280.png, 06.11.2015



Abbildung 6: Rhythm 0 in Bildern 5
https://blogs.uoregon.edu/marinaabramovic/files/2015/02/ARTSTOR_103_41822001480662-238gg1g.jpg, 08.11.2015



Abbildung 7: Rhythm 0 in Bildern 6
https://blogs.uoregon.edu/marinaabramovic/files/2015/02/ARTSTOR_103_41822001480795-1dzgi5c.jpg, 08.11.2015



Abbildung 8: Rhythm 0 in Bildern 7
<http://www.eyelinepublishing.com/write-about-art-5/article/passive-pain-plus-pleasure>, 08.11.2015



Abbildung 9: Rhythm 0 in Bildern 8
<http://nightofthenight.tumblr.com/post/45106154918/fyeahhhthebizarre-marina-abramovi%C4%87-rhythm-0>, 08.11.2015

4.2. DER PERFORMANCE-TEXT VON *RHYTHM 0*

Die folgende Abbildung zeigt den im Vorfeld von Marina Abramović erarbeiteten Performance-Text von *Rhythm 0*. Wie man sieht beinhaltet er nur ein grobes Gerüst, welches Instruktionen, Ort, Zeit, Material, den Kontext zur *Rhythm-Reihe* sowie die Performance selbst beschreibt. Dieser Performance-Text stammt aus der Zusammenfassung von Marina Abramovićs Œvre, in Zuge der bereits erwähnten Ausstellung *The Artist is Present*, im MoMA, New York, 2010³³.

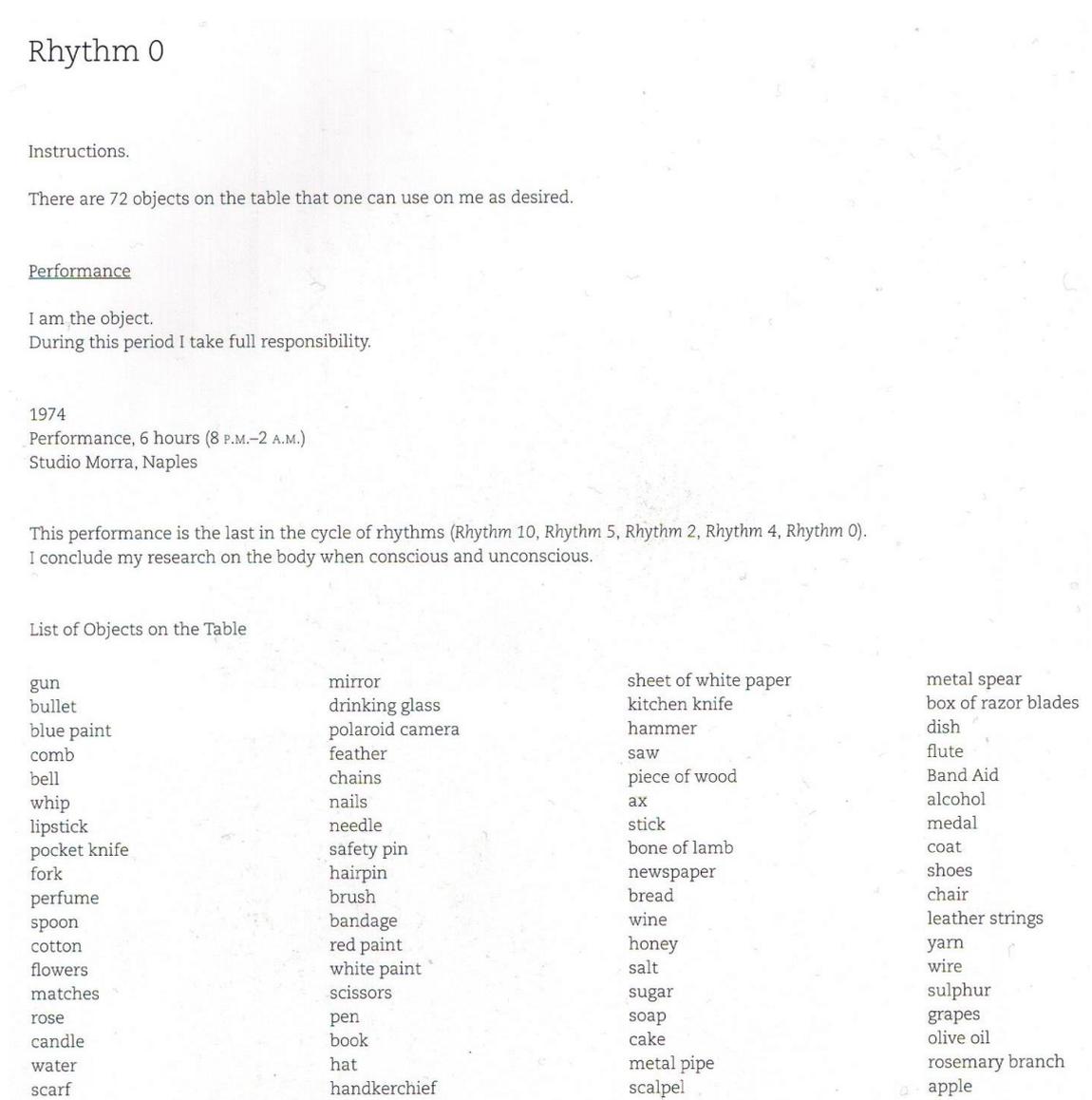


Abbildung 3: Performance-Text von *Rhythm 0*

³³ Biesenbach, *Marina Abramovic. The Artist Is Present*, S. 74

4.3. *RHYTHM 0* NIMMT SEINEN LAUF

Der genaue Ablauf von *Rhythm 0* ist nicht zweifelsfrei belegbar, jedoch gibt es neben der Beschreibung von Marina Abramović selbst auch Stimmen von KritikerInnen und WissenschaftlerInnen. Zunächst sollen die Performancebeschreibungen von Thomas McEvelley und RoseLee Goldberg herangezogen werden, um diese einander gegenüberzustellen und schließlich mit denen der Künstlerin selbst zu vergleichen. Wiederum sind bei den beiden KritikerInnen unterschiedliche Verortungen des Veranstaltungsdatums zu finden. Thomas McEvelley datiert *Rhythm 0* mit 1974, RoseLee Goldberg hingegen mit 1975. Dies ist insofern bemerkenswert, da den Ausführungen von Mary Richards folgend, Thomas McEvelley selbst einer der Performance-Teilnehmer war.³⁴ Er beschreibt den Ablauf wie folgt:

„It began tamely. Someone turned her around. Someone thrust her arm into the air. Someone touched her somewhat intimately. The Neapolitan night began to heat up. In the third hour all her clothes were cut from her with razor blades. In the fourth hour the same blades began to explore her skin. Her throat was slashed so someone could suck her blood. Various minor sexual assaults were carried out on her body. She was so committed to the piece that she would not have resisted rape or murder. Faced with her abdication of will, with its implied collapse of human psychology, a protective group began to define itself in the audience. When a loaded gun was thrust to Marina's head and her own finger was being worked around the trigger, a fight broke out between the audience factions. Perilously, Marina completed the six hours.“³⁵

Soweit ist festzuhalten, dass das Publikum erst drei Stunden nach Beginn der Performance aggressivere und gewalttätigere Handlungen an der Künstlerin vollzog. Es ist daher anzunehmen, dass mitunter der Aspekt der Langeweile eine nicht unwesentliche Komponente der Ausschreitungen war. Besonders bemerkenswert ist die Bildung einer Gruppe innerhalb des Publikums, welche sich für den Schutz von Marina Abramović einsetzte. Jedoch wird auch hier das Ansetzen des geladenen Revolvers nach dem Punkt, an dem ihre Kleider zerschnitten wurden, gesetzt. Der von Thomas McEvelley beschriebene Ablauf stimmt größtenteils mit dem von RoseLee Goldberg überein, die Enden jedoch unterscheiden sich. So schreibt die Kritikerin RoseLee Goldberg:

³⁴ Vgl. Richards, *Marina Abramović*, S. 89

³⁵ McEvelley, *The Triumph of Anti-Art. Conceptual and Performance Art in the Formation of Post-Modernism*, S. 273f

„At *Rhythm 0* (1975, in Neaples), an evening performance at a well-known gallery, the audience's responses developed into an ugly surge of cruelty, however, a small group banded around the artist to protect her from the impending violence, and finally put a stop to the event.“³⁶

In ihrer Beschreibung der Performance wird das Ende durch die schützende Gruppe herbeigeführt. Aus sozialpsychologischer und gruppendynamischer Perspektive ist Ausgang entscheidend und von besonderem Interesse, da sich nicht alle Partizipierenden den Gewalttätern angeschlossen haben, sondern aktiv eingriffen und sich somit zwei unterschiedliche Gruppen unter dem Publikum etablierten. Dieser Aspekt wird in weiterer Folge noch genauer analysiert.

Thomas McEvelley schreibt die Beendigung von *Rhythm 0* ebenso dieser schützenden Gruppe zu: „When the art world constituency rebelled against the aggressive outsiders, the event was declared over.“³⁷ Ob nun dieser Zeitpunkt exakt den vorgesehenen sechs Stunden entsprach ließ sich aus Mangel an zuverlässigen Quellen nicht vollständig klären. Dennoch wird im Zuge der weiteren Analyse von einer Dauer von den eben beschriebenen sechs Stunden ausgegangen.

Marina Abramović selbst setzt im offiziellen Video des Marina Abramović Institutes der Performance ein differentes Ende. Das Exzerpt des gesamten Videos findet sich im Anhang auf Seite 93:

„The one person to the pistol put a bullet and see if I'm really with my own hand push the target. The gallerist came and completely go crazy, take this gun out of his hands throw out of the window. They took scissors, they cut my clothes, they put rose pins into my body. After six hours, it was just like two in the morning, the gallerist come and say the performance is over.“³⁸

Zudem ergänzt die Künstlerin den Aspekt der Flucht, welche die Ko-AkteurInnen nach dem Ende von *Rhythm 0* ergriffen:

„I started walking to the public and everybody ran away and never actually confronted with me. The experience I drew from this piece was that in your own performances you can go very far, but you leave decisions to the public, you can be killed.“³⁹

In Bezug auf die Beschreibung von Marina Abramović selbst ist anzumerken, dass sich ihr Fokus vor allem auf den Aspekt der möglichen Tötung durch das Publikum legt. Dies

³⁶ Goldberg, „Here and Now“, *Marina Abramović. Objects performance video sound*, S. 11

³⁷ McEvelley, Thomas, „The Serpent in the Stone“, *Marina Abramović. Objects performance video sound*, Hg. Chrissie Iles [u.a.], Oxford: Museum of Modern Art Oxford, 1995, S. 46

³⁸ Marina Abramovic Institute, „Marina Abramovic on Rhythm 0 (1974)“, *vimeo.com* 08.08.2013, 28.04.2015, <https://vimeo.com/71952791>, (2:02–2:27)

³⁹ Richards, *Marina Abramović*, S. 90

trägt unweigerlich zu einer nachträglichen Dramatisierung der Performance bei, welche sich wiederum positiv auf das mediale Interesse auswirkte welches bis heute ungebrochen ist. Indessen scheinen die Beschreibungen von McEvelley und Goldberg die Tatsache zu untermauern, dass die Performerin zwar durch die Mitagierenden gefährdet und verletzt wurde, sich aber dennoch eine schützende Gruppe etablierte, welche mögliche letale Ausschreitungen verhinderte. Aus Gründen der Objektivität soll im weiteren Verlauf auf das beschriebene Ende von McEvelley und Goldberg eingegangen werden.

Betrachtet man nun aber die Fotografien von *Rhythm 0*, so zeigt sich nochmals ein anderes Bild. Die Pistole wurde Marina Abramović bereits angesetzt, als sie ihre Kleidung noch anhatte, also bereits vor den beschriebenen drei Stunden. Dies verdeutlicht erneut die Widersprüchlichkeiten in den verschiedenen Berichten über den Fortgang der Performance. Das Ansetzen der Pistole kann dramaturgisch daher nicht als Schlusspunkt gesetzt werden, sondern muss zeitlich eher an Beginn der Performance gesetzt werden. Trotz der Varietäten in den einzelnen Beschreibungen konnte der basale Ablauf von *Rhythm 0* skizziert werden.

Während *Rhythm 0* fehlte von Beginn an jegliche Kontingenz wodurch ein anarchistisches Feld von Möglichkeiten für das Publikum geschaffen wurde. Somit kann die Performance völlig der Etablierung einer „*feedback*-Schleife als selbstbezügliches, autopoietisches System [...] mit prinzipiell offenem, nicht vorhersagbarem Ausgang, das sich durch Inszenierungsstrategien weder tatsächlich unterbrechen noch gezielt steuern läßt [...]“⁴⁰ zugeschrieben werden. Diese autopoietische *feedback*-Schleife soll in weiterer Folge in den Diskurs und die Performanceanalyse mit einbezogen werden, um Aufschlüsse über Wechselwirkungen zwischen einzelnen Elementen sowie zwischen der Performerin und dem Publikum aufzuzeigen.

4.4. KÖRPER – RÄUME – MATERIAL – ZEIT

Im Anschluss an die Skizzierung des Ablaufs von *Rhythm 0* soll die Performance nun anhand der Analysewerkzeuge nach Erika Fischer-Lichte genauer betrachtet werden. In ihrer *Ästhetik des Performativen* unterscheidet die Theaterwissenschaftlerin die Kategorien Körperlichkeit, Räumlichkeit, Lautlichkeit und Zeitlichkeit, hinsichtlich jener sowohl Performances als auch Theateraufführungen detailliert analysiert werden können.

⁴⁰ Fischer-Lichte, *Ästhetik des Performativen*, S. 61

Damit soll einerseits ein differenzierter Blick auf *Rhythm 0* geworfen, als auch Rückschlüsse auf den Ablauf der Performance gezogen werden. Das Studio Morra wird in Folge hinsichtlich seiner Qualitäten als performativer Raum untersucht werden, um im Anschluss die Zusammenhänge von Räumlichkeit, Körperlichkeit, Materialität und Zeitlichkeit aufzuzeigen.

4.4.1. DIE GALERIE ALS PERFORMATIVER RAUM

Als Aufführungsort von *Rhythm 0* diente das Studio Morra in Neapel, eine Galerie und kein herkömmlicher Theaterraum. Marina Abramović schloss sich damit einem allgemeinen Trend der Szene an, welcher mit der performativen Wende in den 1960er Jahren einsetzte. Erika Fischer-Lichte bezeichnet diese Entwicklung als „Exodus aus den Theatergebäuden“⁴¹. Das Hauptaugenmerk der KünstlerInnen lag dabei auf der Erschließung neuer Räume, um aus den architektonischen Zwängen der Guckkastentheater auszubrechen. Damit veränderte sich nicht nur das Verhältnis zwischen ZuschauerInnen und PerformerInnen, sondern auch die Möglichkeiten der Wahrnehmung und Partizipation. Eine vierte Wand existiert nicht mehr, die Distanz zwischen AkteurInnen und Ko-AkteurInnen wird aufgehoben. In diesem Zusammenhang spricht Erika Fischer-Lichte von „performativen Räumen“⁴².

So ist auch das Studio Morra während *Rhythm 0* als performativer Raum zu betrachten. Der Raum war bis auf den Tisch mit den 72 Objekten leer. Eine klar abgegrenzte Distanz zwischen Performerin und Publikum war nicht vorhanden. Die Ko-AkteurInnen selbst konnten sich frei im Raum bewegen und nützten auch die Möglichkeit Marina Abramović durch den Raum zu tragen und ihre Position zu verändern. Der performative Raum, der entstand, war transitorisch, mit jeder Bewegung wurde eine neue Wahrnehmungs- und Bewegungsmöglichkeit geschaffen. Das Studio Morra als performativer Raum spiegelt die Freiheit wider, welche dem Publikum während der Performance geschenkt wurde und in umgekehrter Weise die Passivität von Marina Abramović. Sie verharrte in ihrer Position und hatte außer in ihrer Präsenz keinen Einfluss hinsichtlich einer Veränderung des performativen Raumes. Damit geriet sie auch aus räumlicher Perspektive in die Zwänge eines Ausgeliefert-Seins an das Publikum. Somit kann festgehalten werden, dass nicht nur der architektonische Raum selbst zur Hervorbringung eines performativen Raumes beiträgt, sondern auch die darin agierenden Körper.

⁴¹ Fischer-Lichte, *Ästhetik des Performativen*, S. 191

⁴² Ebd., S. 187

Es darf jedoch nicht außer Acht gelassen werden, dass dieser performative Raum immer noch im Kontext und Dispositiv der Galerie existierte. Wobei natürlich eine Galerie ganz anders konnotiert ist. Gerade das Oszillieren von performativem Raum und Galerie markiert einen Bruch in der Wahrnehmung. Während es regulär nicht erlaubt ist, Gegenstände in Galerien anzugreifen oder körperlich mit ihnen zu interagieren, wird das Publikum im Fall von *Rhythm 0* gerade dazu aufgefordert. Der Abstand zwischen Publikum und Objekt zerbricht, der Respekt gegenüber dem musealen Artefakt ist nicht mehr vorhanden. Durch die Vermischung der Dispositive von performativem Raum und Galerie findet zudem eine Verstärkung der Objekthaftigkeit des Künstlerinnenkörpers statt. Marina Abramović ist nicht nur Körper und Objekt, sondern gleichzeitig Ausstellungsstück und Artefakt.

4.4.2. EMBODIMENT VS. ROLLENMUSTER

In *Rhythm 0* fand eine Transformation des performativen Körpers Marina Abramovićs vom Subjekt zum Objekt statt. Dadurch erfolgten sowohl die Entmenschlichung des Körpers, als auch das Einsetzen seiner neuen Funktion als Leinwand. Dies erfolgte bereits vorab, sodass das Publikum erst den bereits transformierten Körper wahrzunehmen vermochte. Für eine genaue Definition des hier anwesenden Künstlerinnen-Körpers bezieht sich Erika Fischer-Lichte auf den Begriff der Verkörperung und grenzt ihn komplett von Theaterkonzepten ab, welche vor den 1960er Jahren dominierten. „Verkörperungen des Körpers finden im leiblichen In-der-Welt-Sein der Schauspieler/Performer ihr Fundament und ihre Begründung.“⁴³ Zumindest in der Performance-Kunst verschwinden die *dramatis personae* und damit die Spannung zwischen dem phänomenalen Leib und der zeichenhaften Rollenfigur respektive dem semiotischen Körper.⁴⁴ Fischer-Lichte adaptiert nun den Begriff der Verkörperung und definiert diesen radikal neu:

„Er [Begriff der Verkörperung] betont, daß das leibliche In-der-Welt-Sein des Menschen überhaupt erst die Bedingung der Möglichkeit dafür darstellt, daß der Körper als Objekt, Thema, Quelle von Symbolbildungen, Material für Zeichenbildungen, Produkt kultureller Einschreibungen u.a. fungieren und begriffen werden kann.“⁴⁵

Somit wird festgehalten, dass erst durch diese Neustrukturierung des Begriffs der Verkörperung, der Körper selbst als gleichwertiges theatrales/performatives Mittel, neben dem Text und der Repräsentation, bestehen kann. Abgesehen davon wird dem leiblichen

⁴³ Vgl. Fischer-Lichte, *Ästhetik des Performativen*, S. 139

⁴⁴ Vgl. Ebd., S. 153

⁴⁵ Ebd., S. 153

In-der-Welt-Sein der PerformerIn eine Grundlagenfunktion zugesprochen. Nur auf dieser Basis sind weitere Interpretationshorizonte möglich.

Im Anschluss dazu wird der Begriff *embodiment*/Verkörperung in den Diskurs miteinbezogen, welcher von Thomas Csórdas als „existential ground of culture and self“⁴⁶ einen Gegenpol zum Konzept der Repräsentation schafft⁴⁷. Fischer-Lichte betont nun die Bedeutung von *embodiment*/Verkörperung für die Ästhetik des Performativen und begründet diese wie folgt:

„Denn bei den performativen Akten, mit denen in Aufführungen Körperlichkeit hervorgebracht wird, handelt es sich stets um Prozesse der Verkörperung im Sinne dieses Konzepts, und zwar ganz gleich, ob mit ihnen zugleich auch eine fiktive Figur hervorgebracht wird [...] oder nicht – wie häufig in der Aktions- und Performance-Kunst.“⁴⁸

Körperlichkeit kann also keineswegs als gegeben hingenommen werden, sondern unterliegt einem schöpferischen Prozess, muss generiert werden. Doch nicht nur das, gerade die Verkörperung ist wohl das basale performative Mittel, welches in *Rhythm 0* zur Geltung kam. Erika Fischer-Lichte nimmt in diesem Zusammenhang auch konkret Bezug auf *Rhythm 0*:

„Inwiefern gerade mit Blick auf die Aktions- und Performance-Kunst dem Konzept der Verkörperung ein hoher explikativer Wert zukommt, zeigt sich besonders deutlich an Performances, in und auf denen sich die Künstler Vergiftungen und Verletzungen zufügen, ihrem Körper auf die unterschiedlichsten Weisen Gewalt antun oder sich sogar der Todesgefahr aussetzen wie Marina Abramović in *Lips of Thomas* oder *Rhythm 0*. [...]. Indem die Künstler ihre je spezifische und individuelle Körperlichkeit hervorbringen, vollziehen sie Prozesse, mit denen sie die Verletzlichkeit des Körpers, sein Preisgebensein an die Gewalt, seine Lebendigkeit und die Gefährdung, die aus ihr erwächst verkörpern.“⁴⁹

Die Körperlichkeit des performativen Körpers von Marina Abramović kann nach den Erläuterungen Fischer-Lichtes also als *embodiment*/Verkörperung verstanden werden. Diese wird erst durch die Künstlerin selbst generiert und kann nicht als gegebene Grundvoraussetzung angesehen werden. Da sich das transformative Moment von *embodiment*/Verkörperung außerhalb des Rezeptionshorizontes der Zuschauenden vollzog, konnten sie Marina Abramović lediglich als Verkörperung per se und deren Aufrechterhaltung wahrnehmen. Daraus lässt sich schließen, dass das Publikum in dem Sinne getäuscht wurde, dass ihnen der Transformationsprozess bis zum Ende hin nicht offengelegt

⁴⁶ Fischer-Lichte, *Ästhetik des Performativen*, S. 153

⁴⁷ Vgl. Ebd., S. 153

⁴⁸ Ebd., S. 154

⁴⁹ Ebd., S. 154

wurde. Die besondere Verstärkung von *embodiment*/Verkörperung tritt in Form des Aufzeigens der Fragilität des Körpers und durch das Zufügen von Gewalt hervor. Marina Abramovičs Körper wird im Laufe der Performance zum Spiegelbild der Handlungen der Ko-AkteurInnen. Zur Etablierung von Körperlichkeit kann aber nicht nur der Körper selbst herangezogen werden. Einen wesentlichen Beitrag dazu leistet die Lautlichkeit und Stimmlichkeit einer Performance.

4.4.3. STIMMLOSIGKEIT ALS MITTEL DER PASSIVITÄT

In philosophischen und theaterwissenschaftlichen Schriften kommt der Stimme respektive der Sprache eine ganz bedeutende Position in der Hierarchisierung der Mittel zu. Denkt man nur an die Bedeutung der Rhetorik wird klar, dass bereits Platon und Aristoteles die mündliche Sprache über die verschriftlichte stellten. So schreibt Aristoteles in seiner Abhandlung *Von der Seele*: „Leblose Dinge haben keine Stimme, [...]“⁵⁰. Untersucht man *Rhythm 0* also hinsichtlich seiner Lautlichkeit, so manifestiert sich diese in ihrer Absenz. Besonders markant ist nämlich die Stimmlosigkeit der Performerin. Im Gegensatz dazu werden Geräusche und das damit verbundene Raumgefühl einzig vom Publikum generiert. Erika Fischer-Lichte schreibt sowohl der Lautlichkeit als auch der Stimmlichkeit ein ganz besonderes Wirkungspotential zu:

„Lautlichkeit erzeugt immer zugleich auch Räumlichkeit, und zwar, [...], nicht nur als atmosphärischen Raum. Stimmlichkeit bringt darüber hinaus immer zugleich auch Körperlichkeit hervor. Mit und in der Stimme entstehen alle drei Arten von Materialität: Körperlichkeit, Räumlichkeit und Lautlichkeit.“⁵¹

Mit der Absenz der Stimmlichkeit von Marina Abramovič findet also eine Negierung dieser Arten von Materialität statt. Durch das Fehlen der Stimme kann die Künstlerin dieses Mittel nicht zur Etablierung von Räumlichkeit oder Lautlichkeit nutzen. Jedoch trägt genau dieses Fehlen dazu bei, den Körper als Körper konzentrierter wahrzunehmen. Gerade durch seine Passivität trägt er diese subversiven Elemente in sich. Er kann einerseits als Körper des stillen Protestes gesehen werden, andererseits als Provokation, oder eben als beides. Dies gilt auch für den Körper von Marina Abramovič während des Verlaufs von *Rhythm 0*, welcher durch das Nichtvorhandensein von Interventionen durch ihre Stimmlichkeit in seiner Objektivität bestärkt wird. In Anlehnung an Kompositionen von John Cage – man denke in diesem Zusammenhang an sein *silent piece 4'33* – und

⁵⁰ Aristoteles, *De anima*, zitiert nach: Herrmann von, Hans-Christian, „Stimmbildung. Zum Verhältnis von Theater- und Mediengeschichte“, *Stimmen, Klänge, Töne. Synergien im szenischen Spiel*, Hg. Hans-Peter Bayerdörfer, Tübingen: Gunter Narr Verlag 2002, S. 485

⁵¹ Fischer-Lichte, *Ästhetik des Performativen*, S. 219

anderen Formen von modernen Künsten schreibt Roland Barthes in Hinblick auf eine Dekonstruktion des Zuhörens:

„Die Freiheit des Zuhörens ist ebenso unerlässlich wie die Freiheit des Sprechens. Deshalb ist dieser anscheinend bescheidene Begriff [...] letztlich wie ein kleines Theater, in dem jene zwei modernen Gottheiten miteinander ringen, eine böse und eine gute: die Macht und das Begehren.“⁵²

Zuhören und Sprechen, wie es in anderen theatralen Formen praktiziert wird, findet in *Rhythm 0* nicht statt. Als Performerin verweigert sie ihren Ko-AkteurInnen ihre Stimme und damit die Befriedigung des Begehrens nach dem Zuhören. Dies geschieht in Form der Negierung und der Kontrolle des Sprechens. Zunächst sei aber noch auf die Ausführung dieses, der Stimme inhärente Begehren verwiesen, wie Roland Barthes es in einem weiteren Aufsatz manifestiert und in einem psychoanalytischen Zusammenhang ausführt:

„Es gibt keine menschliche Stimme auf der Welt, die nicht Objekt des Begehrens wäre – oder des Abscheus: Es gibt keine neutrale Stimme – und falls mitunter diese Neutralität, dieses Weiß der Stimme auftritt, so ist dies für uns ein großes Entsetzen, als entdeckten wir mit Schrecken eine erstarrte Welt, in der das Begehren tot wäre.“⁵³

Betrachtet man nun *Rhythm 0* unter diesem psychoanalytischen Aspekt, so muss die fehlende Stimme, das mangelnde Objekt der Begierde, beim Publikum Entsetzen entfacht haben. Verweilt man nun auf der psychoanalytischen Ebene, so sei hier auf eine Theorie von Melanie Klein, einer Pionierin der Objektbeziehungstheorie, verwiesen. In dieser postuliert sie, „daß der Säugling eine körperliche Empfindung so deutet, als sei sie von dem Objekt willentlich ausgelöst worden, das ja nach Qualität des hervorgerufenen Gefühls dann geliebt (gutes Objekt) oder gehaßt wird (böses Objekt)“⁵⁴. Zwar ist hier vom Säugling die Rede, dennoch könnte diese Verweigerung des Begehrens, abhängig von den Gegebenheiten, Hass auslösen und unter anderem, starke Affektentladungen erklären.

Der Verweigerung der Stimme ist seitens der Künstlerin aber auch eine starke Form des Protestes inhärent. Schweigen ist nicht nur ein Mittel der Kommunikation, sondern auch der Macht. Zweifel und Unsicherheit werden beim Publikum geschürt. Die Provokation von affektiven und aggressiven Handlungen durch die mangelnde Lustbefriedigung kann als Teil der Performance betrachtet werden, welche zudem durch weitere ästhetische Mittel verstärkt wurde.

⁵² Barthes, Roland, „Zuhören“, *Der entgegenkommende und der stumpfe Sinn. Kritische Essays III*, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1990, S. 263

⁵³ Barthes, Roland, „Die Musik, die Stimme, die Sprache“, *Der entgegenkommende und der stumpfe Sinn. Kritische Essays III*, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1990, S. 280

⁵⁴ Aucter, Thomas/Strauss, Laura Viviana, *Kleines Wörterbuch der Psychoanalyse*, Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht 2003, S 115

4.4.4. OBJEKTE DER LUST UND DES SCHMERZES

Nicht nur der Körper exponiert sich in *Rhythm 0* als Material, sondern auch die 72 zur Verfügung gestellten Gegenstände. Diese können teilweise als Alltagsgegenstände bezeichnet werden, die wohl in so manchem Haushalt zu finden sind, von der Pistole vielleicht abgesehen. Sie stellen eine Verknüpfung mit der alltäglichen Lebenswelt des Publikums und der außergewöhnlichen Situation der Performance her. Dennoch ist festzuhalten, dass sich die Anwendung auf den Künstlerinnenkörper beschränkt, was unweigerlich zu einer möglichen Verfremdung der herkömmlichen Verwendungszwecke führt. Die konnotierten Gegenstände werden aus ihrem regulären Bedeutungshorizont gerissen und wie beispielsweise von Mary Richards in die Kategorien Lust und Schmerz gedrängt.⁵⁵ Signifikant und Signifikat fallen nicht mehr zwangsläufig zusammen. Das Publikum ist aufgefordert, neue Anwendungsmöglichkeiten zu entwickeln, um damit auch einen neuen Kausalzusammenhang zu erstellen. Dies geschieht nach Fischer-Lichte durch Assoziationen, welche sich auf „früher Erlebtes, Gelerntes, Erfahrenes, auf ganz einmalige subjektive Erlebnisse ebenso wie auf intersubjektiv gültige kulturelle Codes“⁵⁶ beziehen. Es kann also nicht von einer generellen Trennung der Gegenstände in die Kategorien Lust und Schmerz ausgegangen werden. Dieser Bedeutungshorizont eröffnet sich erst mit dem einzig möglichen Anwendungsfeld, dem Körper der Künstlerin. Jedoch sind es genau diese 72 Objekte, welche als Mittel der Aufforderung zur aktiven Partizipation zur Verfügung standen. Durch sie wurde die Brücke vom Publikum zum Körper der Performerin als weiteres Objekt, im Sinne einer Leinwand, geschlagen. Ein direkter körperlicher Kontakt war dadurch nicht unweigerlich notwendig. Somit können die Gegenstände auch als distanzgenerierende Objekte gesehen werden, welche eine aktive Teilnahme erleichterten.

Nicht nur das Vorhandensein der 72 Objekte war für den Fortgang der Performance von Bedeutung, sondern natürlich auch deren Anwendung. Wie bereits in Kapitel 4.2. beschrieben, geschah dies nach den Beschreibungen von Thomas McEvilley nach circa drei Stunden. Mit einer Rasierklinge wurde ihr das Top aufgeschnitten, eine Stunde später eine Wunde am Hals zugefügt⁵⁷. Sie wurde bemalt, eine dornige Rose an ihr befestigt. Als gemeinsamer Nenner dieser Aktivitäten an der Performerin ist die Überschreitung

⁵⁵ Richards, *Marina Abramović*, S. 89

⁵⁶ Fischer-Lichte, *Ästhetik des Performativen*, S. 248

⁵⁷ Vgl. McEvilley, *The Triumph of Anti-Art. Conceptual and Performance Art in the Formation of Post-Modernism*, S. 273

einer körperlichen Grenze zu konstatieren, der Haut. Claudia Benthien schreibt gerade diesem Organ eine besondere Bedeutung hinsichtlich der Kunst zu:

„Die Körperoberfläche wird in der Gegenwartskunst als Projektionsfläche und Fetisch, als Ort von Wunden und Stigmatisierungen bestimmt, als individuelles Kleid oder zu modifizierende Hülle. Insbesondere die Zurschaustellung der weiblichen Haut ist oft mit Gewalt und der Zufügung von Wunden, Schnitten, Verbrennungen verbunden, so etwa in Körper-Performances der Künstlerinnen Gina Pane oder Marina Abramovic [sic!].“⁵⁸

Hervorzuheben ist jedoch, dass in *Rhythm 0* nicht die Künstlerin selbst sich die Wunden zufügte und somit selbst die eigenen Körpergrenzen durchbrach, sondern Individuen aus dem Publikum. Die Gewaltanwendung und das Zufügen von Wunden geschahen also auf Grund einer Dynamisierung von Handlungen und Wechselwirkung zwischen den 72 Objekten, den Ko-AkteurInnen und der Performerin. Es wurden nun Aspekte der Materialität der Performance untersucht welche sich in Räumlichkeit, Körperlichkeit und Lautlichkeit präsentierten, abschließend soll der Blick noch auf die Komponente der Zeitlichkeit gerichtet werden.

4.4.5. RHYTHMUS UND ZEIT

Rhythm 0 ereignete sich innerhalb der Zeitspanne von sechs Stunden. Währenddessen wurde gerade durch Zeitlichkeit die Grundbedingung für die Möglichkeit von Materialität geschaffen. Durch die anwesenden Subjekte respektive Körper im Raum wird eben diese Materialität, als emergentes Phänomen hervorgebracht und umgekehrt auch wieder zum Verschwinden gebracht.⁵⁹ Es kann also konstatiert werden, dass ohne Zeitlichkeit keine Materialität und daher auch keine Aufführung möglich ist. Das der Zeit untergeordnete Strukturierungsprinzip ist der Rhythmus. Bereits der Titel der gesamten Performancereihe verrät, dass insbesondere ihm eine ganz besondere Bedeutung beigemessen werden muss. Dem Rhythmus schreibt Erika Fischer-Lichte folgende wesentliche Eigenschaften zu: „Er ist es, der Körperlichkeit, Räumlichkeit und Lautlichkeit zueinander in ein Verhältnis setzt und ihr Erscheinen im Raum ebenso wie ihr Verschwinden reguliert.“⁶⁰ Die Strukturierung der Zeit respektive die Vorgabe des Rhythmus ging während der Performance ausschließlich von den Ko-AkteurInnen aus. Die Künstlerin selbst war auch von der Einflussnahme dieser wesentlichen Komponente ausgeschlossen. An dieser Stelle ist

⁵⁸ Benthien, Claudia, *Haut. Literaturgeschichte – Körperbilder – Grenzdiskurse*, Reinbeck bei Hamburg: Rowohlt 2001², S. 10

⁵⁹ Vgl. Fischer-Lichte, *Ästhetik des Performativen*, S. 227

⁶⁰ Ebd., S. 233

jedoch nicht auszuschließen, dass auch pragmatische Vorgaben der Galerie die Zeit der Performance bestimmte.

4.4.6. DER RHYTHMUS DES NULLPUNKTES

Bezieht man die Definition von Rhythmus als „Gleichmaß, gleichmäßig gegliederte Bewegung; periodischer Wechsel, regelmäßige Wiederkehr“⁶¹ auf die Performances aus der *Rhythm*-Reihe, so können Verbindungen zwischen Nummerierungen und Inhalten hergestellt werden. Diese Zusammenhänge erscheinen zwar naheliegend, sind jedoch subjektive Vermutungen der Autorin. In *Rhythm 10* gaben den Rhythmus ursprünglich 10 Messer⁶² und 10 Finger vor, *Rhythm 5* wurde von einem fünfzackigen Stern dominiert. In *Rhythm 2* spielte die Performerin mit den beiden Bewusstseinszuständen von Nüchternheit und Rausch, zudem bestand die Performance aus zwei unterschiedlichen Teilen. Für *Rhythm 4* gestaltet sich die Herstellung einer Verbindung weniger offensichtlich, weshalb an dieser Stelle keine Vermutung angestellt werden soll. Es zeigt sich, dass in allen bisher genannten Performances Marina Abramović selbst Einfluss auf den Rhythmus nehmen konnte, anders gestaltet sich dieser Umstand für *Rhythm 0*. Seitens der Performerin sinkt der Rhythmus auf einen Nullpunkt, wodurch sie sich sogar in Bezug auf die Zeitlichkeit eine Passivität einschreibt. Durch das Fehlen des Rhythmus werden die Objektivität des Körpers, die Absenz der Lautlichkeit und Raumkonstitution zusätzlich verstärkt. Aus der Perspektive des Publikums unterstreicht der Nullpunkt des Rhythmus die vorherrschende Anarchie und zwingt die Anwesenden zu Ko-AkteurInnen zu transformieren, selbst einen Rhythmus herzustellen und damit aktiv an der Performance teilzunehmen und Handlungen zu setzen.

Anhand der Kategorien Räumlichkeit, Körperlichkeit, Materialität und Zeitlichkeit konnte aufgezeigt werden, dass diese sowohl den Ablauf der Performance, als auch das Verhalten der Ko-AkteurInnen bedingten. So sei an dieser Stelle nochmals auf die Rückkoppelungen in Zusammenhang mit der feedback-Schleife und ihre besondere Verbindung mit dem Rhythmus verwiesen:

⁶¹ <http://www.duden.de/rechtschreibung/Rhythmus>, 29.07.2015

⁶² In der ersten Version der Performance beim Edinburgh Festival, 1973. (Vgl. Biesenbach, *Marina Abramovic. The Artist Is Present*, S. 60)

„Indem der Rhythmus die performative Hervorbringung von Materialität organisiert und strukturiert, läßt er also zugleich die performativ hervorgebrachte Materialität als Wirkungsfaktor in der Autopoiesis der *feedback-Schleife* in Erscheinung treten. Im Rhythmus werden die performative Hervorbringung von Materialität und die Autopoiesis der *feedback-Schleife* für den Zuschauer wahrnehmbar aufeinander bezogen und füreinander produktiv gemacht.“⁶³

In das Zentrum des Interesses rückte nicht nur das Vorhandensein von Materialität, sondern auch die Absenz von Elementen wie Stimmlichkeit und Rhythmus.

Anhand der von Erika Fischer-Lichte bereitgestellten Analysewerkzeuge kann an dieser Stelle abschließend festgehalten werden, dass das Studio Morra, in der vorgegebenen Zeitspanne als transitorischer und performativer Raum existierte. Der performative Körper der Künstlerin war während der Performance phänomenaler Leib, Objekt und stand unter dem Duktus von *embodiment*/Verkörperung. Neben Erika Fischer-Lichte soll nun auch der Theateranthropologe und Professor für Performance Studies Richard Schechner zur Analyse von *Rhythm 0* herangezogen werden, da er eine umfassendere Sicht auf die kulturwissenschaftlichen Zusammenhänge von performativen Handlungen gibt und sie in den Zusammenhang mit nicht zwangsläufig theatralen Formationen bringt. Das folgende Kapitel soll nun seiner wissenschaftlichen Perspektive gewidmet werden und schließlich auf *Rhythm 0* angewandt werden.

⁶³ Fischer-Lichte, *Ästhetik des Performativen*, S. 239

5. VON DER ÄSTHETIK ZUR THEATERANTHROPOLOGIE

Durch die Auseinandersetzung mit Richard Schechners *Performance Theory*⁶⁴ soll neben einer theateranthropologischen Analyse nun eine erste Argumentationslinie entstehen, welche es ermöglicht *Rhythm 0* anhand des Spielbegriffs genauer zu untersuchen. Schechner gibt dabei einen Überblick über die Kategorisierung und Verortung performativer Handlungen. Diese Kategorien sollen in einem weiteren Schritt mit *Rhythm 0* verglichen und ein Zuordnungsversuch unternommen werden.

Nachdem sich die bisherige Analyse auf die einzelnen Elemente der Performance konzentrierte, sollen diese nun in einen übergeordneten Zusammenhang gestellt werden. Dazu wird zunächst auf die Kategorisierung und Differenzierung der performativen Vorgänge von Richard Schechner in *games, sports, theater, play* und *ritual* Bezug genommen. Obwohl der Sport als eine eigenständige Kategorie bei Richard Schechner genannt wird, soll ihm in weiterer Folge keine Bedeutung zugemessen werden, da dieser für die Analyse von *Rhythm 0* keine Relevanz besitzt.

5.1. KATEGORISIERUNG: GAMES – THEATER – PLAY – RITUAL

Zwischen Ritual und Theater sieht Richard Schechner eine vertikale Verbindung, den anderen Kategorien schreibt er eine Autonomie zu, wodurch er sie auf einer horizontalen Linie nebeneinander darstellt. Schechner grenzt sie aber keineswegs vollkommen voneinander ab, sondern verbindet sie durch gemeinsame Nenner.⁶⁵ Diese unterscheiden sich unweigerlich, aber dennoch nicht gänzlich, von den bisher angewandten Kategorien Fischer-Lichtes.

„Several basic qualities are shared by these activities: 1) a special ordering of time; 2) a special value attached to objects; 3) non-productivity in terms of goods; 4) rules. Often special places – non-ordinary places – are set aside or constructed to perform these activities in.“⁶⁶

Neben den bereits analysierten Komponenten wie Zeit und Ort stellt er einerseits den besonderen Umgang mit Objekten, eine fehlende Warenproduktivität und das Vorhandensein eines Regelwerks in den Vordergrund. Im Hinblick auf *Rhythm 0* sei kurz darauf hingewiesen, dass all diese vier genannten Qualitäten vorhanden sind. Um jedoch eine

⁶⁴ Schechner, Richard, *Performance Theory*, London [u.a.]: Routledge 2003

⁶⁵ Vgl. Ebd., S. 7

⁶⁶ Ebd., S. 8

genauere Zuordnung zu einer der vorgeschlagenen Kategorien treffen zu können, sollen zunächst die Definitionen und Unterschiede herausgehoben werden.

5.1.1. GAME VERSUS PLAY

Zunächst bedarf es einer Definition in Bezug auf die Unterscheidung von *game* und *play*, da diese in der deutschen Sprache nicht auf der Hand zu liegen scheint. Richard Schechner bezieht sich bei dem Begriff *play* auf das Kinderspiel im Sinne Freuds⁶⁷, welcher jenes an das Lustprinzip koppelt. Es schwingt in dem Begriff also, insbesondere bei Erwachsenen, die Fantasie mit, weshalb er *play* und *games* wie folgt unterscheidet: „play is an activity in which the participant(s) set her/his own rules, while a game has generally acknowledged rules.“⁶⁸ Es sei also festgehalten, dass die wesentliche Unterscheidung dieser beiden Kategorien auf das Regelwerk zurückgeht. Auf das Spezifikum der Regeln soll aber in weiterer Folge noch genauer eingegangen werden. Dennoch stellt gerade diese Trennung von *play* und *games* im Deutschen Sprachgebrauch ein Problem dar, da beide Begriffe mit dem Wort Spiel übersetzt werden. Daher werden die englischen Begriffe in weiterer Folge beibehalten. Zudem kristallisiert sich heraus, dass aufgrund dieser sprachlichen Problematik eine detailliertere Betrachtung des Spielbegriffs von Nöten ist, um weitere Unterscheidungsmerkmale herauszuarbeiten.

5.2. PERFORMANCE CHART

Um nun einen Überblick über die einzelnen Kategorien mitsamt deren spezifischen Qualitäten zu erhalten, soll Richard Schechners Performance Chart herangezogen und erläutert werden. Die folgende Abbildung 11 zeigt dieses Modell Schechners auf. Die Kategorie *sports* wurde aus Gründen der Relevanz gestrichen. In Kapitel 5.3. soll vorliegendes Modell um den Zuordnungsversuch von *Rhythm 0*, in den dargestellten Qualitäten, ergänzt werden.⁶⁹

⁶⁷ Vgl. Freud, Sigmund, *Gesammelte Werke. Jenseits des Lustprinzips, Massenpsychologie und Ich-Analyse, Das Ich und das Es*, Band 13, Anna Freud (Hg.), Frankfurt am Main: Fischer 1999 (Orig. London: Imago 1940), S. 11–15

⁶⁸ Schechner, *Performance Theory*, S. 24

⁶⁹ Siehe S. 40

	Play	Games	Theater	Ritual
Special ordering of time	Usually	Yes	Yes	Yes
Special value for objects	Yes	Yes	Yes	Yes
Non-productive	Yes	Yes	Yes	Yes
Rules	Inner	Frame	Frame	Outer
Special place	No	Often	Yes	Usually
Appeal to other	No	Often	Yes	Yes
Audience	Not necessarily	Not necessarily	Yes	Usually
Self-assertive	Yes	Not totally	Not totally	No
Self-transcendent	No	Not totally	Not totally	Yes
Completed	Not necessarily	Yes	Yes	Yes
Performed by group	Not necessarily	Usually	Yes	Usually
Symbolic reality	Often	No	Yes	Often
Scripted	Sometimes/No	No	Yes	Usually

Abbildung 4: Performance Chart nach Richard Schechner⁷⁰

Die grundlegenden Qualitäten scheinen für *Rhythm 0* nicht alle auf Antrieb zuordenbar zu sein und bedürfen noch einer detaillierteren Diskussion. Es sei aber festgehalten, dass sich folgende Qualitäten bereits aus der ästhetischen Analyse ergaben, wie: die spezielle Anordnung von Zeit und Raum, die Bedeutung der Objekte, die Nicht-Produktivität, die Geschlossenheit der Performance, sowie das Ansprechen anderer. Die restlichen, etwas komplexeren Qualitäten sollen nun in weiterer Folge dargestellt werden, um eine Zuordnung von *Rhythm 0* zu ermöglichen.

5.2.1. RHYTHM 0 – RULES!

Richard Schechner räumt in seiner *Performance Theory* den Regeln einen ganz besonderen Stellenwert ein und verwendet sie als eines der Unterscheidungsmerkmale der unterschiedlichen Kategorien:

„The definitive break between games, sports, and theater on the one hand, and play and ritual on the other, is indicated by the different quality and use of the rules that govern the activities. These distinctions in the rules are the keys to more general distinctions.“⁷¹

Analysiert man *Rhythm 0* hinsichtlich seines inhärenten Regelwerkes, so kann dieses auf zwei Ebenen aufgefächert werden. Zum einen bestehen sie aus einem inneren Regelwerk, welches Marina Abramović zu Beginn der Performance, bereitstellt. Dieses wurde bereits im Vorfeld von der Künstlerin formuliert und entspricht dem Performance-Text. Diese inneren Regeln sind in Bezug auf die Länge, den Ort und die zu verwendenden Gegen-

⁷⁰ Vgl. Schechner, *Performance Theory*, S. 16

⁷¹ Ebd., S. 15

stände festgelegt. Daneben ist ebenso der Duktus der Performance, wenn auch nur puristisch, festgehalten: „I am the object. During this period I take full responsibility.“⁷² Zum anderen wird den RezipientInnen durch die aktive Partizipation und das Eingreifen in die Performance ein Rahmen zur Verfügung gestellt. Dieser steht ganz im Sinne einer Handlungsaufforderung, versteht sich aber keineswegs als moralische Grenzziehung seitens der Performerin. Die Ko-AkteurInnen werden also dazu verpflichtet, eigene Regeln zu etablieren. Diese können entweder für das Kollektiv, oder aber für das einzelne Individuum gelten. Somit kann das Regelwerk von *Rhythm 0* als eine Kombination von einer im Vorfeld etablierten übergeordneten Rahmung und inneren Regeln, sowohl seitens der Performerin als auch seitens der Ko-AkteurInnen, angesehen werden. Demnach kann konstatiert werden, dass in Anbetracht des Regelwerks eine klare Hierarchie festgestellt werden kann. *Rhythm 0* präsentiert sich in Folge als Machtkonstrukt, innerhalb dessen Marina Abramović buchstäblich ein doppeltes Spiel spielt. Im weiteren Verlauf soll nun näher auf den Aspekt der Partizipierenden und des Publikums eingegangen werden.

5.2.2. AUDIENCE VS. PERFORMED BY GROUP

Diese beiden Qualitäten entsprechen in gewisser Weise zwar dem Kern der Performance und sind ganz wesentlich für den Verlauf der Performance verantwortlich, dennoch sind sie in keinem Fall auf alle Partizipierenden und den gesamten Zeitraum über gleich zu werten. Es war zwar ein Publikum im Raum anwesend, dieses ist allerdings über die gesamte Dauer der Performance Teil eines transformativen Prozesses zwischen Zuschauenden und Partizipierenden. Generell kann durchaus von einem Publikum gesprochen werden, da dieses jedoch aktiv in den Verlauf der Performance einschreiten konnte, scheint die Bezeichnung *Ko-AkteurInnen* wesentlich treffender. Diese Tatsache wirkt sich in Folge auf die Qualität *performed by group* aus. Obwohl *Rhythm 0* von einer Künstlerin initiiert wurde, kann dennoch davon gesprochen werden, dass die Performance in der Gruppe ausgeführt wurde und in einem kollektiven Schaffensprozess mündete.

Bei dem vorhandenen Zustand des Oszillierens zwischen Zuschauenden und Ko-AkteurInnen kann zudem der Erfahrungshorizont des Publikums mitgedacht werden. Beim Eintreten in den performativen Raum wusste das Publikum wohl kaum Bescheid darüber, was es in den nächsten Stunden erwarten würde.

⁷² Biesenbach, *Marina Abramovic. The Artist Is Present*, S. 74

Insbesondere, da Marina Abramović den Großteil der RezipientInnen, nach den Ausführungen vom Kritiker Thomas McEvilley, auf der Straße akquiriert hatte: „[...] Abramović appeared at her opening in Naples along with a random crowd brought in off the street, with some art world aficionados.“⁷³. Somit kann angenommen werden, dass sich unter ihnen lediglich ein kleiner Teil von KennerInnen befand. Da *Rhythm 0* die letzte Performance aus der *Rhythm*-Reihe war, hatte aber vielleicht gerade dieser kleine Teil eine Vorahnung und gewisse Erwartungshaltungen. Denn, wie bereits beschrieben, waren schon die vorhergehenden Performances riskant und gefährlich. So waren die RezipientInnen, beispielsweise schon bei *Rhythm 5* dazu herausgefordert in die Performance aktiv einzugreifen. Jener Eingriff war allerdings als Rettungsmaßnahme von Marina Abramović zu werten, welche sonst wohl zwischen den Flammen erstickt wäre. Die Partizipation bei *Rhythm 5* war in diesem Sinne komplementär zu jener bei *Rhythm 0*.

5.2.3. SCRIPTED

Eine weitere nicht ganz leichte Zuordnung betrifft die Qualität *scripted*. Obwohl eine Rahmung von *Rhythm 0* bereits im Vorfeld niedergeschrieben wurde, kann zwar in einem entfernten Sinn von *scripted* gesprochen werden, dennoch steht dieser Performance-Text⁷⁴ in keinem Verhältnis zu einem Dramentext. Als niedergeschrieben erscheint hier eher das Regelwerk und keineswegs der Ablauf der Performance, da dieser im Vorfeld schwer abzuschätzen war oder zumindest nicht in einer Form schriftlich festgehalten und vorhergesagt wurde.

5.2.4. SOCIAL/SYMBOLIC REALITY

Eine *symbolic reality* scheint nicht von vornherein geplant gewesen zu sein, sondern ergab sich gewissermaßen erst in der nachträglichen Auseinandersetzung mit *Rhythm 0*. Obwohl Marina Abramović natürlich durch die Auswahl der 72 Gegenstände durchaus mit Symbolträchtigkeiten spielte. Die während der Performance vorhandene soziale Realität entsprach jedoch nicht einer alltäglichen Situation, sondern ist eben in Regeln eingebettet, welche eine Parallele schufen. Dennoch ist eine Interpretation hinsichtlich der Gewalttätigkeit von Menschen, unter ganz bestimmten Voraussetzungen, möglich.

⁷³ McEvilley, „The Serpent in the Stone“, *Marina Abramović. Objects performance video sound*, S. 46

⁷⁴ Vgl. Abbildung 10, S. 21

5.2.5. SELF-ASSERTIVE – SOCIAL – SELF-TRANSCENDET

Abschließend soll noch näher auf die Begriffe *self-assertive* (selbst-bestimmt) und *self-transcendent* eingegangen werden. Die differenziertere Betrachtung soll in einer weiteren Tabelle näher aufgezeigt werden, um das Bild zu vervollständigen.

<i>Self-assertive</i> "I": +	<i>Social</i> "We": ±	<i>Self-transcendent</i> "Other": –
Play	Games Sports Theater	Ritual
Rules established by player	Rules establish frames: "Do" (freedom), "Don't Do"	Rules given by authority
Pleasure principle, Eros, id, private world, assimilation	Balance between pleasure and reality principles, ego, accommodation	Reality principle, Thanatos, superego

Abbildung 5: *Self-assertive und Self-transcendent*⁷⁵

Als Pole seiner Darstellung markiert Schechner zum einen *play* und zum anderen *ritual*; *games* und *theater* verortet er dazwischen. „Games, sports and theater (dance, music) mediate between these extremes. It is in these activities that people express their social behavior. These three groupings constitute a continuum, a sliding scale with many overlaps and interplays.“⁷⁶ *Play* kann nun als selbst-bestimmt und dem Lustprinzip dienend angesehen werden, in welchem der Spieler seine eigenen Regeln etabliert. Bleibt man bei der Terminologie Freuds, so steht es für das Es im Sinne der „Lagerstätte der grundlegenden Triebe.“⁷⁷

An dieser Stelle sei noch darauf verwiesen, dass sich Richard Schechner in seiner Begrifflichkeit oftmals an psychoanalytischen Termini anlehnt und immer wieder an Freud'sche Theorien anknüpft, insbesondere an jene des Lustprinzips und dem Strukturmodell der Psyche. Dem Lustprinzip schreibt Freud in der psychoanalytischen Theorie zu, dass es den Ablauf aller seelischen Vorgänge automatisch reguliert. Das Realitätsprinzip ist nach Freud die Antipode des Lustprinzips, welches vom Selbsterhaltungstrieb des Ichs beeinflusst ist und dadurch eine zeitweilige Duldung einer Unlust durchsetzt und das Lustprinzip gewissermaßen in eine Warteschleife verbannt.⁷⁸

⁷⁵ Schechner, *Performance Theory*, S. 17

⁷⁶ Ebd., S. 15

⁷⁷ Gerrig, Richard/Philip Zimbardo, *Psychologie*, München: Pearson 2008¹⁸, S. 518

⁷⁸ Vgl. Freud, *Gesammelte Werke. Jenseits des Lustprinzips, Massenpsychologie und Ich-Analyse, Das Ich und das Es*, S. 3–6

Beim Ritual hingegen sind die Regeln von einer Autorität gegeben, es entspricht dem freudschen Über-Ich und untersteht nach Schechner dem Realitätsprinzip. Hieraus ergibt sich allerdings die Problematik, dass Schechner eine andere Zuordnung trifft als Freud. Betrachtet man nämlich das Strukturmodell der Psyche, so ordnet Freud dem Über-Ich die Funktion als „Speicher der Werte eines Individuums, einschließlich der moralischen Einstellungen, die von der Gesellschaft gelernt wurden“⁷⁹ zu. Das Realitätsprinzip hingegen verortet er im Ich als

„der realitätsgebundene Aspekt, der den Konflikt zwischen den Impulsen des Es und den Anforderungen des Über-Ichs schlichtet. Das Ich repräsentiert die persönliche Sicht einer Person auf die materielle und soziale Realität – ihre bewussten Überzeugungen über die Ursachen und Konsequenzen von Verhalten.“⁸⁰

Schechner hingegen ordnet *games* und *theater* dem Ich, in Form einer Ausgewogenheit von Lust- und Realitätsprinzip, zu. Seine Kategorie *Social* dient im Sinne Schechners der Etablierung einer Gemeinschaft mit entsprechenden sozialen Normen. Das Regelwerk bewegt sich demnach in einem moralischen Kontext zwischen dem Ausdruck der persönlichen Freiheit im Handeln und auferlegten Grenzen. Es bleibt daher stark zu hinterfragen, in wie weit dieses Schema dann überhaupt, in dieser Form angewendet werden kann.

5.3. EIN ZUORDNUNGSVERSUCH ZU SCHECHNERS KATEGORIEN

Nach der Diskussion und Auffächerung der einzelnen Qualitäten soll nun für *Rhythm 0* ein Zuordnungsversuch erfolgen. Dazu soll nochmals der Blick auf Richard Schechners Performance Chart geworfen werden, welches um *Rhythm 0* ergänzt wurde.

	Play	Games	Theater	Ritual	<i>Rhythm 0</i>
Special ordering of time	Usually	Yes	Yes	Yes	Yes
Special value for objects	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
Non-productive	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
Rules	Inner	Frame	Frame	Outer	Inner / Frame
Special place	No	Oftentimes	Yes	Usually	Yes
Appeal to other	No	Oftentimes	Yes	Yes	Yes
Audience	Not necessarily	Not necessarily	Yes	Usually	Yes / Ko-actors
Self-assertive	Yes	Not totally	Not totally	No	Not totally
Self-transcendent	No	Not totally	Not totally	Yes	Not totally
Completed	Not necessarily	Yes	Yes	Yes	Yes
Performed by group	Not necessarily	Usually	Yes	Usually	Partially
Symbolic reality	Oftentimes	No	Yes	Oftentimes	Not totally
Scripted	Sometimes/No	No	Yes	Usually	Not totally

Abbildung 6: Performance Chart mit Rhythm 0

Es ist festzuhalten, dass es sich bei all diesen Kategorien um sehr komplexe Systeme handelt, die nicht strikt voneinander getrennt betrachtet werden können und es innerhalb

⁷⁹ Gerrig/Zimbardo, *Psychologie*, S. 518

⁸⁰ Ebd., S. 518

dieser Kategorien unweigerlich zu Überschneidungen, Vermengungen und Mischformen kommen kann. Dennoch sollen diese Kategorien und Qualitäten dazu dienen, eine Zuordnung von *Rhythm 0* zu ermöglichen. Dazu soll zunächst ein Ausschlussverfahren angewandt werden.

5.3.1. UNTERHALTUNG UND WIRKSAMKEIT

In der Differenzierung von Theater und Ritual bringt Schechner ergänzend zu Vorangegangenem zwei wesentliche Unterscheidungsmerkmale dieser beiden Kategorien mit in den Diskurs. Diese sind einerseits die Wirksamkeit (*efficacy*) des Rituals und der Spaß (*fun*) im Zusammenhang mit dem Theater.

„The basic polarity is between efficacy and entertainment, not between ritual and theater. Whether one calls a specific performance ‘ritual’ or ‘theater’ depends mostly on context and function. A performance is called theater or ritual because of where it is performed, by whom, and under what circumstances. If the performance’s purpose is to effect transformations – to be efficacious – then the other qualities listed under the heading ‘efficacy’ will most probably also be present, and the performance is a ritual. And vice versa regarding the qualities listed under ‘entertainment’. No performance is pure efficacy or pure entertainment.“⁸¹

Somit kann sowohl dem Theater, als auch dem Ritual ein ganz bestimmter Zweck zugeschrieben werden, der außerhalb des reinen Tuns respektive seinem Selbstzweck liegt. Doch lässt sich *Rhythm 0* nun tatsächlich einer Wirksamkeit oder einem Spaß zuordnen? Nein. Denn das besondere an der vorliegenden Performance scheint eben weder der Unterhaltungsfaktor, noch der Wirkungsfaktor zu sein. Obwohl einige der Ko-AkteurInnen mit Sicherheit eine Art von Spaß empfanden, war dieser Faktor wohl kaum die ausschlaggebende Antriebskraft für die Handlungen der Ko-AkteurInnen. Ebenso wenig kann die Qualität Spaß als Zweck, sowohl seitens der Künstlerin, als auch seitens der Performance selbst betrachtet werden. Umgekehrt verhält es sich ähnlich mit dem Ritual. Eine Wirksamkeit, insbesondere eine mediale, könnte zwar von Marina Abramović angestrebt worden sein, ausgehend von der Perspektive der Ko-AkteurInnen hätte die Vollendung der Wirksamkeit allerdings den Tod der Künstlerin bedeutet. Es soll nun konstatiert werden, dass die Analyse von *Rhythm 0* dem Selbstzweck, dem reinen Tun respektive nicht-Tun zugeordnet wird und daher eine Kategorisierung von Ritual oder Theater ausgeschlossen wird. Um diese Konsequenz zu untermauern sollen weitere Ausschlusskriterien, anhand des Performance Charts, diskutiert werden.

⁸¹ Schechner, *Performance Theory*, S. 130

5.3.2. AUSSCHLUSSKRITERIEN FÜR THEATER UND RITUAL

In der Kategorie Theater liegt das Ausschlusskriterium für *Rhythm 0* insbesondere in der Partizipation des Publikums. Dieser Aspekt des aktiven Eingreifens in das Bühnengeschehen wird vom Dispositiv Theater grundsätzlich ausgeschlossen, abgesehen von vereinzelten Ausnahmen. Zudem schreibt Richard Schechner dem Theater ein besonderes Verhältnis zur Realität zu:

„The ‚theatrical frame‘ allows spectators to enjoy deep feelings without feeling compelled either to intervene or to avoid witnessing the actions that arouse those feelings. [...] Theater, to be effective, must maintain its double or incomplete presence, as a **here-and-now performance of there-and-then events.**“⁸²

So gesehen steht das Theater unter dem Duktus des Als-ob und erscheint als konsequenzvermindertes Bühnengeschehen, was für *Rhythm 0* keineswegs festgestellt werden kann.

Um genauer auf die Ausschlusskriterien des Rituals eingehen zu können, soll zunächst der Blick auf die Definition von Richard Schechner gelenkt werden: „Ritual is strictly programmed, expressing the individual’s submission to forces ‚larger‘ or at least ‚other‘ than oneself. Ritual epitomizes the reality principle, the agreement to obey rules that are given.“⁸³ In der Fußnote schließt sich Richard Schechner der Definition des Rituals des US amerikanischen Psychiaters Eric Berne an: „a ritual is a stereotyped series of simple complementary transactions programmed by external forces. ... The form of a ritual is parentally determined by tradition. [...]“⁸⁴ Somit spielen die Regeln von *Rhythm 0* eine ganz besondere Rolle. Während das Regelwerk der Performance von einer Einzelperson, einer Künstlerin, geschaffen wurde, so gelten beim Ritual gesellschaftlich manifestierte und allgemein anerkannte Regeln, die zudem von einer Autorität vorgegeben sind. Des Weiteren sind es gerade diese von außen vorgegebenen Regeln wie moralische Grundsätze des sozialen Zusammenlebens, die während *Rhythm 0* außer Kraft gesetzt wurden. Gerade in dieser Negierung der *self-transcendence* während der Performance wird damit ebenso das Vorhandensein eines Über-Ichs negiert. Nicht die metaphysische Welt bestimmt *Rhythm 0*, sondern das „In-der-Welt-sein“ von Künstlerin und Ko-AkteurInnen.

⁸² Schechner, *Performance Theory*, S. 190

⁸³ Ebd., S. 15

⁸⁴ Ebd., S. 25, zitiert nach: Berne, Eric, *Games People Play*, New York: Grove Press 1964, S. 36ff

5.3.3. PERSPEKTIVEN ZWISCHEN GAME UND PLAY

Nach dem Ausschluss von Theater und Ritual verbleiben nun lediglich die beiden Kategorien *game* und *play*. Hier können die häufigsten Übereinstimmungen mit *Rhythm 0* festgestellt werden. Jedoch kann konstatiert werden, dass ein weiterer Ausschluss nicht möglich zu sein scheint. Die beiden verbleibenden Kategorien überlappen sich zwar in gewissen Aspekten, dennoch bleibt eine differenzierte Betrachtung der Pole Künstlerin und Ko-AkteurInnen unabdinglich. Nun gilt es in einem weiteren Schritt die Perspektiven aufzufächern und die Unterschiede herauszuarbeiten.

Dabei erscheinen insbesondere die beiden Qualitäten *self-assertive* und *social*⁸⁵ als tragende Unterscheidungsmerkmale zu fungieren. Wie bereits in Kapitel 5.2.5. dargestellt ordnet Richard Schechner dem *play* die Qualität *self-assertive*, unter dem Duktus des Ich, und dem *game* eine ausgewogene soziale Komponente zu. Marina Abramović kann in ihrer Funktion als Performerin dem *play* zugeordnet werden. Das Ich steht im Mittelpunkt, die Regeln wurden von der Künstlerin entworfen. Was während der Performance geschieht oder nicht geschieht liegt ganz in ihren Händen respektive ihrer Verantwortung. Von besonderer Bedeutung ist zudem, dass gerade diese Haltung für die Ko-AkteurInnen im Verborgenen bleibt. Marina Abramović tritt als passives Objekt vor ihr Publikum und verharrt in ihrer passiven Rolle. Dennoch wäre ein Abbruch ihrerseits grundsätzlich möglich gewesen, da schließlich sie die Schöpferin ihres privaten *play* war.

Für das Publikum, respektive die Ko-AkteurInnen gestaltete sich die Ausgangslage jedoch ein wenig anders. Ihnen wurde bereits ein Rahmen vorgegeben, in welchem sie handeln und sich bewegen konnten. Sie fanden eine Situation vor, in welcher sie sich zwar zurechtfinden mussten, allerdings keinen Einfluss auf das Grundgerüst des *play* hatten. Ihnen waren lediglich die Möglichkeiten des Tuns oder Nicht-tuns gegeben. Zudem funktionierte *Rhythm 0* nur durch die Integration des künstlerischen Ichs in die Handlungen der Ko-AkteurInnen. Das Individuum der Performerin oszillierte zwischen ich und wir, dem Lust- und dem Realitätsprinzip. Dadurch stellt sich, so die These, zwischen Marina Abramović und dem Publikum eine Spielsituation ein. Für die Ko-AkteurInnen handelt es sich demnach um ein *game*. Da die Begrifflichkeiten jedoch noch nicht ausreichend differenziert dargestellt werden konnten, sollen der Spielbegriff und dessen Verbindung mit *Rhythm 0* aufgrund der hohen Komplexität im folgenden Kapitel näher diskutiert werden.

⁸⁵ Vgl. Abbildung 12, S. 39

6. LUDI INCIPIANT

Im Anschluss an Richard Schechners *Performance Theory* soll nun ein fokussierter Blick auf den Begriff des Spiels und damit verbundene Theorien gelegt werden. Spiele sind seit jeher eng mit der sozialen, gesellschaftlichen, kulturellen und individuellen Entwicklung des Menschen verbunden. Sie dienen nicht nur der Einübung von Praxen und Normen, sondern bieten auch den entsprechenden Rahmen, um diesen zu sprengen und Grenzen des alltäglichen Lebens zu überschreiten. Körper werden bis an den Rand der Belastbarkeit getrieben, Massen geraten in ekstatische Zustände und MitspielerInnen treten sich in riskanten Konkurrenzkämpfen gegenüber, mitunter auf Leben und Tod. Gesetze werden im Spiel aufgehoben und durch selbstformulierte Regeln ersetzt. Mit dem Spiel eröffnet sich eine Sphäre abseits der Realität, welche neben Gefahren auch die Möglichkeit unermesslichen Vergnügens für die MitspielerInnen birgt. Trotz all der verschiedenen Varietäten innerhalb des Spielekosmos werden in kaum einem anderen Dispositiv Physis und Psyche derart stark verknüpft und auf die Probe gestellt.

„Die Konjunktur des Spielbegriffs kennzeichnet den Übergang von einer bürgerlichen Erwerbs- und Leistungsgesellschaft zu einer Chancen- und Risikogesellschaft, Spiel ist zugleich, wie stets in der Geschichte, ein Krisenphänomen: Einerseits skizziert die ludische Kultur Modi neuer Formen von Geselligkeit, andererseits verweist ihre Herrschaft auf reale Bedrohungen und Ängste.“⁸⁶

Die gesellschaftliche Bedeutung von Spielen wird mit einem Seitenblick auf das römische Reich besonders deutlich. Neben der Massenunterhaltung des Pöbels dienten die circensischen Spiele hauptsächlich der Sicherung der machtpolitischen Stellung des Kaisers. Doch wieso in weite Ferne blicken, auch heute noch wird von einer Kanzlerin wie Angela Merkel erwartet, dass sie bei einer Weltmeisterschaft die deutsche Nationalmannschaft im Stadion unterstützt. Sponsoren aus der Privatwirtschaft investieren Milliarden in das Geschäft mit der Massenunterhaltung. So scheint sich auch heutzutage noch Juvenals satirisches Statement zum Verlangen seiner Landsleute nach „*panem et circenses*“⁸⁷ zu behaupten. Anhand dieser Beispiele soll lediglich demonstriert werden, dass einst wie heute innerhalb des Spielekosmos auch machtpolitische Komponenten involviert sind. Dem Begriff des Spiels liegt zudem eine große Pluralität und Vielseitigkeit zugrunde, wie der Philosoph Dieter Mersch erörtert:

⁸⁶ Fuchs, Mathias/Ernst Strouhal (Hg.), *Das Spiel und seine Grenzen. Passagen des Spiels II*, Wien: Springer 2010, S. 5

⁸⁷ http://universal_lexikon.deacademic.com/109570/panem_et_circenses, 29.05.2015

„Spielen kann demnach viel bedeuten. Es gibt teleologische Spiele, die auf Gewinn und Erfolg ausgerichtet sind, fiktionale Spiele oder das Fort-da Sigmund Freuds sowie symbolische Rituale und Kinderspiele oder Theater, Schauspiel und Witz, aber auch die Absicht entstandenen und lediglich auflesbaren *ludi naturae*, die wie das Spiel des Lichts auf der Wasseroberfläche mit dem Kontingenten und Akausalen in Verbindung gebracht werden können.“⁸⁸

Welche Bedeutung kommt aber nun der Perspektive des Spiels innerhalb der Analyse von Maria Abramovičs Performance zu? Kann *Rhythm 0* überhaupt der Sphäre des Spiels zugerechnet werden? Welche Schlüsse lassen sich auf den Verlauf der Performance ziehen? Und in wie weit ist es durch die Kategorisierung als Spiel möglich, die Grenzziehungen und -überschreitungen zu markieren? Diese und andere Fragen sollen nun in weiterer Folge anhand der kulturwissenschaftlichen Betrachtungsweise Johan Huizingas Theorie des *Homo Ludens* und der soziologischen Perspektive des Spiels vom französischen Soziologen und Philosophen Roger Caillois näher beleuchtet werden. Ergänzt werden diese Theorien mit zeitgenössischen Perspektiven des Philosophen und Performance-Künstlers Arno Böhler sowie der Performancewissenschaftlerin Krassimira Kruschkova. Auch Richard Schechner bezieht sich in seiner *Performance Theory* auf Huizingas Werk: „Huizinga’s *Homo Ludens* made it possible to speak of play in a full variety of cultural contexts. Huizinga connects playing to ritual, and stresses the importance of sacred time/place and of contest [...]“⁸⁹. Deshalb erscheint es besonders schlüssig gerade Johan Huizingas Theorie in der Zusammenschau mit Richard Schechners *Performance Theory* in weiterer Folge zu diskutieren. Welche Verbindungen können zwischen Spiel und Kunst im Allgemeinen hergestellt werden? In wie weit kann Kunst grundsätzlich als Spiel verstanden werden, und in welchem Konnex steht diese Verbindung von Kunst und Spiel bei der Performance *Rhythm 0*?

6.1. KUNST UND SPIEL

Schiller, Fichte, Schopenhauer, Duchamp, Dostojewski, Schnitzler, Nietzsche, um nur einige zu nennen. Sie alle setzten sich intensiv mit dem Spielbegriff auseinander, diskutierten ihn im Kontext ihrer Zeit und bauten um ihn herum Theorien, Weltanschauungen und Kunstwerke. Dem Begriff des Spiels ist zudem ein hohes Maß an Historizität eingeschrieben. Diese Tatsachen zeigen auf, wie komplex sich die Auseinandersetzung mit ihm gestaltet.

⁸⁸ Mersch, Dieter, „Spiele des Zufalls und der Emergenz“, *Maske und Kothurn* 54/4, 2008, Wien: Böhlau 2008, S. 19

⁸⁹ Schechner, *Performance Theory*, S. 100

Um nun jedoch den Rahmen der vorliegenden Arbeit nicht zu überschreiten, soll eine zeitgenössische Perspektive der Verbindung von Kunst und Spiel herangezogen werden. Krassimira Kruschkova und Arno Böhler sprechen in ihrem Vorwort zu der Ausgabe *Dies ist kein Spiel* der Fachzeitschrift *Maske und Kothurn* dem Konnex von Spiel und Kunst ein Paradox zu, welches gerade mit dem Blick auf *Rhythm 0* ganz wesentliche Bedeutungsebenen herausstreicht, und zwar die Verunsicherung und das Ereignis:

„[...] so könnte man in Bezug auf das künstlerische Spiel ein Paradox formulieren: Gleichzeitig mit der Exposition der ‚this is play‘-Botschaft wird in der Kunst gerade die augenblickliche, abgründige Verunsicherung, ob es sich überhaupt um ein Spiel handelt, zum Ereignis.“⁹⁰

Kruschkova und Böhler wiederum beziehen sich auf den Philosophen und Kunsthistoriker Hans Ulrich Reck, welcher in seinem Artikel *Terrain und Entwurf. Zur Bedeutung von Theorien über „Spiel“ für Ästhetik und bildende Kunst* eine historische Verbindung zwischen dem verstärkt auftretenden Ludischen mit fundamentalen gesellschaftlichen Krisen herstellt. Im Sinne einer Kapitalismuskritik würde heutzutage das Risikospiele die Arbeit als substantielles Schaffen ersetzen. Dieses Risikospiele bringt Reck in einen direkten Vergleich mit dem Spiel und dem Rausch und greift auf die caillouis'schen Kategorie der *Ilinx* zurück. Gerade in den Versprechungen des Ludischen und den damit verbundenen gesellschaftlichen Krisen, verortet er eine Herausforderung für die Kunst.⁹¹

„Kunst heute, unbesehen ihrer medialen Ausrichtung oder Werkverfassung, wäre, auf der Höhe der Revokation des Ludischen durch den Ernstfall eines serialisierten, selbstwidersprüchlichen Überlebensgebotes, selber Kunst der Paradoxie und Kunst der Erfahrung.“⁹²

Nicht nur dem Begriff der Krise und des Risikos wird in *Rhythm 0* eine immense Bedeutung zugemessen, wie in weiterer Folge noch detaillierter diskutiert werden wird, sondern auch dem Aspekt der Erfahrungshorizonte und -welten. So schreibt Hans Ulrich Reck über die Synergien von Spiel und Kunst:

⁹⁰ Böhler, Arno/Krassimira Kruschkova, „Dies ist kein Spiel. Spieltheorien im Kontext der zeitgenössischen Kunst und Ästhetik“, *Maske und Kothurn* 54/4, 2008, Wien [u.a.]: Böhlau 2008, S. 7

⁹¹ Vgl. Reck, Hans Ulrich, „Terrain und Entwurf. Zur Bedeutung von Theorien über ‚Spiel‘ für Ästhetik und bildende Kunst“, *Kunstforum* Band 176, 2005, Hg. Mathias Fuchs, http://creativegames.org.uk/publications/Kunstforum/Bd_176_reck.htm, 21.10.2015

⁹² Ebd., 21.10.2015

„Wo der freiheits- und utopie-emphatisch aufgeladene Spielbegriff den autonomen Entwurf eines nicht mehr verstellten, nicht länger entfremdeten Menschen verspricht – ganz abgesehen vom Grad der illusionären Verharmlosung solch eines angeblich holistischen Entwurfs in einer gewalttätigen Welt –, dort insistiert künstlerische Radikalität auf der brechenden Praktik des Ludischen, das die Welt in Schnittstellen konzipiert, um ein Ganzes in eine Vielzahl widerstrebender Experimentalanordnungen zu zerlegen.“⁹³

Bezieht man die Worte von Hans Ulrich Reck nun nicht nur auf die Kunst im Allgemeinen, sondern fokussiert sie auf *Rhythm 0*, so können interessante Parallelen konstatiert werden. Zum einen die Betonung von Freiheit und der ihr inhärente Faktor der Utopie, sowie die Versprechung eines ganzheitlichen, abgeschotteten Systems außerhalb eines Alltags, mit all seinen negativen Aspekten. *Rhythm 0* kann daher, in all seiner Radikalität als eine dieser Experimentalanordnungen, im Sinne eines Spiels, betrachtet werden, welche nicht nur einen Holismus, sondern alles und jeden in Frage stellt.

So soll nun gerade dieser Spielbegriff in weiterer Folge geöffnet werden, um verschiedene Perspektiven und Begrifflichkeiten innerhalb des Diskurses auf Marina Abramovičs *Rhythm 0* anzuwenden.

6.2. DAS SPIEL ALS GRUNDLAGE DER KULTUR

Es war der niederländische Kultur- und Sprachwissenschaftler Johan Huizinga, der sich in den späten 1930er Jahren, als einer der ersten Wissenschaftler mit dem Spiel als kultureller Praxis auseinandersetzte. Nach dem *Homo Sapiens* und dem *Homo Faber* etabliert er in seiner Theorie den *Homo Ludens*. Bis heute beeinflusst der *Homo Ludens* aktuelle spieltheoretische Diskurse und gilt als eine der ersten kultur- und sprachwissenschaftlichen Auseinandersetzungen mit der Theorie des Spiels. Den Fokus seiner Argumentation legt er auf das Spiel als Kulturerscheinung und als eigenständiger Kulturfaktor. Laut seiner ersten These sind bereits alle großen ursprünglichen Betätigungen des menschlichen Zusammenlebens vom Spiel durchwoben.⁹⁴ Als Beispiele dazu nennt er die Sprache, den Mythos sowie den Kult und sieht darin den Ursprung der großen Triebkräfte des Kulturlebens⁹⁵: „Recht und Ordnung, Verkehr, Erwerb, Handwerk und Kunst, Dichtung, Gelehrsamkeit und Wissenschaft.“⁹⁶ Doch er unternimmt noch eine wichtige Abgrenzung und konstatiert, dass:

⁹³ Reck, „Terrain und Entwurf. Zur Bedeutung von Theorien über ‚Spiel‘ für Ästhetik und bildende Kunst“, *Kunstforum* Band 176

⁹⁴ Vgl. Huizinga, Johan, *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt 2013²³, (Orig. 1938), S. 12

⁹⁵ Vgl. Huizinga, *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, S. 13

⁹⁶ Ebd., S. 13

„[...] Kultur durch einen Entwicklungsprozeß aus Spiel hervorgeht, in der Weise, daß etwas, was ursprünglich Spiel war, später in etwas übergegangen wäre, was nicht mehr Spiel ist und nun Kultur genannt werden kann. Im folgenden [sic!] soll vielmehr gezeigt werden, daß Kultur in Form von Kultur entsteht, daß Kultur anfänglich gespielt wird.“⁹⁷

Erst durch diese Abgrenzung spricht er Spiel und Kultur auch einen reflexiven Charakter zu. Somit kann das Spiel als Spiegel der Gesellschaft und umgekehrt fungieren. Doch welchen Zusammenhang schlägt Huizinga nun für die Verbindung von Spiel und Kultur vor? Scheinbar fehlt ein gemeinsamer Nenner, doch diesen beschreibt er wie folgt: „Es liegt auf der Hand, daß der Zusammenhang von Kultur und Spiel namentlich in den höheren Formen des *sozialen Spiels* zu suchen ist, dort, wo es in geordnetem Handeln einer Gruppe oder einer Gemeinschaft oder aber zweier einander gegenüberstehenden Gruppen besteht.“⁹⁸ Um die Formen des sozialen Spiels begrifflich zu machen, untersuchte Johan Huizinga an späterer Stelle Spielelemente aus historischer Perspektive und umschreibt den Spielgehalt der Epochen vom römischen Reich bis in die Moderne.

Den kulturschaffenden Faktor des Spiels legt er also nicht in die Entwicklungsprozesse von Spiel über Ernst zu Kultur, sondern in die soziale Komponente des Spielcharakters. Voraussetzung ist eine Gemeinschaft, oder zumindest zwei Personen, denn eine einzelne Person ist seiner Ansicht nach nur in eingeschränktem Maße dazu fähig Kultur zu schaffen. Johan Huizinga entbindet also die individuelle Komponente von Kultur.

6.2.1. ETYMOLOGIE DES SPIELBEGRIFFS

Es ist erneut Johan Huizinga, welcher sich intensiv mit der Etymologie des Spielbegriffs in verschiedenen Sprachen und Kulturkreisen auseinandersetzte. In den romanischen Sprachen findet man zwei unterschiedliche Wortstämme mit ebenso unterschiedlichen Bedeutungsebenen. Zum einen *ludus, ludere*, es „umfasst das Kinderspiel, die Erholung, den Wettstreit, die liturgische und im allgemeinen auch die szenische Darstellung und das Glücksspiel.“⁹⁹ Zum anderen findet sich der Wortstamm *iocus, idocari*, welcher mit Scherz, Spaß, übersetzt werden kann. Interessanterweise hat sich nach Johan Huizinger gerade dieser Zweig in den romanischen Sprachen durchgesetzt und *ludus, ludere*, verdrängt.¹⁰⁰ In den germanischen Sprachen leitet sich der Begriff vom althochdeutschen *spil* ab, was so viel wie „Spiel, Scherz, Musik, Schauspiel, Instrumentenspiel, Possenspiel

⁹⁷ Huizinga, *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, S. 56f

⁹⁸ Ebd., S. 57

⁹⁹ Ebd., S. 46

¹⁰⁰ Vgl. Ebd., S. 46

bedeutete¹⁰¹. Im Mittelhochdeutschen entwickelte sich die Bedeutung des Begriffs *spil* hin zu „Tanz, Zeitvertreib, Scherz, Unterhaltung, Vergnügen“¹⁰². Besonders bemerkenswert ist jedenfalls die seit je her große Bedeutungsbreite des Spielbegriffs. Doch wie kann nun das Spiel definiert werden? Welche unterschiedlichen Spielarten umfasst der Begriff?

6.3. SPIEL IST...

Eine Erklärung dazu lieferte in seiner Vorreiterrolle Johan Huizinga. Er sieht im Spiel eine der Kultur inhärente und schöpferische Kraft, welche er wie folgt definiert:

„Der Form nach betrachtet, kann man das Spiel also zusammenfassend eine freie Handlung nennen, die als «nicht so gemeint» und außerhalb des gewöhnlichen Lebens stehend empfunden wird und trotzdem den Spieler völlig in Beschlag nehmen kann, an die kein materielles Interesse geknüpft ist und mit der kein Nutzen erworben wird, die sich innerhalb einer eigens bestimmten Zeit und eines eigens bestimmten Raums vollzieht, die nach bestimmten Regeln ordnungsgemäß verläuft und Gemeinschaftsverbände ins Leben ruft, die ihrerseits sich gern mit einem Geheimnis umgeben oder durch Verkleidung als anders von der gewöhnlichen Welt abheben.“¹⁰³

Damit stellt der Autor die wichtigsten Elemente des Spiels deutlich heraus. Besondere Bedeutungen tragen neben der Abgeschlossenheit von Raum und Zeit, einem Regelwerk, dem Sein außerhalb des Alltags und dem freien Handeln auch das Als-Ob und das Fehlen eines materiellen Nutzens. Es sei bereits an dieser Stelle darauf verwiesen, dass diese Definition lediglich als Anstoß eines spieltheoretischen Diskurses galt und mittlerweile viel differenziertere Betrachtungsweisen des Begriffs vorherrschen. Dennoch bildet diese Umschreibung eine wissenschaftliche Basis weshalb es unumgänglich ist, die Theorie des *Homo Ludens* in der vorliegenden Arbeit genauer zu betrachten und für *Rhythm 0* wesentliche Elemente herauszuarbeiten.

6.4. RHYTHM 0 – ALLES NUR EIN SPIEL?

Von Johan Huizingas Definition ausgehend können in einem ersten Schritt bereits Übereinstimmungen und Diversitäten in Bezug auf Marina Abramovičs *Rhythm 0* festgestellt werden. Diese Punkte sollen aber nun in weiterer Folge als Grundlage für die spieltheoretische Analyse von Marina Abramovičs Performance dienen und anhand von Huizingas Argumentationskette auf deren spielerischen Gehalt untersucht werden.

¹⁰¹ Köbler, Gerhard, *Althochdeutsches Wörterbuch*, 2014⁶, http://www.koeblergerhard.de/ahd/ahd_s.html, 17.10.2015

¹⁰² Ebd., 17.10.2015

¹⁰³ Huizinga, *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, S. 22

6.4.1. PRO LUDUS

„Alles Spiel ist zunächst und vor allem ein *freies Handeln*. [...]. Wie dem auch sei, für den erwachsenen und verantwortlichen Menschen ist das Spiel eine Funktion, die er ebensogut lassen könnte. Das Spiel ist überflüssig. Nur insoweit wird das Bedürfnis nach ihm dringend, als es aus dem Vergnügen an ihm entspringt.“¹⁰⁴

Das freie Handeln, insbesondere der Ko-AkteurInnen, steht wohl im Mittelpunkt von *Rhythm 0*. Sie sind es, welche durch die Freiheit im Handeln die Performance vorantreiben. Dieselbe Freiheit, allerdings unter anderen Voraussetzungen, hat auch Marina Abramović, obgleich die Wirkung zunächst eine andere ist. Dennoch ist die Passivität und Objektivität ihre freie Entscheidung und könnte jederzeit unterbrochen werden. Huizinga fügt aber der Dimension des freien Handelns noch die/eine Funktion des Spiels bei und zwar die Überflüssigkeit. Spiel ist keine lebenserhaltende Maßnahme. Dies kann ebenso für *Rhythm 0* konstatiert werden. Grundsätzlich ist die Performance im Sinne der Definition überflüssig. Die Verteilung des Vergnügens aller MitspielerInnen scheint sich hingegen nicht die Waage zu halten. Während einige der Ko-AkteurInnen auf den Bildern lachen und ihnen *Rhythm 0* augenscheinlich großes Vergnügen bereitet, sprechen die Tränen und der gequälte Gesichtsausdruck von Marina Abramović gegen ein Empfinden übermäßiger Freude. Dies ist wohl auch für die schützende Gruppe zu konstatieren, welcher der Spaßfaktor einiger Ko-AkteurInnen bald zu ausschweifend wurde. Insgesamt aber basiert *Rhythm 0* auf freiem Handeln, dieser Punkt scheint mit Huizingas Definition eindeutig übereinzustimmen.

Die nächste Variable ist die Notwendigkeit einer Sphäre außerhalb des Alltags. „*Spiel ist nicht das «gewöhnliche» oder das «eigentliche» Leben*. Es ist vielmehr das Heraustreten aus ihm in eine zeitweilige Sphäre von Aktivität mit einer eigenen Tendenz.“¹⁰⁵ Zweifelsohne bildete das gesamte Setting der Performance ein außergewöhnliches Ereignis, welches sich von den alltäglichen Erfahrungen, sowohl der Performerin als auch der Ko-AkteurInnen, abgrenzte. Somit kann auch dieser Aspekt als zutreffend beschrieben werden. In einem nächsten Schritt geht Huizinga auf die Raum-Zeit Komponente ein und stellt dabei folgenden Anforderungen an die Kategorie des Spiels:

„Das Spiel sondert sich vom gewöhnlichen Leben durch seinen Platz und seine Dauer. *Seine Abgeschlossenheit und Begrenztheit bilden sein drittes Kennzeichen*. Es «spielt» sich innerhalb bestimmter Grenzen von Zeit und Raum «ab». Es hat seinen Verlauf und seinen Sinn in sich selbst.“¹⁰⁶

¹⁰⁴ Huizinga, *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, S. 16

¹⁰⁵ Ebd., S. 16

¹⁰⁶ Ebd., S. 18

Der abgeschlossene Raum der Galerie und der im Voraus festgelegte zeitliche Rahmen von *Rhythm 0* sind ganz eindeutig festzustellen. Die Grenzen sind klar gesetzt, Zweifel sind gerade in diesem Punkt ausgeschlossen. Und auch die sinnstiftenden Grenzen liegen innerhalb der Performance selbst, zumindest während der vorgegebenen Zeit.

Eine ganz wesentliche Bedeutung legt Huizinga in das unbedingte Vorhandensein von Spielregeln bzw. einer gewissen Ordnung: „Jedes Spiel hat seine eigenen Regeln. Sie bestimmen, was innerhalb der zeitweiligen Welt, die es herausgetrennt hat, gelten soll. Die Regeln eines Spiels sind unbedingt bindend und dulden keinen Zweifel.“¹⁰⁷ Auch *Rhythm 0* hat seine eigenen Regeln, zwar sind diese sehr weit ausgedehnt aber dennoch vorhanden. Jedoch soll an dieser Stelle nur festgestellt werden, dass grundsätzlich Regeln existieren, eine konkretere Auseinandersetzung soll an späterer Stelle erfolgen.

In Hinblick auf die Bildung einer Gemeinschaft, im Sinne einer Ästhetik des Performativen, spricht auch dieser letzte Punkt dafür, *Rhythm 0* als Spiel kategorisieren zu können. Jedoch sind nun noch zwei wichtige Aspekte ausständig, die entgegen der vorherigen Ausführungen eine Trennung/Unterscheidung von Spiel und *Rhythm 0* unterstützen. Diese sollen in weiterer Folge genauer diskutiert werden.

6.4.2. CONTRA LUDUS

Zwei wesentliche Komponenten verbleiben noch zu untersuchen, in denen Huizinga Qualitäten des Spiels verortet. Zum einen das Fehlen eines materiellen Interesses und zum anderen das Vorhandensein eines Als-ob-Zustands. Daran scheiden sich nun die Voraussetzungen von *Rhythm 0* und markieren vielleicht gerade in diesen Punkten Grenzüberschreitungen, oder eben die Option, die Performance als Spiel zu definieren. In jedem Fall werden zusätzliche Fragen und Möglichkeiten der Interpretation aufgeworfen.

„[...] [D]ie Ziele, denen es [das Spiel] dient, liegen selber außerhalb des Bereichs des direkt materiellen Interesses oder der individuellen Befriedigung von Lebensnotwendigkeiten.“¹⁰⁸ Die Absenz der Befriedigung von Lebensnotwendigkeiten konnte bereits bestätigt werden, das materielle Interesse ist aber seitens der Künstlerin nicht ausgeschlossen. Obwohl sie noch in den Anfängen ihrer Karriere steckte, war Marina Abramović 1975 durchaus schon hauptberuflich als Künstlerin tätig. Es kann zwar nicht mit Sicherheit festgestellt werden, dennoch ist davon auszugehen, dass sie für *Rhythm 0* vom Studio Morra eine Gage erhielt und somit sehr wohl ein materielles Interesse an dieser Arbeit

¹⁰⁷ Huizinga, *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, S. 20

¹⁰⁸ Ebd., S. 17

hatte. Doch wie bei vielen KünstlerInnen stand vielleicht eher die persönliche Verwirklichung im Vordergrund und nicht der Wunsch nach Reichtum. Ganz davon abgesehen muss das materielle Interesse natürlich auch hinsichtlich seiner Gültigkeit für die Ko-AkteurInnen betrachtet werden, denn für sie spielte ebendieses keine Rolle. Sie mussten lediglich den Eintritt für die Performance bezahlen. Somit kann der Aspekt des Fehlens eines materiellen Interesses also nicht zur Gänze verifiziert werden, denn es herrschten für das Publikum und die Performerin unterschiedliche materielle Voraussetzungen.

Was allerdings keineswegs in *Rhythm 0* vorhanden ist, ist ein Als-ob. Die 72 Objekte und die Körper sind real, ebenso wie die physischen und psychischen Verletzungen, die Marina Abramović an diesem Abend zugefügt wurden. Durch dieses Fehlen des Als-ob scheint eine Grenze des Spiels durchbrochen und überschritten zu sein. Jedoch, betrachtet man die Formulierung Huizingas, als ‚nicht so gemeint‘ näher, lässt sich daraus vielleicht die Perspektive des Publikums genauer erläutern. Durch die Einübung der sozialen Normen von Theater waren die Ko-AkteurInnen an eine konsequenzverminderte Situation im Zusammenhang mit performativer Kunst gewöhnt. Es ist nicht davon auszugehen, dass alle Beteiligten eine solch außergewöhnliche Situation vorab schon einmal erlebten. Das ‚nicht so gemeint‘, kann sich also aus Sicht der Ko-AkteurInnen während des gesamten Ablaufs lang in den Köpfen manifestiert haben. Zudem ist vielleicht auch an dieser Stelle zu erwähnen, dass die Body-Art in dieser Zeit eher eine Neuerscheinung auf dem Kunstmarkt war und dem/der DurchschnittsbürgerIn noch gänzlich unbekannt war.

Rhythm 0 erfüllt bis auf das Fehlen des Als-ob und somit den Einbruch von Realität in eine irrealen Situation und das mögliche Vorhandensein eines materiellen Interesses, Huizingas Definition des Spiels. Komplet abwegig erscheint die Konstitution von *Rhythm 0* als Spiel nicht, da auch Huizinga betont, dass nicht alle Punkte gleichermaßen erfüllt werden müssen, um einen Handlungskomplex als Spiel zu definieren. Gerade diese beiden Aspekte scheinen aber den Grundkern von *Rhythm 0* darzustellen, weshalb nun die wesentlich spezifischere Theorie von Roger Caillois herangezogen werden soll.

6.5. DAS SPIEL UNTER DEM CAILLOIS'SCHEN MIKROSKOP

War Huizingas Theorie des *Homo Ludens* noch von einer Generalität geprägt, welche versuchte, jegliche menschliche Kulturleistung unter den Begriff des Spiels zu fassen, so gelingt es Caillois die verschiedenen Spiele zu kategorisieren und in Bezug zueinander zu setzen. Außerdem schafft er es, mit einer spezifischeren Definition und der Trennung

von Elementen die beiden vorhergehenden Fragen detailliert aufzuschlüsseln und zu erklären. Somit scheint der Versuch, *Rhythm 0* als Spiel zu kategorisieren noch nicht gescheitert, sondern erst in seinen Anfängen verhaftet. Insbesondere da genau die zwei Punkte des materiellen Nutzens und des notwendigen Vorhandenseins eine Als-ob die Hauptkritikpunkte von Caillois an der Theorie Huizingas darstellen.

6.5.1. KRITIK DES HOMO LUDENS

Ohne Huizinga seinen Verdienst der grundlegenden Analyse des Spiels abzusprechen, wirft ihm Caillois große Unzulänglichkeiten in seiner Theorie vor. Diese beziehen sich insbesondere auf den Versuch Huizingas, jegliche menschliche Kulturleistung dem Spiel zuzuschreiben. Zudem kritisiert er die mangelnde Zuordnung oder Kategorisierung von verschiedenen Arten des Spiels und hält Huizinga vor, er würde jedem Spiel dieselben Voraussetzungen und Ziele zusprechen. Insbesondere in Bezug auf die Bedürfnisse oder psychischen Haltungen. Ein weiterer Kritikpunkt stellt die Bedeutung des Geheimnisses bei Huizinga dar, denn Caillois schreibt gerade den Spielen eine öffentliche Wirksamkeit vor. Fiktion und Vergnügen müssten gegenüber dem Mysterium überwiegen. Auch gerade deshalb nimmt er die Trennung von SpielerInnen und Berufstätigen genauer in den Blick und rückt das wirtschaftliche Interesse, insbesondere im Bereich des Glückspiels in den Vordergrund.¹⁰⁹

So seien nun die Unzulänglichkeiten, welche Caillois kritisiert, herausgestellt und fügen neue Aspekte in der Betrachtung von Spielen hinzu. Dennoch sind auch große Ähnlichkeiten vorhanden und es kann durchaus festgestellt werden, dass Caillois seine Theorie auf deren Huizingas aufbaut.

6.5.2. SPIEL UND PROFIT

Caillois kritisiert in erster Linie, dass Huizinga dem Glücksspiel, bei dem sehr wohl ein ökonomischer Nutzen mitschwingt, keinen Platz in seiner Theorie einräumt. An diese Kritik kann in Bezug auf *Rhythm 0* durchaus angeschlossen werden, da schließlich auch mit der Performance-Kunst selbst ein Markt bedient wird. Zudem kann festgehalten werden, dass die Performance durchwegs Auswirkungen auf den Erfolg von Marina Abramović hatte, welcher wiederum ihr Einkommen sicherte.

¹⁰⁹ Vgl. Caillois, Roger, *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*, Frankfurt am Main [u.a.]: Ullstein 1982 (Orig. *Les jeux et les hommes*), S. 9-11

„Das Spiel wird nämlich in manchen seiner Formen ganz außerordentlich gewinn- oder verlustbringend, und es ist geradezu dafür ausersehen. Dessenungeachtet können sich diese Eigenschaften mit der Tatsache verbinden, daß das Spiel selbst in der Form des Geldspiels völlig unproduktiv bleibt.“¹¹⁰

Diese Unproduktivität gründet er auf der Tatsache, dass beim Glücksspiel zwar eine Verschiebung des Eigentums, aber eben keine Produktion von Gütern stattfindet.¹¹¹ Auf Basis dieser ökonomischen Sicht gelingt ihm nun die Trennung von Spiel, Arbeit und Kunst wie folgt: „Es ist in der Tat ein Charakteristikum des Spiels, daß es keinen Reichtum und kein Werk hervorbringt. Dadurch unterscheidet es sich von der Arbeit und von der Kunst.“¹¹²

Caillois nimmt hier eine wichtige Trennung vor, indem er das Spiel von Arbeit und Kunst trennt. Wobei er Reichtum an Arbeit, und Kunst an ein Werk knüpft. Obwohl er das Spiel um Geld mit einer Verschiebung der Güter beschreibt, kann jedoch ein Lottosieger durchaus mit dem Begriff des Reichtums verknüpft werden. Der Werksbegriff erscheint tatsächlich schwieriger zu fassen, insbesondere in der Performancekunst. Es ist aber davon auszugehen, dass Caillois hier Bezug auf die bildende Kunst nimmt, da er in weiterer Folge, Formen von darstellender Kunst durchaus der Sphäre des Spiels zurechnet. Betrachtet man nun *Rhythm 0* hinsichtlich dieser beiden Momente, so kann konstatiert werden, dass die Performance in ihrer Ursprünglichkeit weder Reichtum noch ein Werk, im Sinne eines Bildes oder einer Skulptur, hervorbrachte. Was allerdings blieb, waren Fotografien als eine Momentaufnahme der Performance und eine Künstlerin, welche die Zeit überdauerten und fast zwanzig Jahre später immer noch rezipiert werden. Dies sind jedoch keine materiellen Güter. Dennoch hatte *Rhythm 0* durchaus Einfluss auf die ökonomische Lage der Künstlerin. Caillois weitere Folgerung auf die ökonomischen Auswirkungen von Spielen überträgt er auf die beruflichen Felder des Spiels und argumentiert wie folgt:

„Was nun die Professionellen, die Radfahrer, Boxer, Jockeys oder Schauspieler betrifft, die auf der Rennbahn, im Ring, im Hippodrom oder auf den Brettern ihren Lebensunterhalt verdienen und die an den Preis, den Lohn oder die Gage denken müssen, so sind sie selbstverständlich keine Spieler im eigentlichen Sinne, sondern vielmehr Berufstätige. Wenn sie spielen, spielen sie bestimmt ein anderes Spiel.“¹¹³

Dieser Zusatz mag in gewisser Weise seine Richtigkeit besitzen. Allerdings lässt Caillois den wesentlichen Faktor außer Acht, dass es in diesem Sinne ohne Berufstätige auch kein

¹¹⁰ Caillois, *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*, S. 11

¹¹¹ Vgl. Ebd., S. 11

¹¹² Ebd., S. 12

¹¹³ Ebd., S. 12

spielendes Publikum gäbe. Sie sind quasi der professionelle Aspekt im Spiel, jedoch müsste hier der Perspektive der SpielerInnen größere Aufmerksamkeit geschenkt werden. Marina Abramović spielte also nach Caillois wohl ein anderes Spiel, doch welches sollte dieses sein? Und ist nicht Spiel gleich Spiel?

Wie bereits bei der Analyse von Huizinga erwähnt wurde, kann dieser Status aber nur für Marina Abramović geltend gemacht werden. Das Publikum kann auch bei Caillois einwandfrei der Sphäre des Spiels zugeordnet werden. Es erscheint eher so, dass für Marina Abramović der Werks- und Arbeitsgedanke zutreffend sein mag, für die Ko-AkteurInnen aber keineswegs Geltung trägt. Die beiden Sphären beginnen immer mehr auseinander zu driften und es wird unabdingbar in weiterer Folge die verschiedenen Voraussetzungen genauer zu untersuchen. Doch zunächst soll noch der Blick auf Caillois Umgang mit dem Als-ob gelegt werden.

6.5.3. REGEL VERSUS FIKTION

Nicht nur Huizinga legte in seiner Argumentation große Gewichtung auf das Vorhandensein von verbindlichen Regeln, sondern auch Caillois. Allerdings nur in einem ersten Schritt:

„Das Spiel besteht in der Notwendigkeit, unmittelbar innerhalb der Grenzen und Regeln eine freie Antwort zu finden und zu erfinden. Diese dem Spieler gegebene Möglichkeit, die seinem Handeln zugebilligte Bewegungsfreiheit gehört mit zum Spiel und erklärt zum Teil das Vergnügen, das es erzeugt.“¹¹⁴

All diese freiheitsbedingten Möglichkeiten sind wohl auf den ersten Blick in der Konstitution von *Rhythm 0* zu finden. Betrachtet man die Performance als Spiel, so beeindruckt vor allem die Möglichkeit über den zweifelhaften Ausgang von *Rhythm 0* – dieser war wohl von beiden Seiten her zunächst ungewiss. Sowohl die Ko-AkteurInnen als auch die Performerin bewegten sich innerhalb der vorgegebenen Grenzen und Regeln, eine Überschreitung war grundsätzlich in diesem Rahmen nicht gegeben. Zieht man aber die eingebundenen Gegenstände zur Analyse heran, werden zumindest Möglichkeiten geboten, die sich gewissen moralischen Wertvorstellungen entziehen. Das gesellschaftliche und soziale Spiel, welches sich innerhalb der Performance vollzieht, ist also nicht zwangsläufig mit großen Überraschungen verbunden, sondern könnte tatsächlich als unvermeidliches Resultat begriffen werden. Interessant ist auch die Möglichkeit eines Vorwissens um sozialpsychologische Vorgänge, seitens der Performerin. Dieses kann aber keineswegs

¹¹⁴ Caillois, *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*, S. 14

als Wissensstand aller beteiligten Personen vorausgesetzt werden, eine Verbindung lässt sich hier wohl erst im Nachhinein herstellen.

Doch Caillois verharrt keineswegs in dieser Position, sondern nimmt eine wesentliche Trennung von Regel und Fiktion vor, eröffnet somit eine erweiterte Betrachtungsweise von Spielen und schreitet mit seiner Kategorisierung von Spielen fort. Somit wird Hui-zingas Verständnis von Spiel um eine ganz wesentliche Differenzierung erweitert, wodurch ebenso die Analyse von *Rhythm 0* von dieser neuen Perspektive profitiert:

„Viele Spiele bedürfen keiner Regel. So gibt es keine, zumindest keine festen und strengen Regeln [...] im allgemeinen [sic!] für jene Spiele, die eine freie Improvisation voraussetzen und deren Hauptanziehungskraft in dem Vergnügen liegt, eine Rolle zu spielen, sich so zu verhalten, *als ob* man der oder jener oder auch dieses oder jenes sei, eine Maschine zum Beispiel. Obwohl diese Behauptung paradox klingt, würde ich sagen, daß hier die Fiktion, also das Gefühl des *als ob* die Regel ersetzt und genau die gleiche Funktion erfüllt. Durch sich selbst erschafft die Regel eine Funktion.“¹¹⁵

Caillois unterscheidet also Spiele nach ihrem Gehalt von Wirklichkeit und deren Positionierung in einer Realität. Während Spiele wie Schach zwar vom gewöhnlichen Leben abgetrennt sind, integrieren sie die SpielerInnen aber in die eigene Wirklichkeit. Sie spielen ein geregeltes Spiel innerhalb ihres Wahrnehmungskosmos. Ihnen stellt er Spiele gegenüber, wie Puppenspiele, welche sich aus sich selbst heraus generieren und eine Welt des Als-ob und damit die Ebene der Fiktion eröffnen. „Hier bewirkt das Bewußtsein der absoluten Irrealität des angenommenen Verhaltens an Stelle der willkürlichen Gesetzgebung, welche andere Spiele bestimmt, die Abtrennung vom gewöhnlichen Leben.“¹¹⁶

6.5.4. RHYTHM 0 UND DIE SPIELVERDERBERINNEN

Die Quintessenz von Caillois Überlegungen liegt darin, dass innerhalb eines Spiels das Als-ob und die Regel einander gegenüberstehen und unvereinbar scheinen. Doch was lässt sich nun in Bezug auf *Rhythm 0* daraus schließen? Die Fiktion wird von Grund auf in der Performance ausgeschlossen, eine Sphäre des Als-ob scheint ebenfalls ganz klar ausgeschlossen. Alles ist real und findet in der eigenen vom Alltag abgetrennten Wirklichkeit des Galerieraums statt. Unübersehbar werden bereits am Anfang der Performance die Regeln von *Rhythm 0* eröffnet und damit die Freiheiten und Möglichkeiten der Ko-AkteurInnen manifestiert. Der dabei angelegte Rahmen ist weit gefasst, dennoch muss er als vorgegeben betrachtet werden. Dies gilt umso mehr für Marina Abramović, welche sich ebenso an ihre Spielregeln hält und in ihrer Position verharrt. Doch diese Regeln

¹¹⁵ Caillois, *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*, S. 14f

¹¹⁶ Ebd., S. 15

bedingen noch einen ganz wesentlichen Punkt, nämlich den gesellschaftlichen Druck des Mitspielens. Zwar wird immer wieder sowohl von Huizinga, als auch von Caillois betont, dass das Spielen eine freie Handlung sei, dennoch beziehen beide den/die SpielverderberInnen in ihre Theorien mit ein. So Caillois:

„Derjenige, der es ruiniert, ist der Neinsager, der auf die Absurdität der Regeln, auf deren konventionelles Wesen hinweist, und es ablehnt zu spielen, weil das Spiel keinen Sinn habe. [...]. Das Spiel hat seinen Sinn nur in sich selbst. Deshalb sind seine Regeln mächtig und unbedingt, über jede Diskussion erhaben.“¹¹⁷

Für *Rhythm 0* stellt sich demnach eine paradoxe Spielsituation ein. Jene SpielerInnen, die eben auf diese Absurdität der Handlungen hinwiesen, waren dem Risiko ausgesetzt von der Gemeinschaft als SpielverderberInnen verstoßen zu werden. Doch gerade diese SpielverderberInnen besetzten während *Rhythm 0* eine mächtige Position, indem sie sich eine Gruppe aus dem Verband der SpielerInnen löste, sich schützend vor Marina Abramović stellte und schließlich das Ende des Spiels erzwang.¹¹⁸

Die Beschreibung der Künstlerin selbst weicht jedoch von dieser Darstellung ab. Aus ihrer Sicht trat einzig der Galerist als Spielverderber auf, welcher mit Entsetzen die geladene Pistole in den Händen der Performerin entdeckte und danach dem Spiel ein Ende setzte.¹¹⁹ Wie jedoch bereits erwähnt bleibt diese Darstellung aufgrund der zeitlichen Abfolge und weiterer Faktoren zu hinterfragen und kann weder verifiziert oder falsifiziert werden.

6.6. DIE KATEGORIEN DES SPIELS

Neben der Trennung von Fiktion und Regel nimmt Caillois noch weitreichendere Kategorisierungen des Spiels vor. Zum einen gründet er vier Hauptkategorien: „*Agôn*, *Alea*, *Mimicry* und *Ilinx*“¹²⁰. Wobei er dem *Agôn* den Wettkampf zuordnet; der *Alea* die Chance; der *Mimicry* die Verkleidung und dem *Ilinx* den Rausch.

Eine Ordnung innerhalb dieser vier unterschiedlichen Kategorien sollen die Pole *Paidia* und *Ludus* garantieren. *Paidia* umschreibt er als ein „gemeinsames Prinzip des Vergnügens, der freien Improvisation und der unbekümmerten Lebensfreude“¹²¹; *Ludus* als „ein

¹¹⁷ Caillois, *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*, S. 13

¹¹⁸ Vgl. McEvelley, *The Triumph of Anti-Art. Conceptual and Performance Art in the Formation of Post-Modernism*, S. 273f

¹¹⁹ Vgl. Marina Abramovic Institute, „Marina Abramovic on Rhythm 0 (1974)“, *vimeo.com* 08.08.2013, 28.04.2015, <https://vimeo.com/71952791>, (2:02–2:27)

¹²⁰ Caillois, *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*, S. 19

¹²¹ Ebd., S. 20

wachsendes Bedürfnis, die anarchische Natur willkürlichen, gebieterischen und absichtlich hemmenden Konventionen zu unterwerfen¹²².

Um diese Unterteilung zu verdeutlichen entwickelte Caillois eine Tabelle mit den verschiedenen Kategorien zwischen *Ludus* und *Paidia* und ordnet ihnen Beispiele zu:

Tabelle I
VERTEILUNG DER SPIELE

	AGON (Wettkampf)	ALEA (Chance)	MIMICRY (Verkleidung)	ILINX (Rausch)
PAIDIA Lärm Bewegung unbändiges Gelächter	Nicht geregelter Wettkampf, Kampf usw. Athletik	Auszählspiele „Zahl oder Adler“	Kindliche Nach- ahmung Illusionsspiele Puppe, Rüstung Maske Travestie	Kindliche Dreh- spiele Zirkus Schaukel Walzer
Drachen Grillenspiel Patienten	Boxen, Billard, Fechten, Damespiel, Fußball, Schach	Wette Roulette		„volador“ Jahrmarkts- attraktionen
Kreuzwort- rätsel LUDUS	Sportwettkämpfe im allgemeinen	Einfache Lotterie Zusammengesetzte Lotterie Lotterie auf Buchung	Theater Schaukünste im all- gemeinen	Ski Alpinismus Kunstsprünge

Anmerkung: In jeder senkrechten Rubrik sind die Spiele annähernd so in einer Ordnung klassifiziert, daß das Element *paidia* ständig abnimmt, während das Element *ludus* ständig wächst.

Abbildung 7: Verteilung der Spiele nach Caillois

6.6.1. ORDNUNG DURCH LUDUS UND PAIDIA

Es scheint hier im Hinblick auf die weitere Analyse unabdinglich die beiden Begriffe vorab genauer zu definieren, um sie im Anschluss auf *Rhythm 0* anwenden zu können. Caillois beschreibt die *Paidia* wie folgt:

„Sie trifft auf jeden glücklichen Überschwung zu, der eine unmittelbare und ungeordnete Tätigkeit, eine ursprüngliche, losgelöste und oft exzessive Freude bezeichnet, deren unvorhergesehenes und unregelmäßiges Wesen der entscheidende, wenn nicht der einzige Grund des Spiels ist.“¹²³

Ergänzt wird die *Paidia* um die mögliche Ausprägung eines Zerstörungstriebes. Ihr gegenüber steht der *Ludus*, welcher als Komplement und Weiterentwicklung die *Paidia* diszipliniert und bereichert.¹²⁴ Diese beiden Elemente lassen sich also wiederum den beiden vorherigen Polen von Fiktion und Regeln zuordnen. Jedoch stößt man dadurch auch in der Betrachtung von *Rhythm 0* auf zwei unterschiedliche Sphären, denn beide werden gleichermaßen bedient, allerdings nicht von allen MitspielerInnen. Übergeordnet steht die Regel der Freiheit im Handeln für die Ko-AkteurInnen. Diese ist allerdings so weit gefasst, dass sie durchaus der *Paidia* zugeordnet werden kann. Ekstatische Zustände der Freude und des Vergnügens in der freien Handlung schwangen zeitweise unter den Ko-

¹²² Caillois, *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*, S. 20

¹²³ Ebd., S. 37

¹²⁴ Ebd., S. 39

AkteurInnen mit und können auch auf Fotos beobachtet werden. Es herrschte die Regel des Ungeregelten vor, woraus sich mitunter auch dieser zerstörerische Drang teilweise erklären ließe. Dieser Zustand gilt aber keineswegs für die Performerin. Sie ist durch ihr eigenes und strenges Regelwerk des Objekthaften gänzlich an den *Ludus* gebunden. Die Passivität verlangt große Restriktionen in Bezug auf ihre Freiheit, ihr Regelwerk lähmt sie in jeglicher Hinsicht, wodurch sie sich selbst in das Korsett des/der *embodiment*/Verkörperung zwingt.

Es kristallisiert sich heraus, dass die spielerischen Grundvoraussetzungen von Performerin und Ko-AkteurInnen andere sind, sich einander sogar komplementär gegenüberstellen. Um dieses Argument zu stützen sollen im Folgenden die beiden Kategorien von *Alea* und *Ilinx* hinzugezogen werden.

6.6.2. CHANCE UND RAUSCH...

Trotz der Vierteilung Caillois können bei *Rhythm 0* sowohl der *Agôn* in Form des Wettkampfes und die *Mimicry*, mit jeglichen theatralen Formen im Sinne eines Als-ob, ausgeschlossen werden. Die Konzentration legt sich bei näherer Betrachtung auf *Alea* und *Ilinx*, welche in einem nächsten Schritt genauer analysiert werden sollen.

6.6.3. ALEA – „RIEN NE VA PLUS“

„Im Lateinischen bedeutet dieses Wort Würfelspiel. Ich verwende dieses Wort, um alle Spiele zu bezeichnen, die ganz im Gegensatz zu den agonalen Spielen auf einer Entscheidung basieren, die nicht vom Spieler abhängig ist und auf die er nicht den geringsten Einfluss hat, bei denen es infolgedessen weniger darum geht, einen Gegner zu besiegen als vielmehr das Schicksal zu bezwingen.“¹²⁵

So umschreibt Caillois diese Kategorie des Spiels und es zwingt sofort die Ähnlichkeit mit der Position Marina Abramovičs auf. Sie ist vergleichbar mit Spielenden an einem Roulettetisch. Sobald die Kugel ins Rollen kommt, muss jeglicher Einfluss auf den weiteren Verlauf des Spiels negiert werden. Die GlücksspielerInnen sind machtlos einer spannungserzeugenden Situation ausgeliefert, ein Kick ist gewissermaßen garantiert – ob man nun gewinnt oder verliert. Wie Caillois beschreibt, geht es also nicht um das aktive Besiegen eines konkreten Gegners, sondern das Herausfordern des Schicksals. Auf dieses Moment geht Caillois noch näher ein und umschreibt fast gleichzeitig die Situation der Performerin:

¹²⁵ Caillois, *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*, S. 24

„Der Spieler verhält sich hier völlig passiv. Er setzt weder sein Können noch seine Talente ein, bedient sich weder seiner Geschicklichkeit noch seiner Muskelkraft noch seiner Intelligenz. Er warte zwischen Furcht und Hoffnung nur auf den Schicksalsspruch. Immerhin wagt er einen Einsatz.“¹²⁶

Es bedarf an dieser Stelle wohl keiner eingehenden Erklärung. Was jedoch bisher außer Acht gelassen wurde ist der Einsatz und der damit verbundene mögliche Gewinn. Dieser Einsatz kann in *Rhythm 0* sprichwörtlich wohl kaum mit Gold aufgewogen werden, da es sich bei ihm wohl tatsächlich um das Leben der Performerin handelt. Sie setzt dieses bewusst auf Spiel und geht damit, gleich wie der Roulettespieler ein beträchtliches Risiko ein. Somit tragen nicht nur die 72 Gegenstände dazu bei, *Rhythm 0* zu einem riskanten Spiel zu erheben, sondern auch die Spielposition der Performerin selbst. Die Kategorie *Alea* beinhaltet aus seiner Konstruktion heraus keinerlei Form von Verantwortungsübernahme, denn die Entscheidung wird eben vom Schicksal gefällt. Hiervon ist im gleichen Maße die Instruktion der Performance betroffen. Dies geschieht dadurch, dass Marina Abramović in ihren Regeln verankerte, dass sie während der gesamten Dauer von *Rhythm 0* die Verantwortung über die Geschehnisse übernehmen würde. Aus dieser spieltheoretischen Perspektive ist eine Verantwortungsübernahme also gar nicht möglich. Doch wer trägt nun tatsächlich die Verantwortung? Die Performerin? Die Ko-AkteurInnen? Oder eben doch das Schicksal?

6.6.4. ILINX – EIN MORALISCHER RAUSCH

Nun soll der Fokus auf die Perspektive der Ko-AkteurInnen gelegt werden, denn eines ist klar, die Kategorie *Alea* kann sich hier keineswegs behaupten. Das Publikum ist aktiv und macht sich nach einiger Zeit auch die gegebene Freiheit zu Nutze, um phantasievolle Möglichkeiten zu finden, mit Marina Abramović zu interagieren, sie zu quälen und zu verletzen. Diese Entwicklung des Verhaltens im Spiel, hin zu einer kompletten Irrationalität fasst Caillois in die Kategorie des *Ilinx*:

„Das Wesentliche beruht hier in dem Begehren nach diesem spezifischen Schock, dieser momentanen Panik, die der Terminus Rausch bezeichnet, und in den unbezweifelbaren Wesenszügen des Spiels, die hier vereint sind: Freiheit, sich der Prüfung zu unterziehen oder sie zu verweigern, strenge und unverrückbare Grenzen, Abtrennung von der übrigen Realität.“¹²⁷

Im Reich des *Ilinx* verschiebt sich die Wirklichkeit, sie ist nicht mehr Teil der eigenen Wahrnehmung, sondern bewegt sich in einem künstlich geschaffenen Vakuum von Ge-

¹²⁶ Caillois, *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*, S. 25

¹²⁷ Ebd., S. 36

setzungstreue. Die Triebhaftigkeit und Veränderbarkeit der Wahrnehmung wird hier besonders hervorgehoben, was auch der Terminus des Rausches zusätzlich unterstreicht. Natürlich können bei äußerer Betrachtung der immer stärker ausschreitenden Handlungen der Ko-AkteurInnen nur Vermutungen angestellt werden, denn Augenzeugenberichte konnten nur unzureichende Beschreibungen liefern. Es ist jedenfalls klar, dass das Verhalten des Publikums keineswegs im Sinne einer moralischen Vertretbarkeit lag. Doch auch diese moralische Ebene inkludiert Caillois in die Definition von *Ilinx* und setzt einen Vergleich zum physischen Rauschzustand, wie er beispielsweise in einer Achterbahn erlebt werden kann:

„Parallel dazu existiert ein Rausch moralischer Art, eine plötzliche das Individuum ergreifende Besessenheit. Meist tritt dieses Schwindelgefühl zusammen mit dem normalerweise unterdrückten Hang zur Unordnung und Zerstörung auf. Es bringt primitive und brutale Formen der Selbstbehauptung zum Ausdruck.“¹²⁸

Mit Hilfe der *Ilinx* gelingt es den Ko-AkteurInnen, im Fortgang von *Rhythm 0*, diese unterdrückten Triebe zu entfesseln und ihnen freien Lauf zu lassen. Innerhalb des vorgegebenen Rahmens werden Grenzüberschreitungen möglich, sind geduldet und sogar erwünscht. Durch die bereits geleistete Zuordnung der Publikumssphäre zur *Paidia* wird die *Ilinx* weiter ausgedehnt und noch zusätzlich verstärkt. Diese Beobachtung kann umgekehrt auch für die Sphäre der Performerin geltend gemacht werden, wobei hier der *Ludus* die *Alea* bestärkt.

Schon die Definition Huizingas lässt die Einordnung von *Rhythm 0* als Spiel zu, allerdings mit den Einschränkungen des fehlenden Als-ob und dem Aspekt des fehlenden materiellen Interesses. Mit den Analysewerkzeugen von Caillois kann die Performance aber einwandfrei dem Spiel als solches zugerechnet werden. Seine Kategorisierungen unterstützen sogar die These und stellen die spielerischen Eigenschaften klar heraus. Sie zeigen zudem gewisse Eigenmächtigkeiten der Sphäre des Spiels auf, die großen Einfluss auf den Verlauf eines Spiels nehmen können. Dem Spiel an sich kann also eine mächtige Position zugeschrieben werden, indem es, wenn es einmal begonnen hat, kaum mehr aus sich selbst heraus gestoppt werden kann.

Was sich jedoch durch die differenzierte Betrachtung von *Paidia/Ilinx* und *Ludus/Alea* gezeigt hat ist, dass wohl Marina Abramović und die Ko-AkteurInnen nicht dasselbe Spiel spielten. Beide Seiten der MitspielerInnen bewegten sich innerhalb des Spielekosmos an unterschiedlichen Polen, die kaum in einer Gleichzeitigkeit existieren können.

¹²⁸ Caillois, *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*, S. 33

Diesen Gedanken fortführend spricht auch Caillois „der *Paidia*, die Tumult und Ausgelassenheit ist, und dem *Alea*, das passive Erwartung und Schicksalsentscheidung, unbeweglicher und stumme Schauder ist“¹²⁹, jegliche Möglichkeit einer Verbindung ab. Die Zusammenschau aller MitspielerInnen würde wohl ein *Paidia-Alea* Paradox bedeuten.

Durch dieses Paradox wird jedoch unterstrichen, dass Marina Abramović möglicherweise eben nicht als Mitspielerin betrachtet werden kann, sondern als Berufstätige, im Sinne Caillois. Sie stellt den Ko-AkteurInnen ihren Körper als Spielfigur zur Verfügung und lässt ihr eigenes perfides Spiel über sich ergehen, kreiert eine totale Situation und ein soziales Spiel um Leben und Tod. Das eigentliche Machtspiel wird jedoch unter den Ko-AkteurInnen ausgetragen, welches in der Herausbildung einer Aggressor- und einer Schutzgruppe gipfelt. *Rhythm 0* ist demnach ein weiteres Paradoxon inhärent: Es dürfte eines der wenigen (sozialen) Spiele sein, bei welchem die SpielverderberInnen zumindest als moralische Sieger hervorgehen. Betrachtet man die Künstlerin nun dennoch als Mitspielerin, so praktiziert sie *Alea* in Reinkultur und fordert lediglich ihr Schicksal heraus, geht ganz in ihrem *play* auf. *Rhythm 0* kann demnach im Sinne Recks als ein Spiel, welches lediglich alles und jeden in Frage stellt betrachtet werden.

In weiterer Folge soll nun der Blick auf die Ko-AkteurInnen als MitspielerInnen gerichtet werden, welches ganz maßgeblich am Ablauf der Performance beteiligt waren. Zudem soll im folgenden Kapitel untersucht werden, in wie weit das Verhalten aus sozialpsychologischer Sicht womöglich vorhersagbar gewesen wäre und welche Voraussetzungen für *Rhythm 0* vorzufinden waren. Damit soll der Frage nachgegangen werden, in wie weit Marina Abramović als Opfer oder Verführerin betrachtet werden kann und welchen Einfluss die Macht der Situation auf den Verlauf der gesamten Performance nahm.

¹²⁹ Caillois, *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*, S. 41

7. RISIKOFAKTOR PARTIZIPATION

Aufgrund der besonderen Partizipation des Publikums und dessen Etablierung als Ko-AkteurInnen, soll in weiterer Folge eine detaillierte Analyse der Zusammensetzung des Verhaltens der Partizipierenden und der konkrete Zusammenhang mit ästhetischen Mitteln untersucht werden. Gerade aus der Perspektive der Publikumspartizipation ist es nicht weiter verwunderlich, dass *Rhythm 0* in verschiedenen Publikationen mit Yoko Onos *Cut Piece* (1964) verglichen wird. In dieser mehrmals aufgeführten Performance, zuletzt 2003, kniete Ono auf dem Boden, vor ihr lag eine Schere und es galt die Aufforderung an das Publikum, Stücke ihrer Kleidung herauszuschneiden. Die Performerin blieb passiv, blieb Objekt und lud das Publikum ein, sich zu Ko-AkteurInnen zu verwandeln.¹³⁰ Diese zeigten jedoch kein aggressives Verhalten, weshalb zu klären bleibt, weshalb es gerade bei *Rhythm 0* zur Eskalation der Situation kam und worin die Risikofaktoren lagen.

Wie bereits im vorherigen Kapitel beschrieben, wurde das Publikum in eine Situation eingeführt, welche nicht nur besondere Voraussetzungen mit sich brachte, sondern sich teilweise seiner Kontrolle entzog. Daher soll nun der Blick auf die sozialpsychologischen Gegebenheiten von *Rhythm 0* gelenkt werden. Diese psychologische Dimension der Performance soll anhand Philipp Zimbardos *Der Luzifer Effekt*, worin das *Stanford Prison Experiment* wissenschaftlich beschrieben und erläutert wird, aufgezeigt und diskutiert werden. Zunächst soll aber die Zusammensetzung des Publikums kurz beschrieben werden.

7.1. DIE KONSTITUTION DES PUBLIKUMS

Betrachtet man Abbildung 15, welche laut Angaben im Ausstellungskatalog zu *The Artist is Present* in der letzten Stunde der Performance entstand¹³¹, so formte sich das Publikum aus einer relativ heterogenen Gruppe.

¹³⁰ Vgl. Christopher, Kevin, „Yoko Ono’s Cut Piece. From Text to Performance and Back again“, *PAJ A Journal of Performance and Art* 30/3, 2008, JSTOR, http://www.jstor.org/stable/30135150?seq=1#page_scan_tab_contents, 02.10.2015, S. 82

¹³¹ Vgl. Biesenbach, *Marina Abramovic. The Artist Is Present*, S. 6



Abbildung 8: Konstitution des Publikums

<http://strikerseureka.tumblr.com/post/51865940388/rhythm-0-to-test-the-limits-of-the-relationship>, 06.11.2015

Der männliche Anteil innerhalb der Gruppe überwiegt, und so finden sich unter den 34 feststellbaren Personen lediglich 9 Frauen. Soweit diese Einschätzung möglich ist, variiert auch das Alter der Partizipierenden. Thomas McEvelley gibt eine der wenigen Beschreibungen über die Zusammensetzung der Publikums: „[...] , Abramović appeared at her opening in Naples along with a random crowd brought in off the street, with some art world aficionados.“¹³² Somit kann die Heterogenität der Gruppe noch weiter untermauert werden. Für den größeren Teil des Publikums war performative Kunst Neuland, lediglich ein kleiner Teil kannte bereits vorherige Arbeiten der Performerin. Zudem stand Marina Abramović erst am Anfang ihrer Karriere. Gerade der Wissensvorsprung unter einigen Ko-AkteurInnen wird in weiterer Folge noch eine relevante Rolle spielen, da sich vor allem die Gruppe der Connaisseurs als schützende Gruppe um Marina Abramović konstituierte. Mary Richards beschreibt das Resultat der beiden unterschiedlichen Zugänge zu performativer Kunst wie folgt: „[...] those that upheld the event as art behaved in a much more restrained manner than those that saw the event as an opportunity to take liberties and push Abramović as far as they could.“¹³³

Nun soll zunächst auf die Etablierung einer sozialen Gruppe, hinsichtlich einer Ästhetik des Performativen, eingegangen werden.

¹³² McEvelley, „The Serpent in the Stone“, *Marina Abramović. Objects performance video sound*, S. 46

¹³³ Richards, *Marina Abramović*, S. 89

7.2. DIE ETABLIERUNG EINER GEMEINSCHAFT

Das Soziale ist allen theatralen Formen eingeschrieben, Menschen versammeln sich an einem bestimmten Ort um eine gemeinsame Tätigkeit auszuführen. Bei *Rhythm 0* nimmt (a-)soziales Handeln allerdings den wesentlichsten Faktor innerhalb des Ablaufs der Performance ein. Nun kann zu Beginn der Performance von einer heterogenen Zusammensetzung von Individuen ausgegangen werden. Dieses Verhältnis verändert sich aber hinsichtlich der Etablierung von einer oder mehrerer sozialer Gruppen unter den ZuseherInnen. Zum einen entwickeln sie sich durch die Gegebenheiten zu Ko-AkteurInnen und beginnen nicht nur untereinander, sondern auch mit Marina Abramović zu interagieren. Im Zuge dieser Interaktion zwischen der Künstlerin und dem Publikum sei wiederum auf die autopoietische feedback-Schleife verwiesen, welche genau dieses, sich selbst aufrechterhaltende System der Kommunikation zwischen allen Anwesenden, beschreibt. Sobald eben solches in Gang gesetzt wird, fungiert es wie eine umfallende Reihe von Dominosteinen: Aktion folgt Reaktion. Somit bedient die feedback-Schleife weitreichendere Bedeutungsfelder als jenes der Ästhetik:

„Eine mögliche, häufig auch intentional angestrebte Hervorbringung der feedback-Schleife betrifft ein Phänomen, in dem sich das Ästhetische unmittelbar mit dem Sozialen und Politischen verbindet: die Herstellung einer Gemeinschaft von Akteuren und Zuschauern, basierend auf der leiblichen Ko-Präsenz.“¹³⁴

Damit bezieht Erika Fischer-Lichte die beiden Begriffe *sozial* und *politisch* in den Diskurs mit ein und stellt sie in den Kontext der Debatte von Ritualforschung und Soziologie, welche sich mit der Bildung von Gemeinschaften und der Rolle der darin befindlichen Individuen näher befassen. Seit der Industrialisierung und der Etablierung der Massen an der Wende vom 19. zum 20. Jahrhundert wurde insbesondere dem Theater eine gemeinschaftsbildende Funktion zugeschrieben.¹³⁵

Daraus entwickelten sich nicht nur verschiedenste experimentelle Formen von Theater, sondern auch differenzierte Strategien der Gemeinschaftsbildung bis hin zum nationalsozialistischen Thingspiel. Nach dem Zweiten Weltkrieg jedoch verschwand sowohl das Soziale, als auch das Politische aus den Theatern.¹³⁶ In Bezug auf den Versuch einer Definition des Politischen in Hinblick auf das Theater, sei auf Hans Thies-Lehmann verwiesen, der sich in seinem Aufsatz *Wie politisch ist postdramatisches Theater?* mit dieser

¹³⁴ Fischer-Lichte, *Ästhetik des Performativen*, S. 82

¹³⁵ Vgl. Ebd., S. 82–83

¹³⁶ Vgl. Ebd., S. 84–85

Thematik beschäftigt. Er spricht dem Theater die einstige politische Relevanz ab, hält aber dennoch fest:

„»Irgendwie« wissen wir, dass Theater trotz allem in einer besonderen Weise zwar nicht direkt politisch ist, aber doch in der Praxis seiner Entstehung und Produktion, seiner Darbietung und seiner Rezeption durch die Zuschauer eine eminent »soziale«, eine gemeinschaftliche Sache ist. Das Politische ist ihm einbeschrieben, durch und durch, strukturell und ganz unabhängig von seinen Intentionen.“¹³⁷

Die Diskussion um die Etablierung einer Gemeinschaft zwischen AkteurInnen und ZuschauerInnen entbrannte dann erst wieder mit der performativen Wende in den 1960er Jahren.¹³⁸ Eine besondere Bedeutung in der Formierung einer solchen Gemeinschaft kommt dem Ritual und dessen gemeinsamen Vollzug zu, wodurch sich neue Erfahrungshorizonte für alle Beteiligten eröffnen sollten.

Betrachtet man nun das Verhältnis zwischen dem Publikum und der Akteurin in *Rhythm 0*, so lassen sich mehrere Komponenten aufzeigen, welche die Bildung einer Gemeinschaft forcierten. Zunächst wurde ein Rollenwechsel vollzogen, indem das Publikum durch den Text und das Setting aufgefordert wurde, die Position der passiven ZuseherInnen aufzugeben und sich zu aktiven TeilnehmerInnen zu entwickeln. Durch den Galerieraum, welcher nicht mit gesellschaftlichen Normen des Theaters konnotiert war, wurde diese Partizipation erst möglich, oder zumindest zeitlich beschleunigt.

Es ist jedoch anzumerken, dass sich innerhalb der Gruppe des Publikums wiederum Gruppen bildeten, wie die der ZuseherInnen und der Handelnden. Jedenfalls blieb es dem Individuum vorbehalten, ob es nun aktiv in die Performance eingreifen wollte oder nicht. Des Weiteren war auch die Art der Interaktion mit Marina Abramović individuell steuerbar, es wurde lediglich die Möglichkeit geboten, Tabus zu brechen und Grenzen zu überschreiten, jedoch nicht explizit verlangt. Doch nicht nur das Handeln des Publikums rückt in den Vordergrund, sondern auch das Nichthandeln der Performerin selbst. Es entsteht eine Dialektik aus Handeln und Erdulden, welche wiederum leere Zwischenräume schafft, die es seitens der Ko-AkteurInnen zu füllen gilt. Dieses Füllen ereignet sich in Form von neuen Handlungen die durch eben diese Leere provoziert wurden. Hervorzuheben ist jedoch, dass sich die Gewaltausschreitungen lediglich auf eine Person bezogen, welche sich nach dieser Betrachtungsweise als Opfer herausstellt: die Performerin selbst.

¹³⁷ Lehmann, Hans-Thies, „Wie politisch ist postdramatisches Theater“, *Das politische Schreiben. Essays Theatertexten. Sophokles, Shakespeare, Kleist, Büchner, Jahn, Bataille, Brecht, Benjamin, Müller, Schleef*, Berlin: Theater der Zeit 2012², S. 14

¹³⁸ Vgl. Fischer-Lichte, *Ästhetik des Performativen*, S. 84–85

„Diese kurzlebigen, vorübergehenden theatralen Gemeinschaften aus Akteuren und Zuschauern sind [...] vor allem aus zwei Gründen von besonderem Interesse. Zum einen lassen sie die für eine Aufführung konstitutive Vermischung des Ästhetischen mit dem Sozialen unübersehbar hervortreten: Die nach bestimmten ästhetischen Prinzipien hervorgebrachte Gemeinschaft von Akteuren und Zuschauern wird von ihren Mitgliedern stets auch als eine soziale Realität erfahren – auch wenn nicht involvierte Zuschauer sie als eine fiktive, als eine rein ästhetische Gemeinschaft betrachten und begreifen mögen. Zum anderen zeigt sich an diesen Gemeinschaften, daß sie nicht [...] allein als Resultat geschickter Inszenierungs- und Überwältigungsstrategien entstehen, [...] sondern auch aus einer besonderen Wendung, welche die autopoietische feedback-Schleife nimmt.“¹³⁹

Von besonderer Wichtigkeit erscheint im Zusammenhang mit der Etablierung einer theatralen Gemeinschaft das Faktum, dass durch den Rollenwechsel eine soziale Realität innerhalb des Wahrnehmungshorizontes der Partizipierenden generiert wird. Fiktion und damit auch das Als-ob rücken aber gleichzeitig in den Hintergrund und entziehen sich, zumindest teilweise, der bewussten Wahrnehmung durch die Ko-AkteurInnen. Nach Erika Fischer-Lichte ist es jederzeit möglich, dass diese Gemeinschaft, aufgrund von Interventionen der ZuschauerInnen oder der Partizipierenden, zerfällt und dadurch die feedback-Schleife eine neue Wendung nimmt.¹⁴⁰ Doch ist dieses Austreten aus der theatralen Gemeinschaft tatsächlich so einfach möglich? Diese und andere Fragen sollen in weiterer Folge durch die Ausführungen von Philipp Zimbardo ergänzt werden, um aufzuzeigen, dass sich innerhalb von sozialen Gruppen ganz eigendynamische Systeme etablieren, welche so einfach nicht zu durchbrechen sind. Zudem konnte bisher herausgearbeitet werden, dass sich die Position von Marina Abramović hin zu einer Opferrolle entwickelte, doch auch diese Erkenntnis bleibt in weiterer Folge zu hinterfragen.

7.3. KÜNSTLERIN VERSUS GEMEINSCHAFT

Es scheint ganz offensichtlich zu sein, dass sich unter allen Partizipierenden eine Dichotomie etablierte. Einerseits findet sich die theatrale Gemeinschaft zusammen, andererseits steht ihr Marina Abramović gegenüber. Sinnbildlich inszeniert sich die Performerin wie eine Märtyrerin, Opfer für einen höheren Zweck, ausgeliefert an einen Mob. Verstärkt wird der Eindruck durch ihre Passivität und Stimmlosigkeit, wodurch eine Hervorhebung aus der Gemeinschaft erfolgt. Darüber hinaus unterstreicht die Symbolträchtigkeit des nackten und mit Dornen gespickten Oberkörpers den christlichen respektive orthodoxen Opfermythos. Blutend und mit Tränen in den Augen erwecken die Bilder Assoziationen

¹³⁹ Fischer-Lichte, *Ästhetik des Performativen*, S. 90f

¹⁴⁰ Vgl. Ebd., S. 91

mit dem leidenden Christus am Kreuz. Die Fotografien von Marina Abramović präsentieren sie als leibhaftige Ikone, gemartert vom Volk.

7.3.1. DAS SUBJEKT IN DER GEMEINSCHAFT

Betrachtet man Marina Abramović aber dennoch als Subjekt, so sei auf Janelle Reinelt's Aufsatz *Theatre and Politics* verwiesen. Darin stellt sie eine Verbindung zwischen dem Kunstverständnis des kommunistisch geprägten Philosophen Alain Badiou und einem Versuch der Definition von politischem Theater her. Dabei geht sie von einem weit gefassten Begriff des Theaters als kultureller Performance aus, worunter sie sowohl politische Versammlungen und heilige Rituale, als auch das Bühnengeschehen als solches fasst. Den Bogen zu Badiou spannt sie durch seine Definition von Kunst als Produktion einer Wahrheit, welche an alle adressiert ist. Trotz kritischer Stimmen an der von Badiou ausgeführten Universalität wird eine Gemeinschaft, das *Wir*, in den Mittelpunkt gerückt. Zudem betont Badiou die Funktion des Theaters als Ereignis.¹⁴¹

In the case of a theatrical event, we can treat it as a hybrid of politics and art: not only does it involve a collectivity in both its address and its activity, it also pushes formally at the edges of intelligibility in terms of its own aesthetic structures. Performances claiming the status of an event both demonstrate radical fraternity and give rise to novel presentations of reality.¹⁴²

Somit wird zunächst das Ereignis als Hybrid von Politik und Kunst in den Fokus gestellt, erst in weiterer Folge geht Reinelt auf die Funktion des politischen Subjekts ein:

„As a political project, the subject must pursue the collectivity of the *we*, constructed in the event but not inevitably continuing beyond it. This *we* is only present through the set of its demonstrations, and it cannot be represented (as the party, the nation, or any other group).“¹⁴³

Marina Abramović gelingt es, durch ihre Performance, in der Funktion als hervortretendes Subjekt, eine Gemeinschaft zu etablieren, welche unabhängig von einer politischen Organisation steht, ja sogar in einem Kontrast dazu. Erst durch das Subjekt „Künstlerin“ wird das Ereignis und in weiterer Folge eine Gemeinschaft geschaffen.

Die Künstlerin schottet sich bewusst ab und schafft bereits zu Beginn von *Rhythm 0* sowohl eine räumliche, als auch eine emotionale Distanz zwischen ihr und dem Publikum. Diese inkludiert aber keineswegs eine Distanz hinsichtlich der Wahrung jeglicher Intim-

¹⁴¹ Vgl. Reinelt, Janelle, „Theatre and Politics“, *Performance Research. A Journal of the Performing Arts* 9/4, 2014, Taylor & Francis Online, <http://dx.doi.org/10.1080/13528165.2004.10872058>, 30.11.2014, S. 87-94

¹⁴² Ebd., S. 89

¹⁴³ Ebd., S. 90

oder Privatsphäre von Marina Abramović. Um deren Überschreitung in einem weiteren Schritt genauer zu untersuchen sollen zunächst die beiden Begriffe der Privatsphäre und der Intimität näher diskutiert werden. Dennoch muss an dieser Stelle darauf verwiesen werden, dass nicht nur die permanent hervorgehobene Objektivität der Künstlerin von Bedeutung ist, sondern gerade ihre trotz allem negierte Subjektivität.

7.3.2. PRIVATSPHÄRE UND INTIMITÄT

Was im alltäglichen Leben für viele Menschen als Normalität angesehen, und sogar in der *Allgemeinen Erklärung der Menschenrechte*¹⁴⁴ festgehalten wird, ist der Schutz vor willkürlichen Eingriffen in die Privatsphäre. Diese kann wie folgt definiert werden: „*Privacy is the sphere where only the desires and preferences of the individual reign. The existence of such a space is a necessary condition for the exercise of individual freedom.*“¹⁴⁵ In dieser Sphäre regieren also die persönlichen Bedürfnisse, wodurch ein Raum zur Entfaltung von Freiheit entsteht. Während sich die Privatsphäre eher als äußere und gewissermaßen räumliche Sphäre offenlegt, ist die Intimsphäre in ihrer Intensität noch wesentlich fragiler. Ihre Grenzen sind näher an den Körper gebunden, manifestieren sich aber auch in individuellen psychischen Verfasstheiten.

„Erikson beschreibt **Intimität** als die Fähigkeit, gegenüber einer anderen Person eine vollständige Verbindlichkeit – sexueller, emotionaler und moralischer Art – einzugehen. Intimität kann sowohl in Freundschaften als auch in Liebesbeziehungen vorhanden sein und erfordert Offenheit, Mut, moralische Standhaftigkeit und für gewöhnlich Kompromisse hinsichtlich der eigenen Präferenzen.“¹⁴⁶

In wie weit können diese beiden Begriffe nun in Bezug auf *Rhythm 0* und die Intim- und Privatsphäre von Marina Abramović angewandt werden? Wie verhält sich die Situation im Zusammenhang mit dem Statuswechsel der Künstlerin vom Subjekt zum Objekt? Die Künstlerin befindet sich neben den Ko-AkteurInnen während *Rhythm 0* in einer künstlich geschaffenen Sphäre, in welcher die Wünsche und Präferenzen des Individuums regieren. Dies kann sowohl auf Marina Abramović, als auch auf das Publikum bezogen werden. Schließlich wurden die Regeln der Performance aus freien Stücken entwickelt und in weiterer Folge auch kommuniziert und ausgeführt. Die Privatsphäre der Künstlerin breitet sich auf den gesamten performativen Raum aus und erschafft somit durch *Rhythm 0* einen

¹⁴⁴ Allgemeine Erklärung der Menschenrechte (1948): *Resolution 217 A (III) der Generalversammlung vom 10. Dezember 1948 / Allgemeine Erklärung der Menschenrechte*, www.un.org/depts/german/menschenrechte/aemr.pdf, 02.08.2015

¹⁴⁵ Valdés, Ernesto Garzón, „Intimacy, Privacy and Publicity“, *Analyse und Kritik* 1/25, 2003, <http://www.analyse-und-kritik.net/2003-1/inhalt.htm>, 19.12.2014, S. 23

¹⁴⁶ Gerrig/ Zimbardo, *Psychologie*, S. 398f.

privaten Raum. Da diesem Begriff die komplexen Systeme von Privatheit und Öffentlichkeit unterliegen, soll nur kurz darauf verwiesen werden, dass Christopher Balme eine Verbindung dieser Sujets zur Theater- und Performancewissenschaft herstellt:

„Although the concept of a private sphere is equally as polysemantic and difficult to grasp as the public sphere, it is necessary to engage with this dichotomy and the changing relationship between the private and the public, because theatre mediates between these realms. Both architecturally and in terms of the content presented on-stage, plays and performances invariably thematize the private and the public.“¹⁴⁷

Somit kann dem performativen Raum eine Wechselwirkung zwischen Privatheit und Öffentlichkeit zugesprochen werden. Vielleicht ist dies auch mit ein Grund dafür, weshalb Marina Abramović in Interviews über *Rhythm 0* immer wieder von „the public“¹⁴⁸ spricht und damit sprachlich zwei Bedeutungshorizonte bedient: Einerseits das Publikum und andererseits die Öffentlichkeit.

Etwas anders gestaltet sich der Sachverhalt hinsichtlich der Intimsphäre der Künstlerin. Obwohl sie bereit war ihre Privatsphäre zu öffnen und die Ko-AkteurInnen darin einzubinden, so kann in Bezug auf die Intimsphäre eine grobe Verletzung aufgezeigt werden. Wie bereits beschrieben handelt es sich bei der Generierung von Intimität um das Eingehen einer zwischenmenschlichen Verbindung, welche sowohl sexuelle wie emotionale, als auch moralische Grundsätze und Grenzziehungen umfasst. Gerade das Überschreiten dieser, für den Alltag selbstverständlichen, Verbindlichkeiten ist das Besondere an *Rhythm 0*. Jedoch gelten natürlich in dieser performativen Anordnung ganz andere Voraussetzungen, beziehungsweise muss das Fehlen von Regulativen in dieser Situation als schwierige Herausforderung für das Individuum in der Gruppe betrachtet werden.

7.4. EINE SOZIALPSYCHOLOGISCHE PERSPEKTIVE

In weiterer Folge sollen nun anhand eines wissenschaftlichen Experiments, die Auswirkungen von Machtkonstellationen auf eine Gruppe von Menschen genauer untersucht werden. Dies scheint im Zusammenhang mit *Rhythm 0* besonders relevant, da auch in diversen Publikationen immer wieder auf dieses Experiment verwiesen wurde. Die Rede ist vom *Stanford Prison Experiment*¹⁴⁹, welches 1971 von Philip Zimbardo, an der Stanford University durchgeführt wurde. Nur wenige Jahre vor *Rhythm 0* gelang es ihm, mit

¹⁴⁷ Balme, Christopher, *The Theatrical Public Sphere*, Cambridge: University Printing House 2014, S. 25

¹⁴⁸ Vgl. O'Hagan, Jean, „Interview: Marina Abramović“, *theguardian*, <http://www.theguardian.com/artanddesign/2010/oct/03/interview-marina-abramovic-performance-artist> 03.10.2010, 25.03.2015

¹⁴⁹ Es ist anzumerken, dass das *Stanford Prison Experiment* mittlerweile, vom Versuchsleiter selbst, als ethisch absolut verwerflich beurteilt wurde. In dieser Arbeit wird jedoch Abstand von subjektiven ethischen Haltungen genommen.

Blick auf die Dichotomie von Gut und Böse, einen Rahmen herzustellen, welcher die Macht der Situation beleuchtete und wissenschaftlich dokumentierte. Doch nicht nur diese Dichotomie sollte in dem Experiment untersucht werden, sondern insbesondere der transformative Charakter dieser beiden Pole. Weshalb ist es möglich, dass gute Menschen böse Taten vollbringen? Welche Elemente und Konstellationen tragen dazu bei? Welche Voraussetzungen und Konsequenzen können aus sozialpsychologischer Sicht für *Rhythm 0* konstatiert werden? Es soll jedoch auch untersucht werden, ob und in wie weit diese beiden unterschiedlichen Settings überhaupt miteinander in Verbindung gebracht werden können.

Insbesondere in nicht wissenschaftlichen (Online-)Artikeln wird in Bezug auf Marina Abramovičs *Rhythm 0* immer wieder auf Parallelen zum *Stanford Prison Experiment* verwiesen, wie beispielsweise in der ZEIT online¹⁵⁰ oder dem art-magazin.de.¹⁵¹ Dies mag unter anderem auch daran liegen, dass jenes berühmte Experiment nur kurze Zeit vor der Performance durchgeführt wurde. In wie weit eine mediale Verbreitung stattfand konnte allerdings nicht mehr recherchiert werden. Es soll nun in weiterer Folge das *Stanford Prison Experiment* kurz beschrieben werden, um im Anschluss die wesentlichen Aspekte für *Rhythm 0* herauszufiltern.

7.4.1. DAS STANFORD PRISON EXPERIMENT

Der Versuchsaufbau begann am 14. August 1971 mit den Verhaftungen einiger, ausschließlich männlicher Versuchsteilnehmer in Palo Alto, Kalifornien. Studenten hatten sich freiwillig gemeldet, an einem psychologischen Experiment, an der Stanford University teilzunehmen. Im Zentrum des Interesses stand Verhaltensforschung unter Haftbedingungen. Neben Wärtern und Häftlingen war der Versuchsleiter Philip Zimbardo selbst in das Experiment eingebunden und fungierte als Gefängnisdirektor.¹⁵² Allen Teilnehmern wurden demnach Rollen zugewiesen, welche mit Kostümen verstärkt wurden. Die Aufgabe der Wärter bestand darin, die Ordnung aufrecht zu halten, allerdings keinerlei Gewalt gegen die Häftlinge anzuwenden. Wesentlich ist zudem, dass es grundsätzlich

¹⁵⁰ Vgl. Vorkoeper, Ute, „Der Zwang der Freiheit“, *ZEIT online*, http://www.zeit.de/feuilleton/kunst_naechste_generation/tod_3/seite-2, 23.09.2015

¹⁵¹ Vgl. Danice, Sandra, „Erniedrigt, verletzt, gequält“, *art-magazin.de*, <http://www.art-magazin.de/div/heftarchiv/2014/1/2041356406402866693/Erniedrigt-verletzt-gequaelt>, 23.09.2015

¹⁵² Diese Tatsache, dass der Versuchsleiter selbst in ein wissenschaftliches Experiment eingebunden ist, muss natürlich hinterfragt und scharf kritisiert werden.

allen Teilnehmern möglich gewesen wäre aus dem Experiment auszusteigen. Diese Freiheit blieb in dem fiktiven Gefängnis aufrecht. Doch schon zu Beginn des Experiments zeichnete sich der verheerende Verlauf ab.

Schon beim Eintreffen der Häftlinge begannen die Wärter diese zu denunzieren und ihre Autorität zu etablieren. Zudem kreierten sie umgehend den Zählappell als Werkzeug der Machtdemonstration. Gewaltbereitschaft und Diskriminierungen nahmen in der Nacht deutlich zu. Bereits in der ersten Nacht entwickelten die Wärter einen kreativen Sadismus. Dies kann teils auch auf die Langeweile der Wärter zurückgeführt werden, welche deshalb die Häftlinge als Spielzeuge benutzten.¹⁵³ „Es brauchte Zeit, bis ihre neuen Rollen und die situativen Kräfte hinreichend auf sie eingewirkt hatten, um sie allmählich zu Tätern werden zu lassen, die die Häftlinge misshandelten.“¹⁵⁴

Am dritten Tag des Experiments brach eine Revolte aus, die Häftlinge verharteten nicht passiv in ihren neu zugeteilten Rollen, sondern leisteten von Beginn an aktiven Widerstand. Nach der Niederschlagung des Häftlingsaufstands nahm die Brutalität der Wärter weiter zu, um die Kontrolle wiederzuerlangen. Die Möglichkeit, das Experiment einfach zu verlassen, wurde von keinem einzigen der Teilnehmer mehr in Betracht gezogen. Zu sehr waren sie bereits von der Macht der Situation und ihren neuen sozialen Rollen vereinnahmt worden. Dies galt auch für den Versuchsleiter selbst, welcher in seiner Position als allmächtiger Gefängnisdirektor abdriftete. Alle Beteiligten verloren jeglichen Bezug zur Realität und gingen voll und ganz in ihren Rollen innerhalb dieser irrationalen Situation auf, generierten ihre eigene Realität. Das gesamte Experiment gipfelte bereits nach so kurzer Zeit in Zusammenbrüchen von Häftlingen, physischer und psychischer Missbrauch sowie sexueller Nötigung und sadistischer Quälereien durch die Wärter. Nach nur fünf Tagen war das gesamte Experiment völlig aus den Fugen geraten. Durchschnittliche Menschen waren durch den Einfluss von Macht zu Tätern geworden, andere brachen unter dem Druck zusammen oder fügten sich blind den Autoritätspersonen. Am sechsten Tag wurde das Experiment schließlich von Philip Zimbardo beendet, um weitere Ausschreitungen, ja vielleicht sogar strafrechtliche Konsequenzen zu vermeiden, und natürlich um die Häftlinge von ihren Leiden zu erlösen. Während bei den Häftlingen Euphorie ausbrach, waren die Wärter über den vorzeitigen Abbruch verärgert und enttäuscht.

¹⁵³ Vgl. Zimbardo, *Der Luzifer-Effekt. Die Macht der Umstände und die Psychologie des Bösen*, S. 55

¹⁵⁴ Ebd., S. 55

„Die Macht der Situation erfasste schnell und umfassend die meisten Personen auf diesem Forschungsschiff der menschlichen Natur. Nur einige wenige von ihnen waren in der Lage, den situativen Versuchungen von Macht und Dominanz zu widerstehen und zumindest den Anschein von Moral und Anstand zu wahren.“¹⁵⁵

Die situativen Kräfte wurden im Zuge des Experiments von einigen Komponenten zusätzlich verstärkt wie beispielsweise Rollen, Vorschriften, Normen, Anonymität von Personen, dem Ort, entmenschlichende Prozesse, Konformitätsdruck, Gruppenidentität, etc. Es vollzog sich während des Experiments ein Wandel vom Rollenspiel, mit dem vorherrschenden Duktus des Als-ob, hin zu einer realen sozialen Situation. Diese Tatsache scheint besonders aus theatertheoretischer Perspektive interessant zu sein, denkt man beispielsweise an das Psychodrama. Die theatrale Rolle wird zur sozialen Rolle und, oder vice versa. Von besonderer Bedeutung scheint dieser Begriff der Rolle im Zusammenhang mit *Rhythm 0* zu sein, da er ebenso einen Nullpunkt markiert. Von einer theatralen Rolle kann weder bei den Ko-AkteurInnen, noch bei der Performerin gesprochen werden. Da in diesem Fall keine explizit theatralen Rollen vorherrschen, werden die Beteiligten auf ihre sozialen Rollen reduziert. Philip Zimbardo schreibt in diesem Zusammenhang:

„Ursprünglich spielen wir in einem solchen Umfeld lediglich eine zugewiesene oder gewählte Rolle, doch im Laufe der Zeit übernimmt die Rolle uns und wir werden zu ihr. Rolle und Identität verschmelzen; wir gehen aus dieser Verschmelzung als neue Akteure hervor und befolgen Drehbücher, die womöglich sehr weit von dem entfernt sind, was wir uns jemals außerhalb dieses Umfelds für uns selbst hätten vorstellen können.“¹⁵⁶

Es lassen sich anhand der bisherigen Ausführungen zum *Stanford Prison Experiment* bereits interessante Parallelen oder Ansätze erkennen, welche möglicherweise Aufschluss über das Verhalten der Ko-AkteurInnen während *Rhythm 0* geben könnten.

7.5. SOZIALPSYCHOLOGISCHE RISIKOFAKTOREN

Gerade durch die Auseinandersetzung mit dem *Stanford Prison Experiment* lassen sich Faktoren herausfiltern, die auch in Zusammenhang mit *Rhythm 0* ihre Wirkung zeigten. Aufgrund der Dichotomie von Aktion und Reaktion sollen in weiterer Folge besonders prägnante Phänomene beschrieben und auf die Performerin, sowie auf die Ko-AkteurInnen von *Rhythm 0*, angewandt werden: Entmenschlichung und Deindividuation. All dies geschieht, folgt man den Ausführungen Philip Zimbardos, durch die Macht der Situation.

¹⁵⁵ Zimbardo, *Der Luzifer-Effekt. Die Macht der Umstände und die Psychologie des Bösen*, S. 168

¹⁵⁶ Ebd., S. xiii

7.5.1. RHYTHM 0 UND DIE MACHT DER SITUATION

Was ist nun unter dieser wirkungsvollen Macht der Situation und deren Auswirkungen zu verstehen und wie kommt sie überhaupt zustande? Philip Zimbardo beschreibt diese wie folgt:

„Situative Macht entfaltet sich am wirkungsvollsten in neuartigen Lebenslagen, in denen man für neue Verhaltensoptionen nicht auf bereits vorhandene Normen zurückgreifen kann. In solchen Situationen sind gewöhnlich die Belohnungsstrukturen anders und vorhandene Erwartungen erfüllen sich nicht.“¹⁵⁷

In Bezug auf *Rhythm 0* kann daher konstatiert werden, dass sich für ein Gros der Ko-AkteurInnen tatsächlich eine komplett neuartige Situation während der Performance eingestellt hatte. Wie bereits beschrieben handelte es sich bei dem Publikum um eine zufällig zusammengewürfelte Gruppe, zu welcher nur sehr wenige KennerInnen des Mediums Performance-Kunst sowie der vorherigen Arbeiten von Marina Abramović zu zählen waren. *Rhythm 0* eröffnete insofern einen gänzlich neuen Erfahrungshorizont, in welchem keine der bisher erlernten Verhaltensmuster der RezipientInnen zur Anwendung kommen konnten. Es erscheint fast so, dass auch der Rhythmus der sozialen Normen und bisherigen Erfahrungen, zumindest bei dem unerfahrenen Publikum, einen Nullpunkt manifestiert. Gerade aufgrund dieses Mangels an sozialen Ankern ist der Mensch anfälliger für Beeinflussungen.

„Gute Menschen können dazu verführt, gedrängt und angestiftet werden, Böses zu tun. Sie können außerdem dazu verleitet werden, sich irrational, dumm, selbstzerstörerisch, antisozial und hirnlos zu verhalten, wenn sie in totalen Situationen gefangen sind, die das menschliche Wesen so verändern, dass unser Sinn für die Stabilität und Konsistenz der individuellen Persönlichkeit, des Charakters und der Moral gestört wird.“¹⁵⁸

Nach Philip Zimbardo hängt also die Verhaltensänderung eines Individuums, hin zu irrationalen Tendenzen, nicht nur vom Charakter und moralischen Vorstellungen ab, sondern von dem Gefangensein in einer totalen Situation. Zudem betont Zimbardo allerdings auch, dass ein irrationales Verhalten durchaus herbeigeführt werden kann. In diesem Sinne schreibt Fischer-Lichte der Situation ein besonderes Wirkungsfeld zu: „[...] die Künstler setzten nicht nur sich selbst, sondern auch die anderen der von ihnen geschaffenen Situation aus.“¹⁵⁹ Des Weiteren argumentiert sie bereits mit einer drohenden Gefahr für die KünstlerInnen:

¹⁵⁷ Zimbardo, *Der Luzifer-Effekt. Die Macht der Umstände und die Psychologie des Bösen*, S. 208

¹⁵⁸ Ebd., S. 207

¹⁵⁹ Fischer-Lichte, *Ästhetik des Performativen*, S. 285

„Wohl wird also die jeweilige Situation vom Künstler geschaffen; wohl ist er es, der, bei Fehlverhalten der Zuschauer, die gravierendsten Konsequenzen zu tragen hat. Dennoch wird gerade hier herausgestellt, wie stark der/die Künstler/in von den anderen, den Zuschauern, abhängig ist, wie angewiesen darauf, daß diese ebenfalls Verantwortung für eine Situation übernehmen, die nicht geschaffen haben, in die sie aber durch Teilnahme an der Performance geraten sind.“

Die Totalität der Situation manifestiert sich sowohl im Oszillieren der Dispositive zwischen Performance und Spiel, als auch im Dasein der Künstlerin als Objekt und deren Übernahme jeglicher Verantwortung. Insbesondere der Charakter des Spiels an sich erscheint hier noch ein zusätzlicher Verstärker zu sein. Ein Durchbrechen dieser situativen Kräfte scheint fast unmöglich zu sein. Dennoch ist festzuhalten, dass es der schützenden Gruppe um Marina Abramović tatsächlich gelungen war, der Macht der Situation zu widerstehen. Doch worin genau liegen nun diese unsichtbaren Kräfte, welche einen so großen Einfluss auf unseren Charakter, unser Handeln und unsere moralischen Vorstellungen haben?

7.5.2. RISIKOFAKTOR: ENTMENSCHLICHUNG

Marina Abramović tritt als passiver Körper vor ihr Publikum, als Objekt. Dieser Umstand ist aus sozialpsychologischer Sicht sehr gravierend im Verhältnis zwischen Performerin und Ko-AkteurInnen, da sie sich als entmenschlicht präsentiert. Dies manifestiert sich insbesondere in ihrer Sprachlosigkeit und Bewegungslosigkeit. Nicht das Subjekt steht im Mittelpunkt der Performance, sondern das entmenschlichte Objekt. Marina Abramović provoziert daher die eigene Deklassierung ihrer selbst durch ihr Publikum und begibt sich dadurch in ein gefährliches Terrain. Philip Zimbardo beschreibt den Prozess der Entmenschlichung wie folgt:

„Jegliche menschliche Qualität, die die anderen mit uns gemein haben, wird herabgewürdigt oder aus unserem Bewusstsein getilgt. Das geschieht durch die psychischen Mechanismen der Intellektualisierung, Verdrängung und Affektisolierung. Im Gegensatz zu menschlichen Beziehungen, die einen subjektiven, persönlichen und emotionalen Charakter haben, sind entmenschlichte Beziehungen objektifizierend, analytisch und frei von emotionalen oder emphatischen Inhalten.“¹⁶⁰

Dieser Vorgang der Entmenschlichung kann jedoch auch bei *Rhythm 0* nicht als gegebene Tatsache, sondern eher als ein fortschreitender Prozess betrachtet werden. Dies unterstreicht den Umstand, dass die ersten aggressiveren Handlungen der Ko-AkteurInnen erst nach circa drei Stunden einsetzten. „Typischerweise erleichtert Entmenschlichung missbräuchliches und destruktives Verhalten gegen die auf Objekte reduzierten Opfer.“¹⁶¹ Die

¹⁶⁰ Zimbardo, *Der Luzifer-Effekt. Die Macht der Umstände und die Psychologie des Bösen*, S. 219

¹⁶¹ Ebd., S. 219

Entmenschlichung ist also ein wesentlicher sozialpsychologischer Faktor, welcher bei *Rhythm 0* einen großen Einfluss auf das Verhalten der Ko-AkteurInnen nahm. Zudem erschuf Marina Abramović dadurch eine soziale Rolle für sich selbst, und zwar die des Opfers. Doch die Entmenschlichung war nicht der einzige sozialpsychologische Risikofaktor, welcher der Performance zu Grunde lag. Daher soll nun der Blick auf den Aspekt der Deindividuation geworfen werden.

7.5.3. RISIKOFAKTOR: DEINDIVIDUATION

Der Begriff der Deindividuation bezeichnet einen psychologischen Zustand, welcher durch den erhöhten Grad an Anonymität in einer Gruppe, die Gewaltbereitschaft des Individuums steigert. Dadurch werden individuelle Wertvorstellungen gelockert und es kommt zu Handlungen, welche von gesellschaftlichen Normen abweichen können.¹⁶² Der Prozess der Deindividuation „wirkt, wenn ein Mensch in einem Umfeld operiert, das Anonymität verleiht und persönliche Verantwortung verwässert.“¹⁶³

Bezieht man den Begriff der Deindividuation nun auf die Partizipierenden bei *Rhythm 0*, so kann konstatiert werden, dass die nötigen Voraussetzungen für diesen Prozess gegeben waren. Zum einen handelte es sich um eine heterogene Gruppe, in welcher ein hoher Grad an Anonymität vorherrschte. Dies ist wiederum an dem Aspekt festzumachen, dass die Partizipierenden auf der Straße akquiriert wurden und damit nur wenige aus der Kunstszene stammten, in welcher sich die Mitglieder des Kreises durchaus kennen konnten. Die Anonymität in der Gruppe ist es, welche ein Gefühl der persönlichen Verantwortung mindert.

Ein zweiter wesentlicher sozialpsychologischer Aspekt ist die Verantwortungsübernahme der Künstlerin. Sie ist nicht nur Objekt, sondern trägt während der Performance die volle Verantwortung. Dadurch wird die ohnehin schon riskante Situation noch zusätzlich verstärkt und der Prozess der Deindividuation kann sich ungehindert in Gang setzen. Was dies jedoch im Extremfall bedeutet beschreibt Philip Zimbardo wie folgt:

¹⁶² Vgl. Bierhoff, Hans-Werner, *Sozialpsychologie: Ein Lehrbuch*, Stuttgart: Kohlhammer 2006⁶, S. 427

¹⁶³ Zimbardo, *Der Luzifer-Effekt. Die Macht der Umstände und die Psychologie des Bösen*, S. 293

„Die normalen Hemmungen vor Grausamkeit und libidinösen Impulsen verlieren sich in Exzessen der Deindividuation. Es ist wie ein Kurzschluss im Gehirn, der die Planungs- und Entscheidungsfunktionen der vorderen Hirnrinde lahmlegt, während die primitiven Bereiche des limbischen Systems übernehmen, vor allem das Emotions- und Aggressionszentrum im Mandelkern.“¹⁶⁴

Es muss also von einer sehr starken physiologischen Reaktion ausgegangen werden. Umso erstaunlicher jedoch erscheint hier die Tatsache, dass die schützende Gruppe um die Künstlerin all diesen Versuchungen widerstehen konnte. Dies mag jedoch die Tatsache unterstreichen, dass sich der Mensch an bekannten Mustern orientiert. Diese Art der performativen Kunst war bereits in ihren Erkenntnishorizont inkludiert, wodurch sie auf bereits bekannte Verhaltensmuster zurückgreifen konnten. Im Zuge dieser Diskussion erscheint, dass nicht mehr die Gewaltausschreitungen während *Rhythm 0* das Besondere waren, sondern die Etablierung jener schützenden Gruppe, welche allen psychologischen Risikofaktoren und Verführungen widerstehen konnten. Doch in wie weit kann nun das tatsächliche Risiko als gefährlich eingestuft werden?

7.5.4. EIN INHÄRENTES RISIKO?

Gerade die Kombination aus Entmenschlichung und Deindividuation zeigt sich als explosive Mischung, welche fast unweigerlich zu irrationalem und asozialem Verhalten führt. Das Risiko scheint sich geradezu in eine konkrete Gefahr zu verwandeln. Dadurch kann sich, wie *Rhythm 0* zeigt, das Individuum sehr schnell zu einem asozial handelnden Bösen entwickeln. Nach Philip Zimbardo unterliegt diese Verwandlung zwei Strategien: Einerseits die Reduktion von sozialer Verantwortlichkeit, also der Prozess der Deindividuation und andererseits die Abgabe der Eigenverantwortung respektive der Verantwortungsdiffusion.¹⁶⁵

Als Schlusswort in Bezug auf das Risiko sei aber zuletzt auf Richard Schechner verwiesen, denn in dem vorhandenen Setting scheinen die Möglichkeiten nahezu grenzenlos, bis auf den möglichen Tod der Performerin. *Rhythm 0* stellt hier jedoch keineswegs eine Ausnahme dar. Dennoch spricht Richard Schechner von einer Berechenbarkeit des Risikos und entsprechenden Sicherheitsmaßnahmen:

¹⁶⁴ Zimbardo, *Der Luzifer-Effekt. Die Macht der Umstände und die Psychologie des Bösen*, S. 294

¹⁶⁵ Vgl. Ebd., S. 293f

„Because performances are usually subjunctive, liminal, dangerous, and duplicitous they are often hedges in with conventions and frames: ways of making the places, the participants, and the events somewhat safe. In these relatively safe make-believe precincts, actions can be carried to extremes, even for fun.“¹⁶⁶

Ob nun möglicherweise Maßnahmen zum Schutz von Marina Abramović getroffen wurden kann im Zuge dieser Arbeit jedoch nicht geklärt werden. Allerdings scheint gerade dieses Risiko, welches der Performance inhärent zu sein scheint, den Reiz auszumachen und das bis heute vorherrschenden Interesse aufrecht zu halten. Klar ist jedenfalls, dass die Handlungen während *Rhythm 0* wahrlich zu Extremen getrieben wurden – ob zu Zwecken der Lustbefriedigung einer, oder beider Seiten, bleibt ebenso unbeantwortet. In einem weiteren Schritt bleibt nun zu klären, in wie weit die Künstlerin Einfluss auf den Fortgang hatte und wie sich im Machtgefüge von *Rhythm 0* eingeordnet werden kann. Denn gerade die Verteilung der Machtverhältnisse fördert diesen Risikofaktor der Partizipation des Publikums durch das Zugeständnis von Freiheit. Doch zieht nicht Marina Abramović die Fäden in dieser einzigartigen Performance? Handelt es sich möglicherweise um eine schlichte Verführung zu Gewalt und Affektentladung? Wie verhält es sich nun tatsächlich mit Gut und Böse? Und in wie weit kann die Künstlerin als Opfer oder Verführerin betrachtet werden?

7.6. VERFÜHRUNG DER MACHT - DIE MACHT DER VERFÜHRUNG

Gerade durch die beiden wesentlichen Grundhaltungen der Performerin „I am the object. During this period I take full responsibility.“¹⁶⁷ werden zwei bedeutende sozialpsychologische Funktionsweisen in Gang gesetzt, welche unweigerlich auf das aggressive und asoziale Verhalten der Ko-AkteurInnen Einfluss nahmen. Als besonders schwerwiegende Faktoren zeigten sich Entmenschlichung und Deindividuation. Neben der Macht der Situation zeigt sich *Rhythm 0* jedoch unter der Oberfläche als trügerisches Machspiel. Den Begriff der Macht umschreibt der Psychologe Michel Schmitz wie folgt:

„Macht ist die Möglichkeit von Einzelnen oder Gruppen, das Verhalten von anderen zu steuern, um eigene Interessen und Vorstellungen durchzusetzen und andere davon zu überzeugen oder dafür zu vereinnahmen. Macht ist gekoppelt an Ambitionen und an die Mittel, mit denen Ziele erreicht werden sollen.“¹⁶⁸

¹⁶⁶ Schechner, *Performance Theory*, S. XiX

¹⁶⁷ Biesenbach, *Marina Abramovic. The Artist Is Present*, S. 74

¹⁶⁸ Schmitz, Michael, *Psychologie der Macht. Kriegen, was wir wollen*, Wien: Kremayr & Scheriau 2012, S. 18

Marina Abramović zieht das Publikum regelrecht in ihre (Privat-)Sphäre hinein, inszeniert sich durch ihre Passivität als Opfer und schenkt ihren Ko-AkteurInnen neben und mit der Freiheit auch ein Gefühl der Macht. Dies geschieht insofern, als dass sie nicht mit ihnen in einen Dialog tritt, sondern in einer passiven Position verharrt. Die TeilnehmerInnen haben während *Rhythm 0* die Macht, jegliche Handlung an ihr zu vollziehen, ohne die Verantwortung und in weiterer Folge auch die Konsequenzen tragen zu müssen. Dennoch bleibt die Situation der Künstlerin in diesem Machtdiskurs zu hinterfragen, da schließlich sie selbst die Spielleiterin der Performance ist. Diese Position hält sie während der gesamten Dauer von *Rhythm 0* inne, jedoch nicht augenscheinlich aus der Perspektive des Publikums. Sie nimmt also eine Doppelrolle ein: Zum einen als Objekt und damit als Spielball respektive Opfer der Ko-AkteurInnen sowie als unsichtbare, übermächtige Kontrollinstanz. Gerade diese Übermacht trägt dazu bei, Marina Abramović weniger als Opfer ihres eigenen Spiels, sondern als trügerische Verführerin der Ko-AkteurInnen zu betrachten. FührerInnen oder eben VerführerInnen nehmen in sozialen System eine ganz besondere Stellung ein:

„Führer können nur Verführer sein, wenn sie ihre Anhänger emotional in den Bann nehmen. Das gelingt ihnen jedoch nur, wenn sie tief sitzende Bedürfnisse in Schwingung bringen und dafür erfüllende Visionen anbieten. [...]. Der charismatische Führer wird als Erlöser und Heilsbringer gesehen.“¹⁶⁹

Zwar ist der Begriff des Führers nicht ganz einfach zu fassen, dennoch soll hier von massenpsychologischen Phänomenen Abstand genommen werden. Doch etablieren sich auch in kleineren Gruppenverbänden sehr schnell interne Hierarchien, welche unweigerlich AnführerInnen miteinbeziehen. In Bezug auf *Rhythm 0* scheint diesem Geflecht von Hierarchien und Machtinstanzen ein hoher Grad an Komplexität inhärent zu sein. Marina Abramović gelingt es, in der Performance die Ko-AkteurInnen sehr stark in ihren emotionalen Bann zu ziehen. Jedoch entwickeln sich diese Emotionen im Verlauf zu Aggressionen und gipfeln in Affektentladungen. Gerade aus diesem Grund drängt sich der Begriff der Verführerin auf, da sich die Künstlerin als Opfer präsentiert, während sie im Hintergrund als Führerin agiert. Es scheint fast so, als würde Marina Abramović gerade durch diese nachträglich Inszenierung als Opfer in ihrer Selbstdarstellung als Märtyrerin und Erlöserin noch bestärkt.

¹⁶⁹ Schmitz, *Psychologie der Macht. Kriegen, was wir wollen*, S. 227f

Gerade diese Perspektive eröffnete sich wohl kaum den Ko-AkteurInnen während der Performance, sondern ist dem objektiven Betrachter vorbehalten. Der Blick von außen jedoch verführt wiederum zu Polarisierung aller MitspielerInnen von *Rhythm 0* in Gut und Böse. Die dahinterliegenden, aber eben mächtigen Strukturen, bleiben jedoch auf den ersten Blick im Verborgenen.

Das letzte Kapitel widmet sich nun umgekehrt der großen Frage, welche ästhetischen Perspektiven sich aus dieser spieltheoretischen Analyse von *Rhythm 0* ergeben. Welche Erfahrungshorizonte und Wahrheiten eröffnete die Performance für Ko-AkteurInnen und PerformerIn? In welchem Zusammenhang steht das Spiel im Allgemeinen und *Rhythm 0* im Speziellen zum Begriff des Ereignisses? Und gibt es tatsächlich Grenzen in *Rhythm 0*?

8. RHYTHM 0 ALS EREIGNIS ZWISCHEN MÖGLICHKEIT UND WIRKLICHKEIT

Dieses letzte Kapitel widmet sich weiteren interessanten Diskussionspunkten in Bezug auf Rezeptionsästhetische Zusammenhänge. Eine konkrete Beantwortung kann jedoch nur teilweise in Aussicht gestellt werden, da sehr individuelle und subjektive Erfahrungswelten in den Diskurs verflochten sind. Auch in diesem Punkt ist es unumgänglich, die Erfahrungshorizonte der Ko-AkteurInnen und der Performerin aus einem jeweils unterschiedlichen Blickwinkel zu betrachten. Denn wie sich bereits in Zuge der bisherigen Auseinandersetzung mit *Rhythm 0* zeigte, drängen sich insbesondere die bipolaren Ansätze und Betrachtungsweisen wie gut-böse, aktiv-passiv, Subjekt-Objekt, Täter-Opfer, etc. auf Kunst und Wirklichkeit scheinen bei *Rhythm 0* zu verschwimmen, eine eigene Wirklichkeit scheint sich während der Performance zu etablieren. Doch trägt dieser Schein, oder entspricht er eben einer Realität? Zudem soll in diesem Kapitel der Begriff des Ereignisses in Zusammenhang mit performativer Kunst ebenso wie mit dem Spiel gewidmet werden. So sei bereits an dieser Stelle auf Fischer-Lichtes Grundhaltung „Die Ästhetizität von Aufführungen wird unübersehbar von ihrer Ereignishaftigkeit konstituiert“¹⁷⁰ verwiesen.

8.1. ÄSTHETISCHE ERFAHRUNG UND NICHT-ERFAHRUNG

In Bezug auf die Erfahrung per se und in weiterer Folge auch in Bezug auf die ästhetische Erfahrung sieht Erika Fischer-Lichte diese insbesondere in der Autopoiesis der *feedback*-Schleife ermöglicht.¹⁷¹

„Die wahrnehmbare Autopoiesis der *feedback*-Schleife, wie sie besonders deutlich bei jeder Form von Rollenwechsel zwischen Akteuren und Zuschauern in Erscheinung tritt, eröffnet allen Beteiligten die Möglichkeit, sich im Verlauf der Aufführung als ein Subjekt zu erfahren, das Handeln und Verhalten anderer mitzubestimmen vermag und dessen eigenes Handeln und Verhalten ebenso von anderen mitbestimmt wird, als ein Subjekt, das weder autonom noch fremdbestimmt ist und das Verantwortung auch für eine Situation trägt, die es nicht geschaffen hat, in die es jedoch hineingeraten ist.“¹⁷²

In Zusammenhang mit *Rhythm 0* stellt jedoch die Auseinandersetzung mit Fischer-Lichtes Begriff der ästhetischen Erfahrung ein Problem dar, da diese die Übernahme von Verantwortung in ihren Diskurs miteinbezieht. Es scheint zwar offensichtlich zu sein, dass

¹⁷⁰ Fischer-Lichte, *Ästhetik des Performativen*, S. 283

¹⁷¹ Vgl. Ebd., S. 287

¹⁷² Ebd., S. 287

dies auch trotz der von Marina Abramović geschaffenen Situation der Verantwortungslosigkeit ihrer Ko-AkteurInnen als die große Versuchung erscheint. Denn kehrt man Fischer-Lichtes Begriff der Erfahrung, in Bezug auf die Verantwortung um, so würde dies in letzter Konsequenz bedeuten, dass dem Gros der Ko-AkteurInnen, und zwar jenen, die sich nicht als Schutzgruppe etablierten, eine ästhetische Erfahrung verwehrt blieb. Ihr Erfahrungshorizont hätte sich eben nicht auf einen ästhetischen beschränkt, sondern eine Wirklichkeit geschaffen. Dies wiederum würde aber bedeuten, dass eine ästhetische Erfahrung, trotz der vorhandenen autopoietischen *feedback*-Schleife eine Vorkenntnis voraussetzt. Somit könnte für einige der Ko-AkteurInnen auch die ästhetische Erfahrung als Grenze, Nullpunkt und eben Nicht-Erfahrung bezeichnet werden. In Bezug auf den Begriff der Wirklichkeit sei nochmals auf Erika Fischer-Lichte verwiesen:

„Was sich in einer Aufführung zwischen Akteuren und Zuschauern oder auch zwischen den Zuschauern ereignet, vollzieht sich immer als ein spezifischer sozialer Prozeß, konstituiert eine spezifische soziale Wirklichkeit. Und derartige Prozesse mutieren zu politischen, wenn bei der Aushandlung von Beziehungen, bei der Festlegung von Positionen Macht ins Spiel kommt.“¹⁷³

Doch gerade dieses Einschreiben von Wirklichkeit in eine Form des Politischen, des Sozialen und des Ethischen lässt nach Fischer-Lichte dieses Konstrukt von Ästhetischem und Nicht-Ästhetischem kollabieren.¹⁷⁴ „Das Ästhetische verschmilzt mit dem Nicht-Ästhetischen, die Grenze zwischen beiden wird überschritten.“¹⁷⁵ Doch gerade darin zeigt sich ihre „Möglichkeit als Kunstereignis“¹⁷⁶. Diesen Überschreitungen von Dichotomien ordnet Fischer-Lichte den Begriff der Schwellenerfahrungen zu, welcher in einem nächsten Schritt genauer betrachtet und mit *Rhythm 0* in Verbindung gebracht wird.

8.1.1. SCHWELLENERFAHRUNGEN

Neben Marina Abramović gab und gibt es auch andere KünstlerInnen, welche ihre Ko-AkteurInnen in Schwellenerfahrungen stürzten. Fischer-Lichte nennt neben Marina Abramović beispielsweise Josef Beuys und Hermann Nitsch sowie Richard Schechner und Einar Schleaf.¹⁷⁷ Diese Schwellenerfahrung, oder Liminalität, als Kollision von Wirklichkeit und Kunst wird insbesondere durch zwei Faktoren hervorgerufen: Autopoiesis

¹⁷³ Fischer-Lichte, *Ästhetik des Performativen*, S. 297

¹⁷⁴ Vgl. Ebd., S. 300

¹⁷⁵ Ebd., S. 300

¹⁷⁶ Ebd., S. 300

¹⁷⁷ Vgl. Ebd., S. 307

und Emergenz sowie der Zusammenbruch von Gegensätzen.¹⁷⁸ Insbesondere in Selbstverletzungs-performances sieht Erika Fischer-Lichte diese Liminalität in folgender Weise verwirklicht:

„Diese Performances stürzten den Zuschauer in eine Krise, zu deren Bewältigung er nicht auf allgemein anerkannte Verhaltensmuster zurückgreifen konnte. Die bisher gültigen Standards waren nicht mehr akzeptabel, neue noch nicht formuliert. Der Zuschauer war in eine liminale Situation geraten, befand sich in einer Schwellenphase. Diese Krise ließ sich nur bewältigen, wenn neue Verhaltensstandards gesucht und erprobt wurden – trotz der drohenden Gefahr eines möglichen Scheiterns.“¹⁷⁹

Rhythm 0 kann nun für alle Ko-AkteurInnen als Schwellenerfahrung per se angesehen werden. Jene Liminalität löste nicht nur eine Kollision von Wirklichkeit und Kunst, sondern eine ganze Reihe von regelrechten Detonationen und somit eine Krise aus. Die Bewältigung der Krise wie auch die Trennung von ästhetischer und Schwellenerfahrung eröffnet hingegen einen interessanten Diskussionspunkt und unterschiedliche Perspektiven unter den Ko-AkteurInnen.

Zunächst erscheint *Rhythm 0*, laut den Ausführungen von Marina Abramović, als ethisches Scheitern der Ko-AkteurInnen. Doch Marina Abramović hatte wohl nicht zwangsläufig mit einer schützenden Gruppe gerechnet. Sie bewältigten die gegebene Situation samt Verführungen und Krisen meisterlich und im Sinne der Menschlichkeit. Es verwundert daher kaum, dass gerade dieser Aspekt in den Beschreibungen der Künstlerin ausgespart wird. *Rhythm 0* ist ein Spiel mit Schwellen und Grenzen, nicht nur in sich und seinem Dispositiv, sondern auch in seiner Darstellung und Inszenierung. So tief die performative Krise aber auch immer sein mag, so kennt die Theaterwissenschaft nicht nur Wege, seine Akteure in Krisen zu verwickeln, sondern bietet ebenso dramaturgische Möglichkeiten, dem Publikum gleichermaßen Krisen aufzuzeigen und einen Raum für Reflexion zu schaffen.

8.2. GRENZEN DES SPIELS: RHYTHM 0

Der Kosmos des Spiels scheint nahezu unendlich und so mancher behauptet gar, das ganze Leben sei ein Spiel. Besonders bemerkenswert ist nicht nur, dass das Spiel nicht nur von Menschen, sondern auch von Tieren praktiziert wird und es scheint, es sei wie ein Trieb in die Natur eingeschrieben. Sowohl die schier unendlichen linguistischen Kompositionsmöglichkeiten des Wort Spiels, wie auch seine unterschiedlichen Bedeutungen innerhalb einer Historizität lassen Grenzziehungen schwierig erscheinen. Dennoch sollen

¹⁷⁸ Vgl. Fischer-Lichte, *Ästhetik des Performativen*, S. 307

¹⁷⁹ Ebd., S. 308

in weiterer Folge der Versuch unternommen werden, mögliche Grenzen und deren Ursprünge aufzuzeigen.

8.2.1. ZERO – RHYTHM 0 UND DER NIHILISMUS

Wie bereits der Titel verrät, ist *Rhythm 0* eine nihilistische Ausrichtung inhärent.¹⁸⁰ Das Spiel fungiert in *Rhythm 0* als Komplize der Stellvertretung und des Nihilismus. Ein kurzer Blick in die Geschichte der Philosophie soll diese Position untermauern. So schreibt Ernst Strouhal in seinem Aufsatz *Stetiges Spiel – flüchtige Kunst? Zum Verhältnis von Spiel und Kunst im 20. Jahrhundert* im Zusammenhang mit Johann Gottlieb Fichtes Angst vor einer Welt, die als bloßes Spiel zu verstehen und zu betrachten war:

„Mit dem Spielbegriff betritt nicht nur ein neuer Begriff die Bühne der Philosophie, sondern auch der unheimliche Gast des Nihilismus: Wenn die Welt ein Spiel ist, so mag sie zwar schön sein und ihre Existenz als ästhetisches Phänomen rechtfertigen, sittlich ist sie zunächst nicht. Spiel basiert zwar auf Regeln, doch vermitteln Spielregeln für den Spielenden weder Freiheit noch Moral noch Sinn.“¹⁸¹

Der nihilistische Aspekt von *Rhythm 0* liegt insbesondere in der Passivität der Künstlerin. Sie macht nichts, sagt nichts, wehrt sich nicht. Gerade dadurch kann Marina Abramović zwar teilweise als Opfer oder Märtyrerin gesehen werden, hauptsächlich aber dient sie, in ihrer Funktion als menschliche Leinwand, als Stellvertreterin. Als Stellvertreterin für alle psychisch und physisch gepeinigten, gequälten, misshandelten Frauen. Gerade in dieser Interpretationsmöglichkeit zeigt sich die ästhetische Kraft von *Rhythm 0*. Marina Abramović gelingt es nämlich gerade aus einer Leerstelle, einem „Nullpunkt“ respektive der/des reinen *embodiment*/Verkörperung ein Etwas, ein Ereignis zu schaffen. Gerade hier ist aber gewissermaßen auch eine logische Grenze von *Rhythm 0* zu ziehen, denn es scheint die Anwesenheit von KünstlerInnen in der darstellenden oder performativen Kunst vorauszusetzen. Eine Absenz der KünstlerInnen würde eine Möglichkeit aufzeigen, gleichzeitig jedoch Fragen in Bezug auf die Kunst als offenes Handlungsfeld, die Figur des Künstlers/der Künstlerin und der Kunst per se werfen. Das Vorhandensein von Ko-AkteurInnen weist auf eine andere Grenze hin, die dem Nihilismus zu trotzen hat, welche jedoch das/die *embodiment*/Verkörperung unterstützend zeigt, dass der Mensch, mit all seinen Unzulänglichkeiten, im Zentrum der Performance steht.

Im Zusammenhang mit den Begriffen „Nichts“ und Ereignis sei abschließend noch auf Kruschkova und Böhler verwiesen, welche das Zusammenwirken wie folgt beschreiben:

¹⁸⁰ Vgl. dazu Kapitel 4.4.6. *Der Rhythmus des Nullpunktes*

¹⁸¹ Strouhal, „Stetiges Spiel – flüchtige Kunst? Zum Verhältnis von Spiel und Kunst im 20. Jahrhundert“, *Das Spiel und seine Grenzen. Passagen des Spiels II*, S. 102

„Das Wort ‚Nichts‘ möchte im Kontext der hier praktizierten Denkwege den Ereignismodus von Geschehnissen andeuten, deren Ankunft im Vorhinein weder kalkuliert, noch kontrolliert, noch strategisch herbeigeführt werden kann.“¹⁸² Zudem verweisen sie, in Bezug auf die Interpretation Nietzsches, auf die Gefahren eines in die Destruktion gekippten Nihilismus, wie er sich auch in *Rhythm 0* aufdrängt: „Erst dieser, in die Destruktion gekippte Nihilismus, verleiht dem Dämonischen jene dämonischen Züge im zerstörerischen Sinne, in dem das Spiel, in dem ‚Nichts‘ auf dem Spiel steht, gewalttätige Züge annimmt.“¹⁸³ Im Falle von *Rhythm 0* steht aber in Bezug auf die Wirklichkeit nicht „Nichts“ auf dem Spiel, sondern ganz konkret das Leben der Künstlerin. Die dämonische Perspektive, dass aber eben „Nichts“ auf dem Spiel stünde ist nur in Zusammenhang mit der Betrachtung von *Rhythm 0* als Spiel möglich.

8.2.2. MÖGLICHE GRENZZIEHUNGEN IM ÄSTHETISCHEN SPIEL?

Die Theaterwissenschaftlerin Rosemarie Brucher unternimmt in ihrem Artikel *Künstlerische Selbstverletzung. Grenzen des ästhetischen Spiels in der Performance Art* den Versuch, eben diese Grenzen festzulegen und deren Überschreitungen zu markieren. Anhand von diversen AktionskünstlerInnen wie Günter Brus, VALIE EXPORT, Gina Pane oder eben auch Marina Abramović zeigt sie nicht nur die Auseinandersetzung mit Körpern als Material und als Kunstobjekt im Allgemeinen, sondern den grundlegend zerstörerischen Charakter jener Arbeiten. „Mit diesem teils radikal autodestruktiven Potenzial verortet sich selbst verletzende Body Art nicht nur in den Grenzbereichen des Ästhetischen, sondern übertritt für viele die Grenzen der Kunst überhaupt.“¹⁸⁴ Brucher verortet die Grenzen außerhalb des Kunstdiskurses als „Form konzeptueller Selbstbegrenzung“¹⁸⁵. Dieser Ansatz scheint sich aber gerade dem Duktus der Arbeiten zu widersprechen weshalb sie stetig den Anschein erwecken, eben diese Grenzüberschreitungen einzufordern. Im Zusammenhang mit Günter Brus‘ Aktion *Kunst und Revolution*, vom 7. Juni 1968 in der Universität Wien, schienen durch die künstlerische Selbstverletzung bereits scheinbar unüberwindliche Grenzen überschritten worden zu sein.¹⁸⁶

¹⁸² Böhler/Kruschkova, „Dies ist kein Spiel. Spieltheorien im Kontext der zeitgenössischen Kunst und Ästhetik“, *Maske und Kothurn* 54/4, S. 9

¹⁸³ Ebd., S. 11, zitiert nach Böhler, Arno, *Cutures of the Muses*, <http://www.nietzschecircle.com/agonis08206.html> 2008, 22.09.2008

¹⁸⁴ Brucher, Rosemarie, „Künstlerische Selbstverletzung. Grenzen des ästhetischen Spiels in der Performance Art“, *Das Spiel und seine Grenzen. Passagen des Spiels II*, S. 67

¹⁸⁵ Ebd., S. 68

¹⁸⁶ Vgl. Ebd., S. 68–72

Jedoch gestalten sich die Grundvoraussetzungen im Zusammenhang mit *Rhythm 0* konträr. Es kann nämlich in keiner Weise von künstlerischer Selbstverletzung gesprochen werden, sondern von einer möglichen Anstiftung zur Körperverletzung in einem ganz pragmatisch, juristischen Sinne. Wann immer auch eine metaphysische Komponente in den Arbeiten von Marina Abramović mitzuschwingen vermochte, so stelle sie gerade in dieser Performance ihre eigenen Interessen über jegliche moralische Vorstellungen und überschritt mit *Rhythm 0* nicht nur individuelle Grenzen, sondern sowohl gesellschaftliche als auch möglicherweise juristische. Was Marina Abramović jedoch mit *Rhythm 0* als performatives Ereignis nicht überschritt, waren zum einen die Grenzen des Spiels, zum anderen die der Kunst.

„Bei [...] KünstlerInnen scheint die Insuffizienz äußerer Begrenzungen auf der Kollision zwischen den Spielregeln der Kunst, wie sie in deren geforderter Autonomie, ihrem gemeinhin fiktionalen Charakter, ihrer räumlichen und zeitlichen Abgesondertheit und ihrer klaren Trennung von AkteurIn und RezipientIn zum Ausdruck kommt, und jeden des Alltags, wie etwa der ethischen Aufforderung, das Leiden anderer zu unterbinden, zu basieren.“¹⁸⁷

Die einzige tatsächliche Überschreitung von *Rhythm 0* liegt bei den Grenzen des Als-ob, der Fiktionalität. Doch gerade hinter diesem Mangel liegt ja möglicher Weise gerade der Reiz der Performance-Kunst und macht sie zu dem was sie ist: Ein besonders interessantes Spielfeld der Kunst und des Menschen in all seinen Spektralfarben.

¹⁸⁷ Brucher, Rosemarie, „Künstlerische Selbstverletzung. Grenzen des ästhetischen Spiels in der Performance Art“, *Das Spiel und seine Grenzen. Passagen des Spiels II*, S. 77

9. CONCLUSIO

Mit dem Setting der aktiven Partizipation und der Möglichkeit des Mitspielens der Ko-AkteurInnen, überschreitet Marina Abramović Grenzen des performativen Dispositivs. Gerade aus diesem Grund scheint die Analyse von *Rhythm 0* anhand des Spielbegriffs, differenzierte Perspektiven auf die Horizonte der Künstlerin sowie der Ko-AkteurInnen offengelegt zu haben. Im Sinne eines Zusammenhangs von Spiel und Krise eröffnen sich in *Rhythm 0* verschiedene Brüche.

Durch die Markierungen seiner Nullpunkte und durch eine nihilistische Perspektive, erscheint *Rhythm 0* als Transformation vom „Nichts“ zum Ereignis. Die dadurch generierten Wahrnehmungshorizonte besitzen sowohl Qualitäten einer ästhetischen-, als auch einer Schwellenerfahrung. Diese gestalten sich jedoch nicht unabhängig von den Erfahrungswelten der Ko-AkteurInnen. Während der künstlerisch geschulte Teil des Publikums den sozialpsychologischen Verführungen widerstehen konnte, gelang dies dem Rest nicht. Sie erlagen gewissermaßen den Verlockungen von *Rhythm 0*. Gerade diese Spaltung des Publikums in Bezug auf deren Erfahrungshorizonte eröffnete einen interessanten Blick auf die herrschenden Machtverhältnisse zwischen allen Akteuren und die Offenlegung der Macht der SpielverderberInnen.

Die Künstlerin selbst mag zwar auf den ersten Blick als Opfer erscheinen, dennoch spielt sie in *Rhythm 0* ihr *privates play* und überlässt sich ganz ihrem Schicksal im Sinne der *Alea*. Marina Abramović gestaltete während der Performance eine mächtige und totale Situation der Entmenschlichung und Deindividuation, welche sich zu einem Spiel um Leben und Tod entwickelte. Doch das Verhalten der Ko-AkteurInnen erklärt sich nicht nur aus sozialpsychologischen Faktoren, sondern auch aus der Konstitution des Spiels *per se*.

Während *Rhythm 0* wurde zur Affektentladung eingeladen, was jedoch von einigen MitspielerInnen ausgeschlagen wurde. Das Risiko von *Rhythm 0* lag wohl unter anderem in der grundlegenden psychischen Konstitution des Menschen. Man will gefallen, will seine Position in der Gruppe etablieren und stärken. Gerade deshalb scheint diese Performance machtvolle Strukturen in einem Mikrokosmos zu erschaffen und für außenstehende BetrachterInnen offenzulegen. Die Kunst und in diesem Fall *Rhythm 0*, bereitet eine Gesellschaft darauf vor, zukünftige Spiele des Kreativ-Bösen als SpielverderberInnen zu durchkreuzen.

9.1. AUSBLICK

Gerade in der Performancetheorie scheint eine Zusammenschau mit spieltheoretischen Ansätzen sehr fruchtbar zu sein, jedoch finden sich nur sehr wenige Arbeiten, welche sich näher mit diesem Konglomerat auseinandersetzen. Das Spiel als Metaebene scheint insofern beachtenswert zu sein, da sich unter ihm trans- und intermediale Phänomene fassen und kategorisieren lassen. Doch nicht nur das, die Spieltheorie schlägt auch einen Bogen zu den Wirtschaftswissenschaften und der Mathematik, was auch aus theatertheoretischer Sicht ein zukünftiges Forschungsfeld darstellen könnte. Als besonders interessant würde sich auch eine zeitgenössische, kulturwissenschaftliche Metatheorie des Spiels herausstellen.

Die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit den Arbeiten von Marina Abramović scheint erst seit kurzer Zeit aufzublühen. Dies geschieht sicher nicht unabhängig von dem wachsenden öffentlichen Interesse und dem Bekanntheitsgrad der Künstlerin. Diese vermehrte wissenschaftliche Betrachtung ist stark zu befürworten und es ist darauf zu hoffen, dass damit nicht nur Forschungslücken gefüllt werden können, sondern eben auch eine objektive Beschreibung ermöglicht wird. Das Schaffen von Marina Abramović verdient weiterhin eine eingehende Auseinandersetzung im Diskurs von Wissenschaft und Kunst.

10. BIBLIOGRAPHIE

- Allgemeine Erklärung der Menschenrechte (1948): *Resolution 217 A (III) der Generalversammlung vom 10. Dezember 1948 / Allgemeine Erklärung der Menschenrechte*, www.un.org/depts/german/menschenrechte/aemr.pdf, 02.08.2015
- Auchter, Thomas/Strauss, Laura Viviana, *Kleines Wörterbuch der Psychoanalyse*, Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht 2003
- Balme, Christopher, „Schwellen der Toleranz: Künstlerische Freiheit und das Theater des öffentlichen Raums“, *Politik des Raumes. Theater und Topologie*, Hg. Erika Fischer-Lichte/Benjamin Wihstutz, München: Wilhelm Fink 2010, S. 121-130
- Balme, Christopher, *The Theatrical Public Sphere*, Cambridge: University Printing House 2014
- Barthes, Roland, „Die Musik, die Stimme, die Sprache“, *Der entgegenkommende und der stumpfe Sinn. Kritische Essays III*, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1990, S. 279–285
- Barthes, Roland, „Zuhören“, *Der entgegenkommende und der stumpfe Sinn. Kritische Essays III*, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1990, S. 249–263
- Benthien, Claudia, *Haut. Literaturgeschichte – Körperbilder – Grenzdiskurse*, Reinbeck bei Hamburg: Rowohlt 2001²
- Bierhoff, Hans-Werner, *Sozialpsychologie: Ein Lehrbuch*, Stuttgart: Kohlhammer 2006⁶
- Biesenbach, Klaus, *Marina Abramovic. The Artist Is Present*, New York: The Museum of Modern Art, 2010
- Böhler, Arno/Krassimira Kruschkova, „Dies ist kein Spiel. Spieltheorien im Kontext der zeitgenössischen Kunst und Ästhetik“, *Maske und Kothurn* 54/4, 2008, Wien [u.a.]: Böhlau 2008
- Brucher, Rosemarie, „Künstlerische Selbstverletzung. Grenzen des ästhetischen Spiels in der Performance Art“, *Das Spiel und seine Grenzen. Passagen des Spiels II*, Hg. Mathias Fuchs/Ernst Strouhal, Wien: Springer 2010, S. 67–82
- Buchart, Dieter „Über die Dialektik von Spielregeln und offenem Handlungsfeld“, *Kunstforum* Band 176, 2005, Hg. Mathias Fuchs, http://creativegames.org.uk/publications/Kunstforum/Bd_176_buchhart.htm, 21.10.2015

- Caillois, Roger, *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*, Frankfurt am Main [u.a.]: Ullstein 1982 (Orig. *Les jeux et les hommes*, Paris: Gallimard 1958)
- Christopher, Kevin, „Yoko Ono’s Cut Piece. From Text to Performance and Back again“, *PAJ A Journal of Performance and Art* 30/3, 2008, JSTOR, http://www.jstor.org/stable/30135150?seq=1#page_scan_tab_contents, 02.10.2015, S. 81–93
- Danice, Sandra, „Erniedrigt, verletzt, gequält“, *art-magazin.de*, <http://www.art-magazin.de/div/heftarchiv/2014/1/2041356406402866693/Erniedrigt-verletzt-gequaelt>, 23.09.2015
- Derrida, Jacques, „Die Struktur, das Zeichen und das Spiel im Diskurs der Wissenschaften vom Menschen“, *Die Schrift und die Differenz*, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1972, S. 422–442 (Orig. *L’Écriture et la Différence*, Paris: Éditions du Seuil 1967)
- Fischer-Lichte, Erika, *Ästhetik des Performativen*, Frankfurt am Main: Suhrkamp 2004
- Fischer-Lichte, Erika/Doris Kolesch (Hg.), *Metzler Lexikon Theatertheorie*, Stuttgart: Metzler 2005
- Fischer-Lichte, Erika, *Theaterwissenschaft. Eine Einführung in die Grundlagen des Faches*, Tübingen: Narr Francke Attempo 2010
- Freud, Sigmund, *Gesammelte Werke. Jenseits des Lustprinzips, Massenpsychologie und Ich-Analyse, Das Ich und das Es*, Band 13, Anna Freud (Hg.), Frankfurt am Main: Fischer 1999 (Orig. London: Imago 1940)
- Fuchs, Mathias/Ernst Strouhal (Hg.), *Das Spiel und seine Grenzen. Passagen des Spiels II*, Wien: Springer 2010
- Galerie Krinzinger, *Frauen, Kunst, Neue Tendenzen, [Marina Abramović...]*, Innsbruck: Galerie Krinzinger 1975
- Gerrig, Richard/Philip Zimbardo, *Psychologie*, München: Pearson 2008¹⁸
- Goldberg, RoseLee „Here and Now“, *Marina Abramović. Objects performance video sound*, Chrissie Iles [u.a.], Oxford: Museum of Modern Art Oxford, 1995, S. 11-18
- Herrmann von, Hans-Christian, „Stimmbildung. Zum Verhältnis von Theater- und Mediengeschichte“, *Stimmen, Klänge, Töne. Synergien im szenischen Spiel*, Hg. Hans-Peter Bayerdörfer, Tübingen: Gunter Narr Verlag 2002, S. 483–492

- Huizinga, Johan, *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt 2013²³, (Orig. 1938)
- Iles, Chrissie (Hg.), *Marina Abramović. Objects performance video sound*, Oxford: Museum of Modern Art Oxford, 1995
- Lehmann, Hans-Thies, *Postdramatisches Theater*, Frankfurt am Main: Verlag der Autoren 2011⁵
- Lehmann, Hans-Thies, „Wie politisch ist postdramatisches Theater“, *Das politische Schreiben. Essays Theatertexten. Sophokles, Shakespeare, Kleist, Büchner, Jahn, Bataille, Brecht, Benjamin, Müller, Schleef*, Berlin: Theater der Zeit 2012²
- Marina Abramovic Institute, „Marina Abramovic on Rhythm 0 (1974)“, *vimeo.com* 08.08.2013, 28.04.2015, <https://vimeo.com/71952791>
- McEvelley, Thomas, „The Serpent in the Stone“, *Marina Abramović. Objects performance video sound*, Hg. Chrissie Iles, Oxford: Museum of Modern Art Oxford, 1995, S. 45–54
- McEvelley, Thomas, *The Triumph of Anti-Art. Conceptual and Performance Art in the Formation of Post-Modernism*, New York: McPherson & Company 2005
- Mersch, Dieter, „Spiele des Zufalls und der Emergenz“, *Maske und Kothurn* 54/4, 2008, Wien: Böhlau 2008, S. 19–34
- O’Hagan, Jean, „Interview: Marina Abramović“, *theguardian*, <http://www.theguardian.com/artanddesign/2010/oct/03/interview-marina-abramovic-performance-artist> 03.10.2010, 25.03.2015
- Payk, Theo R., *Das Böse in uns. Über die Ursachen von Mord, Terror und Gewalt*, Düsseldorf: Patmos 2008
- Reck, Hans Ulrich, „Terrain und Entwurf. Zur Bedeutung von Theorien über ‚Spiel‘ für Ästhetik und bildende Kunst“, *Kunstforum* Band 176, 2005, Hg. Mathias Fuchs, http://creativegames.org.uk/publications/Kunstforum/Bd_176_reck.htm, 21.10.2015
- Reinelt, Janelle, „Theatre and Politics“, *Performance Research. A Journal of the Performing Arts* 9/4, 2014, Taylor & Francis Online, <http://dx.doi.org/10.1080/13528165.2004.10872058>, 30.11.2014, S. 87-94
- Richards, Mary, *Marina Abramović*, New York [u.a.]: Routledge 2010

- Schechner, Richard, *Performance Theory*, London [u.a.]: Routledge 2003
- Schmitz, Michael, *Psychologie der Macht. Kriegen, was wir wollen*, Wien: Kremayr & Scheriau 2012
- Strouhal, Ernst, „Stetiges Spiel – flüchtige Kunst? Zum Verhältnis von Spiel und Kunst im 20. Jahrhundert“, *Das Spiel und seine Grenzen. Passagen des Spiels II*, Hg. Mathias Fuchs/Ernst Strouhal, Wien: Springer 2010, S. 101–116
- Timm, Tobias, „Leiden für die Kunst“, *Zeit Online*, <http://www.zeit.de/2012/49/Film-Marina-Abramovic-The-Artist-Is-Present>, 29.11.2012, 03.12.2015
- Warr, Tracy (Hg.), *Kunst und Körper*, Berlin: Phidon 2005
- Zimbardo, Philip, *Der Luzifer-Effekt. Die Macht der Umstände und die Psychologie des Bösen*, Heidelberg: Spektrum 2008
- Valdés, Ernesto Garzón, „Intimacy, Privacy and Publicity“, *Analyse und Kritik* 1/25, 2003, <http://www.analyse-und-kritik.net/2003-1/inhalt.htm>, 19.12.2014, S. 17-40
- Vorkoeper, Ute, „Der Zwang der Freiheit“, *ZEIT online*, http://www.zeit.de/feuilleton/kunst_naechste_generation/tod_3/seite-2, 23.09.2015
- <http://www.duden.de/rechtschreibung/Rhythmus>, 29.07.2015
- <http://www.elfriedejelinek.com/>, 26.05.2015
- <http://www.fondazionemorra.org/performance/performance-rythm-0>, 26.05.2015
- <http://www.mai-hudson.org/>, 04.06.2015
- <http://www.nrw-museum.de/#/mehr/biografien/detailansicht/details/artists///marina-abramovic.html>, 31.05.2015
- <http://de.phaidon.com/agenda/art/articles/2015/may/18/yoko-ono-s-cut-piece-explained/>, 02.10.2015
- <http://www.prisonexp.org/>, 23.09.2015
- http://universal_lexikon.deacademic.com/109570/panem_et_circenses, 29.05.2015
- <https://vimeo.com/71952791>, 26.05.2015
- <https://www.youtube.com/watch?v=8Sc47KfJcI>, 02.10.2015

11. ANHANG

Video-Transkription: Marina Abramovic Institute, „Marina Abramovic on Rhythm 0 (1974)“, *vimeo.com* 08.08.2013, 28.04.2015, <https://vimeo.com/71952791>

Directed, Produced, and Edited by Milica Zec

„One of my most extreme pieces was when I really pushed my body to the limits, because I did never want to die. I wanted just anything dying, but I was interesting how far you can push the energy of the human body. How far you can go. And the see that that actually our energy is limitless. It's not about the body, it's about mind who push you to the extremes that you never could imagine. Some of the work got really got lots of attention to the public also Rhythm 0. To that time the artists of performance art was totally radical, and it think that was sick and was exhibitionist and it was masochist and they just want attention. So was this really tired of this kind of critics and I said ok I'm going to make the piece to see how far public can go if the artist himself doesn't do anything. And there were simply I put on the table 72 objects with the instructions I'm an object you can do whatever you want to do with me. And I would take all this possibility for six hours. On the table was a rose, a perfume, a piece of bread, and grapes and wine and then was objects like a really scissors, and nails, and metal bar and finally was also pistol with one bullet. So basically of audience wanted to put a bullet into pistol get kill me. And I really want to take this risk, I want to know what is the public about and how what they do in this kind of situation. It was really difficult piece because I just stood there in the front of the table and in the beginning not really happen. Public would come, play with me, then give me rose, then kiss me, look at me, and then public became more and more wild. They cut my neck and drink my blood, they carry my around, put me on the table open my legs and put a knife between. The one person to the pistol put a bullet and see if I'm really with my own hand push the target. The gallerist came and completely go crazy, take this gun out of his hands throw out of the window. They took scissors, they cut my clothes, they put rose pins into my body. After six hours, it was just like two in the morning, the gallerist come and say the performance is over. I start moving, I start being myself, because I was there like a puppet just for them. And that moment everybody run away. People could not actually confront with me as a person. I remember going back to hotel, look in the mirror and I found a big piece of white hair.“

11.1. EIDESSTATTLICHE ERKLÄRUNG

Ich erkläre hiermit an Eides Statt, dass ich die vorliegende wissenschaftliche Arbeit selbstständig und ohne Benutzung anderer als der angegebenen Hilfsmittel angefertigt habe. Die aus fremden Quellen direkt oder indirekt übernommenen Gedanken sind als solche kenntlich gemacht.

Die Arbeit wurde bisher in gleicher oder ähnlicher Form keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt und auch noch nicht veröffentlicht.

Wien, am 7. Dezember 2015

(Julia Sprenger)

11.2. CURRICULUM VITAE

Julia Sprenger

Währinger Str. 125/17
1180 Wien
+43/664/3529223
jsprenger.jsp@gmail.com

Geburtsdatum 18.08.1986
Geburtsort Ehenbichl, Tirol

AUSBILDUNG UND STUDIUM

- 10/2013 – dato **Masterstudiengang für Theater-, Film- und Medientheorie**
Universität Wien, Wien
- 10/2013 – 06/2014 **Lehramtsstudium für die Unterrichtsfächer Deutsch und Psychologie/Philosophie**
Universität Wien, Wien
- 10/2010 – 10/2013 **Bachelor Theater-, Film- und Medienwissenschaft**
Abschluss als Bachelor of Arts
Universität Wien, Wien
- 10/2004 – 05/2006 **Kolleg für Tourismus- und Freizeitwirtschaft, Innsbruck**
Ausbildung und Abschluss zur Tourismuskauffrau
Schwerpunkt touristisches Management
- 09/1996 – 06/2004 **Bundesrealgymnasium Reutte, Reutte in Tirol**
Abschluss mit Matura

BERUFLICHE LAUFBAHN

- 03/2015 – 07/2015 **Universität für Angewandte Kunst Wien, Wien**
Projektmitarbeiterin für die KinderuniKunst 2015
Koordination von KinderbetreuerInnen und WorkshopassistentInnen, Erstellung von Werk-, und Dienstverträgen, Betreuung der internen Datenbank
- 03/2015 – 07/2015 **Universität Wien, Wien**
Tutorin für das Masterseminar „Katharsis. Begriff, Geschichte, Interpretation“, a.o. Univ.-Prof. Dr. Monika Meister
- 10/2014 – 02/2015 **Universität Wien, Wien**
Tutorin für das Masterseminar „Schiller, Brecht, Jelinek & Co. Dramaturgien der Verfremdung“, a.o. Univ.-Prof. Dr. Monika Meister
- 11/2011 – 12/2013 **Kulturzentrum Kabelwerk GmbH, Wien**
Assistenz der Geschäftsführung

- 08/2010 – 11/2010 **Hotelpartner YM GmbH, Lechaschau in Tirol - Wien**
Sales, Hotel Consulting, Administration
- 06/2007 – 07/2010 **Tourismusverband Naturparkregion Reutte, Reutte in Tirol**
Assistenz der Geschäftsführung und Büroleitung
Marketing, Betreuung von internationalen Gästen, Rechnungswesen und Controlling, Fremdsprachenkorrespondentin
- 09/2006 – 05/2007 **Hotel ...liebes Rot-Flüh*****, Haldensee in Tirol**
Rezeptionistin, Reservierungsmitarbeiterin,
Fremdsprachenkorrespondentin

KÜNSTLERISCHER LEBENS LAUF

- 05.2013 – 06.2013 **Bunbury... Frei nach Oscar Wilde, Palais Kabelwerk, Wien**
Regie
- 04.2013 – 05.2013 **Corpus Delicti, Theater Drachengasse, Wien**
Regie: Andrea Hügli, Bühnenbild/Kostüm: Nikolaus Granbacher
Regie Hospitantz, Bühnenbild-/Kostümassistentin, Requisite
- 10/2012 **Dokumentarfilmprojekt „Lebenstheater!“, Wien**
Regie: Felix Huber
Produktions- und Aufnahmeleitung, Kamera
- 13.04.2012 **art and drums PROJEKT, Wien**
Kamera
- 10/2010 – 12/2010 **Gobalistan Films, Wien, Klagenfurt, Villach**
Dokumentarfilm „FC Chechnya“, Regie: Fahad Mustafa
Production Assistant

11.3. ABSTRACT

Marina Abramović ist es, so die These der vorliegenden Arbeit, mit *Rhythm 0* gelungen, ein performatives Setting zu schaffen, in welchem ein riskantes Machtspiel zwischen der Performerin und dem Publikum ausgetragen wird. Der besondere Blick wird neben einer ausführlichen performancetheoretischen und theateranthropologischen Perspektive auch auf die sozialpsychologischen Vorgänge und deren Einflussnahmen auf *Rhythm 0* gelenkt. Im Rahmen der Kunst und des Spiels generiert die Künstlerin ein Ereignis mit Möglichkeiten und Wirklichkeiten. Des Weiteren wird die (Selbst-)Inszenierung von Marina Abramović als Opfer hinterfragt und ihre Rolle als Verführerin im Zusammenhang mit dem Setting und dem Ablauf von *Rhythm 0* aufgezeigt.

Damit einhergehend werden nicht nur metaphysische, sondern auch sehr konkrete Fragen in Bezug auf die Performance gestellt: Welche Voraussetzungen und Ursachen bedingen den Ablauf von *Rhythm 0*? Welche Rolle spielen dabei die Künstlerin und die Ko-AkteurInnen? Ist es gerade diese Freiheit, welche die sozialen Normen sprengt und eine Verlockung des Bösen darstellt? Worin liegen die sozialpsychologischen und materiellen Risiken? Und in wie weit kann Marina Abramović als Opfer ihrer selbst geschaffenen Situation betrachtet werden? Handelt es sich bei *Rhythm 0* um ein perfides Spiel mit Gewinnern und Verlierern? Und was wird hier eigentlich gespielt?