

DAS THEATER DER ENTSCHEIDUNG

Die Rolle des Performativen beim Abstimmen

Vorgelegt im Promotionsausschuss der
HafenCity Universität Hamburg

Zur Erlangung des akademischen Grades
Doktorin der Philosophie (Dr. phil.)

Dissertation

von
Hannah Claire Kowalski

aus
Meyrin, Schweiz

2018

Gliederung

1. Einleitung	4
2. Entscheidungen und Performativität	15
2.1 Kollektives Entscheiden als Abstimmungsprozess	15
2.2 Die Performativität des Abstimmens	19
2.2.1 Zeit	20
2.2.2 Raum	23
2.2.3 Medien, Dinge und Körper	28
2.3 Gemeinsam forschen. Zum methodischen Ansatz des Forschungstheaters	34
2.4 Zum Verhältnis von Partizipation und Entscheidung. Vorgehen und Prämissen des Forschungssetups von <i>JA NEIN VIELLEICHT</i>	42
3. <i>JA NEIN VIELLEICHT. Kinder bestimmen mit beim Hamburger Gängeviertel</i>	54
3.1 Phasen des Planungs- und Entscheidungsprozesses von <i>JA NEIN VIELLEICHT</i>	54
3.2 Die Performanz des Entscheidens. Zusammenfassung der Ergebnisse von <i>JA NEIN VIELLEICHT</i>	72
3.2.1 Planungs- und Entscheidungsprozess zusammen denken	73
3.2.2 Zur Gestaltung von Entscheidungsprozessen. Konkrete Ergebnisse zu den neuen Abstimmungsverfahren	76
3.2.3 Die Rolle der Kunst im Planungs- und Entscheidungsprozess	78
3.3.4 Und nach der Kunst? Zum Projektezyklus künstlerischer-urbaner Projekte	80
3.3 Konsequenzen aus <i>JA NEIN VIELLEICHT</i> für das zweite Forschungssetup <i>entscheiden spielen</i>	81
4. <i>entscheiden spielen. Eine interaktive Lecture Performance</i>	84
4.1 Das Erproben von Abstimmungsformaten im Kontext demokratischer Entwicklung ..	84
4.2 Ziele einer szenischen Didaktik zum kollektiven Entscheiden	88
4.3 Das Skript von <i>entscheiden spielen. Eine interaktive Lecture Performance</i>	94
4.4 Nach dem Applaus. Ein Realexperiment mit dem digitalen Entscheidungstool Loomio	106

5. Performative Dimensionen des Entscheidungsprozesses	109
5.1 Der Zusammenhang zwischen Stimmung und Abstimmung	109
5.2 Die Zeit der Entscheidung	112
5.3 Der Raum der Entscheidung	119
5.4 Die Medien, Dinge und Körper der Entscheidung	130
6. Fazit	141
7. Literaturverzeichnis.....	149
8. Abbildungsverzeichnis	157

1. Einleitung

„Demokratie entwickelt sich weniger am Reißbrett der Philosophen und Politikwissenschaftler, sondern in der Praxis partizipativer Experimente weiter.“

(Leggewie/Nanz 2016: 24)

Mittwoch, 19 Uhr, im Gängeviertel, Hamburg. Wöchentliche Vollversammlung im größten Raum des Viertels. Es riecht wie immer ein wenig nach Bier und Zigaretten. Man spürt noch das Konzert, das am vorherigen Abend hier stattgefunden hat. Vier Personen bereiten die Versammlung vor. Sie ordnen Sofas und Stühle im Halbkreis an, bauen den Beamer auf und haben einen Moderationskasten dabei. Es wird telefoniert, hektisch hin und her geräumt, der Kühlschrank aufgefüllt und ein Whiteboard besorgt. – 19.15 Uhr – Immer noch sind nicht genügend Personen anwesend, um den Halbkreis zu füllen, dafür sind zwei Hunde da und ein Kleinkind. Die Moderatorin wird ungeduldig. Sie beginnt trotz geringer Teilnehmerszahl. Es gibt eine formelle Begrüßung. Eine Blitzlichttrunde. Neue Personen stellen sich vor. Die Ankündigungen für die nächste Woche starten. Dann werden zusätzliche Tagesordnungspunkte gesammelt. Es gibt einen Protokollanten. Mittlerweile sind etwa 35 Personen eingetrudelt. – 19.45 Uhr – Einzelne Tagesordnungspunkte werden diskutiert. Nicht alle sitzen im Kreis, einige hocken oben auf den Treppen, weil man dort an der offenen Tür rauchen kann. Die Moderatorin versucht, mehr Ruhe und Konzentration einzufordern. – 20.30 Uhr – Wir diskutieren, ob wir einen weiteren Nutzungsvertrag mit der Stadt unterschreiben sollen. Ein Handy klingelt. Der Vertrag soll über den Beamer projiziert werden, sodass ihn alle gleichzeitig lesen können. Doch es gibt technische Probleme. Die Arbeitsgruppe „Kommunikation“ trägt ihre Vorschläge und Argumente vor. Vehemente Diskussionen, lautstarke Pros und Kontras. Kleingruppen zum Diskutieren bilden sich. Auf dem Whiteboard werden Pros und Kontras gesammelt. – 21 Uhr – Es soll zur Abstimmung kommen, das Plenum ist eigentlich in einer Viertelstunde offiziell zu Ende. Die Moderatorin wird unruhig. Jemand versucht, einen Satz zu formulieren, über den sich abstimmen lässt. Die Abstimmung beginnt. Doch sofort gibt es Widerspruch. Die Formulierung sei unklar. Die Moderatorin startet die Abstimmung von Neuem. Eine Person versucht, die Hände zu zählen: 15 dagegen. 4 enthalten sich. Aber hat jener dort sich nicht zweimal gemeldet? Die Arbeitsgruppe ist enttäuscht. Die Versammlung wird beendet, und es wird weiter diskutiert.

Im Hamburger Gängeviertel haben in den vergangenen achteinhalb Jahren ca. 425 Plenen und zahlreiche Workshops stattgefunden. Das Gängeviertel wurde am 22. August 2009 von 200 Menschen mit künstlerischen Mitteln besetzt. Seitdem sind Besetzer_innen in den Häusern aktiv und haben durch Verhandlungen mit der Stadt und viel öffentlichen Rückhalt erreicht, dass das selbstverwaltete Quartier, in welchem Wohnen, Leben und Arbeiten stattfinden soll, eine Zukunft haben wird. Meine Aufgaben im Gängeviertel umfassen die Vernetzungs-, Presse- und Öffentlichkeitsarbeit und vieles mehr. Meine eigenen Erfahrungen im selbstverwalteten Gängeviertel stellen einen wichtigen Ausgangspunkt für meine Forschung dar. Im Gängeviertel können alle aktiv Beteiligten erleben, wie es möglich ist, mit seiner kritischen Handlung und der generierten Öffentlichkeit direkt in das politische Geschehen einzugreifen, und erfahren, wie es sich anfühlt, wenn man die Chance bekommt, unmittelbar die Entwicklung der Stadt mit zu gestalten. Der Rückkauf des Quartiers durch die Hansestadt Hamburg, welches zuvor dem holländischen Investor *Hanzevast* gehörte, hat es ermöglicht, dass das Gängeviertel in Kooperation mit der Stadt weiterentwickelt wird.¹

Das Gängeviertel zeichnet sich unter anderem dadurch aus, dass es Entscheidungen kollektiv und basisdemokratisch trifft. Der Charakter des Gängeviertels ist stark von dieser Struktur geprägt, denn aufgrund dessen, dass alle direkt mitbestimmen und damit mitverantwortlich sind, ist der kollektive Zusammenhalt und das Agieren von Vielen im Projekt weiterhin gegeben. Die Handlung des gemeinsamen Entscheidens ist zentral für selbstverwaltete Gruppen, stellt er doch einen wichtigen Moment dessen dar, was den Wunsch nach Selbstverwaltung überhaupt begründet: Selbstbestimmung und Kollektivität. Das kollektive Handeln als Entscheiden bringt Politik hervor und ist selbst ein politischer Akt. Auch für Christoph Haug ist das Treffen die zentrale Ressource für kollektives Handeln: „(...) meetings also constitute a resource – possibly the most important resource to make collective action possible“ (Haug 2010 :75). Trotzdem herrschte von Anfang an Frust in Bezug auf die Vollversammlungen im Gängeviertel, bei vielen zeigt sich eine regelrechte Plenums-Verdrossenheit. Auch bei mir hat sich über die Zeit eine Versammlungsmüdigkeit eingestellt. Das gemeinsame Entscheiden ist sehr zeitaufwendig, und meist herrscht eine schlechte Stimmung. Diese Arbeit möchte dazu beizutragen,

¹ Wenn im Folgenden vom Gängeviertel gesprochen wird, meint dieses die Selbstorganisationsstrukturen, die Vollversammlung und Arbeitsgruppen, sowie den Verein und die Genossenschaft des Gängeviertels. Also alle formellen und informellen Strukturen. Für einen genaueren Überblick über die Geschichte und Strukturen des Gängeviertels siehe das Buch *Mehr als ein Viertel. Ansichten und Absichten aus dem Hamburger Gängeviertel* (Gängeviertel e.V. 2012).

Abstimmungsprozesse in Kollektiven zu verbessern. Wie kann man Abstimmungsprozesse gestalten, damit sie als motivierend und effektiv empfunden werden?

Um diese Frage zu beantworten, möchte die vorliegende Arbeit über die bisherige Forschung zu Abstimmungsprozessen hinausgehen, indem eine künstlerisch-wissenschaftliche Perspektive eröffnet wird.

Der Akt des Entscheidens und dessen Auswirkung auf die Entscheidung hat bislang in der Wissenschaft kaum Betrachtung gefunden. Politikwissenschaftliche Analysen setzen sich zwar detailliert mit den vorausgehenden Abläufen einer Entscheidung und den aus ihr folgenden Konsequenzen auseinander, die Entscheidung selbst als das eigentlich zentrale Ereignis innerhalb der Prozesse bleibt jedoch ein „blinder Fleck“ (Pritzlaff 2006: 9). Das Interesse liegt hier bei der Entscheidung des Individuums und seiner Beziehung zur Gruppe. *Rational-* und *Social Choice*-Ansätze etwa untersuchen Präferenzen und versuchen, Antworten auf die Motivation der Entscheidenden zu geben (vgl. Gaertner 2008: 1248). Dem Einfluss der Umgebung und dem Ablauf des Entscheidungsverfahrens wird darin aber keine Bedeutung zugemessen.

Eine der wenigen Arbeiten, in denen Entscheidungsprozesse von politischen Gruppen unter dem Gesichtspunkt ihrer Gestaltung wissenschaftlich aufgearbeitet wurden, ist die Habilitationsschrift der Juristin Carmen Thiele. Sie hat, mit dem Ziel der Optimierung von Entscheidungsprozessen in Kollegialorganen, verschiedene Abstimmungsverfahren untersucht und eine Typisierung von Entscheidungsregeln und Verfahren unternommen (vgl. Thiele 2008: 3). Neben den Abstimmungsregeln hinsichtlich Einstimmigkeit oder Mehrheit untersucht sie Regeln für die Sitzverteilung, die Stimmverteilung, die Beschlussfähigkeit, das Abstimmungsverhalten, und die Abstimmungsarten (vgl. ebd.: 598). Dabei befasst sich Thiele konkret mit den Entscheidungsverfahren aus juristischer Sicht. Ihre Perspektive bleibt damit im Gegenstand auf offizielle Kollegialorgane und in der Methode auf institutionelle Verfahren und Regeln beschränkt. Andere Aspekte, die bei diesen Prozessen eine Rolle spielen, sind nicht Bestandteil ihrer Untersuchungen.

Eben dieser blinde Fleck soll in der vorliegenden Arbeit experimentell untersucht werden. Dazu wird die Abstimmung als Performance begriffen und untersucht. Ein gesellschaftliches Ereignis mit den Mitteln der Aufführungsanalyse zu untersuchen, bedeutet zunächst einmal, dass alles, was dabei geschieht, potenziell Zeichencharakter hat und damit Teil von Signifikation ist (vgl. Fischer-Lichte 1983). Die Zeichen, die innerhalb

der Abstimmung produziert und gezeigt werden, versehen den Signifikanten Abstimmung mit inhaltlicher Bedeutung.²

Meist werden Entscheidungsvorgänge lediglich als *Vorbereitung* einer gemeinsamen Handlung betrachtet und nicht selbst als kollektive Handlung gesehen. Ein Grund, warum kollektives Entscheiden selbst bislang so selten als Handlung auf performative Kriterien hin untersucht worden ist, könnte also darin bestehen, dass es nicht als Teil des gemeinsamen Handelns verstanden oder als solches ausgewiesen wurde. Diese Arbeit hingegen versteht kollektives Entscheiden als Handeln und geht davon aus, dass der Charakter einer Versammlung nicht zuletzt davon abhängt, wie sie das Verhältnis zwischen Entscheidung und gemeinsamer Handlung einrichtet. Es reicht nicht aus, die Abstimmung rein deskriptiv als Verfahren zu beschreiben und zu typologisieren, um sie zu verbessern. Der hier verfolgte Zugang geht tiefer als rein verfahrenstechnische Untersuchungen. Um Maßnahmen zu erkennen, die Abstimmungssituationen in demokratischen Kollektiven positiv beeinflussen können, sollen hier Erkenntnisse der Performanceanalyse mit der Abstimmung zusammen gedacht werden. Indem der Akt des Abstimmens als Interaktion zwischen Menschen und Dingen, Zeit und Raum unter die Lupe genommen wird, wird ein anderer Zugang zur Thematik ermöglicht.

Die Dimensionen der Performanceanalyse werden auf einen neuen Gegenstand übertragen: die Abstimmung. Sie wird begriffen als politischer Entscheidungsprozess *und* als Performance. Damit soll der künstlerisch-performative Zugriff neue Betrachtungsweisen auf demokratische Verfahren hervorbringen. Die Gegenstandserweiterung einer Abstimmung auf ihre räumlichen, zeitlichen und dinglichen Dimensionen bringt eine Reihe neuer Forschungsfragen mit sich, wie beispielsweise das Zusammenwirken von Abstimmung und Stimmung. Welche Rolle spielen performative Faktoren für die Gestaltung der Stimmung bei der Abstimmung? Ist es möglich, auf den Akt der Abstimmung durch die Stimmung, die auf der Versammlung vorherrscht, positiv, also teilnahmefördernd einzuwirken? Welches Potenzial birgt die Veränderung von räumlichen, zeitlichen und materiellen Gegebenheiten bei Abstimmungsprozessen? Macht es einen Unterschied, ob man beispielsweise per Stimmkarte abstimmt oder indem man durch eine bestimmte Tür geht, ob man den Laptop benutzt oder eine Losmaschine? Inwiefern kann Bewegung oder ein anderer Umgang mit Objekten relevant sein für einen Abstimmungsvorgang? Inwiefern ergibt sich durch die performative Untersuchung ein anderer theoretischer Zugriff?

² Das Begriffspaar der Signifikation und der Zeichen wurde vor allem von Ernesto Laclau und Chantal Mouffe konzeptuell erarbeitet (vgl. hierzu Laclau/Mouffe 2015).

Die künstlerisch-wissenschaftliche Forschungsperspektive, die diese Fragen erlaubt, macht im vorliegenden Fall methodische Anleihen in der Politikwissenschaft und der Theaterwissenschaft. Die Politikwissenschaft ist inhaltlich mit der Entscheidungsfindung in Demokratien befasst. Sie stellt aber nur in eingeschränktem Maße die Werkzeuge zur Verfügung, um den Prozess des Entscheidens systematisch aufzuarbeiten. Wie bereits umrissen, bleiben viele Aspekte der Entscheidungsfindung aus sozialwissenschaftlicher Sicht im Verborgenen. Das Übertragen der performanceanalytischen Dimensionen auf den Gegenstand der Abstimmung stellt zugleich eine thematische Erweiterung der Performanceanalyse dar. Diese Erweiterung ermöglicht es, die zentralen Forschungsfragen zu beantworten: Welche Rolle spielen performative Faktoren für die Gestaltung der Stimmung und der Abstimmung? Inwiefern lassen sich durch Gestaltung von Entscheidungsverfahren die Entscheidungsfähigkeit und die Motivation zum gemeinsamen Entscheiden verändern?

Doch die Arbeit öffnet sich nicht nur auf methodischer Ebene für theaterwissenschaftliche Perspektiven, sondern geht zugleich partizipativ vor. Wissen über Entscheidungen wird hier nicht zuletzt durch die Öffnung des Forschungsprozesses für diejenigen generiert, die Entscheidungen treffen. Die vorliegende Arbeit forscht gemeinsam mit Aktivist_innen, Künstler_innen, Stadtplaner_innen, Architekt_innen und Kindern – und zwar im städtischen Raum *und* im Theater. Den Rahmen der Untersuchung bilden primär zwei künstlerische transdisziplinäre Experimente, in denen Entscheidungen vollzogen und zugleich szenisch eingerichtet, als auch experimentell variiert werden können. Die künstlerisch-wissenschaftliche Vorgehensweise orientiert sich dabei an den Prämissen des Forschungstheaters.³

Wie können der Moment der Präsentation und die szenischen Möglichkeiten der Variation für Prozesse des Entscheidens genutzt werden? In der Ausarbeitung der Projekte *JA NEIN VIELLEICHT* und *entscheiden spielen* war diese Frage handlungsleitend, während die Fragen und Kategorien der Performanceanalyse zentral für die Deutung der Ergebnisse sind. Die szenischen Forschungsprojekte *JA NEIN VIELLEICHT* und *entscheiden spielen* sind zum einen das Ergebnis theoretischer Analysen zur Beziehung von Performance und Entscheidung. Sie sind zugleich aber auch Versuchsaufbauten, die weitere Erkenntnisse und damit zugleich zentrale Ergebnisse dieser Arbeit hervorgebracht haben.

Als Ausgangspunkt und zugleich als Korrektiv werden in der vorliegenden Arbeit immer wieder Beobachtungen aus realen politischen Entscheidungsprozessen im politischen

³ Das FUNDUS THEATER/THEATRE OF RESEARCH ist ein szenisches Labor, in welchem Kinder, Künstler und Wissenschaftler seit 2002 gemeinsam forschen. Die Bezeichnung Forschungstheater wird hier der Einfachheit halber verwendet. Seit 2007 arbeite ich projektgebunden im Forschungstheater.

Kollektiv des Gängeviertels, sowie Erfahrungen aus dem Netzwerk „Recht auf Stadt“ mit in Betracht gezogen. Aus den Beobachtungen im Gängeviertel entwickelte sich der Wunsch, kollektive Entscheidungsfindung zu untersuchen. Die szenischen Forschungsprojekte gehen von diesen Erfahrungen aus, bauen auf ihnen auf und versuchen die entsprechenden Umstände durch kritische Bearbeitung zu verbessern. Im Anschluss an die Forschungsprojekte im Theater wurde ein weiteres Realexperiment im Gängeviertel durchgeführt, um jene Aspekte in die Forschung einzubeziehen, die in einer einmaligen Theaterperformance und im Theaterraum nicht erforscht werden können.

Die beiden Quellen der Ergebnisgewinnung in dieser Arbeit spiegeln zwei Interessen wieder, die dieser Arbeit zugrunde liegen. Einerseits das Forschungsinteresse, die Performanz der Entscheidung zu untersuchen, andererseits das politische Interesse, Beteiligungsprozesse zu verbessern. In vielen Aspekten lassen sich beide Interessen miteinander vereinen und ergeben fruchtbare Ergebnisse für das jeweils andere; in anderen Bereichen fallen die Interessen auseinander. Während der praktische, aktivistische Zugang zum Gängeviertel einen Einblick in konkrete kollektive Entscheidungsprozesse bietet, geht das Forschungsinteresse, das in den Forschungsprojekten umgesetzt wird, häufig über die politischen Ziele hinaus. Um ein funktionierendes Abstimmungsverfahren zu entwickeln, sind Experimente mit fünf Variationen eines Verfahrens nicht unbedingt notwendig, für die Forschung hingegen schon. Das Reflektieren und Experimentieren mit neuen Entscheidungsformaten soll zu einer größeren Auswahl an Verfahren führen.

Die Zusammenführung von Politikwissenschaft, Performanceanalyse, Theaterpraxis und politischer Praxis zeigt die Breite des Themas der kollektiven Entscheidungsfindung auf und nutzt das Potenzial künstlerisch-wissenschaftlicher Forschung. Um Abstimmungen als Untersuchungsgegenstand bei aller Breite nicht beliebig werden zu lassen, soll eine Begrenzung hinsichtlich der Anzahl der Beteiligten Akteur_innen erfolgen. Abstimmungen können drei, aber auch dreihundert Millionen Menschen umfassen. Es würde den Rahmen dieser Arbeit sprengen, Abstimmungsverfahren für alle Gruppengrößen untersuchen zu wollen. Deswegen beschränke ich mich hier explizit auf Versammlungen von ca. 30 bis 100 Personen bzw. die entsprechenden Versammlungsräume. Die gewählte Skalierung lässt sich in zwei Hinsichten begründen. Erstens liegt das Interesse an der Performanz kollektiver Entscheidungen in der eigenen Erfahrung und den Problemen in aktivistischen Vollversammlungen begründet. Diese Gruppen haben zumeist die oben genannte Größe. Zweitens wird diese Versammlungsgröße auch durch die Bühne des Forschungstheaters und ihr Verfassungsvermögen nahegelegt.

Ohne Zweifel braucht man bei 100 Personen gänzlich andere Verfahren, als wenn (wie bei einer deutschen Bundestagswahl) 61,8 Millionen Bürger_innen abstimmen. Nichts hindert uns jedoch daran, Experimente mit Entscheidungsverfahren aus kleineren Versammlungen auch als Inspiration für das Nachdenken über Abstimmungen mit Millionen von Personen zu nutzen, ohne dabei die Skalierungsdifferenzen außer Acht zu lassen. Inwiefern die in dieser Arbeit gewonnen Erkenntnisse sich auf größere Abstimmungen übertragen lassen, variiert abhängig von den Abstimmungsverfahren. Als Beispiel für neuartige Abstimmungsmodelle, die für kleine und große Gruppen konzipiert sind, lassen sich die webbasierten Abstimmungstools Loomio und Liquid Feedback nennen. Die vorliegende Arbeit bleibt zum Zwecke der inhaltlichen Stringenz in der Analyse beschränkt auf Abstimmungen in kleineren politischen Gruppen, ihre Ergebnisse können aber als Ausgangspunkt für die Untersuchung großer Gruppen genutzt werden.

Als Ort der Erforschung von Entscheidungen wurde in der Arbeit, wie der Titel *Das Theater der Entscheidung* bereits sagt, das Theater gewählt. Performative Projekte, bei denen Partizipation eine wichtige Rolle einnimmt, sehen sich häufig mit der Frage konfrontiert, wie die Stimmungen, Wünsche und Meinungen der Beteiligten sich im Gesamtgeschehen niederschlagen. Wie schafft man einen Rahmen, in welchem die Mitwirkenden das szenische Geschehen mitbestimmen können? Zugleich gibt es in der Performanceszene in den vergangenen Jahren immer wieder Ansätze, den Theaterraum als Versammlungs- und Entscheidungsraum einzusetzen. Rimini Protokoll haben bei der im November 2014 stattgefundenen „Klima-Konferenz“ am Schauspielhaus Hamburg eindrücklich gezeigt, wie sich Abstimmungsprozesse in Szene setzen lassen.⁴ Diese, aber auch künstlerische Arbeiten der geheimagentur, wie zum Beispiel *The Art of Being Many* (dazu Kapitel 5), sind Ausgangspunkt und Inspiration für das hier vorliegende Forschungsvorhaben.⁵ Die performative Praxis dieser künstlerischen Projekte anzuwenden auf die Erfahrungen im Gängeviertel, ist Ausgang und Interesse der Arbeit. Es werden im Folgenden daher immer wieder Bezüge hergestellt werden zwischen der Analyse von performativer Praxis und der Analyse von Abstimmungen.

⁴ Rimini Protokoll ist ein seit 2002 bestehendes dreiköpfiges Autoren-Regie-Team, das im Bereich Theater, Hörspiel, Film und Installationen arbeitet und bestrebt ist, die Mittel des Theaters weiterzuentwickeln, um ungewöhnliche Sichtweisen auf unsere Wirklichkeit zu ermöglichen (vgl. hierzu die Webseite von Rimini Protokoll).

⁵ Die geheimagentur ist ein offenes Performancekollektiv, das seit 2002 unwahrscheinliche gesellschaftliche Situation kreiert, die wie Fiktionen erscheinen und dann doch die Realitätsprüfung bestehen. Für mehr Informationen siehe Website der geheimagentur. Seit 2007 arbeite ich selbst unter dem Label der geheimagentur.

Die Arbeit ist in sechs Kapitel unterteilt. Das erste und das letzte Kapitel leiten die Arbeit ein bzw. schließen sie ab. Die theoretische und methodische Auseinandersetzung (Kapitel zwei und fünf) rahmt die praktische Forschungsarbeit (Kapitel drei und vier), da die praktischen Projekte einerseits aus den theoretischen Überlegungen hervorgehen und andererseits Erkenntnisse produzieren, die ihrerseits in die theoretischen Abschlussüberlegungen einfließen.

In Kapitel zwei werden die zentralen Begrifflichkeiten für den Fortgang der Arbeit eingeführt und erörtert. Diese Begriffe sind das kollektive Entscheiden, das Abstimmen und das Performative. Um die Begriffe miteinander in Dialog zu bringen, werden die performativen Analysekatoren Zeit, Raum, Körper, Medien und Dinge eingeführt, mit dem Ziel, eine Untersuchungsperspektive herauszuarbeiten. Dabei werden die jeweiligen Dimensionen immer aus zwei Perspektiven betrachtet: Zum einen geht es um ihre Bedeutung als theaterwissenschaftliche Konzepte und Begriffe, zum anderen wird aufgezeigt, inwiefern es sozialwissenschaftliche Forschung zu den Dimensionen im Bezug auf Abstimmung gibt.

Aus den bereits ausgearbeiteten Ideen und Teilkonzepten ergeben sich Fragen, die an die künstlerischen Forschungsprojekte gestellt und im anschließenden Kapitel beantwortet werden. Die methodische Vorgehensweise wird anhand der Prämissen des szenischen Forschens erläutert, wie es im Forschungstheater entwickelt wurde. Für das künstlerische Forschungsprojekt war zudem der Zusammenhang zwischen Partizipation und Entscheidung zentral, welcher anhand des Diskurses zu Beteiligungsprozessen mit Kindern erörtert wird.

In den folgenden Kapiteln drei und vier werden die beiden praktischen Forschungsprojekte behandelt. Um den künstlerischen und vermittelnden Ansatz der Forschung auch in die vorliegende Arbeit zu integrieren, wird das Skript der zweiten Präsentation in die schriftliche Erörterung miteinbezogen. Zunächst wird in Kapitel drei das künstlerisch-wissenschaftliche Forschungsprojekt *JA NEIN VIELLEICHT. Kinder bestimmen mit beim Hamburger Gängeviertel* beschrieben und erläutert. Dem Projekt liegt die theoretische Überlegung zugrunde, dass eine Erforschung von Entscheidungsverfahren und deren Wirkmächtigkeit in einem realen Entscheidungszusammenhang erfolgen sollte. Ein reales Beteiligungsverfahren für die Freiflächen im Gängeviertel wurde initiiert, um darin performativ gestaltete Abstimmungsverfahren auszuprobieren. Der achtmonatige künstlerische Prozess, in dem eine Schulklasse, Architekt_innen, Aktivist_innen und die Sanierungsträger_innen involviert waren, fand seinen Abschluss in einer experimentellen Entscheidungsversammlung im Forschungstheater.

Der Fokus beim zweiten Projekt *entscheiden spielen. Eine interaktive Lecture Performance*, das in Kapitel 4 vorgestellt wird, liegt im Unterschied dazu auf der Erprobung von unterschiedlichen historischen, aktuellen und experimentellen Abstimmungsformaten durch gemeinsame Simulation. Durch das Erproben konnten demokratiethoretische Überlegungen derart formuliert und vermittelt werden, dass sie Drittklässler_innen – also achtjährige Kinder – interessieren und ein gemeinsamer Aushandlungsprozess möglich wird. Die Auswirkungen der Zeit, des Raums, der Dinge und Medien der Abstimmungen auf die Abstimmung selbst können im Theater gestaltet, erfahrbar gemacht und kontrolliert werden. Auf die Ergebnisse im Projekt *entscheiden spielen* aufbauend, wurde ein Realexperiment mit dem digitalen Abstimmungsverfahren Loomio im Gängeviertel durchgeführt (Kapitel 4.4). Aus dem mehrwöchigen Versuch konnten Erkenntnisse über die Chancen und Probleme gewonnen werden, kollektives Entscheiden mithilfe digitaler Abstimmungsverfahren zu ergänzen und zu verändern.

Im fünften Kapitel wird die künstlerisch-wissenschaftliche Forschung ausgewertet. Anhand der im zweiten Kapitel dargestellten Dimensionen der Performance werden nun die künstlerischen Projekte analysiert und auf Erkenntnisse zu den performativen Dimensionen kollektiven Entscheidens hin ausgewertet.

Zuletzt werden im sechsten Kapitel die Ergebnisse der Arbeit zusammengefasst und die Anschlussfähigkeit der Ergebnisse für die Konzeption von Abstimmungen, aber auch für weitere wissenschaftliche Forschung diskutiert. Ferner wird das experimentelle Vorgehen kritisch evaluiert.

Wesentliche Ergebnisse dieser Arbeit sind ein wiederholbares Vermittlungsformat in Form einer Lecture Performance, ein Fragenkatalog und eine Reihe von Handlungsempfehlungen. Die Lecture Performance stellt eine wiederholbare Vermittlungspraxis dar und kann zudem als Ausgangspunkt weiterer Forschung verwendet werden. Der Fragenkatalog ergibt sich aus der Übertragung der Dimension der Performanceanalyse auf den Gegenstand der Abstimmungen. Die Handlungsempfehlungen ergeben sich aus den Ergebnissen der künstlerisch-wissenschaftlichen Erforschung der Abstimmung als kollektive Entscheidungsfindung. Alle drei sind als Ergebnis der theoretischen Inbeziehungssetzung von Performance und Abstimmung zu verstehen und zugleich als Resultat des künstlerisch-wissenschaftlichen Forschungsprojekts insgesamt. Auf die hier entwickelte Lecture Performance, den Fragenkatalog und die Handlungsempfehlungen können Forschende und Praktizierende zurückgreifen, um

Entscheidungsprozesse zu analysieren, zu hinterfragen, aber auch neu zu entwerfen oder zu verbessern.

Der folgende chronologische Überblick über die zeitliche Ausarbeitung der Praxisprojekte dient der besseren Übersicht. Als Anhang findet sich außerdem ein Abbildungsverzeichnis mit relevanten Fotos aus dem künstlerischen Forschungsprozess, sowie eine Videodokumentation der beiden künstlerischen Projekte.⁶ Die künstlerischen Forschungsprojekte sind zentraler Teil der vorliegenden Arbeit und sollen mit den verschriftlichen Ergebnissen im Zusammenhang betrachtet werden.

Zeitlicher Ablauf der künstlerischen Projekte

2012/2013: JA, NEIN, VIELLEICHT. Kinder bestimmen mit beim Hamburger Gängeviertel

29.10.12

Auftakt: Erstes Treffen mit den 27 Schüler_innen der Rudolf-Roß-Grundschule im Theater

05.11.12

Erkundung der Nachbarschaft Neustadt

14.11.12

Erster Inszenierter Rundgang im Gängeviertel. Überreichung der Gängeviertel-Baukästen

21.11.12

Zweiter Rundgang mit dem Architekten Heiko Donsbach

29.11.12 - 01.03.13

Basteln an den Gängeviertel-Baukästen. 4 Doppelstunden in der Schule.

29.04.13

Baukästen fotografieren und diskutieren; Präferenzbildungsprozess innerhalb der Klasse

01.05.13

Vorstellung der Vorschläge auf der Vollversammlung durch zwei Repräsentant_innen der Klasse

17.05.13

Premiere JA NEIN VIELLEICHT. Kinder bestimmen mit beim Hamburger Gängeviertel

Entscheidungsversammlung mit allen Beteiligten: Schüler_innen, Delegierten des Gängeviertels, der steg und dem Architekturbüro Plan R – im FUNDUS THEATER

20.02.13 - 22.05.13

Seitenprojekt: *JA NEIN VIELLEICHT. Von Ameisen, Vögeln und dem Bundestag*
Kooperation mit der Marie-Beschütz-Schule

22.05.13

Premiere von *JA NEIN VIELLEICHT. Von Ameisen, Vögeln und den Bundestag*

⁶ Die Videodokumentation der Projektpräsentationen liegen jeweils in einer längeren und einer kürzeren Version dieser Arbeit bei.

03.11.13

Sahnetorten – Nachbarschaftsfest im Gängeviertel: Ausstellung, Rundgang und Sahnetortenbuffet

21.11.13

Vortrag beim 3. Bausymposium des Gängeviertels

2014: *entscheiden spielen. Eine interaktive Lecture Performance*

Januar bis März 2014

Skriptschreiben für *entscheiden spielen*

17.-21.03.14

Bühnenphase *entscheiden spielen*

07.-16.04.14

Bühnenprobe *entscheiden spielen* mit Schüler_innen der Marie-Beschütz-Schule

09.-11.04.14

Bühnenprobe *entscheiden spielen* mit Schüler_innen der Rudolf-Roß-Grundschule und der Marie-Beschütz-Schule

09.05.14

Premiere von *entscheiden spielen*

Sekundäre Beobachtungsgegenstände

25.09.14 - 28.09.14

The Art of Being Many

12.02.15-30.04.15

Testphase Loomio im Gängeviertel

2. Entscheidungen und Performativität

2.1 Kollektives Entscheiden als Abstimmungsprozess

Mit dem Begriff des Abstimmens wird die gemeinschaftliche Willenserklärung einer Versammlung bezeichnet. Epistemologisch leitet sich der Begriff des Abstimmens von der (Gesangs-)stimme ab (vgl. Reents 2012). Eine Abstimmung ist der Prozess, in dem man seine Stimme abgibt. Mit Stimmung wiederum kann eine ent-individualisierte Atmosphäre beschrieben werden. Etwas, das sich transzendent zwischen Menschen überträgt und dann vorherrscht. Welcher Zusammenhang besteht zwischen dem Moment der Abstimmung und der allgemeinen Stimmung? Welche Möglichkeiten gibt es, durch die allgemeine Stimmung auf den Abstimmungsmoment selbst einzuwirken? Inga Reimers stellt den Zusammenhang zwischen Stimmungen und Versammlungsräumen folgendermaßen dar:

„Wir betreten einen Raum, in dem sich bereits einige Personen versammelt haben und bekommen sofort einen wenn auch diffusen Eindruck von der Stimmung der Situation, positiv oder negativ. Wir sind in diesem Moment in eine Atmosphäre hineingeraten. Dabei ist diese weder uns noch den anderen Anwesenden oder dem Raum eindeutig zuzuschreiben, sie befindet sich dazwischen. Über die Faktoren, die Atmosphären entstehen lassen, ist in den letzten Jahren viel geschrieben und diskutiert worden. Da Forschung über Atmosphären immer auf das sie wahrnehmende Subjekt angewiesen ist, wird meist die Rolle der Sinne und des sinnlichen Wissens hervorgehoben. Insbesondere dort, wo Atmosphären gezielt erzeugt werden, z.B. um Menschen zu Kaufentscheidungen anzuregen, wird häufig mit auditiven oder olfaktorischen Reizen gearbeitet. In der kulturwissenschaftlichen Forschung bleibt die Beschreibung dieses Zusammenhangs zwischen subjektiver Wahrnehmung, intersubjektivem Erleben und dem Raum jedoch vage“ (Reimers 2014: 197).

Kollektives Entscheiden ist ein Begriff, der wissenschaftliche und juristische, politische und ökonomische, aber auch alltägliche Verwendungstraditionen beinhaltet. Damit einhergehend gibt es zahlreiche Ausführungen darüber, wie der Begriff in den unterschiedlichen Disziplinen verwendet wird. In der Politikwissenschaft beispielsweise werden Entscheidungen meist als Auswahl von Alternativen aus einer insgesamt zur Verfügung stehenden Alternativmenge definiert (vgl. Bossert/Stehling 1990: 1). Eine kollektive Entscheidungssituation liegt dann vor, wenn mehr als zwei Personen gemeinsam aus einer Alternativmenge etwas auswählen (vgl. ebd.: 74).

Die Politikwissenschaftlerin Tanja Pritzlaff hat eine Klärung des Begriffs Entscheiden vorgeschlagen, die für diese Arbeit relevant ist. In ihrem Buch *Entscheiden als Handeln* (2006) kritisiert sie, dass alle existierenden Definitionen des kollektiven Entscheidungsbegriffs vom individuellen Entscheiden ausgehen. Aus den Annahmen über individuelles Entscheiden wurden die Definitionen oder Modelle kollektiven Entscheidens abgeleitet und zum Beispiel die Annahmen über individuelle Beweggründe wie Sicherheit,

Macht und Geld auf die Handlungsmotivationen von kollektiven Einheiten – wie dem Staat – übertragen.⁷ Pritzlaff hingegen verweist auf die wesentlichen Unterschiede zwischen individuellen und kollektiven Entscheidungsprozessen. Um Entscheidungen im Kollektiv konzeptuell auszudifferenzieren, führt Pritzlaff in vier unterschiedliche Kategorien des kollektiven Entscheidens ein (vgl. Pritzlaff 2006: 131): Bei der ersten Kategorie wird der Entscheidungsbegriff als Oberbegriff zur Bezeichnung von Verbindlichkeitsherstellungen verwendet. So können verbindliche Entscheidungen etwa im Konsens oder per Abstimmung getroffen werden. Bei der zweiten Begriffsverwendung wird ein Kollektiv analog zu eine_r individuellen Entscheider_in gesetzt.⁸ Dass es sich um eine Gruppe mit einzelnen Mitgliedern handelt, die entscheiden, wird linguistisch verschleiert, indem diese im Singular bezeichnet wird. Die dritte Verwendungskategorie fasst kollektives Entscheiden als Ergebnis der Addition von individuellem, unkoordiniertem Handeln bzw. Wählen auf. Die vierte von Pritzlaffs Kategorien versteht kollektives Entscheiden als Effekt, der als Produkt aus der Interaktion individuell strategisch agierender Mitglieder eines Kollektivs hervorgeht (vgl. ebd.: 132-136).⁹ Hier ist das Ergebnis also die Summe aller Einzelentscheidungen.

Während die ersten beiden Kategorien eher alltagssprachliche Verwendungstraditionen umfassen, umschreiben die Kategorien drei und vier jeweils eine begriffliche Konzeption, die in prominenten theoretischen Denkrichtungen der Politikwissenschaften, den *Rational Choice*-Ansätzen, von Bedeutung sind.¹⁰ Die politikwissenschaftliche Forschung zu kollektiven, demokratischen Entscheidungsprozessen konzentriert sich in der Regel auf

⁷ Das entscheidende Kollektiv wird in seiner Gesamtheit in Analogie zu einem individuellen Akteur gesetzt. Zudem wird kollektives Entscheiden häufig als ein rein additiver Vorgang betrachtet (Pritzlaff 2006: 11). Die Werte, Präferenzen und das Verhalten der Einzelnen werden lediglich summiert, ohne dass die Dynamik der sich Versammelnden oder das Kollektiv eine Rolle spielen.

⁸ Formulierungen wie „das Gremium entscheidet heute“ transportieren die Vorstellung, ein Kollektiv sei ein homogener „Entscheidungskörper“. Zwischen formalisierten und nicht formalisierten Verfahren des Entscheidungshandelns wird dabei nicht unterschieden, denn in dieser Verwendungsweise des Begriffs verbleibt das Handeln der einzelnen Mitglieder innerhalb des Kollektivs in einer Art Blackbox.

⁹ Prominente Beispiele hierfür sind spieltheoretische Konzeptionen wie das Gefangenendilemma. Das spieltheoretische Gefangenendilemma geht von folgender Situation aus: Zwei eines schweren Verbrechens Verdächtige werden verhaftet und getrennt voneinander untergebracht. Da keine ausreichenden Beweise vorliegen, haben beide in getrennten Gesprächen die Wahl, die Tat zu gestehen oder abzustreiten. Wenn beide die Tat abstreiten, können sie nur eines geringfügigen Verbrechens angeklagt werden. Würden beide gestehen, wirkte sich dies strafmildernd auf beider Urteile aus. Falls nur einer gesteht, würde die Geständige straffrei entlassen, während die andere mit der Höchststrafe zu rechnen hätte. Es geht demnach um eine Entscheidungsfindung unter Unsicherheit: Man muss sich entscheiden, ohne die nötigen Informationen über das Verhalten des_der Komplizen/in bzw. Kooperationspartners/in zu haben. Am besten für die Angeklagten wäre, wenn beide die Tat abstreiten würden. Da sie jedoch misstrauisch gegenüber der anderen sind und befürchten, dass die andere „singen“ könnte, ist es wahrscheinlicher, dass beide gestehen und somit ein suboptimales Ergebnis erzielen.

¹⁰ Vertreter_innen des Rationalismus sind sich einig bezüglich der zentralen Rolle der Nutzenmaximierung, der Präferenzstruktur, der Entscheidungsfindung unter Unsicherheit und über die entscheidende Rolle von Individuen bei der Erklärung kollektiver Ergebnisse (siehe auch Greyn/Shapiro 1999: 24 und Fearon/Wendt 2002: 55).

bestimmte Formate kollektiver Entscheidungsprozesse und untersucht deren soziale Logik (vgl. Gaertner 2008: 1248). *Rational-* und *Social Choice*-Ansätze wurden entwickelt, um zu erklären, warum unter bestimmten Prämissen ein bestimmtes Ergebnis erzielt worden ist. Untersucht wurden dabei die individuellen Präferenzen und Strategien vor dem Entscheidungszeitpunkt und die retrospektive Erklärung nach der Entscheidung (vgl. Pritzlaff 2006: 133f). Diese Analysen setzen sich zwar detailliert mit den Abläufen vor einer Entscheidung und ihren Konsequenzen auseinander, die Entscheidung selbst als das eigentlich zentrale Ereignis bleibt jedoch – wie weiter oben beschrieben – ein „blinder Fleck“ (ebd.: 9). Da es in der vorliegenden Arbeit um die Untersuchung eben jener Blaupause in der Forschung, den Entscheidungsprozess, geht und damit um formalisierte kollektive Entscheidungsprozesse, wird der Begriff des kollektiven Entscheidens in seiner umgangssprachlichen Bedeutung als Synonym für Abstimmungen, Konsens- oder Kompromissfindung verwendet, was der ersten Kategorie bei Pritzlaff entspricht.¹¹ Es geht hier also um kollektives Entscheiden als Abstimmungsprozess.

Das Abstimmen ist qua definitio ein kollektiver Prozess. Es stellt eine Handlung dar, die man nicht im Singular ausführen kann, da sie sich immer in Bezug zu etwas und/oder jemand anderem vollzieht. Während man individuell entscheiden kann, können Abstimmungen nur im Kollektiv stattfinden.¹² Im Gegensatz zum Begriff des kollektiven Entscheidens, der in vielen Arbeiten diskutiert wird, gibt es zum Begriff des Abstimmens kaum begriffliche Erläuterungen. „Abstimmungen markieren den entscheidenden Moment in einem Entscheidungsverfahren, der lange vorher begonnen hat und stellen den Kern eines formalen Entscheidungsprozesses dar“, schreibt Wolfgang Ernst in seinem praxisbezogenen Buch *Kleine Abstimmungsfibel. Ein Leitfaden für die Versammlung* (2011: 10). Weitere Ausführungen zur Begrifflichkeit des Abstimmens finden sich jedoch leider nicht. Einerseits in Ermangelung systematischer Aufarbeitung des Begriffs der Abstimmung, andererseits aufgrund ihrer Bedeutung im Alltagsverständnis und damit dem vorherrschenden Diskurs, werde ich meinen Arbeitsbegriff aus nicht-wissenschaftlichen Online-Quellen ableiten. Quellen, die zugänglich und leicht verständlich sind, werden oft rezipiert und sind damit beides: Quellen und Produzentinnen von Wissen. In der Wikipedia heißt es zur Abstimmung: „Eine Abstimmung dient der gemeinschaftlichen Willenserklärung einer Versammlung oder einer Personengruppe über eingebrachte Vorschläge. Sie dient der Entscheidungsfindung und Beschlussfassung“ (Wikipedia o.J.). Im Fremdwortlexikon fremdwort.de heißt es:

¹¹ Dass die umgangssprachliche Verwendung des Begriffes für die hier zugrundeliegende Fragestellung bedeutsam ist, ist unter anderem im transdisziplinären Ansatz des Forschungsvorhabens begründet.

¹² Dieses Kollektiv kann ebenso aus Akteur_innen wie Aktanten bestehen.

„1. die Stimme(n) abgeben; wir haben abgestimmt, ob wir gehen oder bleiben sollen; mit Ja oder Nein abstimmen; durch das Handzeichen, Stimmzettel abstimmen; über etwas abstimmen; 2. sich miteinander abstimmen: eine einfache Form einer Konsensfindung – das Zusammenwirken mehrerer Komponenten einstellen; 3. einen Mehrheitsentscheid (eine Wahl) durchführen; 4. in Einklang bringen, übereinstimmend machen; Farben, Texte, Töne aufeinander abstimmen“ (Fremdwort.de o.J.).

Gerade der zuletzt genannte Aspekt der Begriffsbestimmung von Abstimmung, bei welchem es um das Abstimmen von Farben, Texten und Tönen geht, ist für diese Arbeit von besonderem Interesse. Hier zeigt sich bereits das Spannungsfeld, in dem sich die Abstimmung als politisches Verfahren der Willensbildung, aber auch als ästhetische Nuancierung befindet. Als geeigneter Ort, diesen Zusammenhang auszubuchstabieren, wird hier das Theater begriffen. „Farben, Texte, Töne“ (siehe oben) oder Dinge, Menschen und Momente aufeinander abzustimmen, kann Ziel im Theater sein. Das Theater hat eine Expertise im Erzeugen von Stimmungen. Damit ist die Perspektive des Theaters produktiv, um das Verhältnis von Abstimmung und Stimmung zu untersuchen. Die etymologische Bedeutung des Begriffes Stimmung wird bei Friedericke Reents so beschrieben:

„Das erst in der Neuzeit auftauchende Wort ‚Stimmung‘ hat sich etymologisch aus ahd. *stimna*, *stimma*, mhd. *stimme* in der Bedeutung ‚mit Hilfe der Stimmbänder erzeugte Laute, Fähigkeit zur Erzeugung solcher Laute‘, aber auch im Sinne von ‚Singstimme, Singbegabung‘ entwickelt“ (Reents 2012).

Das deutsche Wort Stimmung gehört, anders als seine fremdsprachlichen Entsprechungen, ursprünglich in einen musikalischen Sinnzusammenhang (vgl. ebd.). In der Musik ist die Stimmung das Ergebnis des Stimmens, also ein Zustand des Gestimmtseins. In der modernen Kunstbetrachtung bezeichnet Stimmung in Bezug auf die Erzeugnisse der Dichtung, Malerei und Musik außerdem einen ästhetischen Eindruck oder eine Wirkung, die von etwas oder jemandem ausgeht und in bestimmter Weise auf die Gemütslage eines anderen wirkt. Philosophisch entfaltet sich der Begriff Stimmung in Abgrenzung von den Begriffen Gefühl, Affekt und Empfindung. Unter Stimmungen werden auch die Haltung oder der Zustand des Gefühlslebens eines Menschen beschrieben. Der Begriff bezeichnet jedoch nicht nur die Einstellung eines Einzelnen oder einer Einzelnen, sondern kann auch eine kollektiv vorherrschende, zumeist öffentliche Meinung bezeichnen, wobei der Begriff dabei auch von den Träger_innen der Haltung losgelöst verwendet wird (vgl. ebd.).¹³

In dieser Arbeit soll auf diese Gedanken aufbauend erörtert werden, welcher Zusammenhang zwischen dem konkreten Abstimmungsmoment und der Stimmung einer

¹³ Der zum Begriff und Konzept der „Stimmung“ existierende Forschungsstand, welcher unter dem Begriff des „emotional turns“ in den Kulturwissenschaften diskutiert wird, soll hier nicht weiter aufgeführt werden, da dies vom Untersuchungsgegenstand fortführen würde.

Versammlung besteht. Ist es möglich, auf den Akt der Abstimmung durch die Stimmung, die auf der Versammlung vorherrscht, positiv, also teilnahmefördernd einzuwirken? Gibt es einen Bezug zwischen Abstimmung und Stimmung? Welche Rolle spielen performative Faktoren für die Gestaltung der Stimmung und der Abstimmung?

2.2 Die Performativität des Abstimmens

„Willst du mich heiraten?“ Sollte man sich als angesprochene Person entschließen, auf diese Frage mit einem *Ja* zu antworten, stellt dieses *Ja* eine performative Handlung im Sinne von Austins Sprechakttheorie dar (vgl. Austin 1962: 5ff). Es vollzieht sich im Sprechakt eine Handlung, nämlich eine Verlobung, es wurde eine Entscheidung getroffen. Performative Sprechakte können als Transformationsprozesse verstanden werden, die durch die Äußerung einen Zustand in einen anderen überführen und dadurch etwas vollziehen und verändern (vgl. Fischer-Lichte 2004: 31ff). Entscheidungen sind demnach ganz im Sinne von Austins ursprünglichem Begriff des Performativen als Sprechhandlung zu verstehen: Die Äußerung einer Entscheidung, ob schriftlich oder verbal, verändert die Wirklichkeit. In diesem Sinne stellen Entscheidung per se eine Veränderung im Sinne eines Vollziehens dar. Wenn etwas entschieden wird, wird eine Situation oder ein Zustand in irgendeiner Weise verändert. In dieser Arbeit wird der Begriff des Performativen nicht im Sinne des Vollziehens verwendet, denn in diesem Sinne sind fast alle Entscheidungen performativ.¹⁴ Die Performanz der Entscheidung im Sinne eines Vollziehens zu untersuchen, scheint demnach wenig erkenntnisbringend. Stattdessen soll hier ein aufführungsanalytischer Blick auf die Performance des Abstimmens angewandt werden (vgl. Peters 2011: 38). Der Untersuchungsgegenstand des Abstimmens wird mit den Mitteln der Performanceanalyse untersucht, also einer theaterwissenschaftlichen Methodik. Zunächst leitet sich aus der Performanceanalyse die Bedeutungszuschreibung des Beobachteten ab. Indem man etwas als Aufführung versteht, bekommt zunächst alles Beobachtbare potentiell Zeichencharakter und ist Teil von Signifikation (vgl. Fischer-Lichte 1983). Erika Fischer-Lichte nennt in ihrer Studie *Das Semiotische und das Performative* vier Aspekte, die im Hinblick auf die Performativität einer Aufführung untersucht werden sollten: Materialität, Medialität, Semiotizität und Ästhetizität.

¹⁴ Entscheidungen, die zwar getroffen wurden, dann aber nicht durchgesetzt oder durchgeführt werden, führen zu Enttäuschungen. Die Enttäuschung, die entsteht, wenn getroffene Entscheidungen nicht zu einer Veränderung führen, entspringt aus der Erwartung an die Wirkung einer Entscheidung. Wenn jemand einem Heiratsantrag zustimmt, die Verlobung jedoch wieder platzt, hat sich eine Veränderung vollzogen. Entscheidungen zu treffen, stellt eine andere Handlung dar, als diese durchzusetzen. Trotzdem findet im Akt des Entscheidens eine performative Handlung statt.

Grundlegend seien dabei die Untersuchung des Verhältnisses von Subjekt und Objekt, der Raum-Zeiterfahrung und der Beziehungen von Signifikant und Signifikat sowie von Präsenz und Repräsentation (vgl. Fischer-Lichte 2001: 144). Die Performanceanalyse geht über die klassische Aufführungsanalyse hinaus und untersucht, wie die Dimensionen der Performance, ihre Materialität, Zeitlichkeit, Räumlichkeit sowie ihre Rollen und Interaktionsmuster durch die Performance selbst reproduziert und verändert werden (vgl. Peters 2011: 39 und Butler 1997: 22f und 36f).

In dieser Arbeit soll die Expertise des Theaters in Bezug auf diese Dimensionen genutzt werden, um sie auf den Akt des Abstimmens anzuwenden. Im Folgenden werden die performativen Analysekategorien Zeit, Raum, Körper und Medien angeführt und näher beschrieben, um eine Untersuchungsperspektive herauszuarbeiten, die für den Vorgang des kollektiven Entscheidens relevant ist.

2.2.1 Zeit

Zeit ist im mehrfachen Sinne bedeutsam für eine Performance. Zeit stellt die grundlegende Bedingung dafür dar, dass die Materialität der Aufführung im Raum erscheinen und wieder verschwinden kann. Eine Aufführung ereignet sich in der Maßeinheit Zeit und ist von dieser bedingt (vgl. Fischer-Lichte 2004: 227). In der Performance- und Theatertradition existieren verschiedene Verfahren, um die Dauer und die Abfolge der Ereignisse innerhalb der Aufführungszeit zu organisieren. Im klassischen Sprechtheater geschieht dies durch das Hoch- oder Hinunterlassen des Vorhangs, durch den Einsatz von Pausen und vor allem durch die Dramaturgie des Handlungsverlaufs und der Psychologie der Figuren (vgl. ebd.: 227). Diese narrativen Verfahren zur Strukturierung der Zeit werden verstärkt seit den Sechzigerjahren von anderen Prinzipien abgelöst, welche die kontinuierliche Wechselwirkung zwischen den Handlungen der Akteur_innen und Zuschauer_innen miteinbeziehen und nicht durch einen Vorhang bzw. eine Pause unterbrechen. Robert Wilson kreierte zum Beispiel mehrstündige und mehrtägige Inszenierungen – wie *Mountain Guardiania Terrace* aus dem Jahr 1972 –, in denen explizit keine Pausen vorkamen und die Zuschauer einzeln für sich entscheiden konnten, ob sie Pausen machen wollten und wann sie dies tun. John Cage nutzte unter anderem bei *Untitled Event* (1952) das Prinzip der *Time Brackets* – die zeitliche Verabredung über einen spezifischen Zeitraum – als dramaturgische Organisation bzw. Partitur für seine Performances. Alle mitwirkenden Künstler_innen verabreden in den *Time Brackets*, etwas zu tun, abgesehen vom festgelegten Zeitraum der Handlung gibt es keine weiteren Absprachen. Was innerhalb der Zeitklammern passiert, entscheidet die oder der Einzelne (vgl. ebd.: 230).

Während die *Time Brackets* ein sehr spezifisches Mittel zur Gestaltung einer Performance darstellen, erscheint der Rhythmus in vielen Theater- und Performanceaufführungen als leitendes und übergeordnetes Prinzip:

„Eine besondere Bedeutung für die Organisation und Strukturierung von Zeit kommt heute in vielen Aufführungen dem Rhythmus zu. Er ist es, der Körperlichkeit, Räumlichkeit und Lautlichkeit zueinander in ein Verhältnis setzt und ihr Erscheinen im Raum ebenso wie ihr Verschwinden reguliert. Nun stellt der Rhythmus nicht – wie die *time brackets* – eine neue Erfindung dar. Es läßt sich vielmehr eine Aufführung, an der nicht Rhythmus in irgendeiner Weise an der Strukturierung von Zeit beteiligt wäre, überhaupt nicht denken“ (ebd.: 232).

In einer Aufführung können sowohl der Rhythmus einzelner Elemente wie Beleuchtung, Dialoge, Bewegungen und Gesten beobachtet werden, als auch der Gesamtrhythmus, der durch Diskontinuitäten, Tempowechsel und Regelmäßigkeiten geprägt ist (vgl. Pavis 1988: 102). Der Rhythmus entsteht durch Wiederholungen und Abweichungen vom Wiederholten (vgl. Fischer-Lichte 2004: 233). Der Rhythmus, in dem etwas erscheint und verschwindet, stellt ein wichtiges dramaturgisches Mittel einer Aufführung dar. Diese Bedeutung können wir auf Abstimmungen als Entscheidungsabläufe übertragen. Sie trifft ebenso auf die wiederkehrende Handlung der Abstimmung zu: In welchem Rhythmus bzw. in welchen Intervallen ereignen sich Abstimmungen? Inwiefern wird eine Abstimmung durch ihren Rhythmus bestimmt? Welche Rolle spielt die Wiederholung?

Zeit strukturiert das Geschehen und die Dramaturgie einer Aufführung maßgeblich mit (vgl. ebd.). Auch bei der Sitzung eines Plenums spielt die Zeit eine entscheidende Rolle – „[j]edenfalls limitiert mehr und mehr die Zeit das, was noch möglich ist. Die Zeit wird knapp“ (Luhmann 1978: 24). Lange Debatten und nicht enden wollende Plenen lassen die kollektive Entscheidungsfindung oft zur Qual werden. Zeit strukturiert und beeinflusst zudem die Entscheidungsabläufe weg vom „Sachlich-Richtigen“ (ebd.: 57). Ob diese Einschätzung Luhmanns stimmt, gilt es im weiteren Verlauf zu klären. Wichtig ist an dieser Stelle zunächst, den Einfluss von Zeit auf Entscheidungsabläufe anzuerkennen.

Die Zeit, die für Debatten, Recherche und Handlungen zur Verfügung steht, beeinflusst das Entscheidungsergebnis maßgeblich. In dieser Arbeit liegt der Fokus auf dem Prozess des Abstimmens und den Faktoren, die diesen Prozess beeinflussen. Betrachten wir den zeitlichen Vorgang des Abstimmens unter performanceanalytischem Blick, kristallisieren sich vier Fragen heraus.

Erstens: Wie sind die Intervalle (die Rhythmen) gestaltet, in denen abgestimmt wird? Viele Abstimmungen stellen ein wiederkehrendes Verfahren dar, welches nach formal vorgegeben Anweisungen abläuft, zum Beispiel Wahlen. Inwiefern beeinflusst der Abstimmungsrythmus die Form der Entscheidungsfindung? Der Wiederholungscharakter

kann als ritualisierte und gesellschaftsbindende Handlung betrachtet werden. Was passiert, wenn man den Rhythmus von Abstimmungen ändert? Abstimmungsprozesse auf ihren Rhythmus hin zu untersuchen, soll Rückschlüsse auf die Gestaltungsmöglichkeiten derselben liefern. Wie wichtig ist der Rhythmus, der Takt von Abstimmungen für die Motivation zur Teilhabe an diesen Prozessen?

Zweitens: Welche Rolle spielt Zeit innerhalb der Dramaturgie des Abstimmungsprozesses? Der Umgang mit Zeit innerhalb einer Abstimmung ist ebenso bedeutsam wie die Intervalle, in welchen diese stattfinden. Welche Zeiträume werden für den Abstimmungsprozess selbst gesetzt? Können mehrere Menschen gleichzeitig ihre Stimme abgeben? Wie schnell verläuft das Abstimmen an sich? Wie lange braucht man für die Auswertung des Stimmergebnisses? Muss man warten? Gibt es Pausen? Welche Rolle spielt die Zeit für das Verfahren selbst? Inwiefern gestaltet der Gebrauch der Zeit die Dramaturgie eines Abstimmungsvorgangs?

Drittens: Über welchen Zeitraum wird entschieden, und welche Wirkung hat dieser Zeitraum auf die Abstimmung selbst? Eine Abstimmung bzw. eine Entscheidung wird immer für eine spezifische Zukunft getroffen. Wird die Entscheidung unmittelbar umgesetzt, oder entscheidet man über etwas, das erst in einigen Jahren beginnen soll? Bei vielen Abstimmungsprozessen besteht zwischen dem Moment der Abstimmung und dem Umsetzungszeitraum eine zeitliche Lücke. Welche Rückwirkung hat diese Zeitlücke für das Abstimmungsverfahren? Wie viel Zeit liegt zwischen dem Treffen einer Entscheidung und der Umsetzung?

Viertens: Welche Zeiträume stehen bei einer Entscheidung zur Disposition. Wird für eine Entscheidung, die nur für den Zeitraum einer Woche gilt, ein anderes Verfahren benötigt, als bei einer Entscheidung, die für die nächsten 100 Jahre getroffen wird? Hier eröffnet sich die Untersuchungsdimension, welche prognostischen Zeiträume durch die Abstimmung geschaffen werden und welchen Einfluss dies wiederum auf das Abstimmungsverfahren hat.

Alle vier Fragen stecken das Untersuchungsfeld in Bezug auf Zeit und Abstimmungen ab. Entlang ihrer können Entscheidungsprozesse untersucht, aber auch gestaltet werden. In beiderlei Hinsicht werden diese Fragen in die vorliegende Arbeit aufgenommen. Ihre Antworten finden sich in der Konzeption der Forschungsprojekte *JA NEIN VIELLEICHT* und *entscheiden spielen* und in der inhaltlichen Aufarbeitung derselben im fünften Kapitel.

2.2.2 Raum

Im Gegensatz zum Kriterium der Zeit, zu dem keine mir bekannten Untersuchungen hinsichtlich Abstimmungen vorliegen, existieren zu Räumen Arbeiten, die sich wissenschaftlich mit der Rolle des Raums für Versammlungen und das demokratische Geschehen beschäftigen.

Die Betrachtung von Gebäuden und Architekturen als konstituierendes Element unserer sozialen Ordnungen ist natürlich nicht neu. Spätestens seitdem Foucault die Beschreibung von Benthams Panoptikum nutzte, um die subtilen, unsichtbar erscheinenden Mechanismen von disziplinärer Macht aufzuzeigen und zu erörtern (vgl. Foucault 1976), wird die Entstehung von Wissen und Macht anhand von Gebäuden analysiert.¹⁵ Doch nicht nur in der Foucault'schen Machtanalyse von Architektur, auch ihre soziale Dimension ist seit rund 50 Jahren Teil der Soziologie. Insbesondere Bruno Latour zeigt immer wieder, wie Räume menschliche Interaktion steuern (können) oder menschliches Handeln auf technologische und oftmals räumliche Leutnants übertragen werden. Als Beispiele hierfür nennt er prominent den Türöffner, die Bodenwelle im Straßenverkehr oder die Ampel (vgl. Latour/Yaneva 2008). Die Materialität von Räumen ist ein konstruktives Phänomen, dessen Form nie mit Objektivität oder „Gegebenem“, verwechselt werden darf (vgl. ebd.) Sie ist ebenso sozial produziert wie eine menschliche Interaktion.

Spezifische Forschungen zu Versammlungsräumen mit Bezug zu Abstimmungsverfahren sucht man jedoch vergeblich.¹⁶ Es verwundert demnach zwar nicht, dass auch eine räumlich-performative Analyse solcher Räume bisher nicht unternommen wurde – es ist gleichwohl irritierend, dass keine umfassende Genealogie von Versammlungsräumen besteht, obwohl das Versammeln und gemeinsame Entscheiden eine der grundlegendsten Handlungen und Praktiken einer Demokratie ausmachen. Eine der wenigen Analysen zu dem Thema ist die Promotion von Endre Dányi, die das von 1885-1904 erbaute Parlamentsgebäude in Budapest zum Gegenstand hat. Der Soziologe fragt sich, was der/die Betrachter_in über die Demokratie erfährt, wenn sie in der Tradition von Foucault die Demokratie durch ihre Gebäude, ihre Parlamente betrachtet. In einem Blogbeitrag beschreibt er ein Dilemma bezüglich seiner Recherche zum ungarischen Parlament:

¹⁵ Die Betrachtung der politischen, ordnenden Aspekte in alltäglichen Institutionen hat u.a. aufgezeigt, wie Kollektive anhand von bestimmten Inhalten und Kontroversen sich immer wieder neu konstituieren und somit die Annahme einer fixen politischen Gemeinschaft nicht sinnvoll erscheint (vgl. hierzu Dányi 2012).

¹⁶ Eine weitere Erklärung für diese Lücke findet sich in dem Text von Bruno Latour *Von der Realpolitik zur Dingpolitik*. Darin schreibt Latour, dass die Gebäude der Repräsentation, die Parlamente, nicht mehr die Orte seien, an denen wirklich wichtige Themen versammelt werden (vgl. Latour 2005: 50-54). Die Untersuchung von Shoppingmalls, öffentlichen Plätzen etc. anstelle der Parlamente scheint eine logische Konsequenz zu sein.

„One day I decided to play a game and pile up as many books as I could find in the Grimm Zentrum – Humboldt University’s new open shelf library – that had an image of the Hungarian Parliament on its cover. The result was quite surprising: the books fell into two distinct categories. Either they were about the parliament building, which was constructed in the end of the 19th century, but had nothing to say about politics, or they were about the current political regime, born after the collapse of communism in 1989, but had nothing to say about architecture. There was materiality on the one hand, and democracy on the other” (Dányi 2011).

Während Dányi also ganze Stapel von Büchern auftürmen konnte, die entweder architektonisch oder demokratietheoretische Ausführungen zum ungarischen Parlament enthielten, konnte er keines finden, das diese Verbindung zum Gegenstand hatte: eine Materialisierung der bestehenden Forschungslücke zum Verhältnis von baulicher Architektur und der Architektur des demokratischen Staates.

In der vorliegenden Untersuchung geht es nicht primär um Architektur von Versammlungsräumen, sondern wesentlich um den Innenraum als Bühne. Wie in der Einleitung erläutert, stehen hier weniger Parlamentsgebäude im Zentrum des Interesses als Versammlungsräume mit einer Kapazität von maximal 100 Personen. Es geht weniger um die Funktionalität, die Räume implizieren, als diejenige, die sie provozieren. Der Raum soll auf seine performativen Aspekte hin untersucht werden. Wie verbindet sich der Körper des abstimmenden Akteurs mit den umgebenden Dingen und Objekten, und wie interagiert er mit diesen? Hängt die motivierende oder demotivierende Stimmung eines Entscheidungsprozesses überhaupt von den räumlichen Gegebenheiten ab?

Erika Fischer-Lichte unterscheidet zwischen dem geometrischen Raum und dem performativen Raum. Der geometrische Raum ist auch vor Beginn einer Aufführung gegeben und hört mit dessen Ende nicht auf zu bestehen. Der Raum, in dem sich eine Aufführung ereignet, eröffnet Möglichkeiten für das Verhältnis zwischen Akteur_innen und Zuschauer_innen, für Bewegungen und Wahrnehmungen. Wie mit diesen Möglichkeiten umgegangen wird, wie der Raum gebraucht wird, hat Auswirkungen auf den performativen Raum (vgl. Fischer-Lichte 2004: 187). Dieser ist zugleich immer ein atmosphärischer Raum: Das Erste, das eine Zuschauerin oder ein Zuschauer erlebt, wenn sie oder er einen Theaterraum betreten, ist die Atmosphäre des Raums (vgl. ebd.: 201). Diese Atmosphäre oder Stimmung, die sie spüren, lässt sich nicht an den einzelnen Elementen des Raums festmachen, sondern am Zusammenspiel aller Elemente und ihrer Rezeption. In und zwischen den Dingen, Menschen, der architektonischen Umgebung, Lauten, Licht, etc. besteht eine Sphäre der Anwesenheit. Die Atmosphäre befindet sich demnach nicht nur in den Dingen und den Subjekten, die sie wahrnehmen, sondern in dem Dazwischen, welches im spezifischen Modus einer gemeinsamen Gegenwärtigkeit entsteht

(vgl. ebd.). Gemeinsame Anwesenheit und Präsenz, sowie die Beziehung zwischen Akteur_innen und Publikum stellen entscheidende Analysekatoren der Performancetheorie dar.

Um den Raum als Analysekatoren weiter auszudifferenzieren, werde ich im Folgenden – ausgehend von Patrice Pavis, angereichert durch Texte anderer Autor_innen sowie aus eigener Erfahrung schöpfend – drei inszenierungs- und aufführungsanalytische Aspekte einführen.¹⁷ Aus diesen Aspekten habe ich einen Fragekatalog entwickelt, anhand dessen im weiteren Verlauf Aufführungsräume und daran anschließend Entscheidungsräume untersucht werden. Die zu untersuchenden Dimensionen sind (1) die allgemeinen ästhetischen Prinzipien, (2) das Verhältnis zwischen Zuschauer_innenraum und Spielraum und (3) die Funktionen der Raumdifferenzierung.

Zur Feststellung der (1) allgemeinen ästhetischen Prinzipien des Bühnenbildes gehört die Untersuchung elementarer Merkmale des Bühnenbildes. Hierzu gehört sowohl die Größe des Raums sowie das Verhältnis von Objekten und Bühnenbild zur leeren Bühne, aber auch, ob der Raum eher konzentriert oder fragmentiert ist, also ob der Raum die Aufmerksamkeit des Rezipienten auf einen spezifischen Punkt lenkt oder diese zerstreut und welche Systeme der Farben und ihrer Konnotation vorherrschen.

Weiterhin ist das Verhältnis zwischen (2) Zuschauer_innenraum und Spielraum zentral für die Raumanalyse (vgl. Pavis 1988: 101 und 104). Pavis geht davon aus, dass die grundsätzliche Inszenierung im Versammeln von Zuschauer_innen, Akteur_innen und Objekten stattfindet. Die gemeinsame Anwesenheit von Akteur_innen und Publikum, sowie das gemeinsame Verbringen von Zeit wird von Vertreter_innen der Theaterwissenschaften wie Erika Fischer-Lichte als konstitutive Voraussetzung von Theater betrachtet (vgl. Fischer-Lichte 2004: 47). Die leibliche Ko-Präsenz von Zuschauer_innen und Akteur_innen, ihre „liveness“ ist die mediale Bedingung von Aufführungen, in denen eine direkte Wechselwirkung zwischen beiden Gruppen gewollt ist. Die Zuschauer_innen werden als Mitspieler_innen begriffen, welche die Aufführung durch ihre Teilnahme am Spiel – ihre physische Präsenz, ihre Wahrnehmungen und ihre Reaktionen – mit hervorbringen. Die Aufführung entsteht als Resultat der Interaktion

¹⁷ Patrice Pavis Fragenkatalog umfasst 14 Fragen, von denen hier nur drei behandelt werden. Für eine vollständige Inszenierungsanalyse müssten der Einsatz und die Verwendung der Musik, der Spielweise, der Gebrauch von Gesten, der Umgang mit Text und viele weitere Aspekte Beachtung finden. In meiner Regie- und Dramaturgie-Ausbildung an der Hochschule für Musik und Theater in Hamburg wurden mir unterschiedlichste Formen der Inszenierungsanalyse bzw. der Umgang mit Bühnenbildern vermittelt. Gelernt habe ich dort u.a. von Karin Nissen, Andreas Kriegenburg und Annette Termeulen. Weitere Erfahrungen mit Raumgestaltungen kommen aus der praktischen Erfahrung mit Bühnenbildnern (Andreas Kriegenburg, Florian Lösche, Marie Roth, Felicia Grau) sowie der eigenen Konzeption von Räumen. Dieses praktische Wissen wurde verbal vermittelt und kann demnach nicht wissenschaftlich zitiert werden.

zwischen Darsteller_innen und Zuschauer_innen. Die Regeln, nach denen diese Interaktion abläuft sowie der Grad der Interaktion sind als Spielregeln zu verstehen, die immer wieder neu ausgehandelt werden müssen. Durch Fischer-Lichte wird deutlich, was die Partizipationsgrade im Theater mit denen von städtischen Beteiligungsverfahren gemeinsam haben:

„Denn in allen wird etwas verhandelt, das man als Prozesse der Demokratisierung, der Neubestimmung der Beziehungen zwischen den Mitgliedern eines Gemeinwesens bezeichnen könnte. Es geht um die Verwirklichung von Bürgerrechten, um die Beseitigung auch latenter Diskriminierung, um die Teilhabe möglichst aller an der Macht. Ein solches Ziel ist allerdings nur zu erreichen, wenn einige Macht und Privilegien abgeben, damit andere ermächtigt werden können. Der Rollenwechsel läßt sich in diesem Zusammenhang als ein Prozess von Ent- und Ermächtigung verstehen, der sowohl die Theaterkünstler als auch die Zuschauer betrifft“ (ebd.: 80).

Unter welchen Bedingungen wird jemand zum Zuschauenden und zum Handelnden (vgl. ebd.: 77)? Werden die Zuschauer_innen adressiert, aber ihre Reaktion wird nicht wirklich mit einbezogen? Können die Zuschauer_innen den Handlungsverlauf der Aufführung verändern? Gibt es Rollenwechsel zwischen Zuschauenden und Handelnden?

Das Treffen von Zuschauer_innen und Handelnden wird entweder als frontale Gegenüberstellung oder als geselliges Miterlebnis empfunden. Ob das Erlebnis von Konfrontation, Voyeurismus, Involviertheit oder Beteiligung geprägt ist, ist nicht zuletzt abhängig von der Raumanordnung. Während unsere Arbeit im Forschungstheater (siehe Kapitel 2.3) einen Versuch darstellt, die gemeinschaftsfördernde Wirkung des Theaterraums zu nutzen, um partizipative Prozesse zu organisieren, gibt es Regisseur_innen und Bühnenbildner_innen, die das Gegenteil tun. Für Andreas Kriegenburg beispielsweise war es stets Teil der Inszenierung, danach zu fragen, was die Zuschauer_innen empfinden sollen. In manchen Inszenierungen wünschte er sich, dass die Menschen sich in ihren Theatersesseln einsam fühlen sollten, als wären sie ganz allein, woraufhin er den Raum, die Inszenierung und Spielweise diesem Wunsch angepasst hat.

Mit der Abschaffung der Rampe, des Orchestergrabens, der Guckkastenbühne und der unsichtbaren Vierten Wand tritt die Trennung zwischen Akteuren und Publikum der Performance in den Hintergrund. Sie kann sogar weitgehend aufgelöst werden, dafür tritt die rituelle gemeinschaftsbildende Funktion des Theaters in den Vordergrund. Die Gestaltung des Aufführungsraums hat hierbei maßgeblich Einfluss: Erlaubt ein Raum etwa die Entstehung einer Gemeinschaft, oder unterscheidet er strikt zwischen den Handelnden und Zuschauenden? Das Theater erscheint in diesem Kontext als Ort, an dem sich diese Prozesse nicht nur beobachten, sondern modellhaft erproben lassen (vgl. ebd.: 83).

Um die Beziehung zwischen Zuschauer_innenraum und Spielraum zu analysieren, ist es nötig, das räumliche Verhältnis zwischen den beiden Räumen zu untersuchen. Wird ebenerdig gespielt, und wo sind die Zuschauer_innen verortet? Die räumliche Anordnung ist geprägt von der Position der Bühne, ob es einen Vorhang gibt und wie dieser verwendet wird. Doch nicht nur die Beziehung zwischen den beiden Räumen ist zu untersuchen, sondern auch die Gestaltung innerhalb der Räume. Auf der Seite der Rezeptionsperspektiven stellen sich folgende Fragen: Sehen die Zuschauer_innen sich gegenseitig oder nur das Bühnengeschehen? Können sie ihren Sitzplatz frei wählen? Können sie ihren Sitzplatz während der Aufführung verändern? Wie sitzen sie: bequem oder hart, auf Sofas, Hockern oder auf Theatersesseln?

Die (3) Raumstrukturierung ist sodann durch ihre Funktionen zu differenzieren. Hierzu ist es sinnvoll, das Verhältnis zwischen konkreter Raumwahrnehmung und den erdachten bzw. den fiktiven Räumen, die behauptet werden sollen, zu untersuchen (vgl. Pavis 1988: 104). Für jeden Raum stellt sich dabei zentral die Frage der Abstraktion: Welche Zeichen braucht es, um die erwünschte Wirkung bei der Rezipientin zu erreichen – und wie viel kann angedeutet bleiben. Die Raumwahrnehmung und ihr Bezug zur Wirklichkeit ist für die Inszenierung eines Stücks und die Eingebundenheit des Publikums von zentraler Bedeutung.

Auf den vergangenen Seiten konnten die wichtigsten Aspekte eingeführt werden, anhand derer der Raum in einer Aufführung analysiert wird. Doch welche Rolle spielt der Raum in einer Abstimmung, wird er als Aufführungsraum gedacht? Wird ein Versammlungsraum, in dem Abstimmungen stattfinden, als Aufführungsraum definiert, so wird alles, das sich in diesem Raum befindet, als Zeichen verstanden. Diese Zeichen werden im Abstimmungsraum ebenso wie im Aufführungsraum mithilfe der Inszenierungsanalyse untersucht. Damit stellen sich an den Abstimmungsraum folgende Fragen:

(1) Wie groß ist der Raum? Gibt es eine vorherrschende Ästhetik? Welche farblichen Konnotationen herrschen vor? Wie ist die Aufmerksamkeitsstruktur? Wirkt der Raum eher konzentriert oder fragmentiert?

(2) Welche Sitzgelegenheiten gibt es? Wie sind diese angeordnet? Welche Rezeptionsrichtungen ergeben sich dadurch? Gibt es eine Bühne bzw. ein Podium? Wie ist das Verhältnis von Sitzplätzen zu Sprecherpositionen? Gibt es Zuschauer_innen? Wie ist das Verhältnis von Akteur_innen und Zuschauer_innen? Gibt es einen frontalen Fokus, eine Bühne, eine Vortragssituation? Sind die Sitzplätze der teilhabenden Personen kreisförmig oder linear angeordnet? Wie werden die Aufmerksamkeits- und

Blickrichtungen organisiert?

(3) Welche Elemente und Zeichen sind im Raum vorhanden, die einen Versammlungsraum markieren? Welche anderen Verweise finden sich im Raum?

Da die Fragen der ersten beiden Punkte bereits erläutert wurden, möchte ich im Folgenden näher bestimmen, wie die einzelnen Zeichen und Elemente im Verlauf einer Aufführung genutzt werden. Hier werden zwei Dimensionen unterschieden, die eine Analyse der räumlichen Beziehungen zwischen Publikum, Akteur_innen und ihrer Ko-Präsenz beim Abstimmen ermöglichen. Erstens – für den Fall, dass sich Publikum und Akteur_innen identifizieren lassen – wird gefragt, ob Rollenwechsel stattfinden und eine Verschiebung der Machtverhältnisse eintritt. Hierfür müssen die Partizipationsaufforderungen bzw. Angebote identifiziert und beschrieben werden: Welche Form nehmen sie an, welche Wirkung haben sie? Werden die Teilnehmer_innen einer Versammlung adressiert und befragt, und welche Rolle spielen ihre Reaktionen? Können „Zuschauer_innen“ den Handlungsverlauf beeinflussen, oder sind die Entscheidungen eigentlich schon getroffen worden? Zweitens geht es um die Ko-Präsenz als konstituierende Voraussetzung für das Theater und die Frage, ob sich dies auch auf Entscheidungsversammlungen übertragen lässt. Wie wichtig und welche Bedeutung hat die Ko-Präsenz für eine Entscheidungsversammlung? Welche Rolle hat das Abwesende für die Versammlung? Digitale Abstimmungstools wie Liquid Feedback oder Loomio¹⁸ ermöglichen eine Abstimmungspraxis, in welcher die leibliche Ko-Präsenz nicht notwendig ist. Die digitalen Möglichkeiten machen eine Auseinandersetzung mit der Bedeutung und Funktion der Ko-Präsenz für das kollektive Entscheiden dringend notwendig.

2.2.3 Medien, Dinge und Körper

Körper, Dinge und Medien spielen sowohl bei einer Entscheidungsversammlung, als auch im Theater eine wichtige Rolle, zum Beispiel als Instrument und Handlungskatalysator (vgl. Loch 2009: 124). Abstimmungen werden immer mit und durch Körper, Dinge und Medien vollzogen. Der Körper und auch das Ding kann in diesem Fall zum Medium werden. Ob Papier, Flip-Chart, Beamer, ein Computer oder der Körper für die Abstimmung genutzt wird: Es geht immer um den Gebrauch des Mediums und wie dieser einen Abstimmungsprozess verändert und gestaltet. Dinge, Körper und Medien sind in

¹⁸ Liquid Feedback und Loomio sind digitale Abstimmungsverfahren. Während Liquid Feedback für große Gruppen konzipiert ist, ist Loomio für Diskussionen und Entscheidungen in kleineren Zusammenhängen ausgelegt. Mehr zu den Verfahren findet sich im Kapitel 4.4.

diesem Zusammenhang demnach das Gleiche: Strukturen, in welchen bestimmte Zeichen in Beziehungen gebracht werden.

Während die Begriffe Ding und Objekt/Gegenstand sowohl im Alltag und der Theaterwissenschaft, als auch in dieser Arbeit synonym gebraucht werden, wird in der Philosophie zwischen ihnen differenziert. Jedes Ding kann zumindest zeitweise als Objekt fungieren, aber nicht jedes Objekt ist ein Ding (vgl. ebd.: 68). Der Begriff *Dinge* gilt im Theater als ein Sammelbegriff für alle in der Inszenierung wahrnehmbaren Objekte wie Teile des Bühnenbildes, Requisiten, Kostüme, Masken oder Puppen. Dinge bringen als raumeinnehmende und raumgestaltende Elemente Räumlichkeit hervor, bestimmen die äußere Erscheinung der Akteure und eröffnen spezifische Möglichkeiten für Bewegungen und Handlungen (vgl. Fischer-Lichte/Kolesch/Warstat 2014: 73).

Im klassischen Sprechtheater werden Gegenstände als Requisiten bezeichnet. Requisiten gelten als diejenigen Objekte, an welchen die Schauspieler_innen Handlungen vollziehen (vgl. Fischer-Lichte 1983: 151). Requisiten sind demnach passive Aktionselemente. Im Objekttheater hingegen werden Objekte oder Puppen zu wichtigen Akteur_innen oder gar gleichberechtigten Spielpartner_innen auf der Bühne, es kommt zu einer Interaktion zwischen Dingen und Dingen. Für die hier zugrundeliegende Untersuchung ist die Interaktion zwischen Dingen und Menschen zentral. Das Theater lässt den Zuschauer zum Zeugen eines Aufeinandertreffens von Körperlichkeit und Dinghaftigkeit, von belebten und unbelebten Objekten werden (vgl. Loch 2009: 2). Auf der Bühne lässt sich diese Interaktion und ihre Implikationen beobachten und untersuchen, um herauszufinden, wie Objekte, Dinge oder auch der Gebrauch von Medien bestimmte Handlungen verändern. Die mittlerweile selbstverständliche Nutzung von unterschiedlichsten Medien hat die Grenzen der Darstellung der Performance und des Theaters immer mehr erweitert und zudem die Priorität des Textes zu einer inter- und multimedialen Nutzung des Theaters verschoben (Lehmann 1999: 405).

Während Dinge und Medien in einer aufführungsanalytischen Perspektive getrennt voneinander untersucht werden, erscheint es hier sinnvoll, sie gemeinsam und ähnlich zu betrachten, denn durch die Verwendung von Medien und Dingen wird der Abstimmungsprozess gestaltet und verändert. Durch die Nutzung eines Mediums findet ein materieller Übersetzungsprozess statt. Mit dem Begriff Medien werden Massenkommunikationsmittel bezeichnet, während „Medium“ einen allgemeinen Symbolisierungsprozess, einen sozialen Kommunikationscode, einen physischen Schrift- und Aufbewahrungsträger und ein Verbreitungsdispositiv bezeichnet (vgl. Debray 2003: 43, 47). Die Mediologie, wie sie von Régis Debray entwickelt wurde, setzt in ihrer Analyse

beim Prozess der kulturellen Übermittlung an, bei der Tatsache, dass alle Formen kulturell vermittelten Wissens materiale, technische, soziale oder auch ökonomisch geprägte Übertragungs- oder Übermittlungsprozesse durchlaufen, die nicht allein vordergründige Bedeutungen übertragen, sondern immer zugleich auch implizite Regeln der Übertragung selbst mit übermitteln (vgl. ebd.: 10ff).

Die Funktion von Dingen oder Medien in der Performance wurde durch die bisher umrissenen Aspekte in den Fokus gerückt. Doch wie verhält es sich mit Dingen und Medien in Abstimmungen? In den Beschreibungen und Analysen zum kollektiven Entscheiden werden – außer in Versammlungs- bzw. Meetingmanuals¹⁹ – Materialien, Objekte, Medien, Gestiken und Bewegungen, die bei Versammlungen genutzt werden, meist vernachlässigt. Bruno Latour schlägt dagegen vor, nicht nur zu diskutieren, welche Personen sich versammeln, sondern auch, welche Gegenstände bzw. Aktanten²⁰ in einer politischen Versammlung zusammenkommen und welche Beziehungen und Bewegungen sich daraus ergeben. Latour stellt die Frage, ob sich durch die An- bzw. Abwesenheit bestimmter Gegenstände etwas Wesentliches verändert. Ist dies der Fall, sind die entsprechenden Aktanten Teil des Geschehens (vgl. Ruffing 2009: 12). Die performanceanalytische Betrachtung wird hier mit der Perspektive der Akteur-Netzwerk-Theorie (ANT) ergänzt, da diese ermöglicht, Dinge und Objekte, die in Versammlungen anwesend sind und meist keine weitere Beachtung erfahren, als Aktanten zu beschreiben.²¹ Bruno Latour selbst führt das Beispiel einer Raumordnung in einem Hörsaal an, in dem der Dozent auf einem Stuhl sitzt, von den Studenten umgeben wie in einem antiken Amphitheater. Diese Anordnung sei nicht a priori gegeben, sondern wurde von dem_der Architekt_in geplant und umgesetzt (vgl. Latour 2007: 335). Doch nicht nur die architektonischen Gegebenheiten, sondern viele verschiedene Elemente wie Tische, Stühle, Laptops, Stifte etc. agieren als Netzwerk und beeinflussen die Situation. Die Akteur-Netzwerk-Theorie betont das Handlungspotential von Gegenständen. Nicht nur der Mensch sei Akteur im Gesellschaftlichen, sondern es gebe viele Faktoren bzw. Aktanten, welche die konkreten Ereignisse bzw. Operationsketten von Handlungen beeinflussen. Die

¹⁹ „How to“-Anleitungen finden sich zum einen in der Managementliteratur, in welcher es um die Gestaltung von effektiven Meetings geht, und zum anderen in Publikationen von linken aktivistischen Zusammenhängen, wie beispielsweise Anti-Globalisierungscamps. Innerhalb dieser Texte findet sich meist ein kleiner Abschnitt, in dem die räumlichen Gegebenheiten und die Materialien, die für Versammlungen nötig sind, angeführt werden (vgl. Laufer 2009 und Projektgruppe HierarchNIE 2003).

²⁰ Da das Wort Akteur meist nur für Menschen benutzt wird, gebraucht Latour häufig den aus der Semiotik entlehnten Ausdruck *Aktant*, um dadurch die nicht menschlichen Wesen in die Definition von Handlungsträgern miteinzubeziehen (vgl. Ruffing 2009: 29).

²¹ Die Akteur-Netzwerk-Theorie ist nicht die alleinige Erfindung Latours, der aber als prominenter Vertreter der Theorie gilt. Michel Callon, Madelaine Akrich, John Law und Annemarie Mol waren an deren Entwicklung beteiligt.

Dinge als festen Bestandteil unserer Netzwerke und Operationsketten aufzufassen, ist einer der Kerngedanken der ANT (vgl. Ruffing 2009: 29). Der Begriff der Dinge spielt eine zentrale Rolle für Latours Vorstellung der Umstrukturierung der politischen Ökologie. Er leitet den Begriff aus der etymologischen Bedeutung des Wortes „thing“ – der Versammlung – ab (vgl. Latour 2005: 29f): „Lange bevor es ein aus der politischen Sphäre hinausgeworfenes Objekt bezeichnete, das dort draußen objektiv und unabhängig stand, hat so das *Ding oder Thing* für viele Jahrhunderte die Sache bezeichnet, die Leute zusammenbringt, weil sie sie entzweit“ (ebd.: 30). Welche Auswirkung haben Dinge und Objekte auf das Versammeln von Menschen und die dort stattfindenden Entscheidungsprozesse? Inwiefern kann ein anderer Umgang mit Objekten relevant für einen Abstimmungsvorgang sein? Christoph Haugs Thematisierung des Flip-Charts bringt diese Fragestellung auf den Punkt:

„Furthermore, meetings often include non-human objects, like a flip-chart or a projector, whose functioning is essential for the progress of the meeting. But does the presence of a flip-chart obligate participants to use it? Does the specific arrangement of the furniture in the meeting room matter? And if the meeting notes that someone takes during the meeting are simultaneously projected to the wall for public visibility, should participants relate to what is projected? Should it even become the central focus of attention, the joint product on which the participants work? While masking of the physical environment is inevitable to sustain the meeting, the way and degree in which this is done varies between different environmental regimes“ (Haug 2013: 29).

Für die hier zugrunde liegende Inszenierungsanalyse ist die Art der Gegenstände und Medien, ihr Gebrauch und ihre Bedeutung wichtig. Welche Gegenstände und Medien werden wie verwendet? Produzieren die Medien, die für eine Abstimmung verwendet werden, während des Übermittlungsprozesses noch etwas anders, eine Art Rauschen, die zu untersuchen ist? Was passiert, wenn eine Stimmung im Raum in eine Lichtstimmung übersetzt wird? Welche Rolle haben Dinge und Medien für ein Abstimmungsverfahren? Wie verändert sich ein Abstimmungsverfahren durch den Gebrauch von Gegenständen? In welchem Verhältnis stehen die Objekte zum Körper der Akteur_innen und in welchem zum Gesamtraum? Wie verbinden sich Körper und Objekte zu einer Handlung?

An die letzte Frage soll systematisch angeknüpft werden, indem der Körper als eigenes Analysefeld innerhalb der Medien einer Abstimmung eingeführt wird. Der Körper gilt als wichtiges Gestaltungsmaterial von Schauspieler_innen, Performer_innen oder Akteur_innen. „Ohne Körper geht nichts“ (Koch/Naumann/Vaßen 1999). Zu den Medien einer Aufführung gehört der Körper von Schauspieler_innen oder Performer_innen ebenso

wie der Körper der Zuschauer_innen.²² Es gibt unterschiedlichste Körperkonzepte in den Darstellenden Künsten von der *commedia dell'arte* über die Biomechanik bis hin zu Körperauffassungen des postdramatischen Theaters, des postmodernen Tanzes und der Performance Art. Unter den Begriffen der „Körperlichkeit“, „Körpersprache“, „Leiblichkeit“ und „embodiment“ werden unterschiedliche Verkörperungspraktiken in den Kulturwissenschaften diskutiert (vgl. Jurké 2010: 4). „To embody“ und das dazugehörige Substantiv „embodiment“ bedeuten so viel wie „körperlich machen“ oder „in einen Körper integrieren“ (vgl. A-Z der Transdisziplinären Forschung o.J.). In den seit dem 18. Jahrhundert entwickelten Spielweisen geht es darum, einen Körper auszubilden, der in der Lage ist, sich zum Zeichenträger des Textes zu machen. Der Körper ist zwar wichtig, aber er dient dem Text.

In Aufführungen der Theater- und Performancekunst seit den sechziger Jahren werden Verwendungsweisen des Körpers erprobt, die im Hinblick auf die Materialität des Körpers an Konzepte der historischen Avantgarde anknüpfen und sie weiterführen. Dabei rücken der Körper und dessen Präsenz ins Zentrum des Geschehens. Mit der Wiedereinführung des Begriffs der Verkörperung kann dieser radikal anders verwendet werden (vgl. Fischer-Lichte 2004: 139). Verkörperung in diesem Sinne meint nicht mehr das Umsetzen eines literarischen Textes für die Bühne, sondern vielmehr die Tatsache, dass die Arbeit von Schauspieler_innen oder Performer_innen an der Schnittstelle zwischen imaginären bzw. sprachlich fixierten Körpern einerseits und realen Körpern andererseits stattfindet. Verkörperung kann sowohl eine Methode als auch Gegenstand der Forschung sein.

Judith Butler beschreibt in ihrem Essay *Performative Acts and Gender Constitution* den Prozess der performativen Erzeugung von Identität als Verkörperung und vergleicht die Verkörperungsbedingungen mit denen einer Theateraufführung (Butler 1988: 519f). Sie zeigt auf, dass die Handlungen, mit denen Geschlechtszugehörigkeit hervorgebracht wird, immer schon kollektive Handlungen sind: „The act that gender is, the act that embodied agents *are* inasmuch as they dramatically and actively embody and, indeed, *wear* certain cultural significations, is clearly not one's act alone“ (ebd.: 525). Das Individuum kann nicht absolut frei aus möglichen Verkörperungsoptionen wählen. Diese sind weder komplett von der Gesellschaft determiniert, noch kann das Individuum sie komplett selbst bestimmen. Durch die Wiederholung und Konstituierung von Gesten und Handlungen werden kulturelle Codes eingeschrieben (ebd.: 526f). Lässt sich die körperliche kollektive Handlung des Abstimmens in ihrer Wiederholung verändern und gestalten?

²² Natürlich gibt es Aufführungsformate, in welchen nicht menschliche Protagonisten die Bühne bespielen, zum Beispiel bei Performances mit Tieren, Maschinen oder Robotern. Diese anderen, nicht-menschlichen Körper stellen jedoch aktuell noch eher die Ausnahme als die Regel dar.

Ohne Körper geht nichts. Dieser Satz gilt nicht nur für die Theater oder Performancekunst, sondern auch für das kollektive Entscheiden.²³ Die Rolle des Körpers bei Abstimmungsprozessen lässt sich jedoch eher mit dem Körper im Theater des 18. Jahrhunderts vergleichen. Der Körper wird als rein ausführend und untergeordnet betrachtet. Lassen sich die Entwicklungen im Theater seit den Sechzigerjahren im Hinblick auf den Körper, auf Abstimmungsverfahren übertragen?

Im Gegensatz zu den bestehenden Ansätzen zur Untersuchung der Bedeutung des Körpers in den Theater-, Tanz- und Kulturwissenschaften fehlen jedoch Konzepte, die sich mit der Bedeutung der Rolle des Körpers für den Abstimmungsprozess auseinandersetzen. Christoph Haug unterscheidet unterschiedliche Typologien von Versammlungen im Hinblick auf ihr *Umweltsystem*: Er bezeichnet den ersten Typus als „regime of abstractation“, als eine körper- und ortlose Versammlung (Haug 2013: 30). Nur die relevante Diskussion, das gesprochene Wort in der Versammlung ist hier entscheidend. Dem emotionalen und körperlichen Ausdruck der Beteiligten wird kaum Bedeutung zugemessen, obwohl sie natürlich das Geschehen beeinflusst. Dies ist ein Beispiel dafür, dass die Bedeutung des Körpers für den Abstimmungsvorgang noch nicht ausreichend untersucht worden ist. In dieser Arbeit wird aus performativer Perspektive die Rolle des Körpers für den Abstimmungsprozess analysiert: Welche Gesten und Bewegungen werden beim Abstimmen vollzogen? Welche Bedeutung hat die Verkörperung von Abstimmungsbewegungen? Wie können neue Bewegungen erfunden und ausprobiert werden?

In diesem Kapitel 2.2 wurde einerseits in die performanceanalytischen Perspektiven eingeführt und andererseits Fragen zu Zeit, Raum, Dinge/Medien und Körper formuliert, die aus dieser Perspektive untersucht werden. Im Verlauf der Arbeit werden diese dazu verwendet, um verschiedene Entscheidungsversammlungen und Abstimmungspraktiken zu untersuchen. Zugleich hat die Perspektive aber auch die experimentellen künstlerischen Anordnungen beeinflusst (Kapitel 5) und war so doppelt relevant für die Experimente – zur Deutung derselben, aber auch bei der Entstehung und Konzeption der Projekte. Die künstlerisch-experimentelle Methodik, die der Konzeption und Durchführung der künstlerischen Projekte *JA NEIN VIELLEICHT* und *entscheiden spielen* zugrunde liegt, orientiert sich an der Vorgehensweise des Forschungstheaters. Im Folgenden soll daher im Anschluss an die performanceanalytischen Perspektiven das zugrundeliegende künstlerische Forschungsverständnis des Forschungstheaters erläutert werden.

²³ Zur Bedeutung der Ko-Präsenz beim Abstimmen vgl. Kapitel 2.2.2. dieser Arbeit.

2.3 Gemeinsam forschen. Zum methodischen Ansatz des Forschungstheaters

Mit welcher Methodik künstlerische Forschung betrieben wird, variiert stark, abhängig vom Kunstgenre, dem Verständnis von Wissenschaft, dem künstlerischem Vorgehen, aber auch von den Intentionen der Forschenden. Deshalb erscheint es hier wichtig, die dieser Arbeit zugrundeliegenden Prämissen explizit zu benennen. Als Mitarbeiterin des Forschungstheaters Hamburg (im Folgenden: FT) bin ich von den dort entwickelten und gelebten Praktiken beeinflusst und finde die Analyse der Methoden am FT geeignet für die wissenschaftliche-künstlerische Analyse dieser Arbeit. Die szenischen Forschungsprojekte am FT unterscheiden sich in ihrem Charakter abhängig von Thema, Fragestellung und Teilhabenden. Gemeinsam ist allen Projekten, dass sie Kunst als Forschung („Performance as Research“) begreifen und von einem transzdisziplinären Forschen zwischen Kindern, Künstler_innen und Wissenschaftler_innen ausgehen, dass sie partizipativ forschen, den forschenden Charakter der Präsentation nutzen und sich in unwahrscheinlicher Verbindung von Realität und Fiktion üben. Die Performativität des Wissens wird mit der *Show-and-Tell*-Methode („Sagen und Zeigen“) untersucht. Es geht darum, andere Arten von Wissen zu produzieren bzw. zur Geltung kommen zu lassen und diese mit wissenschaftlicher Erkenntnis in einen gleichberechtigten Dialog treten zu lassen (vgl. Peters 2007a: 9). Die entsprechenden Prämissen und Methoden, die auch meiner Forschung zum kollektiven Entscheiden zugrunde liegen, sollen im Folgenden näher erläutert werden.

Performance as Research

„Das Forschungstheater bringt Modelle auf die Bühne, keine Fiktionen. Es führt mit szenischen Mitteln Untersuchungen durch“ (ebd.: 7). Performative Techniken sollen im FT genutzt werden, um Versuchsszenarien herzustellen und Wissen zu generieren. Die Art der Forschung lässt sich demnach als „Performance as Research“, Kunst als Forschung oder Forschung durch die Kunst beschreiben.²⁴ Henk Borgdorff bezeichnet Forschung durch die Kunst als immanente und performative Perspektive, die sich dadurch auszeichne, dass es keine Trennung zwischen Subjekt und Objekt gebe und demnach auch keine Distanz der Forschenden zur Praxis vorausgesetzt werde. Die künstlerische Praxis ist hier wesentlicher Bestandteil sowohl des Forschungsprozesses als auch der Forschungsergebnisse. Theorie und Praxis werden zusammengedacht, da Erfahrungen, Diskurse und Annahmen immer mit der Kunstpraxis verwoben sind und in dieser auch reflektiert werden können (vgl.

²⁴ Henk Borgdorff unterscheidet in seinem Artikel *Die Debatte der Forschung in der Kunst* zwischen Forschung über die Kunst, Forschung für die Kunst und Forschung durch die Kunst bzw. Forschung in der Kunst (vgl. Borgdorff 2009: 29).

Borgdorff 2009: 30). Mit „Kunst als Forschung“ bezeichnet Kathrin Busch einen Ansatz, in dem wissenschaftliche Verfahren oder Erkenntnisse ihrerseits zum Instrument der Kunst werden und in künstlerischen Arbeiten Verwendung finden.²⁵ Busch beschreibt die Kunst als einen Ort der Wissensproduktion. Die künstlerische Arbeit erhebe nicht den Anspruch, ein Werk im klassischen Sinne zu produzieren, sondern Wissen – und zwar oftmals, so Busch, in kritischer Absicht. Zweck sei es, mit den Mitteln der Kunst die Gegenwart und die gesellschaftlichen Kontexte zu analysieren (vgl. Busch 2008: 93f).

Künstlerische Forschung kann sehr unterschiedliche Ausprägungen haben. Der Anspruch des FTs ist es, dass Theorie und Praxis sowie Kunst und Forschung ineinander fallen. Wichtig für die Durchführung von künstlerischen Forschungsprojekten am FT ist die Feststellung, dass dieser Anspruch nicht in jeder Projektphase verwirklicht sein muss. Eine Recherchephase kann streng genommen nicht scheitern. Eine Forschungsphase hingegen birgt das Risiko des Scheiterns in sich. Während eine Recherche für Projekte des FTs sehr unterschiedlich gestaltet sein kann, sollte die Forschungsphase sich dadurch auszeichnen, gezielt künstlerische Mittel einzusetzen und einen wiederholbaren Forschungsprozess zu gestalten, um eine Fragestellung zu bearbeiten (vgl. Kowalski 2012: 73). Wie also sollte eine Versuchsanordnung gestaltet werden, die gemeinsam mit Kindern die performative Dimension des kollektiven Entscheidens untersucht?

Präsentation und Forschung

Im FT nimmt die Bühne und die Präsentation eine wichtige Funktion für den Versuchsaufbau ein. Die Nutzung des Präsentationsmoments als Forschungsszenario gehört zu einer der methodischen Vorgehensweisen des FTs. Ein zentraler Grundsatz der Arbeit des FTs ist es, dass die Arbeit an der Präsentation immer zugleich auch als Forschung am Gegenstand zu verstehen ist. An diesem Punkt greifen wissenschaftliche und künstlerische Verfahrensweisen ineinander. Die Präsentation von Wissen spielt in Schulen, in den Wissenschaften und auch in der Kunst eine wichtige Rolle. Während es in der wissenschaftlichen Forschung gängig ist, erst zu forschen und dann die Ergebnisse in Form eines Papers oder Werkes zu präsentieren, sind im Theater oder im Tanz (also in der szenischen Arbeit) Präsentations- und Darstellungsformen eng mit der forschenden Arbeit verknüpft. Ein wichtiges Kriterium für die szenische Forschung am FT ist demnach der Umgang mit dem Präsentationsmoment: Ein Projekt des FTs gilt dann als gelungen, wenn die Untersuchung selbst und die szenische Darstellung ihrer Ergebnisse nicht zwei

²⁵ Kathrin Busch hat in ihrem Essay *Künstlerische Forschung – Potentialität des Unbedingten* drei Formen der künstlerischen Forschung angeführt: Kunst über Forschung, Kunst mit Forschung und Kunst durch Forschung/Kunst als Forschung (vgl. Busch 2008).

voneinander geschiedene Vorgänge bleiben. In einer immer vom Projekt abhängigen, neu zu findenden Weise greifen beide Prozesse ineinander (vgl. Peters 2007a: 7).

Wie kann es gelingen, nicht nur Ergebnisse zu präsentieren, sondern den Moment der Präsentation selbst als Forschungsszenario zu nutzen? Diese Frage leitet die Versuchsanordnung von beiden Projekten. Wie in 2.1 erläutert wurde, können Abstimmungsprozesse nur in Gruppen funktionieren, weshalb es sinnvoll erschien, die Präsentation und die Versammlung von Akteur_innen, Aktanten und Besucher_innen selbst für einen kollektiven Entscheidungsprozess zu nutzen. Es gehört jedoch zum Vorgehen des FTs, nicht nur auf eine Abschlusspräsentation, bzw. eine Aufführung hinzuarbeiten, sondern innerhalb des Prozesses unterschiedliche aufführungsähnliche Situationen zu gestalten und den Moment der Präsentation zum Forschen zu nutzen. Wie kann der Moment der Präsentation für die Forschung genutzt werden? Die Präsentation wird zum Moment der Wissensbildung. In der Ausarbeitung der Projekte *JA NEIN VIELLEICHT* und *entscheiden spielen* war diese Frage handlungsanleitend, während die Fragen und Kategorien der Performanceanalyse zentral für die Deutung der Ergebnisse sind. Die Präsentation als Wissensbildungsort und -zeit kann in unterschiedlicher Weise methodisch umgesetzt werden. Für die Verknüpfung aus Experiment und Darstellung hat sich im FT über die Jahre hinweg eine spezifische Methodik herausgebildet: *Show-and-Tell* verweist auf ein Format, das sich zwischen Kunst und Wissenschaft entwickelt hat – die *Lecture Performance*.²⁶ Es gibt sehr unterschiedliche Variationen der *Lecture Performance*. Manche ähneln einem trockenen Vortrag mit einem überraschenden Twist, andere nutzen szenische Elemente und sind näher am Theater. *Lecture Performances* mit Kindern zu erarbeiten, ist hingegen eher unüblich, obwohl beispielsweise im schulischen Kontext Lehrer_innen und Schüler_innen immer wieder vor der Aufgabe stehen, Wissen zu präsentieren. Das FT geht davon aus, dass in der Präsentation von Wissen immer schon „Theater“ steckt. Auch wissenschaftliche Vorträge, Unterrichtssituationen und Referate können also als *Performance* betrachtet werden (vgl. Peters 2007b: 12f).

Diesem Gedanken folgend entstand das *Show-and-Tell*-Verfahren, in dem das Verhältnis von Zeigen und Sagen gemeinsam mit Kindern untersucht werden kann. Bei der Untersuchung der Performativität des Wissens spielen viele der bereits in 2.2 erörterten performativen Kriterien eine zentrale Rolle: Welches Vortragsformat wird gewählt? Möglich sind zum Beispiel wissenschaftliche Vorträge, eine Beweisführung, ein Vortrag mit Experiment oder eine Erklärung anhand eines Modells (vgl. ebd.). In welchem

²⁶ Einen guten Überblick über das Format und die Debatte zur *Lecture Performance* bieten z.B. *Der Vortrag als Performance* (Peters 2011) und *Spin Doctors: eine provisorische Poetologie der Lecture-Performance* (Peters 2006).

räumlichen und zeitlichen Verhältnis stehen Zeigen und Sagen? Gibt es einen Raum des Zeigens und einen Raum des Sagens? Welche Interaktionen ergeben sich zwischen den Räumen? Meist wird die Zeit des Zeigens vom Sagen dominiert – was passiert, wenn man dieses Verhältnis umdreht und jemand zum Beispiel nur solange etwas sagen darf, solange eine Wunderkerze brennt? Oder wenn erst etwas gezeigt und dann etwas dazu gesagt wird? Gibt es eine klare Trennung zwischen der Rolle des Sagenden und des Zeigenden? Welche Medien werden zum Sagen und Zeigen genutzt? Mikrofon, Tisch, Zettel und Beamer sind nur einige der vielen Medien, die bei der *Show-and-Tell*-Präsentation genutzt werden (vgl. Peters: 2007b: 22). Neben Zeit und Raum wird bei *Show-and-Tell* auch mit den Faktoren Rollen, Medien und Publikumsbezug experimentiert: Welchen Zuschauer_innenbezug gibt es? Werden die Zuschauer_innen aktiv miteinbezogen? Sind sie Zeug_innen einer Beweisführung, oder können sie dem Vortrag einfach folgen und ihn genießen wie eine Theatershow? Deutlich werden hier die methodischen Anschlüsse an die weiter oben bereits eingeführte Performanceanalyse.

Show-and-Tell geht von einer Präsentation in der Gruppe aus (zwei-acht Personen) und kann als eigenes Aufführungsformat, Versatzstück und als Methodik innerhalb eines Projekts, aber auch für Zwischenpräsentationen oder in Workshops verwendet werden. Anhand dieser Fragen wird die Performativität des Wissens und seine Vermittlung verhandelt und ausgereizt: Welche Formate und Zwischenpräsentation sind für die Erforschung des kollektiven Entscheidens sinnvoll? Lassen sich beispielsweise Rundgänge in der Form gestalten, dass diese ein forschendes Moment haben? Die Wahl der passenden Formate hängt maßgeblich davon ab, wer an der Forschung teilnimmt. Entscheidend für die Forschung am FT ist das Einbeziehen möglichst unterschiedlicher Akteur_innen in den Forschungsprozess. Darauf ergibt sich auch der Anspruch, dass alle Menschen Forscher_innen sind.

Transzdisziplinäres Forschen

Die Akteur_innen des FTs propagieren das Forschen aller (vgl. Peters 2013a). Im FT begegnen sich Kinder, Künstler_innen und Wissenschaftler_innen – mit dem gemeinsamen Ziel, die unterschiedlichen Forschungsperspektiven in einem kollektiven Prozess der Auseinandersetzung zu koppeln. Dabei, so heißt es im Selbstverständnis des Forschungstheaters, soll es nicht darum gehen, dass das FT das Forschen für andere übernimmt, sondern es als seine Aufgabe betrachtet, „dem immer schon stattfindenden Forschen aller ein Forum, einen thematischen Fokus, einen Raum und eine Zeit zu geben, es zu organisieren, zu bündeln, weiterzuentwickeln, zu vernetzen und sichtbar zu machen“

(Peters 2007a: 3). Die Aufgabe des FTs besteht demnach darin, Forschungsprozesse so zu gestalten und zu organisieren, dass alle Beteiligten einen Zugang dazu finden können. Weder Kunst noch Wissenschaft sollen stellvertretend für andere das Forschen übernehmen und die Öffentlichkeit dann mit den Ergebnissen konfrontieren. Stattdessen, so die Haltung der Akteur_innen des FTs, sollten Kunst und Wissenschaft die Aufgabe haben, kollektive Forschungsprozesse zu organisieren und zu begleiten, an denen jeder Mensch beteiligt sein kann (vgl. Peters 2009: 8). „Dafür müssen Kunst und Wissenschaften sich und ihre Methoden öffnen. In der Arbeit mit Kindern können wir wertvolle Erfahrungen sammeln“ (Peters 2008: 10). Um dem Anspruch gerecht zu werden, ein Forschen aller zu organisieren, kooperiert das FT mit Schulen aus allen Hamburger Stadtteilen und arbeitet mit ganzen Klassen zusammen. Die Unterschiede bei der Verteilung von Ressourcen und Chancen zwischen den Hamburger Stadtteilen mit hohem und niedrigem Einkommen sind gravierend. Die Zusammenarbeit mit ganzen Klassen aus allen Stadtteilen erhöht die Wahrscheinlichkeit drastisch, dass man auch die Schüler_innen erreicht, die selten im Theater sind und auch sonst meist nicht als Forscher_innen adressiert werden. Kinder haben im Vergleich zu Erwachsenen einen tendenziell unverstellteren und unvoreingenommeneren Zugang zu Phänomenen und Themen. Das FT probiert deshalb, die Forschung der Kinder sichtbar und speziell für Erwachsene einsehbar zu machen. Denn Fragen von Kindern sind häufig Fragen, die Erwachsene auch haben, aber sich nicht mehr zu stellen trauen. Viele Kinder denken etwa, dass sie bei politisch relevanten Themen noch nicht mitbestimmen können, weil sie noch Kinder sind. In der Erarbeitung der beschriebenen Performances kam immer wieder deutlich hervor, dass sie davon ausgehen, dass ihnen dieses Recht zu Teil wird, wenn sie erwachsen sind. Aus diesem Selbstverständnis heraus können andere Fragen gestellt werden, als dies Erwachsene tun würden. Speziell bei der Thematik des kollektiven Entscheidens scheint es wichtig, Kinder miteinzubeziehen, sind sie es doch, die Konsequenzen der zukünftigen, kollektiv getroffenen Entscheidungen (er)tragen müssen.

„Es gilt anzuerkennen, dass Kinder aktuell Anteil an gesellschaftlicher Veränderung nehmen. Wenn es uns gelingt, ihre Fragen und Wünsche, ihre Agenda herauszufordern und sie mit unserer zu verbinden, so heißt das auch für uns nichts anderes, als aktiv an der Gestaltung der Welt teilzunehmen“ (Peters 2007a: 4).

Indem das FT Kinder als Expert_innen adressiert, soll ihr spezifisches Wissen ernstgenommen und die Schüler_innen als Forscher_innen ermächtigt werden, Teil einer Wissensproduktion zu sein. Ihr Wissen beispielsweise über ihre Nachbarschaft oder ihre Schule stellt eine spezielle Expertise dar, die sonst meist nicht gehört wird. Mit Kindern zu

forschen bedeutet nicht, sich ausschließlich mit den Fragestellungen von Kindern zu befassen, sondern die eigenen Forschungsinteressen mit denen der Schüler_innen in Beziehung zu setzen. Das FT versucht auf spielerische Art und Weise, die Lust am Forschen zu vermitteln und den Möglichkeitsraum *Forschen* zu eröffnen. Doch: Wie lässt sich das spezielle Wissen der Kinder in den Forschungsprozess integrieren? Wie organisiert man einen Forschungsprozess, an dem Kinder, Aktivist_innen, Stadtplaner_innen und Architekten_innen gleichermaßen beteiligt sind? Diese Fragen werden im Forschungsdesign der zwei praktischen Projekte *JA NEIN VIELLEICHT* und *entscheiden spielen* diskutiert und so beantwortet, dass sie handlungsanleitend eingesetzt werden können.

Partizipatives Forschen

Ausgangspunkt der Projekte des Forschungstheaters sind häufig Wünsche der Kinder: Die Zeit anhalten, Astronaut_in werden, reich sein, Piraten treffen, Erfinder_in sein oder zaubern können. Im Forschungstheater werden Kinder, Künstler_innen und Wissenschaftler_innen nach ihren Wünschen befragt. Nur wenn die eigenen Interessen aller Beteiligten Berücksichtigung finden, ist ein gemeinsames, also partizipatives, Forschen möglich. Eine kollektive Wunschproduktion²⁷ zu unternehmen, stellt somit einen unabdingbaren Bestandteil der Vorgehensweise des FTs dar. Wird, wie in diesem Forschungsprojekt, nicht von den Wünschen der Kinder ausgegangen, sondern von einem eigenen Forschungsinteresse, ist es besonders wichtig, Wunschanknüpfungspunkte für die Kinder zu generieren (vgl. hierzu Kapitel 3).

Allgemein ist festzuhalten, dass die Partizipationstechniken und Partizipationsgrade des FTs sich von Projekt zu Projekt unterscheiden. Nur in wenigen Projekten des Forschungstheaters gibt es die klassische Aufteilung von Bühne und Zuschauer_innenraum.²⁸ Meistens haben die Zuschauer_innen den Inhalt für die Präsentationen selbst entwickelt oder greifen aktiv ins Geschehen ein. Jede Situation, die dann entsteht, kann nur durch das Involviertsein der Zuschauer_innen entstehen. Im

²⁷ Bei Gilles Deleuze und Félix Guattari wird der Wunsch als ein ursächlich positives Begehren entworfen, welches immer in Spannung zwischen dem Drang nach Grenzüberschreitung und seiner Möglichkeit der begrenzten Artikulation befindet. Wo der Wunsch nicht individualisiert bleibt, sondern in Kontakt tritt mit anderen Wünschen und Begehren, kann er eine Fluchtlinie aus den Verhältnissen herausbilden (siehe dazu besonders Deleuze/Guattari 1974). Die kollektive Wunschproduktion ist als Begriff und Vorgehensweise zentral für die Planungswerkstatt *Park Fiction* gewesen. Die Akteure von *Park Fiction* haben sich mit dem Begriff auf Henri Lefebvre bezogen (vgl. Wiczorek 2005: 38ff).

²⁸ Die Stücke *Liquids*, *Da Gefahr* und *Mehr Licht!* stellen momentan die einzigen wiederholbaren Stücke des FTs dar. In diesen ist die Partizipation der Kinder zwar auch wichtig, aber nicht entscheidend für den Verlauf des Stücks. Alle anderen Produktionen des FTs haben Projektcharakter und basieren auf der Partizipation von Kindern, Wissenschaftler_innen und Künstler_innen.

Gegensatz zu klassischen Partizipationsmöglichkeiten im Theater, in denen das Publikum an einer fiktiven Geschichte mitwirkt, gestalten im FT die Zuschauer_innen maßgeblich die Situation, die auf der Bühne entsteht. Die Kooperation mit Kindern ist häufig die Voraussetzung für die Projekte des FTs. Welche jeweilige Form die Partizipation hat, unterscheidet sich von Projekt zu Projekt. Der Partizipationsrahmen – also in welcher Form und wie weitgehend partizipiert wird – ist bei dem Versuchsaufbau meist sehr genau definiert. So werden zum Beispiel beim Projekt *There is no Business like Showbusiness 50* Schüler_innen zu Programmdirektor_innen ernannt und erhalten ein Budget von 3000 Euro. Ihre Aufgabe ist es, mit dem Geld eine Show für ihre Parallelklassen zu kreieren und dabei auch zu untersuchen, was passiert, wenn Geld sich in Kunst verwandelt. Die Schüler_innen erhalten eine wichtige und zentrale Funktion innerhalb des Produktionsprozesses: Sie entscheiden über die Verwendung des Geldes. Sie sind jedoch keine Regisseur_innen und stehen auch nicht oder zumindest selten selbst auf der Bühne. Der Grad ihres Mitwirkens und der Mitbestimmung innerhalb des Forschungsprozesses ist somit sehr klar eingegrenzt.

Partizipation stellt einen elementareren Bestandteil der Forschungsmethode des FTs dar, und es wird permanent daran geforscht, wie sich eine wirkliche Partizipation herstellen lässt. Die Kritik an künstlerischen und politischen (schein-)partizipativen Prozessen ist demnach für die Arbeit am FT bedeutsam. Man kann die Arbeit des FTs somit auch als Versuch betrachten, spielerisch ernst zu nehmende Möglichkeiten politischer und künstlerischer Partizipation zu entwickeln und auszuprobieren (vgl. hierzu Plischke 2014 und von Bernstoff 2014). Es geht darum, aktiv an der Konstitution von neuen Öffentlichkeiten teilzuhaben, sowie die Grenze zwischen Zuschauer_innen und Akteur_innen durchlässig zu machen (vgl. Wartemann 2007: 5). Der Diskurs über Partizipation in politischen Prozessen sowie insbesondere die Debatte um Partizipation innerhalb städtischer Planungsprozesse ist für die vorliegende Arbeit bedeutsam und wird ausführlich in Kapitel 3.2 diskutiert. Die Frage, WER lässt WEN an WAS partizipieren und welche Auswirkungen hat dies, ist bei der Forschung an kollektiven Entscheidungsprozessen zentral. Mitbestimmungsprozesse, deren Ergebnisse nicht wirklichkeitsverändernd wirken, werden als scheinpartizipativ und enttäuschend erlebt. Deswegen ist die Beziehung zwischen Realität und Fiktion besonders zu berücksichtigen.

Realität und Fiktion

Im Gegensatz zum klassischen Sprechtheater, das auf Fiktion, Repräsentation und Narration beruht, werden im FT mit szenischen Mitteln Untersuchungen durchgeführt und

Strategien von Wirklichkeitskonstruktionen transparent gemacht. Die Projekte des FTs haben das Ziel, sowohl „wirkliche Fiktionen als auch fiktive Wirklichkeiten“ (Peters 2007c: 18) herzustellen und Räume zu schaffen, die fiktiv wirken, die aber zugleich realer sind, als man zunächst denkt.²⁹ Die Projekte des FTs benutzen das Theater, um eine temporäre Wirklichkeit zu behaupten. Die Mittel, Ressourcen und Techniken des Theaters ermöglichen eine Simulation von Wirklichkeit. Diese Techniken werden im FT nicht illusionistisch benutzt, sondern immer in einem transparenten Vorgang eingesetzt. Das Theater ist aber auch aufgrund seiner gesellschaftlichen Funktion dazu geeignet, Wirklichkeitserweiterungen herzustellen. Das Theater besitzt als Institution die Legitimität und Seriosität, um unwahrscheinliche Situationen herzustellen. Doch der Bezug zum Theater stellt auch ein Problem dar. Unternehmungen und Experimente, die mit viel Arbeitsaufwand versuchen, eine erweiterte Wirklichkeit herzustellen, können durch den Kontext des „Theaters“ und den damit einhergehenden Konventionen in Gefahr geraten, als reine, für die Realität irrelevante Fiktion abgetan zu werden.

Trotzdem hat das Theater eine große Stärke: Es ist das Wandelbarste aller öffentlichen Foren. Das Theater kann dergestalt Versammlungsort für Astronaut_innen sein, ein Gericht, ein Casino, ein Konferenzraum (vgl. ebd.: 20). Anders als die meisten öffentlichen Räume, die nur eine Funktion erfüllen – etwa die Bibliothek als Ort des Lesens oder das Schwimmbad als Schwimort –, ist der Raum des Theaters wandelbar. Deshalb scheint es das geeignete Forum, um neue Arten von Öffentlichkeit und Entscheidungsprozessen auszuprobieren. Der Anspruch, theatral und mit Wirklichkeitsbezug zu arbeiten, generiert einen einzigartigen Zugang zu Themen und Fragestellungen. Im FT wird nicht ein Projekt über Geld, Piraterie oder Wunder unternommen – sondern es wird gemeinsam Geld gedruckt, eine alternative Währung hergestellt, mit echten Piraten gesprochen oder nach Wundern in der Umgebung gesucht. Dieser Anspruch *mit*, aber vor allem auch *in* der Wirklichkeit zu handeln und realitäts-verändernde Experimente zu unternehmen, hat die Konzeption der beiden Forschungsprojekte *JA NEIN VIELLEICHT* und *entscheiden spielen* maßgeblich geprägt. Kollektive Entscheidungsprozesse sollen nicht als potenzielle Möglichkeit untersucht werden, sondern die Wirkmächtigkeit der Entscheidungen soll in Hinsicht auf reale Veränderungen gegeben sein. Wie kann man einen kollektiven Entscheidungsprozess organisieren, dessen Ergebnisse Einfluss auf die Wirklichkeit haben? Was erfährt man hierbei über das kollektive Entscheiden? Welche Bedeutung haben Simulation und Spiel für den Erkenntnisprozess?

²⁹ Dieses Prinzip ist auch für die kollektive Performancegruppe geheimagentur sehr wichtig. Aufgrund personeller Überschneidungen zwischen geheimagentur und FT entstehen auch inhaltliche Überschneidungen.

Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass die künstlerische Forschung zum kollektiven Entscheiden den Anspruch hat, partizipativ, transdisziplinär und wirklichkeits-transformierend zu sein. Geforscht wird u.a. mit der *Show-and-Tell*-Methodik und indem die Präsentation stets als Forschungsmomentum genutzt wird. Spezifisches Wissen von Kindern soll in den Forschungsprozess eingehen und hier produktiv gemacht werden. Diese Aspekte werden im Folgenden genutzt, um künstlerisch-wissenschaftliche Forschung zu betreiben. Der künstlerisch-wissenschaftliche Forschungsprozess soll inhaltlich Erkenntnisse über das Abstimmen hervorbringen. Zugleich steht auf der Metaebene die Frage: Welchen Mehrwert hat es, ein klassisch politikwissenschaftliches Thema wie das kollektive Entscheiden aus einer anderen, einer performanceanalytischen Sicht und mithilfe performativer Forschungsverfahren zu untersuchen?

2.4 Zum Verhältnis von Partizipation und Entscheidung. Vorgehen und Prämissen des Forschungssetups von *JA NEIN VIELLEICHT*

Für die künstlerische Versuchsanordnung *JA NEIN VIELLEICHT* ist das Hamburger Gängeviertel, der dort stattfindende Sanierungsprozess, die Zusammenarbeit mit Kindern und die szenische Forschung im Theater zentral. Die Versuchsanordnung bezieht sich ferner auf methodische Kontexte wie den Zusammenhang zwischen Partizipation und Entscheidung, die Qualität von Beteiligungsprozessen und die Rolle der Kunst in Planungsphasen. Diese sollen im Folgenden erläutert werden.

Für das hier zugrundeliegende Forschungsinteresse zum Verhältnis von Partizipation und der Gestaltung von Entscheidungsprozessen war es wesentlich, ein künstlerisch-experimentelles Setup zu schaffen, in dem reale Entscheidungen getroffen werden konnten. Es sollte also nicht mit „Als ob“-Entscheidungen gearbeitet werden, sondern ein Prozess stattfinden, der wirklichkeitsverändernd ist. Dieser Wirklichkeitsbezug ermöglicht es erst, den Zusammenhang zwischen Partizipation und Entscheidung zu erforschen. Um den Zusammenhang zwischen Partizipation, Form und Inhalt des Entscheidens zu untersuchen, sollten Entscheidungen getroffen werden können, in denen es um etwas Wichtiges ging. Das kollektive Entscheiden sollte für Schüler_innen konkret erlebbar sein.

Partizipation und Teilhabemotivation lassen sich nur untersuchen, wenn es um wichtige inhaltliche Themen geht, da die Inhalte die Partizipation maßgeblich beeinflussen. Als inhaltlicher und ortsspezifischer Kontext wurde die Sanierung im Gängeviertel und die Zusammenarbeit mit Kindern gewählt. Kinder sind – ohne jede Begründungsnotwendigkeit

– ein wichtiger Teil der Gesellschaft. Dennoch werden sie in stadtplanerischen Prozessen selten ernsthaft beteiligt, obwohl die Zukunft, die in solchen Prozessen geplant wird, sie ganz unmittelbar betrifft. Ihnen eine Stimme im städtischen Planungsprozess zu geben, war somit ein Anliegen des Projekts *JA NEIN VIELLEICHT*.

Seit dem 22. August 2009, dem ersten Tag des Gängeviertels, engagiere ich mich für das Projekt und eine Stadtplanung von unten. „Komm in die Gänge“ hieß die Forderung, die mit der Besetzung des Gängeviertels einherging – wir wollen mitbestimmen, wie unsere Stadt gestaltet wird. Es ging und geht dort seitdem um eine andere Form der Stadtplanung, bei der die Bürger_innen wirklich mitbestimmen und in der nicht-standardisierte, experimentelle Ansätze ausprobiert werden können.³⁰ In diesem Kontext ein künstlerisches Setup zu schaffen, ein Experiment, in dem gemeinsam über städtischen Raum entschieden werden kann, erschien mir deshalb als ideales, weil reales Setting für meine Forschung. Als Bezugspunkt für die methodische Herangehensweise nutzte ich meinen eigenen professionellen Kontext: das Theater. Das Versammeln ist eine Ausgangsbedingung des Theaters (vgl. Fischer-Lichte 2004: 58). Durch das Versammeln und Agieren unterschiedlicher Akteur_innen lassen sich sowohl Gemeinschaft als auch Rituale herstellen, hinterfragen und mit ihnen experimentieren (vgl. Peters 2013b: 155ff). Das Theater ist ein geeigneter Ort, um heterogene Akteur_innen zu versammeln und experimentelle Entscheidungssituationen zu kreieren.³¹

Die Planung der Freiflächen des Gängeviertels fiel 2012 zeitlich mit dem Beginn meiner Forschungsphase zusammen – ein glücklicher Umstand.³² Zugleich war es den Akteur_innen des Projekts inhaltlich wichtig, dass die zumeist öffentlichen und gemeinschaftlich genutzten Freiflächen gemeinsam mit Anwohner_innen geplant werden. Außerdem sollten dort Orte entstehen, an denen sich Kinder gerne aufhalten.

An der Planung des Sanierungsgebiets Gängeviertel sind grundsätzlich sehr heterogene Akteur_innen beteiligt, die gemeinsam Entscheidungen treffen müssen. Das Setup, in dem diese Akteur_innen sich versammeln sollten, um gemeinsam mit Kindern eine für Kinder

³⁰ Die Initiative hat große Probleme, diesen Anspruch umzusetzen. Standardisierte Verträge, Kostenkalküle, Bürokratie und eine extrem asymmetrische Beteiligungskultur zeichnen bisher den Sanierungsprozess im Gängeviertel aus. Der Dissens hierüber führte im Februar 2015 zu einem Bau- und Planungsstopp, der bis zum Juni 2018 noch nicht aufgehoben worden ist (vgl. hierzu Ziehl 2017 und Gängeviertel 2015a,b,c.). Die bestehenden Verhandlungen sollen vorrausichtlich Ende 2018 beendet und die Sanierungsarbeiten wieder aufgenommen werden. Eine ausführliche Erläuterung der Konflikte würde jedoch den Rahmen dieser Arbeit sprengen.

³¹ Vgl. hierzu Kapitel 2.2.2 und 2.3 dieser Arbeit.

³² Ich habe keinen Auftrag vom Gängeviertel oder den Architekt_innen erhalten, mich mit der Freiraumplanung zu beschäftigen, die Idee entstand aus meinem Engagement für das Gängeviertel.

attraktive Freiflächengestaltung zu planen,³³ musste zwei Zielen genügen: Zum einen sollte das kollektive Entscheiden als Performance erleb- und erforschbar werden, zum anderen sollte der Anspruch der Gängeviertel-Initiative eingelöst werden, einen „guten“ Beteiligungsprozess von ansonsten nicht gehörten Akteur_innen zu etablieren. Diese beiden Ziele sind eng miteinander verknüpft. Denn: Wenn eine erstzunehmende Beteiligung in einem städtischen Entwicklungsprozess gewollt ist, muss das gemeinsame Entscheiden ein elementarer Bestandteil des Prozesses sein.

Bei dem Versuch, einen relevanten kollektiven Entscheidungsprozess zu organisieren, stellen sich Fragen nach dem Verhältnis von Partizipation und Entscheidungsprozess: Ist der Prozess überhaupt mit Entscheidungsgewalt ausgestattet – oder nicht? Wird am Ende gemeinsam entschieden (und umgesetzt) – oder nicht? Die Probleme der sogenannten „Mitmachfalle“ (Wagner 2013) werden sichtbar: Oft beteiligen sich Menschen an einem Prozess, ohne dass sie die jeweilige Planung wirklich beeinflussen können, da der Mitmachprozess nicht mit echter Entscheidungsgewalt ausgestattet ist.³⁴ Partizipation ohne Entscheidungskompetenz läuft jedoch Gefahr, als Scheinpartizipation empfunden zu werden. Geht es um wirklich gewünschte Teilhabe, sollte das Partizipationsdilemma von Anfang an mitbedacht werden – auch und gerade bei der Kreation einer alternativen Freiflächenplanung gemeinsam mit Kindern im Projekt *JA NEIN VIELLEICHT*. Schließlich stellt es den Versuch dar, einen realen, kollektiven stadtplanerischen Entscheidungsprozess in Gang zu setzen, innerhalb dessen mit den verschiedenen Verfahren des Abstimmens experimentiert werden kann.

Debatten zur partizipativen Stadtentwicklung gibt es bereits seit den Sechzigerjahren (vgl. Schröder 1995). Heute wird auf sehr vielen Ebenen mehr Partizipation gefordert. Diese „unkonventionelle Beteiligung“ ist wichtig für eine virulente Demokratie, auch weil konventionelle Partizipationsformen wie Wahlen und Parteimitgliedschaften an Bedeutung verloren haben (vgl. Nanz/Leggewie 2016: 27). Seit 2009 wächst, mitverursacht durch die Finanzkrise und den knappen und überbezahlten Wohnraum in Metropolen, der Widerstand gegen das Nicht-beteiligt-werden an der Planung des städtischen Raums. Der bürgerliche Widerstand gegen Großprojekte wie „Stuttgart 21“ sowie viele Initiativen der „Recht auf Stadt“-Bewegung in Hamburg zeigen die Relevanz von Beteiligungsprozessen im städtischen Raum auf. Die Erfahrungen vieler Aktivist_innen im Hamburger „Recht auf Stadt“-Netzwerk mit Bürger_innenbeteiligung, Nachbarschaftsversammlungen und runden

³³ Kinder sind nicht unbedingt kreativer, demokratischer oder offener als Erwachsene. Sie haben lediglich andere Wünsche, Interessen, Perspektiven und Vorstellungen und bringen aus diesem Grund neue Aspekte und Sichtweisen in den Entscheidungsprozess mit ein (vgl. Schröder 1998: 8).

³⁴ Natürlich gibt es noch andere wichtige Faktoren, die für eine Beteiligung nötig sind wie z.B. ausreichende Mobilisierung.

Tischen sind ernüchternd, wie zum Beispiel bei den Problemen der Stadteilversammlung und der Initiative PlanBude im März 2018 rund um die Sanierung der Esso-Häuser deutlich geworden ist (vgl. Meyer 2018 und St. Pauli Selber machen 2018).³⁵ Die Kritik an der bestehenden Bürger_innenbeteiligung bei Stadtentwicklungsprozessen betrifft meist die Wirksamkeit dieser Prozesse, bzw. deren scheinpartizipatorischen Charakter.³⁶ Thomas Wagner beschreibt in seinem Buch *Die Mitmachfalle*, dass sich mit Bürger_innenbeteiligung kein Einfluss nehmen ließe. Sie diene „lediglich als Feigenblatt einer fehlenden Mitbestimmung, als Auffangbecken für Unmut und als Legitimationsbeschaffung für die herrschende Politik“ (Wagner 2013: 18). Schon seit den siebziger Jahren würden Beteiligungsprozesse als „Befriedungsmechanismus“ genutzt, aktuell scheine jedoch das Ausmaß dieser „Herrschaftstechnik“ qualitativ als auch quantitativ neue Dimensionen zu erreichen (Wagner 2013: 130 und 148). Ingolfur Blühdorn beschreibt die Situation im Buch *Simulative Demokratie* wie folgt:

„Charakteristisch für diese Formen des Regierens ist, dass sie wesentliche Forderungen der partizipatorischen Revolution und ihrer ‚neuen Politik‘ aufnehmen, nämlich das Prinzip der Dezentralisierung und Subsidiarität sowie das Prinzip der verstärkten Bürgerbeteiligung. Entsprechend können sie als Maßnahmen der fortschreitenden Demokratisierung dargestellt werden. Sie pervertieren die Forderungen der emanzipatorischen Bewegungen aber insofern, als mit der Übertragung von Verantwortlichkeit für die konkrete Politikimplementierung in der Regel weder die Freiheit zu grundlegenden strukturellen Entscheidungen noch eine wirklich ermächtigende Finanzausstattung einhergeht“ (Blühdorn 2013: 264).

Patrizia Nanz und Claus Leggewie warnen in *Die Konsultative* vor den Effekten der Scheinpartizipation:

„Schaut man also genauer hin, so bemerkt man, dass es sich bei den inflationär angewendeten und vielfach wirkungslosen Teilhabeverfahren oft um inszenierte Events der politischen Elite handelt, die dazu dienen sollen, Wutbürger zu verträglichen Partnern zu machen – was mittel- und langfristig die Politikverdrossenheit der Bürger noch weiter befördern wird“ (Nanz/Leggewie 2016: 34).

Die im Rahmen des hier zugrundeliegenden Forschungssetups initiierten Prozesse verbinden sich daher auch mit der Frage, wie sich Pseudopartizipation verhindern ließe. Es

³⁵ Die PlanBude besteht aus einem transdisziplinären Team aus den Feldern der Kunst, Architektur, Urbanistik, sozialer Stadtteilarbeit, Musik und Kulturwissenschaften. Sie wurde 2014 aus der unabhängigen Stadtteilversammlung *St. Pauli Selber machen* heraus gegründet. Die PlanBude wurde von dem Bezirk Hamburg-Mitte beauftragt, die Beteiligung an der Neubebauung des Esso-Häuser Areals im Hamburger Stadtteil St. Pauli zu organisieren (siehe dazu die Website der PlanBude). Nach dem Abriss der Esso-Häuser hatten sich drei Parteien (Bezirk, PlanBude, Investor) auf einen „St. Pauli Code“ geeinigt, in welchen günstige Gewerbemieten, 60 Prozent Wohnraum und eine öffentliche Nutzung festgesetzt wurden. Aktivisten der Initiative *Der Geist der Esso-Häuser* befürchten nun, dass der Investor Bayerische Hausbau von den Plänen Abstand genommen hat, da es zu Verzögerungen in den Verhandlungen kommt und etliche Fragen unbeantwortet blieben (vgl. Meyer 2018).

³⁶ Vgl. hierzu auch die Pressemitteilung des Gängeviertels vom 23.02.2015 (Gängeviertel 2015a).

wird in dieser Arbeit davon ausgegangen, dass Partizipation nicht per se gut oder schlecht ist, sondern nur ein Werkzeug darstellt, um spezifische Ziele zu erreichen. In den Worten des Partizipationskritikers Markus Miessen: „It is like saying ‘hammer’ when in fact you want to build a house“ (Miessen 2010: 43). Entscheidend ist, woran man partizipiert und welche Konsequenzen dies hat. Nur weil etwas eine partizipative Form hat, muss es nicht unbedingt politisch, demokratisch oder „gut“ sein. Es stellt sich demnach die Frage, wie wirkliche Partizipation möglich ist.³⁷ Dabei ist es entscheidend, wer die Partizipation organisiert, mit welchem Ziel dies geschieht und wie das Verhältnis von Beteiligung und Entscheidung ist. Ziel von *JA NEIN VIELLEICHT* war es, eine Beteiligung der Kinder aus der Nachbarschaft an der Sanierung des Gängeviertels zu ermöglichen und sie dadurch zu ermächtigen. Dabei, so die Annahme, musste es darum gehen, dass die Kinder gemeinsam mit den relevanten Akteur_innen im Sanierungsprozess Entscheidungen treffen konnten und dass diese auch umgesetzt werden. Als Initiatorin habe ich demnach versucht, einen Rahmen zu kreieren, in dem die Kinder einen Beteiligungsprozess mit Entscheidungsbefugnis vollziehen konnten und dadurch *wirklich* mitbestimmen.

Die Mitbestimmung von Kindern und Jugendlichen geht auf die Sechziger- und Siebzigerjahre zurück. Damals wurde erstmals in Jugendzentren und in Schulen mit Mitbestimmungskonzepten experimentiert, etwa bei der Planung von Bauspielplätzen. Autoritäre Erziehungsstrukturen sollten aufgebrochen und Kindern in ihren eigenen Lebensbereichen mehr Selbstbestimmungsrechte eingeräumt werden (vgl. Schröder 1998: 4). Die Forderungen, die in diesem Partizipationsdiskurs aufkamen, hatten erst Ende der Achtzigerjahre Wirkung auf Gesetze (vgl. Winkelhofer 2001: 6).³⁸

Für eine differenzierte Betrachtung der Qualität von Beteiligungsprozessen, in denen Kindern involviert sind, ist es sinnvoll, das Stufenmodell zu nutzen, das Roger Hart (1992) in den USA und Wolfgang Gernert (1993) in Deutschland für die Arbeit mit Kindern und Jugendlichen entwickelt hat. Beide Autoren beziehen sich auf die *Ladder of Participation* von Sherry R. Arnstein (1969). Richard Schröder hat die Modelle von Hart und Gernert zusammen geführt. Diese Leiter ist neunstufig:

³⁷ Dadurch, dass der Begriff Partizipation seine „Unschuld“ verloren hat (Wagner 2013: 18), hilft man sich etwas verlegen mit den Formulierungen „wirkliche Partizipation“, „Partizipation mit Folgen“, oder „Partizipation mit Machtbefugnis“. Es zeigt sich auch anhand der fehlenden Begrifflichkeit, wie schwierig es momentan ist, die Bestrebungen nach einer wirklichen Partizipation zu formulieren.

³⁸ Die Ursachen hierfür sind vielfältig. So sind die emanzipatorischen Ideen der Siebzigerjahre sicherlich in die Erstellung des 8. Jugendberichts und in die Novellierung des Jugendwohlfahrtsgesetzes, das heutige Kinder- und Jugendhilfegesetz (KJHG), eingeflossen. 1987 wurden erstmals Kinderbeauftragte von den Fraktionen des Deutschen Bundestages eingesetzt, 1992 wurde die von den Vereinten Nationen verabschiedete Konvention über die Rechte der Kinder auch in der Bundesrepublik ratifiziert, in welcher auch betont wird, dass die demokratischen Beteiligungsmöglichkeiten auch auf Kinder ausgeweitet werden sollen (vgl. Schröder 1998: 7).

1. Fremdbestimmung: liegt nach diesem Modell vor, wenn Kinder angehalten werden, etwas zu tun oder zu lassen, ohne dass sie ausreichend Kenntnisse über die Ziele der Aktion haben. So kann zum Beispiel von Fremdbestimmung gesprochen werden, wenn Kinder Plakate auf einer Demo tragen, die ihnen ein_e Erwachsene_r in die Hand gedrückt hat.
2. Dekoration: liegt vor, wenn Kinder beispielsweise auf einer Veranstaltung mitwirken (etwa auf einer karikativen Veranstaltung tanzen oder kostümiert Preise verleihen), ohne genau zu wissen, worum es eigentlich geht.
3. Alibi-Teilnahme: Davon kann gesprochen werden, wenn Kinder selbst entscheiden, ob sie an Konferenzen oder Kinderparlamenten teilnehmen, in denen sie nur scheinbar eine Stimme haben und keine wirklichen Mitspracherechte.
4. Teilhabe: bedeutet, dass Kinder sich sporadisch beteiligen können.
5. Zugewiesen, aber informiert: beschreibt ein Szenario, in welchem Kinder Gruppen oder Themen zugewiesen werden, über die sie gut informiert sind, bei denen sie verstehen, worum es geht, und sie wissen, was sie bewirken wollen – beispielsweise bei Schulprojekten, die von Erwachsenen vorbereitet werden.
6. Mitwirkung: Durch Fragebögen oder Interviews können Kinder eigene Vorstellungen oder Kritik äußern. Bei der konkreten Planung und Umsetzung einer Maßnahme haben sie jedoch keine Entscheidungskraft.
7. Mitbestimmung: ein Beteiligungsrecht, das Kinder tatsächlich in Entscheidungen miteinbezieht und ihre Mitverantwortlichkeit ernst nimmt. Die Idee des Projekts stammt von Erwachsenen, alle Entscheidungen werden jedoch gemeinsam und demokratisch getroffen.
8. Selbstbestimmung: Das Projekt wird von Kindern/Jugendlichen selbst initiiert und von Erwachsenen unterstützt. Die Entscheidungen werden von den Heranwachsenden getroffen. Erwachsene werden vielleicht beteiligt, tragen die Entscheidung aber mit.
9. Selbstverwaltung: Hierbei geht es um die Selbstorganisation zum Beispiel einer Jugendgruppe. Die Gruppe hat dabei völlige Entscheidungsfreiheit. Entscheidungen werden Erwachsenen lediglich mitgeteilt.

Die Stufen 1-3 können nicht als Beteiligung betrachtet werden, da hier Kinder nicht von sich aus auf ein Geschehen Einfluss nehmen können. Wirkliche Entscheidungsprozesse finden lediglich in den Stufen 7-9 statt, weshalb diese Partizipationskategorien hier im Fokus stehen sollen. Die Kategorien 8 und 9 beschreiben Selbstverwaltungsstrukturen, in denen Entscheidungsprozesse zwar extrem relevant sind, es jedoch nicht um eine

Mitbestimmung zwischen Kindern und Erwachsenen, sondern um eine Selbstbestimmung oder Selbstverwaltung geht. Inwiefern demnach in Projekten, die sich in die Stufen 8 und 9 einordnen lassen, Beteiligungsprozesse stattfinden oder ob es hierbei eher um Grade der Selbstverwaltung geht, ist von den spezifischen Bedingungen der jeweiligen Projekte abhängig (vgl. Schröder 1998: 10). Ein Beteiligungsprozess, in dem unterschiedliche Akteur_innen gemeinsam entscheiden, gehört demnach hauptsächlich zu Stufe 7.

Die *Ladder of Participation* von Arnstein, die für Beteiligungsprozesse von Erwachsenen entwickelt wurde, zeigt ähnliche Grade zwischen Beteiligung und Nicht-Beteiligung auf. Die einzelnen Stufen sind: 1. Manipulation, 2. Therapy, 3. Informing, 4. Consultation, 5. Placation, 6 Partnership, 7. Delegated Power, 8. Citizen Control. Stufen 1 und 2 gelten ebenfalls als Nicht-Beteiligung, während die Stufen 7 und 8 als Bürger_innenmacht kategorisiert werden. Die Stufen der Partizipation suggerieren durch ihre Anordnung, dass die obersten Stufen die erstrebenswertesten seien. In Gernerts und Harts Stufen 8 und 9 (bzw. bei Arnstein 7 und 8) finden jedoch keinerlei Partizipationsprozesse im engeren Sinne statt, sondern eine Selbstverwaltung. Beteiligungsprozesse können demnach eigentlich hauptsächlich auf Stufe 7 (bei Arnstein Stufe 6) stattfinden. Durch die Wertigkeit, die in der Leiter immanent vorhanden ist, wird die Bedeutung der 7. Stufe verschleiert. Entscheidend ist für einen Beteiligungsprozess, das *wie* der 7. Stufe zu erörtern: Wie wird die Mitbestimmung organisiert und gestaltet.

Im ersten praktischen Forschungsprojekt *JA NEIN VIELLEICHT* geht es um Mitbestimmung – also um Entscheidungsprozesse zwischen unterschiedlichen zivilen und staatlichen Akteur_innen (Architekturbüro, Stadt, Initiative etc.). Es war das Ziel des Projekts, die 7. Stufe der Beteiligung ernst zu nehmen, sie zu gestalten, die Rolle des Initiators zu untersuchen sowie bestehende Asymmetrien unter anderem mit künstlerischen Mitteln zu zeigen.

Die Beteiligung von Kindern weist einige Spezifika auf, die im Beteiligungsdiskurs von Erwachsenen weniger Relevanz haben. Bei Kindern wird flankiert, angeleitet, übersetzt und betreut. Aufgrund der Asymmetrie, die zwischen Kindern und Erwachsenen per se besteht, macht die Leiter der Partizipation in der Kinderversion die Interaktion und das Verhältnis zwischen Initiator_innen und Beteiligten sehr viel deutlicher, als dies in der *Ladder of Participation* von Arnstein der Fall ist. Auf dieser werden zwar auch die „have nots“ und die „powerholder“ benannt, deren Interaktion wird jedoch nicht explizit beschrieben. Gernerts und Harts Leiter der Partizipation für die Beteiligung von Kindern und Jugendlichen kann demnach auch für den Gesamtdiskurs zur Partizipation bereichernd sein, da in diesem die Frage „Wer versammelt wen?“ (Reimers 2014: 199) hervorgehoben

wird. Die in einer solchen Konstellation meist bestehenden Machtasymmetrien müssen durch einen gut gestalteten Beteiligungs- und Entscheidungsprozess flankiert und aufgehoben werden. Selbst wenn die Asymmetrien zwischen Erwachsenen vermeintlich anders sind, kann die Herangehensweise von Gernert und Hart auch für einen Beteiligungsprozess von Erwachsenen hilfreich sein.

Inwiefern Beteiligungsprozesse von Kindern oder Erwachsenen sich ähneln und welche Kriterien hilfreich, sind um einen Beteiligungsprozess als „gut“ zu bewerten, soll anhand der Kriterien von Richard Schröder für Beteiligungsprozesse mit Kindern erörtert werden. Gute Beteiligungsformen sind laut Schröder dadurch gekennzeichnet, dass Kinder freiwillig und mit hoher Verbindlichkeit in Begleitung von Erwachsenen an einem gemeinsam formulierten Ziel arbeiten. Dabei ist es wichtig, dass die Beteiligung in einem nachvollziehbaren, überschaubaren und dem jeweiligen Entwicklungsstand angemessenen Prozess erfolgt (vgl. Schröder 1998: 8). Erkenntnisse der entwicklungspsychologischen Forschung machen deutlich, dass Kinder bereits im Vorschulalter in der Lage sind, Entscheidungen zu treffen, wenn man Beteiligungsformen und Entscheidungsverfahren entwickelt, die den Kindern eine reelle Chance zur Beteiligung ermöglichen (vgl. ebd.: 38). Auch bei der Beteiligung von Erwachsenen ist es wichtig, die richtigen Mittel und Methoden zu wählen. Dabei geht es ebenso immer um die Frage, wie man Menschen motiviert, an einem Beteiligungsprozess teilzunehmen und wie die Angebote möglichst ergebnisoffen formuliert werden. Einen Prozess zu gestalten, in dem möglichst viele beteiligte Personen sich mit ihren Fähigkeiten, Vorstellungen und Wünschen einbringen können, ist demnach bei jedem Beteiligungsprozess eine Herausforderung. In der Literatur zur Beteiligung von Kindern wird immer wieder betont, wie wichtig es sei, dass Beteiligungsprozesse Spaß machen, damit Kinder motiviert sind, mitzumachen (vgl. ebd.: 10). Bei Erwachsenen spielen hierbei sicherlich die Effektivität und Wirkmächtigkeit des Prozesses eine wichtige Rolle. Inwiefern Spaß bzw. Genuss auch für Erwachsene eine wichtige Kategorie darstellen könnte, wird in Kapitel 5.1 dieser Arbeit erörtert.

In einem Beteiligungsprozess mit Kindern sollte die Durchsetzung und Realisierung der gemeinsam mit den Kindern getroffenen Entscheidungen von Erwachsenen gewissenhaft übernommen werden, da Kinder mit der Umsetzung in den Institutionen der Erwachsenen überfordert wären (vgl. ebd.: 8). Die Umsetzung von gefassten Beschlüssen ist jedoch auch für die Qualität von Beteiligung in einem Prozess mit Erwachsenen ausschlaggebend. Für alle Formen von Beteiligung gilt: Nur, wenn die Beteiligung auch Wirkung erzielen kann, lohnt es sich für Menschen, sich einzubringen. Wenn Beteiligung in die Interessen der Initiierenden der Beteiligung eingegliedert wird, ohne dass es zu wirklichen (vielleicht

auch grundlegenden) Änderungen des Vorhabens kommen kann, stellt sich Beteiligung als Farce heraus. Dies hat Sherry R. Arnstein bereits 1969 treffend formuliert:

„There is a critical difference between going through the empty ritual of participation and having the real power needed to affect the outcome of the process. [...] participation without redistribution of power is an empty and frustrating process for the powerless. It allows the powerholders to claim that all sides were considered, but makes it possible for only some of those sides to benefit. It maintains the status quo. Essentially, it is what has been happening in most of the 1,000 Community Action Programs, and what promises to be repeated in the vast majority of the 150 Model Cities programs“ (Arnstein 1969: 216).

Es geht demnach bei einer gelungenen Partizipation nicht nur um Austausch und Verständigung über unterschiedliche Interessen, sondern um die Umverteilung von Macht. Gerade bei einem künstlerisch gestalteten Beteiligungsprozess mit Kindern ist es wichtig, dieses Ziel ernst zu nehmen, denn häufig werden genau solche Prozesse im Partizipationsdiskurs als „Mitmachzirkus“ bzw. „Mitmachmarketing“ (Wagner 2013: 20) beschrieben:

„Man trifft sich bei der Gestaltung von Bürgerforen und versucht, Schulkinder für Beteiligungsprojekte zu begeistern. Das kann im Einzelnen durchaus seine Berechtigung haben. Wird der gesellschaftliche Herrschaftszusammenhang dabei jedoch ausgeblendet, können solche Projekte einen Beitrag zur Legitimation der bestehenden Verhältnisse leisten, ohne dass die Beteiligten das im Sinn gehabt haben müssen“ (ebd.: 147).

In einem Interview mit Susanne Szepanski von „Raum-Forscher“, einer Architektur-Vermittlungsinitiative, aus dem Jahre 2010 kritisiert die Architektin die Reichweite von Beteiligungsprozessen mit Kindern:

„In den letzten Jahren ist die Beteiligung von Kindern immer stärker gefragt, ja. In vielen partizipierten Planungsprozessen werden dann Kinder angehört. Aber es greift zu kurz, Kinder nur abzufragen und sie bunte Bilder malen zu lassen. Da unterschätzen wir die Kinder in dem, was sie brauchen und auch beizutragen haben“ (Fritsche 2010).

Eine machtbefugte Beteiligung von Kindern war Ziel des Projekts *JA NEIN VIELLEICHT*. Im Sinne Gernerts und Harts Stufenmodell wäre das Projekt demnach auf Stufe 7 einzuordnen, der Mitbestimmung: Kinder werden tatsächlich in Entscheidungen miteinbezogen. Das Projekt ist zwar von mir initiiert worden, aber – und dies ist ein wichtiger Aspekt meines Projekts –: Alle relevanten Entscheidungen werden gemeinsam getroffen. Gemeinsame Entscheidungen finden jedoch hauptsächlich zu Sachfragen und Entscheidungsformaten statt. Die formale Ebene, d.h. die Gestaltung des Partizipations- und Entscheidungsprozesses, ist von mir als Projektleiterin beinahe ausschließlich alleine

gesetzt worden.³⁹ Um einen *alternativen Beteiligungsprozess* zu kreieren, in welchem die Fallstricke der Partizipation möglichst vermieden werden und Kinder wirklich mitentscheiden können, wurden sehr viele Entscheidungen hinsichtlich des Rahmens von einer Einzelperson getroffen.⁴⁰ Der Versuch, einen machtwirksamen Beteiligungsprozess mit Kindern zu generieren, führt also nicht dazu, dass die Kinder immer mehr machen und die Initiatorin – in diesem Fall eine Erwachsene – weniger macht, im Gegenteil: Die Erarbeitungen des formalen Prozesses, der Mobilisierung und Vermittlung erfordern eine hohe Aktivität von Seiten der Initiatorin. Dies alles geschieht, damit die Vorschläge der Schüler hinsichtlich der baulichen Veränderungen gehört und real umgesetzt werden. Der bewusste Umgang mit und die Gestaltung von Entscheidungsprozessen ist ein entscheidendes Kriterium für die Qualität von Beteiligungsprozessen. Die Zielsetzung des alternativen Beteiligungsprozesses ist klar: Es geht um eine Beteiligung, die durch einen kollektiven Entscheidungsprozess *wirkmächtige* Ergebnisse produziert – die Entscheidungsbefugnis ist demnach formal Teil des Beteiligungsprozesses.

Vor diesem Hintergrund geht es dann im zweiten Schritt um die Gestaltung des Beteiligungs- und Entscheidungsprozesses mit künstlerischen Methoden und Mitteln. Welche Rolle kann Kunst in den Planungsverfahren spielen? Dabei wird in dieser Arbeit davon ausgegangen, dass verbale wie nonverbale Ausdrucksformen geeignet sind, um in einem gemeinsamen Planungsprozess unterschiedlichste Stimmen gleichberechtigt hörbar und sichtbar zu machen.

Welche Methoden man in einem Beteiligungsprojekt anwendet, hängt natürlich maßgeblich vom Gegenstand und Kontext ab. Ob ein Spielplatz, eine Kita, ein gesamter Stadtteil, eine Wand, oder ein Baumhaus geplant werden und wie viele Personen am Prozess beteiligt sind, hat maßgeblichen Einfluss auf die Methoden, die bei dem Beteiligungsprojekt angewendet werden sollten. Bei der Arbeit mit Kindern werden häufiger künstlerische Methoden eingesetzt, sodass man in den Arbeiten von Richard Schröder Anregungen für die Praxis erhalten kann. Die Rolle von Kunst und künstlerischen Verfahren im urban-öffentlichen Raum und bei Planungsprozessen wurde in den vergangenen 15 Jahren verstärkt auf Symposien, Veranstaltungen und Ausstellungen thematisiert (vgl. Holub 2015: 6). Barbara Holub stellt in der Einleitung des Sammelbands

³⁹ Die Schüler_innen haben mit mir unterschiedliche Entscheidungsverfahren ausgewählt, ausprobiert und getestet. Wir haben auch gemeinsam versucht, Verfahren zu erfinden. Trotzdem war das Setup – der Rahmen, in welchem dieses Erfinden und Ausprobieren stattgefunden hat – von mir kreiert, und die Kinder wurden eingeladen, daran teilzuhaben.

⁴⁰ Normalerweise würden solche Entscheidungen von einer Gruppe getroffen werden. Aufgrund des Promotionscharakters des Projekts und des damit einhergehenden individuellen Leistungsauftrags wurden die gesamten Konzeptionen und Planungsschritte von mir als Einzelperson durchgeführt.

Planning the Unplanned jedoch fest, dass die bestehenden künstlerischen urbanen Praktiken lediglich marginalen Einfluss auf die Praxis von Stadtplanung und -entwicklung haben. So würden die Kontexte von gesellschaftlich engagierten Kunstprojekten im öffentlichen Raum und jene von Stadtplanung weiterhin als Parallelebenen behandelt und finanziert (vgl. ebd.: 7). Dies sei insofern problematisch, da den Herausforderungen der sich stetig wandelnden Gesellschaft – etwa der Immigration, die sich direkt im urbanen Zusammenleben zeigt – nicht mehr mit vorkonzipierten Lösungen begegnet werden könne. Für das urbane Zusammenleben, das maßgeblich von Stadtplanung und Stadtentwicklung gesteuert wird, sollten, so ihr Plädoyer, die Planungsprozesse immer wieder nachjustiert und künstlerische Strategien eingesetzt werden (vgl. ebd.: 8). Auch Christoph Schäfer, Mitgestalter der Planungsprozesse von Park Fiction⁴¹ und PlanBude in Hamburg, fordert: “Im Zeitalter der anbrechenden Massenkreativität steht die Neuerfindung der Stadt durch ihre Bewohner auf der Tagesordnung. Dafür braucht es neue, kulturell geprägte Planungsverfahren“ (Schäfer 2015).

Urbane Planungsprozesse, die einen partizipativen Charakter haben, sollten jedoch nicht nur in der Planungsphase künstlerisch gestaltet werden. Auch der Entscheidungsprozess, so die Annahme dieser Arbeit, bedarf der Gestaltung mittels künstlerischer Verfahren, damit eine qualitativ gute Mitbestimmung (Stufe 7 der Partizipationsleiter) erreicht wird. Die Wahl von Abstimmungsverfahren ist sowohl abhängig vom Gegenstand der Entscheidung, als auch von der Reichweite der Entscheidung. Entscheidungen, die starke Veränderungen mit sich bringen und für einen langen Zeitraum gelten, benötigen ein anderes Vorgehen als kleinere oder temporäre Entscheidungen. Während für die hier zugrunde liegende Forschung unterschiedliche Entscheidungsverfahren von Interesse sind, ist für das politische Ziel der Mitbestimmung von Kindern im Hamburger Gängeviertel ein eher pragmatisches Vorgehen sinnvoll.

Mit der in diesem Kapitel 2.4 beschriebenen Darstellung des Verhältnisses von Partizipation und Entscheidung endet die im Hauptkapitel 2 dargestellte theoretische Vorarbeit zu den Forschungsprojekten. Mit den Analyseeinheiten, die im letzten Kapitel

⁴¹ Park Fiction ist aus einer Nachbarschaftsinitiative von Künstler_innen und Anwohner_innen entstanden, die 1994 einen öffentlichen Park forderten. Der Künstler Christoph Schäfer und die Künstlerin Cathy Skene, die von der Hamburger Kulturbehörde eingeladen worden waren, ein Projekt im öffentlichen Raum zu entwickeln, haben in Zusammenarbeit mit der Nachbarschaftsinitiative Konzepte für einen Park entwickelt und 1997 einen Planungscontainer vor Ort aufgestellt und einen partizipativen künstlerischen Planungsprozess begonnen. 1999 erschien der Film *Park Fiktion. Die Wünsche werden die Wohnungen verlassen* von Margit Czenki. 2002 wurde das Projekt auf der Documenta vorgestellt. 2003/4 wurde der Park realisiert. Park Fiction wird als Beispiel für ein alternatives und künstlerisch gestaltetes Beteiligungsprojekt rezipiert (vgl. Wiczorek 2005). Für mehr Information zum Projekt vgl. die Website von Park Fiktion. Das Projekt ist konzeptionell und personell eng mit der PlanBude verbunden.

ein- und ausgeführt wurden, werden im Folgenden die Forschungsprojekte vorgestellt. Im nächsten Kapitel sollen die Prozessphasen von *JA NEIN VIELLEICHT* beschrieben und analysiert werden, um übertragbare Ergebnisse für ähnliche Prozesse herauszuarbeiten. Dabei wird zum einen der Stellenwert der kollektiven Entscheidungen innerhalb des Prozesses herausgearbeitet und zum anderen die Rolle der performativen Elemente während dieses Prozesses beleuchtet. In Kapitel 3.1 werden die Prozessphasen von *JA NEIN VIELLEICHT* in Hinblick auf die Funktion von künstlerischen Mitteln in Partizipationsprozessen mit heterogenen Akteur_innen beschrieben und analysiert. Ferner werden die Ergebnisse des Projektes zusammengefasst und die Performanz des Entscheidens erörtert (Kapitel 3.2). Das Kapitel schließt mit den Konsequenzen, die sich hieraus für das zweite Forschungssetup ergeben (Kapitel 3.3).

3. JA NEIN VIELLEICHT. Kinder bestimmen mit beim Hamburger Gängeviertel

3.1 Phasen des Planungs- und Entscheidungsprozesses von JA NEIN VIELLEICHT

Im Folgenden sollen die einzelnen Phasen und Verfahren des Planungs- und Entscheidungsprozesses von JA NEIN VIELLEICHT beschrieben und auf relevante und übertragbare Erkenntnisse abgetastet werden. Die Rolle der künstlerischen Mittel und Strategien innerhalb eines Beteiligungs- und Entscheidungsprozesses steht dabei im Fokus. Auch wenn der hier vollzogene Prozess durch seine theatralen und kinderbezogenen Kontexte Besonderheiten aufweist, können die einzelnen Phasen und die beschriebenen Verfahren als Vorlagen für städtisch-zivile Beteiligungsverfahren mit künstlerischen Mitteln betrachtet werden. Die einzelnen Phasen sind aus Sicht der Projektinitiatorin beschrieben. Sie unterteilen sich in: die Mobilisierung relevanter Akteur_innen, Nachbarschafts- und Ortsbegehungen, die Planung mit Modellbau, die Sammlung und Darstellung aller Planungsvorschläge, die Vorbereitung der Entscheidungsversammlung, die Entscheidungsversammlung und zuletzt die Umsetzung der Entscheidungsergebnisse.

Mobilisierung der relevanten Akteur_innen (Phase I)

Zu Beginn eines Beteiligungsprozesses müssen zunächst die relevanten Akteur_innen eingeladen und mobilisiert werden (vgl. Wieczorek 2005: 69). Bei JA NEIN VIELLEICHT ging es darum, Schulkinder aus der Umgebung des Gängeviertels, die Architekt_innen von Plan R und der Stadterneuerungs- und Stadtentwicklungsgesellschaft (steg)⁴², sowie die Baukommission des Gängeviertels und die Initiative *Komm in die Gänge* für eine Teilnahme an dem Projekt zu gewinnen. Das Projekt JA NEIN VIELLEICHT wurde auf der Vollversammlung (VV) des Gängeviertels vorgestellt und dort durch eine Abstimmung abgesegnet.⁴³ Besuche bei der steg und dem Büro von Plan R haben es mir ermöglicht, meine zuvor schriftlich versendeten Informationen zu diskutieren und die Zustimmung der Architekt_innen für das Vorgehen zu erhalten. Sicherlich war es an dieser Stelle bedeutsam, dass ich persönlich mit den entscheidungsbefugten Architekt_innen Kathrin Dürr von der steg und Joachim Reinig von Plan R gesprochen habe. Mit dem Architekten Heiko Donsbach von der Baukommission des Gängeviertels habe ich ausführlich über

⁴² Die steg ist eine Stadterneuerungs- und Stadtentwicklungsgesellschaft in Hamburg. Sie ist von der Stadt Hamburg mit der Sanierung des Gängeviertels beauftragt worden. Das Verhältnis zwischen Gängeviertel und steg ist äußerst angespannt und schwierig. Siehe hierzu den Sondernewsletter vom 6. März 2015 (Gängeviertel 2015b).

⁴³ Da die Vollversammlung das höchste Entscheidungsgremium der Initiative *Komm in die Gänge* ist, müssen Vorhaben, welche die Initiative und demnach das Gängeviertel betreffen, dort abgestimmt werden.

mein Vorhaben diskutiert. Gespräche mit den zuständigen Akteur_innen waren nicht nur wichtig für die Unterstützung des Vorhabens; Anmerkungen, Kritik und Ideen der Expert_innen sind in die Konzeption miteingeflossen und haben diese mitgestaltet.

In dieser Phase ging es auch darum, die Mitgestaltung und Entscheidungsmacht der Kinder gegenüber den Erwachsenen einzufordern. Ich hatte die einzige Grundschule in der Hamburger Neustadt angeschrieben und dort für eine Kooperation geworben. Das Interesse der Schule, sich zu beteiligen, war groß.⁴⁴ In der (halb)-inszenierten Versammlung *JA NEIN VIELLEICHT. Kinder bestimmen mit beim Hamburger Gängeviertel*, die am 17. Mai 2013 im FUNDUS THEATER stattgefunden hat, erläutert einer der Schüler, wie das Projekt begonnen hat:

Arthur (vom Rednerpult):⁴⁵ Alles hat damit angefangen, dass wir hier zu Hannah ins Theater gekommen sind. Als wir das erste Mal im Forschungstheater waren, war alles ganz neu für uns. Hannah hat uns einen Auftrag gegeben:⁴⁶

Hannah (auf der Entscheidungsebene)⁴⁷: Ich möchte gerne, dass ihr euch überlegt, was man im Gängeviertel bauen oder machen sollte, damit es auch ein schöner Ort für Kinder wird. Ich habe euch ausgesucht, weil ihr die einzige Grundschule in der Neustadt seid – und wer sollte besser wissen, was man in der Neustadt noch für Kinder braucht, als ihr? Eure Ideen werden wir im Theater den zuständigen Architekten und Planern vorstellen. Und worauf wir uns gemeinsam einigen, das soll auch wirklich gebaut bzw. gemacht werden!

Arthur: Ich fand das erstaunlich und von Anfang an toll, dass wir mitbestimmen dürfen! Dass unsere Ideen von echten Stadtplanern und Architekten ernst genommen werden. Das finde ich gut!

Indem die Schüler_innen als Expert_innen ihrer Umgebung und als relevante Akteur_innen für die Freiflächenplanung im Gängeviertel adressiert wurden, fand eine Ermächtigung und damit einhergehend eine Motivierung statt. Kinder sind es gewohnt, in der Erwachsenenwelt nicht mitentscheiden zu können. Die Erfahrungen von Projekten im Forschungstheater zeigen, dass Kinder sich motiviert fühlen, wenn ihre Ideen von Erwachsenen ernst genommen werden. Obwohl in dieser Phase auf den ersten Blick keine künstlerische Strategie ersichtlich wird, ist diese auch in dieser Phase bedeutsam.

⁴⁴ Sowohl Schulleitung als auch Lehrer_innen der Rudolf-Roß-Grundschule wünschten sich schon länger, am Prozess des Gängeviertels beteiligt zu werden und wollen über dieses einmalige Projekt hinaus längerfristig mit dem Gängeviertel zusammenarbeiten.

⁴⁵ Arthur Bender ist ein neunjähriger Schüler der Klasse 3c, der sich im Projekt besonders engagiert hat, präsentieren kann und deshalb sowohl von der Klasse als auch von mir als Ko-Moderator für die Versammlung bestimmt wurde.

⁴⁶ Vergleicht man das Skript mit der Videoaufzeichnung der Versammlung, wird deutlich, dass wir in der Aufführung uns an viele Stellen von dem Skript gelöst haben, um auf die Situation der Versammlung einzugehen.

⁴⁷ Die Entscheidungsebene ist eine im Projekt entwickelte spezielle Abstimmungsebene. Auf einem Luftkissen ist eine runde Holzplatte installiert. Die Platte ist mit Kreidefarbe bestrichen und in Felder unterteilt. Vier bis fünf Personen können auf der Entscheidungsebene gemeinsam abstimmen (siehe Abbildung 8 und 13).

Der künstlerische Charakter des Projekts – die Anbindung an ein Theater sowie an eine Initiative wie das Gängeviertel – hat dazu geführt, dass die erwachsenen Akteur_innen (Architekt_innen, Aktivist_innen, Lehrer_innen sowie die Schulleitung), dem Projekt gegenüber wohlwollend eingestellt waren, da kreative Prozesse mit Kindern häufig als etwas Positives antizipiert werden. In diesem Sinne dient der Kunstbezug auch als taktische Strategie (vgl. Wieczorek 2005: 132), um einen Planungsprozess zu initiieren und die nötige Unterstützung und Teilhabe am Prozess und die Entscheidungsbefugnis der Kinder einzufordern.

In der Mobilisierungs- und Organisationsphase sind das Auftreten und die künstlerische Behauptung entscheidend. Versucht man, wie hier geschehen, einen Prozess außerhalb des gegebenen institutionellen Rahmens zu initiieren, ist es wichtig, wie man die eigene Selbstermächtigung legitimiert. Die künstlerische Behauptung, dass die Planungswerkstatt *JA NEIN VIELLEICHT* eine eigene Institution darstelle und ich demnach als Einzelperson einen solchen Prozess initiieren könne, war nur durch den künstlerischen Rahmen sowie die institutionelle Anbindung an das Forschungstheater und das Gängeviertel möglich.

Wenn eine Initiative, eine Gruppe oder auch Einzelpersonen Häuser besetzen, „sich die Straße nehmen“ oder sonstige Aneignungsprozesse vornehmen, passiert dies meist im Zuge einer Selbstermächtigung. Diesen Moment der gesellschaftlichen Performanz der Selbstermächtigung kann man in der Kunst simulieren, indem die Behauptungskraft der Kunst genutzt wird. Im Gegensatz zu der Selbstermächtigung im gesellschaftlichen Bereich ist die Konstruktion der Behauptung im Kunstkontext meist deutlicher. In der Aktionskunst hat sich seit den Sechzigerjahren eine künstlerisch-interventionistische Strategie entwickelt in welcher, meist im öffentlichen Raum, Institutionen und hierdurch legitimierte Handlungsoptionen behauptet wurden. 1968 präsentierte zum Beispiel Valie Export bei Filmfestivals und in den Straßen von München ihren *Tapp und Tastfilm*. Bekleidet mit einem Pappkarton, unter dem sie nackt war, und einer Strickjacke, die den Rest des Körpers verhüllte, bewegte sich Valie Export im öffentlichen Raum als ein mobiles Kino ohne Leinwand. Peter Weibel, der sie begleitete, lud die umstehenden lautstark ein, den Film für dreiunddreißig Sekunden zu erleben, in dem sie die Hände durch die Öffnungen im Karton steckten. Mit dem *Tapp und Tastfilm* wurde kritisch die Rolle des Körpers der Frau und ihrer Bedeutung im Film thematisiert. Valerie Export hatte mithilfe eines Pappkartons ein Kino behautet (vgl. Valie Export o.J.) Diese Form von Realfiktion und Behauptung von Institutionen findet sich sowohl in vielen performativen Aktionen, wie zum Beispiel bei Yoko Ono, Joseph Beuys oder in den Arbeiten von aktuellen Performance Gruppen wie der *heimagentur*, *God's Entertainment*, *Das Peng!*

Kollektiv und bei vielen anderen Gruppen und Künstlern, als auch bei politischen Aktionen zum Beispiel des „Recht auf Stadt“-Bündnisses in Hamburg. Seit Sommer 2017 wird etwa an temporären Stationen im öffentlichen Raum von „Recht auf Stadt“-Aktivist_innen die „Hamburg Urban Citizenship Card“ vergeben. Dieses Konzept, in welchem die Papiere der Realität und nicht die Wirklichkeit den Ausweispapieren angepasst wird, soll eine andere Form von Aufenthalt und Legitimität begründen. Durch die behauptete Institution wird Aufmerksamkeit und Handlungsspielraum generiert. Denn obwohl die Pässe in Hamburg nicht offiziell gültig sind, gibt es Vorbilder wie die ID NYC aus New York, die einen realen Handlungsweg aufzeigen (vgl. Urban Citizenship Hamburg o.J.).

Nachbarschafts- und Ortsbegehung (Phase II)

Als Annäherung an das Planungsobjekt wurden im Anschluss an die erste Phase Nachbarschafts- und Ortsbegehungen in der Hamburger Neustadt durchgeführt. In der performativen Versammlung *JA NEIN VIELLEICHT* am 17. Mai 2013 im FUNDUS THEATER wird von dieser Projektphase berichtet:

Arthur: Zunächst haben wir Hannah durch die Neustadt geführt und ihr gezeigt, wo wir gerne spielen und was man so zum Spielen braucht. Wir haben unsere eigene Nachbarschaft erkundet. Wir waren an verscheiden Orten... (interviewt seinen Klassenkameraden)

Bejan: Wir waren bei Pflanzen und Blumen und beim Großneumarkt.

Arthur: Eine Woche später gingen wir dann zur BSU, der Behörde für Stadtentwicklung und Umwelt.⁴⁸ Daneben steht nämlich ein großes Hamburg-Modell, das wir uns anschauen wollten. Dabei war auch ein Architekt und Stadtplaner in einer Person, der uns alle möglichen Fragen beantworten konnte. Er heißt Michael Ziehl und ist heute hier. (geht zu Michael) Wir haben dich gefragt, wie man sich als Stadtplaner vorbereiten muss, wenn man eine Planung für ein bestehendes Quartier macht.

Michael: Da gibt es eine Menge zu tun. Meiner Meinung nach fängt man am besten an, sich damit zu beschäftigen, was schon da ist, und dazu gehören nicht nur die Gebäude und die Häuser und die Straßen, sondern vor allem auch die Menschen. Man schaut sich an, wie sie dort leben, wie sie den Raum und den Ort nutzen, und man versucht sich ein Bild vom Ganzen zu machen, und erst dann sollte man anfangen sich zu überlegen, was man verändern, planen oder bauen kann.

Hannah: Ich habe auch noch eine Frage an dich, Michael: Wo, glaubst du, bestehen die größten Schwierigkeiten, wenn man Stadtplanung mit Beteiligungsverfahren macht?

Michael: Naja, erst einmal müssen die Leute überhaupt mit einem reden und ihre Wünsche anvertrauen. Ich finde das gut, wie das hier gerade passiert, aber das ist nicht so selbstverständlich. Viele Leute haben dazu gar nicht die Möglichkeit, sie haben so viel anderes zu tun, oder sie haben so einen Prozess schon mal mitgemacht und sind enttäuscht worden, weil sie nicht das Gefühl bekommen haben, ernst genommen zu werden, und dann sparen sie sich lieber die Zeit. Das sind so die Anfangsschwierigkeiten.

⁴⁸ Heute: Behörde für Stadtentwicklung und Wohnen (BSW).

Hannah: *Vielen Dank.*

Arthur (*stellt sich auf die Entscheidungsebene*): *Dann haben wir endlich das Gängeviertel kennengelernt und unsere erste Gängeviertelbesichtigung gemacht: Film ab.*⁴⁹

Ausgestattet mit Warnwesten, Klemmbrettern, Fotokameras und Kinderbauhelmen liefen wir von der zehnminütig entfernten Schule ins Gängeviertel. Begrüßt wurden die Kinder im Gängeviertel von Menschen auf Stelzen und auf ungewöhnlichen Fahrrädern. In der Schier's Passage wurden die Kinder mit Nebel, Licht und Konfetti willkommen geheißen, und im Druckereiwäldchen hingen Süßigkeiten an den Bäumen. Nach diesem spektakulären ersten Gang durchs Quartier durchliefen wir noch einmal die betroffenen Stellen, um Abstände zu vermessen, zu fotografieren und an den einzelnen Orten erste Ideen für mögliche Veränderungen einzusammeln. Abschließend trafen sich die Schüler_innen in der Galerie Kupferdiebe, wo sie von mir fünf Modelle des Gängeviertel und die dazugehörigen Materialkoffer erhielten. Die Modelle wurden mit in die Schule genommen, wo sie in den nächsten zwei Monaten die Planungsgrundlage für die Ideen der Schüler_innen bildeten.⁵⁰

Aylin, eine Schülerin der Klasse 3b, fragte bei der Vorbereitung im Klassenraum, ob die Ausstattung (also Westen und Helme) wirklich als Schutzbekleidung funktionierten oder ob sie eher ein Kostüm seien. Mit ihrem Kommentar hatte sie das Prinzip der künstlerisch gestalteten Ortsbegehung präzise erfasst. Die Ausstattung sollte es den Kindern erleichtern, ihre neue Rolle als Stadtplaner wahrzunehmen, sich in ihr wohlfühlen und sie zu behaupten. Klemmbretter, Fotokameras, Warnwesten und Helme ermöglichten es den Kindern, professionell zu agieren, zudem waren sie für Anwohner_innen und Passant_innen als offizielle Kinderstadtplaner_innengruppe mit einem Auftrag zu erkennen, was ein souveränes Auftreten erleichterte (siehe Abbildung 1 und 2).

Das Format des Rundgangs ist seit Beginn des Projekts eines der wichtigsten Vermittlungspraktiken des Gängeviertels. Die konkrete Vision für das Gängeviertel lässt sich am besten beschreiben, indem man mit Besucher_innen durch die Gänge geht und ihnen die verwinkelten Besonderheiten des Viertels zeigt. Als Teil der Rundgangs-AG des Gängeviertels habe ich seit 2009 unzählige interessierte Erwachsene durch die Gänge geführt. Dieses Format künstlerisch zu gestalten und eine Adressierung an Schulkinder zu

⁴⁹ Die Begehung des Gängeviertels wurde aufgezeichnet und als kleiner Film in der Entscheidungsversammlung gezeigt. Das Video der Begehung ist Teil der langen Videodokumentation von *JA NEIN VIELLEICHT* im Anhang.

⁵⁰ Es fand noch eine zweite Begehung des Gängeviertels statt, bei welcher der Architekt Heiko Donsbach den Kindern einige historische Besonderheiten des Viertels zeigte, wie zum Beispiel den Eiskeller.

unternehmen, stellte eine produktive Weiterentwicklung der Praxis des Rundgangs dar. Das Gängeviertel ist an einem grauen Dienstagmorgen im Dezember nicht per se inspirierend. Es ging also bei der Gestaltung des Rundgangs auch darum, die karnevaleske, hedonistische und verzaubernde Dimension des Gängeviertels erfahrbar zu machen. Die Begehung im Gängeviertel war ein von mir und Kolleg_innen teilinszenierter Rundgang: Wir inszenierten und gestalteten bestimmte Plätze im Viertel, um zu markieren, an welchen Orten die Schüler_innen überhaupt Planungsideen entwickeln können.⁵¹ Durch die Gestaltung der Orte sollte die *Wunschenergie* der Kinder, also ihre Lust, sich eigenständig einzubringen, mobilisiert werden.⁵² In diesem Moment ging es also darum, den Gegenstand und den Kontext, in dem die Planung stattfinden sollte, zu vermitteln und die Motivation, Lust und Imagination der Kinder anzustoßen.

Natürlich ist die Art und Weise, wie der Entscheidungsgegenstand (hier: die Freifläche) den Entscheider_innen (hier: den Kindern) vorgestellt wird, entscheidend für den folgenden Prozess. Fühlen sich die Beteiligten gut und umfassend informiert? Wird eine möglichst ergebnisoffene Planungsgrundlage angeboten? Werden Handlungsspielräume klar benannt? Die Vermittlung von Informationen und Fakten ist immer von subjektiven Werten und Prämissen geleitet. Diese sollten deshalb von den Initiatoren explizit benannt werden. Der künstlerisch gestaltete Rundgang war eindeutig kein neutraler oder wertfreier Besuch des Gängeviertels. Die Schüler haben bei einer zweiten Begehung, die nicht inszeniert war, das Viertel in seinem normalen Zustand gesehen. Der Vorteil der künstlerisch gestalteten Begehung war, dass Handlungsspielräume aufgezeigt wurden und die Kreativität der Kinder angeregt wurde.

Planungsmethode Modellbau (Phase III)

Welche Planungsmethoden bzw. Methodenkombinationen sinnvoll sind, hängt sehr vom Kontext des Beteiligungsprozesses ab. Im Diskurs zur partizipativen Stadtentwicklung mit Kindern wird die Methode des Modellbaus von einigen Vertreter_innen als besonders geeignet bewertet, da hierdurch die räumliche Abstraktion der Planung konkret dargestellt werde und die Materialisierung den Kindern die Möglichkeit biete, mit ihren Fähigkeiten

⁵¹ Das Format des inszenierten Rundgangs für Kinder, das ich erstmals innerhalb des Projekts *JA NEIN VIELLEICHT* entwickelt habe, gehört seit 2016 zum festen Bestandteil des einmal im Jahr stattfindenden Kinderfestes im Gängeviertel.

⁵² Es gehört zum methodischen Vorgehen des Forschungstheaters, von den Wünschen der Kinder auszugehen, damit sie eine eigene Motivation entwickeln, an den Forschungsprojekten des Theaters teilzuhaben. In diesem Projekt ist das Vorhaben von mir initiiert und orientiert sich an meinen Forschungsinteressen, weshalb es besonders wichtig erschien, Bedingungen zu schaffen, in welchen die Schüler_innen innerhalb des Projekts ihre eigenen Wünsche und Interessen entdecken konnten. Zum Begriff der Wunschproduktion siehe Fußnote 27 dieser Arbeit.

eine Planung zu vollziehen. Kinder sind zudem gewohnt, mit Miniaturwelten zu spielen. Diese Erfahrung und die Lust, etwa mit Bauklötzen, Modellautos oder Puppenhäusern umzugehen, soll genutzt werden, um Kinder an der Stadtplanung zu beteiligen (vgl. Schröder 1998: 5 und Schwedische Botschaft 2012). Modelle sind auch bei der Beteiligung von Erwachsenen hilfreich, um eine komplexe Planung zu diskutieren – sie ermöglichen eine Verräumlichung der Planung, die nicht nur für Laien sehr hilfreich sein kann. Da das Quartier des Gängeviertels zudem recht groß und verwinkelt ist, soll dessen Modell eine Vereinfachung und Veranschaulichung der räumlichen Situation ermöglichen. Diese Veranschaulichung ist auch deshalb von Bedeutung, weil die Schüler_innen nur an bestimmten Stellen des Viertels planen sollten, nämlich an Orten, an denen eine Freiflächenkonzeption überhaupt stattfinden kann. Denn obwohl es natürlich darum ging, dass die Kinder in einen Zustand der Wunschproduktion eintreten, war es mir ebenso wichtig, dass umsetzbare Vorschläge entstehen.⁵³ So laden zum Beispiel die Hausdächer des Viertels sehr zu einer Freiflächenplanung ein, ich wusste jedoch, dass dies baulich nicht realisierbar sein würde. Die Herausforderung bestand also darin, einen realistischen Rahmen für die Vorschläge anzubieten, ohne die Phantasien der Kinder allzu sehr einzugrenzen.

Die Klasse 3b erhielt am Ende des Rundgangs Modelle des Viertels im Maßstab 1:150 sowie einen Materialkoffer. Innerhalb von fünf Doppelstunden wurde dann im Kunstraum der Schule an den Modellen frei gearbeitet (siehe Abbildung 3). Die Zeit des Bastelns, Malens, Klebens, Zeichnens und Schneidens ermöglichte es den Kindern, ihren Bedürfnissen und Fähigkeiten entsprechend an ihren eigenen Vorschlägen zu arbeiten. Richard Schröder betont, dass die Methoden den Fähigkeiten der Kinder angepasst sein und nicht primär auf verbale Ausdrucksformen ausgelegt werden sollen (vgl. Schröder 1998: 37 und 42). Meine eigene Erfahrung bei der gemeinsamen Forschung mit Kindern am Forschungstheater bestätigt, dass es wichtig ist, den Kindern die Möglichkeit zu geben, ihre Wünsche nonverbal auszudrücken. Es geht dabei sowohl darum, unterschiedliche Ausdrucksformen anzubieten, als auch den Umstand zu berücksichtigen, dass sich subjektiven Wünsche und Vorstellungen manchmal nicht ohne weiteres verbalisieren lassen (vgl. Wieczorek 2005: 37f). Bauen und Basteln hat zudem eine Eigendynamik.

⁵³ Im Projekt Park Fiction wurde statt des Begriffs der Planung die *kollektive Wunschproduktion* als Terminus genutzt. Christoph Schäfer betont, wie wichtig es sei, eigene Begrifflichkeiten zu nutzen, um das eigene Tun zu beschreiben, da man sich so unter anderem die Definitionsmacht über die eigene Arbeit aneignet (vgl. Wieczorek 2005: 127).

Währenddessen entstehen Ideen und Ästhetiken, die zuvor nicht intendiert waren.⁵⁴ Die entsprechende Methode bzw. eine Methodenkombination für einen Planungsprozess auszuwählen und gut vorzubereiten, gehört sicherlich zu einer wichtigen Aufgabe der Initiatoren. Dabei ist es entscheidend, unterschiedliche mediale Ausdrucksmöglichkeiten anzubieten, damit eine Beteiligung entsprechend der eigenen Fähigkeiten und dem Gegenstand angemessen erfolgen kann (vgl. ebd.: 131f).

Sammlung und Darstellung der Planungsvorschläge (Phase IV)

Nach zwei Monaten wurde die Modellbauphase beendet und die fünf fertigen Modelle im Theater mit einem Makroobjektiv fotografiert. Die vergrößerten Detailaufnahmen (siehe beispielhaft Abbildung 4, 5 und 6) dienten mehreren Zwecken. Es sollte eine Übersichtlichkeit hergestellt werden, die bei einem Blick auf das Modell nicht erreicht werden konnte. Ungefähr 70 Gestaltungsideen für die Freiflächen wurden auf einzelnen Fotos dargestellt und konnten so als einzelne Ergebnisse aus der Arbeit an den Modellen sichtbar werden. Durch diese Präsentation wurden zunächst einmal alle Vorschläge der Kinder gewürdigt und festgehalten. Das Herausheben jedes einzelnen Vorschlags ist ein wichtiger Schritt, um die Phase der Ideenfindung abzuschließen. Durch die Dokumentation der Ideen durch den Künstler Hanno Krieg sind hochwertige Makroaufnahmen entstanden, welche die ästhetischen Besonderheiten und künstlerische Qualität der einzelnen Vorschläge hervorheben. Doch nicht nur die Dokumentationsform, sondern auch die Präsentationsform ist relevant: Ausstellungen oder fotobasierte Vorträge, kleine Publikationen oder Plakate können dazu dienen, die Ideensammlung zu zeigen und als wichtiges Zwischenergebnis festzuhalten. Im Rahmen von *JA NEIN VIELLEICHT* wurden die entstandenen Ideen am Ende des Projekts in einer Ausstellung mit dem Zweck präsentiert, Nachbar_innen und die interessierte Öffentlichkeit zu informieren.⁵⁵ Im Zuge der konkreten gemeinsamen Planung – also der Vermittlung nach innen – erschien die Präsentation der Fotos per Beamer (oder in der Schule per Smartboard) am geeignetsten. Diese Fotopräsentation wurde als Zwischenergebnis genutzt, um die Akteur_innen der steg, Plan R und des Gängeviertels zu informieren. So haben zum Beispiel zwei

⁵⁴ Andersherum gibt es Ideen, die man verbal äußern, baulich aber nicht unbedingt umsetzen kann, wie z.B. der Vorschlag einer Kinderdisco im Keller. Das Bauen an den Modellen wurde deshalb durch Fragebögen ergänzt, in denen Kinder Vorschläge notiert haben, die sie nicht in den Modellen umsetzen konnten.

⁵⁵ Gemeinsam mit der Klasse 3c habe ich nach Abschluss des Prozesses *JA NEIN VIELLEICHT* eine Ausstellung im Gängeviertel veranstaltet, in der die Zwischenergebnisse als auch die Endergebnisse präsentiert wurden. Das Sahnertorten-Nachbarschaftsfest, das am 3. November 2013 stattgefunden hat, sollte die Ergebnisse und Erkenntnisse des Prozesses für die Nachbar_innen und Interessierte öffentlich und diskutierbar machen. Das Ausstellungsformat eignet sich sehr gut für die Präsentation der unterschiedlichsten Vorschläge.

Schüler_innen in einem fotobasierten Vortrag alle Vorschläge ihrer Klasse der Vollversammlung des Gängeviertels präsentiert. Die künstlerischen Mittel wurden also verwendet, um den Planungsprozess und die Ideensammlung nach innen und außen zu vermitteln, was für den weiteren Prozess wichtig war.⁵⁶

An dieser Stelle werden die bekannten Pfade und Phasen eines Beteiligungsprozesses verlassen und der Entscheidungsprozess als ein eigener Bestandteil zu dem Planungsprozess hinzugefügt. Künstlerisch gestaltete Beteiligungsprozesse mit und ohne Kinder finden sich zum Glück mittlerweile im Stadtplanungsdiskurs häufiger, doch die künstlerische Gestaltung der Entscheidungsphase wird hier erstmalig unternommen. Damit verbinden sich Fragen: Welchen Mehrwert bringt es etwa, den kollektiven Entscheidungsprozess als Bestandteil des zu gestaltenden Planungsprozesses zu betrachten? Und wie wirkt die künstlerische Gestaltung von Entscheidungsprozessen sich auf die Qualität der Mitbestimmung aus?

Vorbereitung der Entscheidungsversammlung (Phase V)

Während des Projekts *JA NEIN VIELLEICHT* hat ein doppelter Präferenzbildungsprozess stattgefunden. Zum einen wurde über die Freiflächenplanung im Gängeviertel entschieden und zum anderen verschiedene Entscheidungsverfahren bewertet. Aufgrund des Forschungscharakters des Projekts und der deshalb stattfindenden Experimente hinsichtlich unterschiedlicher Abstimmungsformate war die im Folgenden beschriebene Prozessphase V sehr aufwändig. Fungieren die einzelnen hier beschriebenen Prozessphasen als Modell für einen Planungsprozess, ist an dieser Stelle mit weniger Aufwand zu rechnen.

Die Schüler_innen hatten 70 Ideen für die Freiflächengestaltung im Gängeviertel entwickelt. Jetzt sollte es nun darum gehen, diesen Ideenreichtum auf die 20 wichtigsten Vorschläge zu reduzieren, um diese mit den anderen Sanierungsbeteiligten am 17. Mai 2013 zu verhandeln. Um in der Klasse gemeinsam zu entscheiden, welche Vorschläge am wichtigsten sind, musste deshalb ein Präferenzbildungsprozess innerhalb der Klasse stattfinden. Meine bestehende Erfahrung mit Schulklassen hatte gezeigt, dass es für Drittklässler_innen nicht einfach ist, sich zu einigen, weil eigentlich immer die eigenen Entwürfe bevorzugt werden. Bei *JA NEIN VIELLEICHT* habe ich demnach einen mehrstufigen Präferenzbildungsprozess vorgenommen und diesen genutzt, um alternative

⁵⁶ Der Architekt Martin Wiedmer, der den Bereich Master und Forschung an der Hochschule Luzern leitet, hat im Feedback-Gespräch nach der ersten Versammlung am 17. Mai 2013 deutlich gemacht, dass für ihn die Entwürfe der Schüler_innen, also ihre gekneteten, gebauten, gemalten und gebastelten Vorschläge ideal seien als architektonische oder stadtplanerische Grundlage, da der Entwurf spezifisch und offen zugleich sei.

Entscheidungsverfahren auszuprobieren und zu diskutieren.⁵⁷

Der Prozess des Abstimmens soll deutlich, fälschungssicher, einfach durchführbar und effizient ablaufen (vgl. hierzu Kapitel 5.2 dieser Arbeit). Überträgt man die Kriterien von Beteiligungsverfahren mit Kindern auf den Abstimmungsprozess, kann hinzugefügt werden: Der Prozess muss überschaubar, verständlich und motivierend sein, und es müssen den Fähigkeiten und dem Gegenstand entsprechend angemessene Verfahren eingesetzt werden. Wichtig ist zudem altersunabhängig, die Abstimmungsmodalitäten und -alternativen möglichst ergebnisoffen zu gestalten. Darüber hinaus müssen sowohl die Abstimmungsfragen als auch das Verfahren gut vorbereitet werden. Hier ist der jeweilige Kontext zu beachten: Wie viele Personen stimmen ab? Kinder oder Erwachsene? Repräsentativ oder direkt? Mittels Mehrheitsverfahren oder Konsens? Zwischen wie vielen Alternativen können sie wählen? Ist es eine Abstimmung mit Ja, Nein und Enthaltung, oder gibt es weitere Optionen? Welcher Gegenstand, welches Thema steht zur Abstimmung? Jeder Kontext bedingt unterschiedliche Verfahren.

Die (künstlerische) Gestaltung der Abstimmungsprozesse als performative Handlungs- und Spielszenarien ist der zentrale Forschungsaspekt der vorliegenden Promotion. Gemeinsam mit fünf Künstler_innen⁵⁸ hatte ich daher unterschiedliche Entscheidungsverfahren entwickelt, welche nun von den Schüler_innen getestet, kommentiert und um eigene Ideen ergänzt wurden. Die Schüler_innen sollten die Praktikabilität – also die Effektivität und Genauigkeit der Auswahlprozesse – und den Spaßfaktor beurteilen sowie eigene Vorschläge für Abstimmungsverfahren entwickeln.

Das gemeinsame Abstimmen im Theaterraum haben die Kinder als spielerisch und angenehm erlebt, was sich unter anderen daran gezeigt hat, dass sie nicht wollten, dass der Prozess des internen Abstimmens endet. Erfolgreich war die klasseninterne Abstimmung insofern, als dass sich die Schüler_innen auf 20 Vorschläge einigen konnten, die für sie am wichtigsten waren. Die Vorauswahl in der Klasse konnte zudem genutzt werden, um die unterschiedlichen Tools auszuprobieren, die ich zuvor mit den Künstler_innen entwickelt

⁵⁷ Das zweistufige Präferenzverfahren funktioniert folgendermaßen: In einem ersten Schritt wird eine Gruppenpräferenz (GP) aus den individuellen Präferenzen ermittelt, demnach wird aus den individuellen Wertvorstellungen eine binäre Relation hergeleitet. Dies wird auch als Kollektive Entscheidungsregel (*KER*, *Collective Choice Rules*) benannt. In einem zweiten Schritt wird dann der besten Alternativen ermittelt. Der Vorteil des zweistufigen Verfahrens besteht darin, dass die GP aus der gesamten Alternativmenge besteht und nicht nur Informationen über die besten Elemente liefert, sondern auch über die Einordnung anderer Alternativen. Dies ist sinnvoll, wenn sich herausstellt, dass die beste Alternativen aus technischen Gründen o.ä. nicht realisiert werden können, denn dann richtet sich der Blick auf die Zweitbeste (vgl. Bossert/Stehling 1990: 75).

⁵⁸ Christine Ebeling, Daniel Caleb Thompson (*No Art Collective*), Marc Einsiedel und Felix Jung (*WE ARE VISUAL*) und Till Wolfer (*N55*). Alle Künstler_innen beschäftigen sich mehr oder weniger mit kollektiven Strukturen und der Gestaltung von (öffentlichen) Räumen. Da zudem alle in der Initiative *Komm in die Gänge* aktiv sind bzw. waren, wissen sie um die Probleme beim gemeinsamen Abstimmen.

hatte. Schon jetzt wurde klar, dass der Theaterraum und die künstlerisch gestalteten Abstimmungstools einen spielerischen Umgang mit Entscheidungsprozessen ermöglichen. Im nächsten Schritt ging es darum, alle Akteur_innen auf die Entscheidungsversammlung vorzubereiten und die Verbindlichkeiten zu aktualisieren. Diese Prozessphase ist notwendig, um die Entscheidungsbefugnis des Beteiligungsprozesses einzufordern und damit Planungs- und Entscheidungsprozess miteinander zu koppeln. Im Gegensatz zu den vorangegangenen und folgenden Prozessetappen geht es bei der Aktualisierung der Verbindlichkeiten nicht um die Gestaltung des kollektiven Entscheidungsprozesses, sondern darum, dass der Entscheidungsprozess stattfinden kann und wirkmächtige Ergebnisse hervorbringt. In diesem Zusammenhang sind die am Prozess beteiligten Erwachsenen zu informieren und auf die Versammlung vorzubereiten. Dabei hat sich folgende Erkenntnis herausgebildet: Das Versammeln der heterogenen Beteiligten stellt ein wichtiges und zugleich äußerst schwieriges Unterfangen dar. Im Versammeln selbst liegt etwas Unwahrscheinliches.⁵⁹ Denn obwohl alle relevanten Akteur_innen des Sanierungsprozesses – also das Architekturbüro Plan R, die steg sowie das Gängeviertel und dessen Baukommission – zugesagt hatten, sich am gemeinsamen Prozess zu beteiligen und sie von vorneherein schriftlich und persönlich über den realexperimentellen Charakter des Vorhabens informiert waren und diesem zugestimmt hatten, war es in der konkreten Vorbereitung schwierig, mit den zuständigen Personen zusammenzuarbeiten – der Sanierungsprozess des Gängeviertels nehme die zuständigen Akteur_innen sehr stark in Anspruch, hieß es zum Beispiel, weshalb, so die Formulierung einer Architektin, „ein Kunstprojekt mit Kinderbeteiligung hinten anstehen müsse“.

Um zu garantieren, dass die Vorschläge der Kinder auch wirklich umgesetzt werden können – was im Vorwege mit allen Sanierungsbeteiligten besprochen war –, wollte ich daher einen Vertrag mit den beteiligten Akteur_innen schließen. Dies sollte einerseits die Ernsthaftigkeit des Unterfangens den Kindern gegenüber belegen, als auch reale Verbindlichkeiten schaffen. Schließlich hatte der bisherige Prozess des Gängeviertels gezeigt, dass es nötig ist, schriftliche Abmachungen zu treffen, statt sich auf mündliche Zusagen zu verlassen. In meinem Forschungstagebuch-Eintrag vom 26. April 2013 wird der mühsame Prozess folgendermaßen beschrieben:⁶⁰

Währenddessen plage ich mich mit den Verträgen der steg und den Delegierten herum. Um das Projekt nachhaltig und dingfest zu machen, habe ich mir in den Kopf gesetzt, Verträge mit den

⁵⁹ Die Schüler_innen der Rudolf-Roß-Grundschule hatten in der Woche der Kollegpräsentation drei Vergleichsarbeiten, der Architekt Reinig war den gesamten März im Urlaub, und die Verantwortlichen von der steg waren extrem überarbeitet.

⁶⁰ Im Forschungstagebuch habe ich bemerkenswerte Momente des Forschungsprozesses festgehalten.

Beteiligten abzuschließen, um die Verlässlichkeit und Ernsthaftigkeit dieses Planungsverfahrens zu zeigen und es auch juristisch verankert zu haben. Doch nichts da. Ich habe mir nicht vorstellen können, welch Widerwillen und Abneigung bei den Delegierten entstehen würde, wenn sie nur das Wort Verträge hören. Ich habe es abgemildert, die Klauseln vereinfacht und das ganze „Absichtserklärung“ genannt und mit einer Juristin überarbeitet. Doch trotzdem weigern sich die steg sowie das Architekturbüro Plan R, eine solche Erklärung zu unterschreiben. Doch ich will diese Erklärung. Ich will sie um die nötige Ernsthaftigkeit für das Vorhaben zu haben, und ich will sie aus dramaturgischen Gründen. Eine solche Absichtserklärung gemeinsam zu unterschreiben, wäre sicherlich der beste Abschluss für die von mir geplante inszenierte Entscheidungsversammlung.

In meinem Eintrag im Forschungstagebuch habe ich ebenso einen Ausschnitt des Mailverkehrs mit den zuständigen Architekten festgehalten:

Liebe Hannah,

wir können die Absichtserklärung nicht als Büro unterschreiben, weil Planung die Abwägung vieler Interessen ist und nicht nur eine oder zwei Klassen berücksichtigt werden können. Die Klassen sollten über ihren Klassenraum bestimmen können oder die Schüler_innen über ihre Privaträume, aber sie können nicht bis 2021 Festlegungen über Dritte machen. Gerne aber nehmen wir Ideen und Hinweise auf und wägen sie mit anderen Interessen ab – aber letztlich entscheiden nicht wir als Architekten.

Mit freundlichen Grüßen

..... (Name des Architekten wird hier nicht genannt)

Meine Antwort:

Hallo,

natürlich muss ich den Widerwillen zum Unterschreiben der Absichtserklärung akzeptieren und damit dramaturgisch und inhaltlich umgehen.

„wir können die Absichtserklärung nicht als Büro unterschreiben, weil Planung die Abwägung vieler Interessen ist, und nicht nur eine oder zwei Klassen berücksichtigt werden können.“

Ich bin mir natürlich bewusst, dass die Freiflächenplanung erst am Anfang steht und die Ideen der Kinder mit den noch entstehenden Ideen und Notwendigkeiten (Müll, Fahrräder, etc.) gemeinsam funktionieren müssen (dazu gibt es deshalb auch eine Klausel). Es wäre leichter, feste Abmachungen zu treffen, wenn dieser Prozess schon weiter fortgeschritten wäre.

Bei meinem Planungsprozess werden nicht nur die Interessen von einer Klasse berücksichtigt. Die Klasse 3c (als Kindervertreter) macht Vorschläge für ein kinderattraktives Gängeviertel, welche dann von allen wichtigen Akteuren im Sanierungsprozess abgestimmt werden. D.h. die anderen Interessensvertreter haben die Möglichkeit, ihr Veto zu geben oder eigene Vorschläge zu machen.

Aber wer, wenn nicht eine spezielle Gruppe von Anwohnern (die Kinder), Vertreter der Gängeviertel-Organen, des Sanierungsbeauftragten steg, des Architekturbüros Plan R sollte sonst über die Freiflächenplanung entscheiden? Dass man mit den Ideen flexibel umgehen muss und sich auch noch Veränderungen ergeben können, steht auch in der Nutzungsvereinbarung.

„Die Klassen sollten über ihren Klassenraum bestimmen können, oder die Schüler_innen über ihre Privaträume, aber sie können nicht bis 2021 Festlegungen über Dritte machen.“

Genau dies trifft den Punkt meines Projekts: Ich finde schon, dass Kinder über mehr als ihren Klassenraum bestimmen sollten. Teilhabe und Ermächtigung sollten früh ausgeführt und geübt werden. Wer macht denn sonst die Festlegungen bis 2021???

Der Initiative "Komm in die Gänge" ging es von Beginn an um eine Stadtentwicklung von unten, um alternative Planungsprozesse, um eine Ermächtigung von Stimmen, die in gängigen Planungsprozessen nicht gehört werden. Meiner Meinung nach ist das Projekt JA NEIN VIELLEICHT ein geeignetes Modellprojekt für den Sanierungsprozess des Gängeviertels. Ich und die Kinder freuen uns schon sehr auf den 17. Mai! Ich bin mir sicher, dass es eine spannende Versammlung wird.

*Herzliche und sonnige Grüße aus dem Forschungstheater,
Hannah*

Nachdem die Beteiligten sich geweigert hatten, eine Absichtserklärung zu unterschreiben, beschloss ich, einen eigenen Vertrag mit den Kindern abzuschließen, in dem ich mich verpflichtete, mich um die Umsetzung der Vorschläge zu kümmern. Insbesondere aufgrund dessen, dass zwischen Freiflächenplanung und Umsetzung sicherlich Jahre vergehen könnten, sollte garantiert werden, dass die Vorschläge der Kinder realisiert werden.⁶¹

An dieser Stelle zeigte sich, dass der Kunstbezug die Vorbereitung einer Entscheidungsversammlung auch eher erschweren als begünstigen kann. Die künstlerische Behauptung und Selbstermächtigung, einen wirksamen Entscheidungsprozess als Laie organisieren zu können, wurde durch die *Powerholder* erheblich eingeschränkt. Das Unterfangen wurde offensichtlich nicht als ernstzunehmend, sondern als Kunstprojekt betrachtet. Suggestiert wurde, dass man im Zuge der „Narrenfreiheit der Kunst“ alles machen darf, solange sich dies nicht auf die realen Machtzusammenhänge auswirkt.⁶² Mit Blick auf den Sanierungsprozess des Gängeviertels kann man fragen, ob die negativen Erfahrungen, die bei *JA NEIN VIELLEICHT* mit den Grenzen des Beteiligungsprozesses gemacht wurden, mit dem künstlerischen Charakter des Projekts zusammenhängen oder ob es eher an dem Beteiligungsverfahren selbst liegt. Kann man dem Paradox der Partizipation – also dem Umstand, dass Beteiligung zwar gewünscht ist, während ein Mitentscheiden nicht gewollt wird –, entfliehen (siehe hierzu Kapitel 2.4 dieser Arbeit)?

Nachdem schließlich Wege gefunden wurden, um mit den äußeren Bedingungen der Entscheidungsfindung umzugehen, werden in den folgenden Schritten konkrete Handlungen ausgeführt, die zur Entscheidungssituation führen. Unabhängig davon, ob man eine Versammlung mit Entscheidungsauftrag künstlerisch gestaltet oder nicht, spielt zum Beispiel die Vorbereitung des Versammlungsraums eine wichtige Rolle: Welche Objekte, Sitzgelegenheiten, Beleuchtung und technische Ausstattung vorhanden sind, beeinflusst die

⁶¹ Die Absichtserklärung ist als Anhang 1 dieser Arbeit beigelegt.

⁶² Der verantwortliche Architekt von Plan R hatte von Beginn an verbal große Begeisterung gegenüber meinem Vorhaben geäußert. Seine Unterstützung und Begeisterung galt jedoch anscheinend viel mehr der Teilhabe der Kinder und dem künstlerischen Bezug des Projekts, als seinem realitätsverändernden Anspruch. Anders lässt sich kaum erklären, dass er persönlich keine Zeit für Vorbereitungstreffen hatte, absolut gegen eine verbindliche Regelung war und nicht selbst erschienen ist, sondern eine jüngere Kollegin zur Entscheidungsversammlung schickte.

Versammlungs- und damit auch Entscheidungsqualität (siehe Kapitel 2.2.2 dieser Arbeit). Obwohl der Fokus von *JA NEIN VIELLEICHT* auf der Gestaltung der Abstimmungsmomente lag, wurde für die Versammlung am 17. Mai 2013 die gesamte Entscheidungssituation künstlerisch gestaltet: Der Bühnenraum des Forschungstheaters wurde mit Elementen von Plenarräumen und Theaterräumen eingerichtet. Der gesamte Theaterraum war mit einem ovalen roten Teppich ausgelegt, um den die Zuschauer_innen auf Stühlen und Kissen Platz nehmen konnten (siehe Abbildung 7).⁶³ Statt einer Aufteilung in Bühne und Zuschauer_innenraum wurde demnach die kreisrunde Anordnung innerhalb eines typischen Plenarsaals gewählt, da diese räumliche Anordnung am ehesten eine gleichberechtigte Kommunikationsstruktur ermöglicht. An der einen Stirnseite des Ovals wurden die Entscheidungsebene (siehe Abbildung 8) und fünf goldene Bürostühle platziert. Auf der anderen Seite wurde ein Baugerüst errichtet, auf dem der Protokollplatz samt Livekameraaufbau sowie eine Projektionsfläche aus Nesselstoff Platz fanden. Die Anordnung der Stühle, das Rednerpult und die Projektionsfläche stellten Elemente eines Versammlungsraums dar – der rote Teppich, die goldenen Stühle, die Scheinwerfer und Leuchtstoffröhren verwiesen auf den theatralen Zusammenhang. Zudem sind die technischen Möglichkeiten des Theaters vielfach verwendet worden, beispielsweise Licht, Videoprojektionen und Sound.

Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass die Vorbereitung einer Entscheidungsfindung Zeit und Kraft kostet, weshalb es wichtig erscheint, diese Phase nicht zu unterschätzen und genügend Kapazitäten einzuplanen. Um eine Entscheidung vorzubereiten, sollte gemeinsam mit den Beteiligten eine Vorauswahl aus Alternativen stattfinden. Wenn keine Vorauswahl notwendig ist, sollten die Alternativen, die zur Disposition stehen, ordentlich herausgearbeitet und eine für diese geeignete Präsentationsform gewählt worden sein. Ebenso muss die für die Entscheidungen nötige Informationsvermittlung vorbereitet werden. Außerdem müssen die Verbindlichkeiten aktualisiert werden, die der bevorstehenden Entscheidung zugrunde liegen.

Darüber hinaus muss die Entscheidungsversammlung selbst vorbereitet werden. Hierfür ist es notwendig, einen Raum zu gestalten sowie den Ablauf der Versammlung zu planen. Die Tagesordnungspunkte können von allen Beteiligten eingesammelt oder von der_in Initiator_in bzw. der Initiatorengruppe gesetzt und rechtzeitig mitgeteilt werden.⁶⁴ Die

⁶³ Diese Raumsituation hatte das Forschungstheater beim Projekt *Die Kinderbank* zum ersten Mal ausprobiert und festgestellt, dass diese recht klassische Versammlungsformation sehr geeignet ist, um eine Versammlung der Aktionär_innen der Kinderbank abzuhalten und eine interaktive Präsentation durchzuführen.

⁶⁴ Ein detaillierter Leitfaden für den Prozessverlauf von Abstimmungen findet sich in dem Buch *Kleine Abstimmungsfibel. Leitfaden für die Versammlung* von Wolfgang Ernst (2011). Im Gegensatz zu der hier

Einberufung und Einladung zur Versammlung muss natürlich möglichst frühzeitig erfolgen.⁶⁵ Ferner ist die Auswahl und Vorbereitung von geeigneten Entscheidungsverfahren unabdingbar für das Gelingen einer Entscheidungsversammlung. Will man, wie hier geschehen, eine künstlerisch gestaltete Versammlung kreieren, sollte man für die Gestaltung des Raums, der Abstimmungsverfahren, der Protokollsituation und der Informationsvermittlung genügend Zeit einplanen.

Es ist wichtig, im ersten Schritt die Entscheidungsversammlung einzufordern und diese räumlich und personell vorzubereiten. In einem zweiten Schritt kann dann der Entscheidungsprozess als solcher gestaltet werden, und zwar unter anderem dahingehend, dass die Machtbefugnisse in diesem Prozess durch Verkörperung deutlich sichtbar und erfahrbar werden. Die Gestaltung einer Entscheidungsversammlung ist kontextabhängig auf den jeweiligen Entscheidungsgegenstand und der Personenkonstellation zugeschnitten.

Die Entscheidungsversammlung (Phase VI)

Der Höhepunkt der Projektphase ist die Entscheidungsversammlung.

Freitag, der 17. Mai 2013, 16 Uhr: Eine besondere Sitzung findet im Forschungstheater statt. Versammelt haben sich Kinder, Stadtplaner_innen, Architekt_innen, Aktivist_innen aus dem Gängeviertel, Wissenschaftler_innen, Eltern und Künstler_innen. Auf der Tagesordnung des Plenums steht die Freiflächenplanung für Kinder im Gängeviertel. Die dritte Klasse der Rudolf-Roß-Grundschule hat in einem künstlerischen Planungsprozess 20 Ideen für die Freiflächenplanung des Gängeviertels entwickelt. Nun geht es um die Entscheidung: Welcher dieser Vorschläge wird baulich realisiert? Um diesbezüglich zu einem Ergebnis zu kommen, müssen sich alle relevanten Akteur_innen der Sanierung versammeln und abstimmen. Da sich die Entscheidungen auf ein reales Bauvorhaben beziehen, in dem die unterschiedlichen Interessen der (zukünftigen) Anwohnenden (VV), der Nutzer_innen (die Kinder), der Architekt_innen (Plan R und steg) sowie der Investierenden (steg als Bevollmächtigte der Stadt) berücksichtigt werden müssen, sollen die Entscheidungen von einem Delegierten der jeweiligen Institution bzw. Gruppe getroffen werden. Eine Vollversammlung mit basisdemokratischer Entscheidungsstruktur schien allein aufgrund der vielen Personen, die den Gruppen angehören, nicht realisierbar

erfolgten Beschreibung und Analyse bezieht sich dieser „How To“-Ratgeber ausschließlich auf formale Abstimmungsverfahren in Vereinen, weshalb das Buch für städtische Beteiligungsprozesse sowie die Abstimmung auf einer Vollversammlung nur bedingt hilfreich ist.

⁶⁵ Die Einladung für die Entscheidungsversammlung am 17. Mai war bereits ganz zu Beginn bei der Mobilisierungsphase erfolgt. Wenn man Schulklassen und vielbeschäftigte Architekt_innen und Stadtplaner_innen versammeln möchte, ist es wichtig, die Disponierung der Versammlung sehr rechtzeitig vorzunehmen.

und dem Gegenstand nicht angemessen. Denn die zu treffenden Entscheidungen unterliegen zahlreichen rechtlichen und baulichen Bedingungen, die auch im Entscheidungsverfahren repräsentiert werden sollen und ein Expertenwissen voraussetzen, welches bei den Delegierten der jeweiligen Gruppen vorhanden ist. Die Delegierten – eine Vertreterin der steg, eine Vertreterin des Architekturbüros Plan R, ein Vertreter der Bauko des Gängeviertels und eine Delegierte der Vollversammlung des Gängeviertels sowie ein Klassensprecher der 3c – wurden im Versammlungsraum auf goldenen Bürostühlen platziert und waren dadurch deutlich als entscheidende Akteur_innen erkennbar. Die Sanierungsbeteiligten (die übrigen Kinder und Gängeviertel-Aktivist_innen) und die Gäste bzw. Zuschauer_innen hingegen saßen gemeinsam im Plenarkreis und waren demnach hinsichtlich ihrer Rollen nicht voneinander zu unterscheiden. Die Gäste waren Eltern, Kolleg_innen, Interessierte, Architekt_innen, Wissenschaftler_innen und Freund_innen. Das so zusammengesetzte Publikum konnte nicht unmittelbar an den Entscheidungsprozessen teilhaben, diese jedoch durch Kommentare und Stimmungsbilder beeinflussen. Auch im Falle einer Pattsituation unter den Delegierten sollte die Versammlung befragt werden. Verschiedene Entscheidungsverfahren kamen zum Einsatz. Experimentiert wurde mit einer Entscheidungsplattform, die wie eine Art runde Wippe funktionierte, mit Bodenfeldern, auf denen einzelne Optionen mithilfe eines Scheinwerfers markiert wurden, mit Laserpointern, Bürostühlen und dimmbaren Leuchtstoffröhren (siehe Abbildung 10 und 11). Die genaue Beschreibung und Auswertung des Entscheidungsdesigns wird in Kapitel 3.2.2 unternommen.

Die Entscheidungssituationen waren die zentralen Momente der Versammlung.

Ein Beispiel:

(Eva legt ein Bild von der Schier's Passage hin)

Arthur (stellt sich ans Rednerpult): Früher wurde die Schier's Passage „Eierhof“ genannt, und wir nennen sie auch noch so, weil die Steine unter dem Teer so aussehen wie Eier. Wir wünschen uns fürs Gängeviertel einen Hühnerstall, weil wir Tiere alle sehr gerne mögen. Aber man bräuchte natürlich auch eine Person, die sich um die Hühner kümmert und ihnen was zu essen gibt. Das Futter könnte man von dem Geld kaufen, was man mit den Eiern verdient.

Lana und Farah: Wir wollen gerne eine Ausleihe haben. In der Ausleihe gibt es Fahrräder, Dreiräder, Hula-Hoop-Reifen, Bälle, Springseile, Sandsachen und vieles mehr. Man gibt Pfand ab, wenn man sich etwas ausleiht.

Mani: Wir wünschen uns eine Seilbahn, die fährt vom Eierhof bis zum Fabrikdach. Sie soll Menschen, Haustiere, Koffer und Möbel wegtransportieren. Der Boden soll platt werden, damit die Sachen nicht runterfallen und die Farbe soll grün blau und gestreift sein.

Hannah am Rednerpult: Wir kommen zur allerersten Abstimmung.

(Jingle)

Ich bitte die Delegierten, sich auf der Entscheidungsebene zu platzieren.

Soll im Gängeviertel ein Hühnerstall entstehen? Ja, Nein oder vielleicht.

(Entscheidungsmusik setzt ein. Die Delegierten bewegen sich bis zum Ende der Musik auf der Entscheidungsebene.)

Hannah: Thies, würdest du von dem Hochsitz aus das Ergebnis benennen?⁶⁶

Drei Personen stehen auf JA und Zwei auf VIELLEICHT. Da wir hier mit einfachen Mehrheitsprinzip abstimmen, wurde entschieden: Der Hühnerstall soll im Gängeviertel entstehen.

Wir kommen zur nächsten Abstimmung: Soll im Gängeviertel eine Ausleihe entstehen?

(Entscheidungsmusik setzt ein. Die Delegierten bewegen sich bis zum Ende der Musik auf der Entscheidungsebene.)

Hannah: Zwei stehen auf VIELLEICHT, zwei auf JA, und Eine Person steht auf NEIN. Es ist also unentschieden und das Plenum wird befragt: Bitte nehmt den Leuchtstoffröhrendimmer in die Hand und entscheidet JA, NEIN oder VIELLEICHT.

Ok, ein eindeutiges Ergebnis: Die Spielzeugausleihe soll entstehen.

Wir kommen zur dritten Abstimmung: Soll im Gängeviertel eine Seilbahn entstehen. (dasselbe Prozedere – anderes Ergebnis: Eine Seilbahn soll nicht entstehen.)

Hannah: Vielen Herzlichen Dank.

Gibt es Fragen oder Anmerkungen oder Diskussionsbedarf?

Innerhalb der einstündigen Versammlung wurde über die 20 Vorschläge der Kinder mithilfe von fünf Verfahren abgestimmt. Zum Ende der Versammlung stand fest, welche der Vorschläge baulich oder organisatorisch realisiert werden sollten, und in welcher Präferenzordnung die Umsetzung zu erfolgen hat: In der Schier's Passage soll es demnach einen Hühnerstall und eine Spielzeugausleihe geben. Im Druckereiwäldchen sollen eine Kletterwand und ein Gängeviertelgarten entstehen. Eine Flagge und Blumen sollen auf dem Fabrikdach installiert werden, gewünscht wurde dort zudem ein Planschbecken (die Schwierigkeiten, dies umzusetzen, wurden in der Vorstellung diskutiert). Eindeutige Zustimmung erfuhr die Idee einer Tanzbärenskulptur auf dem Dach des Kutscherhauses und eines Kletterturms auf der Brache. Dort soll zudem eine begehbare Eule (wahrscheinlich als Inflatable) realisiert werden. Die Versammlung am 17. Mai 2013 brachte demnach ganz konkrete Ergebnisse für die Freiflächenplanung hervor. Am Ende der Versammlung sollten die Versammelten ihr Votum zu meiner Forschungsfrage abgeben:

⁶⁶ Der Fotograf Thies Rätzke saß für seine Aufnahmen auf einem Hochsitz und hatte so die beste Sicht auf die Entscheidungsebene und die Abstimmungsergebnisse.

Glaubt ihr, dass andere Abstimmungspraktiken Versammlungen und das gemeinsame Entscheiden lustvoller und motivierender machen? Bitte stimmen sie ab, indem sie den JA NEIN VIELLEICHT Sticker auf die jeweilige Fläche der Entscheidungsebene kleben.

Das Ergebnis war: NEIN: 4 Stimmen, VIELLEICHT: 11 Stimmen, JA: 39 Stimmen. Demnach wurde von den meisten Anwesenden das Experimentieren mit alternativen Entscheidungsverfahren als positiv bewertet. Diese Momentaufnahme zeigt die unmittelbare Reaktion der Versammlungsteilnehmer_innen auf die gestalteten Abstimmungsformate. Inwiefern dieses Befragungsergebnis allgemein aussagekräftig ist, bleibt dahingestellt, da die sehr euphorische Stimmung am Ende der Versammlung, die künstlerischen Mittel und die beeindruckende Leistung der Kinder wahrscheinlich einen direkten positiven Einfluss auf die Anwesenden hatten. Ungeachtet dessen, ob diese Abstimmung als valides Ergebnis hinsichtlich meiner Forschungsfrage zu benutzen ist, zeigt es eindeutig ein direktes Stimmungsbild der Versammlung auf, welches sich auch anhand des Applauses und anderer akustischer Eindrücke bestätigte: Die künstlerische Gestaltung des Raums, der Abstimmungsmomente und der Vermittlungssituationen haben offenbar dazu geführt, dass die Versammlung als spannend, lustvoll und inhaltlich inspirierend empfunden wurde. Eine ausführliche Analyse der einzelnen künstlerischen und performativen Elemente wird in Kapitel 3.3. dieser Arbeit unternommen.

Umsetzung der Entscheidungen (Phase VII)

Erst mit der Umsetzung der getroffenen Entscheidungen zeigt sich, inwiefern ein Beteiligungsprozess erfolgreich war. Diese Phase konnte bei *JA NEIN VIELLEICHT* noch nicht vollzogen werden, denn die Freiflächen können erst gestaltet werden, wenn ein Großteil des Viertels saniert ist – bis die Sanierung abgeschlossen ist werden viele Freiflächen als Baustelleneinrichtung genutzt. Wie in Kapitel 3.1 erörtert wurde, ist die zeitliche Distanz zwischen Planung und Umsetzung zwar problematisch, die Freiflächenplanung und deren Zeitpunkt jedoch der ideale Rahmen für das hier vorliegende Forschungsprojekt. Die zeitliche Lücke wurde den Kindern immer wieder erklärt, damit sie nicht enttäuscht sein würden, dass ihre Vorschläge nicht direkt realisiert werden. Zu dem Zeitpunkt in welchen das Projekt *JA NEIN VIELLEICHT* stattfand, war noch nicht absehbar, dass es aufgrund von Konflikten zwischen den Sanierungsbeteiligten zu einem mehrjährigen Baustopp kommen wird, und die zeitliche Lücke sich demnach verlängert.⁶⁷ Inwiefern künstlerische Methoden und Strategien in dieser Phase eine Rolle spielen

⁶⁷ Aktuell, im Juni 2018, finden Verhandlungen zwischen den Sanierungsbeteiligten statt, und die Sanierung soll voraussichtlich Ende 2018 bzw. Anfang 2019 wieder aufgenommen werden.

können, bleibt aufgrund dessen, dass diese Phase noch nicht durchgeführt werden konnte, spekulativ.

Ein wichtiges Referenzprojekt für *JA NEIN VIELLEICHT* ist das in dieser Arbeit bereits zitierte Projekt Park Fiction, weshalb ich am 18. März 2013 einen der Initiatoren befragt habe, was in der Umsetzungsphase beachten werden muss. Laut Christoph Schäfer ist die Umsetzungsphase bei Park Fiction suboptimal gelaufen, weil in dieser Phase weder Geld noch Zeit vorhanden gewesen seien. So sei lediglich unter diesen Bedingungen Machbares umgesetzt worden – auf Kosten einer heterogenen ästhetischen Umsetzung.

„Die Entwürfe der *kollektiven Wunschproduktion* werden realisiert – jedoch nicht ohne Einschränkungen. Es zeigt sich gerade jetzt in der Realisierung, dass die behördliche Mühle die utopisch anmutenden Detailplanungen stark beschädigt hat. Sicherheitsbedenken, TÜV-gerechte Umsetzung der einzelnen Elemente und die fehlende Finanzierung für einige besonders kühne Wünsche haben nach und nach den Gesamtentwurf verändert. Dass an vielen Details gespart und modifiziert werden musste, erweist sich als Hürde für die Außenwahrnehmung des Parks als Resultat eines vielfältigen kollektiven Planungsprozesses“ (Wieczorek 2005: 141).

Man sollte deshalb im Voraus sowohl Gelder als auch Kapazitäten für diese wichtige Realisierungsphase einplanen bzw. sichern und auf eine dem Erscheinungsbild nach heterogene Umsetzung bestehen. Sicherlich zeigt sich anhand der Erfahrung von Park Fiction und auch *JA NEIN VIELLEICHT*, wie wichtig es ist, dass Akteur_innen bzw. Initiator_innen in dieser Phase kontinuierlich die Interessen der Beteiligten vertreten und sie gegen Sachzwanglogiken durchsetzen. Ohne dieses Engagement ist eine Umsetzung sehr unwahrscheinlich.⁶⁸ Die Forschungserkenntnisse des Projekts *JA NEIN VIELELICHT* sollen im Folgenden erörtert werden.

3.2 Die Performanz des Entscheidens. Zusammenfassung der Ergebnisse von *JA NEIN VIELLEICHT*

Während des Projekts *JA NEIN VIELLEICHT* wurde ein mehrphasiger Planungs- und Entscheidungsprozess vollzogen. Da das Projekt auch als Experimentalanordnung für die in dieser Arbeit vorliegende Forschungsfrage fungiert, sollen im Folgenden die einzelnen Erkenntnisse zusammengefasst und vertieft werden, die sich aus der Durchführung ergeben

⁶⁸ Nur wenn ich mich in den kommenden Jahren dafür einsetze, dass die Vorschläge der Kinder realisiert werden, wird dies auch geschehen. Da ich zu Beginn des Projekts wusste, dass ich mein Engagement für das Gängeviertel weiter fortführen will, konnte ich diese langfristige Verantwortung übernehmen. Ohne den Rückhalt, den ich für das Projekt im Verein und der Genossenschaft des Gängeviertels habe, hätte ich eine solche Verbindlichkeit nicht eingehen können. Inwiefern die Umsetzung der Kinderentwürfe aus den städtischen Sanierungsgeldern gezahlt wird, bleibt abzuwarten. Da es hierzu jedoch gesetzliche Bestimmungen gibt, bzw. ein bestimmter Prozentsatz der Sanierungsgebietsgelder für eine kinderattraktive Freiflächennutzung verwendet werden muss, besteht die Hoffnung, dass man die finanzielle Unterstützung einfordern kann.

haben. Hierfür ist es notwendig, die einzelnen Prozessphasen des Projekts und ihr Verhältnis differenziert zu betrachten: Welche Erkenntnisse hinsichtlich von Teilhabe an öffentlichen Planungsprozessen lassen sich anhand des Verhältnisses von Planungs- und Entscheidungsphasen festhalten? Welche Rolle spielt hierbei die künstlerische Gestaltung, und inwiefern ist es sinnvoll, die performative Dimension von Abstimmungsverfahren als Gestaltungsoption zu begreifen?

3.2.1 Planungs- und Entscheidungsprozess zusammen denken

Beim Projekt *JA NEIN VIELLEICHT* sind innerhalb von zehn Monaten sechs Projektphasen vollzogen worden. Die letzte Phase, die Umsetzungsphase, steht in ihrer Durchführung noch aus. Während die ersten vier Phasen – die Mobilisierung, die Nachbarschafts- und Ortsbegehungen, die Planungsmethode Modellbau sowie die Sammlung und Darstellung aller Planungsvorschläge – Bestandteil des Planungsprozesses sind, findet in den Phasen fünf, sechs und sieben der Prozess des gemeinsam Entscheidens statt, also bei der Vorbereitung der Entscheidungsversammlung, der Versammlung selbst sowie bei der Umsetzung der Ergebnisse der Entscheidungsversammlung.

Künstlerisch gestaltete Beteiligungsprozesse (Phasen eins bis vier) stellen nichts Neues dar. Innerhalb des Beteiligungsdiskurses gibt es einige Beispiele dafür, wie man – mit Kindern oder ohne – öffentliche Partizipationsprozesse künstlerisch gestaltet. In Hamburg stellt die Planungsarbeit an Park Fiction ein prominentes und spezielles Beispiel für eine gelungene künstlerische Planungswerkstatt dar.⁶⁹ Bei Park Fiction wurde durch aktivistische Gemeinwesensarbeit entgegen den neoliberalen Verwertungs-ideen für die Fläche mit künstlerischen Planungstools ein öffentlicher Park geschaffen (vgl. Wiczorek 2005: 5). Obwohl es viele Veranstaltungen, Symposien und Projekte gibt, die sich mit künstlerisch-urbanen Planungsmethoden beschäftigen, stellt Park Fiction eine Ausnahme dar, da das Projekt wirklich realisiert wurde und nachhaltige Effekte hat, während ansonsten, so die Analyse von Barbara Holub, der Einfluss von künstlerisch-urbanen Praktiken auf die Stadtplanung häufig nur marginal sei (Holub 2015: 7).

Anhand der ersten vier Planungsphasen des Projekts *JA NEIN VIELLEICHT* können künstlerische Strategien als Tool für einen möglichst integrativen und egalitären Planungsprozess abgeleitet werden, die sich auf andere öffentlich-urbane Planungsprozesse übertragen lassen. Der Fokus dieser Arbeit liegt jedoch auf dem Verhältnis von

⁶⁹ Eine lesenswerte Analyse und Beschreibung dieses Prozesses findet sich in der Masterarbeit von Wanda Wiczorek (2005): *Park Fiction. Analyse eines selbstorganisierten Planungsprozesses zwischen Kunst, Gemeinwesensarbeit und Urbanismuskritik*.

Partizipation und Entscheidungsprozess, da das kollektive Aushandeln von Ideen, Wünschen und Interessen auch zu wirkmächtigen Ergebnissen führen soll.

Das gemeinsame Abstimmen gilt im Allgemeinen nicht als essentieller Bestandteil eines Beteiligungs- und Planungsprozesses. Vorhandene Projektbeschreibungen wie von Gernert und Hart oder Beschreibungen von Park Fiction beziehen sich meist nur auf den Planungs-, und nicht auf den Entscheidungsprozess. Obwohl beispielsweise Gernert und Hart explizit formulieren, dass Mitbestimmung sich dadurch auszeichnet, dass Entscheidungen gemeinsam getroffen werden, wird die Frage, wie dies geschehen soll, nicht behandelt. Lassen sich scheinpartizipative Beteiligungsprozesse verhindern, in dem das kollektive Entscheiden als wichtiger Bestandteil eines Planungsprozesses betrachtet wird?

Der Entscheidungsprozess wird in der Literatur zu partizipativen Beteiligungsprozessen meist weder beschrieben, noch wird er künstlerisch oder in einer anderen Form gestaltet. Es ist nicht unüblich, dass Vorschläge für ein Vorhaben (ein Park, ein Gebäude, ein Spielplatz etc.) eingesammelt werden und dann ein Expertengremium eigenmächtig die geeignetsten Vorschläge auswählt und verwirklicht. Abstimmungsprozesse tauchen im Diskurs zur partizipativen Stadtentwicklung meist nur dann auf, wenn diese offensichtlich manipulativ und falsch durchgeführt werden, so beschreibt etwa Sherry R. Arnstein in *A Ladder of Citizen Partizipation* folgenden Vorfall:

“Spitz told the 300 residents that this huge meeting was an example of participation in planning. To prove this, since there was a lot of dissatisfaction in the audience, he called for a ‘vote’ on each component of the proposal. The vote took this form: ‘*Can I see the hands of all those in favor of a health clinic? All those opposed?*’ It was a little like asking who favors motherhood“ (Arnstein 1969: 220).

Im kritischen Diskurs zur Partizipation lassen sich viele Beispiele für den manipulativen Gebrauch von Abstimmungen finden. *JA NEIN VIELLEICHT* hatte den Anspruch, auf Stufe 7 des Stufenmodells der Partizipation nach Gernert und Hart verortet zu werden (vgl. hierzu Kapitel 2.4 dieser Arbeit). Auf dieser Stufe ist unter anderem relevant, dass alle Entscheidungen gemeinsam getroffen werden. Beispiele einer Gestaltung solcher Entscheidungsprozesse finden sich jedoch kaum. In dieser Lücke setzt das Projekt *JA NEIN VIELLEICHT* an. Es geht darum, die künstlerische Methodik nicht nur in Phase eins bis vier, sondern bis zur Festlegung des Entscheidungs- und Planungsprozesses durchzuziehen (Phasen fünf bis sieben) und den Entscheidungsprozess selbst künstlerisch zu gestalten. Indem man das gemeinsame Entscheiden als Handlung erfahrbar macht, soll ein wirklich demokratischer Beteiligungsprozess ermöglicht werden. Ein Ergebnis der Forschung ist, dass es notwendig ist, den Entscheidungsvorgang als Teil der Planung zu

begreifen, wenn die Beteiligung von unterschiedlichen Akteur_innen gewollt ist.

Die nicht funktionierende Beteiligungsstruktur innerhalb des Sanierungsprozesses des Gängeviertels stellt für die Initiative ein gravierendes Problem dar, welches zu Konflikten zwischen Initiative und Stadt geführt hat.⁷⁰ Bei der Sanierung des Gängeviertels agiert die Baukommission des Gängeviertels gemeinsam mit der steg und dem Architekturbüro Plan R. Dieses Konstrukt und die Beteiligung des Gängeviertels am Bauprozess ist in dem Kooperationsvertrag zwischen der Freien und Hansestadt Hamburg und dem Gängeviertel niedergeschrieben (vgl. Freie und Hansestadt Hamburg/Verein Gängeviertel e.V./Gängeviertel Genossenschaft 2010 eG 2011). Doch diese vertragliche Regelung ist insofern nicht ausreichend, da die Begriffe Beteiligung und Partizipation unterschiedlich ausgelegt werden. Die Probleme hinsichtlich der Beteiligungsstruktur entstehen durch die sehr asymmetrischen Machtverhältnisse: Eigentümer_innen (steg für die Stadt) und das Architekturbüro Plan R arbeiten in Vollzeit an der Sanierung, während die Baukommission des Gängeviertels ehrenamtlich agiert und deswegen langsamer und ineffektiver ist. Die steg hat für die Zeit der Sanierung eigentumsähnliche Rechte von der Stadt Hamburg übertragen bekommen und hat dadurch die Entscheidungshoheit, während die Initiative keinerlei eigentumsrechtlichen Anspruch am Quartier hat.⁷¹ Sind die Bedingungen hinsichtlich der Kapazitäten Zeit und Geld sowie der Handlungsoptionen zwischen den Kooperationspartnern nicht ausgeglichen, ist ein Verhandeln auf Augenhöhe schwierig, und partizipative Prozesse werden zu Machtkämpfen:

„Wenn sich auch heute Politiker_innen gerne als Fürsprecher_innen des Parks in Szene setzen (wie die versuchten Aneignungen in Eröffnungsreden der letzten Jahre belegen), zeigt die Geschichte von ‚Park Fiction‘, dass die Realisierung des Parks nicht in freundschaftlichen Gesprächen am runden Tisch vereinbart wurde, sondern mit strategischem und taktischem Vorgehen erkämpft wurde“ (Wiezcorek 2005: 80).

Die Beschreibung von Wiezcorek macht deutlich, dass es sehr unterschiedliche Auffassungen darüber gibt, wie Beteiligungsprozesse zu beurteilen sind. In dieser Arbeit wird vorgeschlagen, die Existenz eines Entscheidungsprozesses als valides Kriterium zu nutzen: Werden gemeinsame Entscheidungen getroffen und umgesetzt oder nicht?

⁷⁰ Es hat sich gezeigt, dass auch der Sanierungsbeirat des Sanierungsgebietes des Gängeviertels nicht die Verbindlichkeit und Wirksamkeit hat, die diesem Beteiligungsinstrument zu Beginn zugesagt wurde. Am 23. Februar 2015 ist der Vorstand des Sanierungsbeirates zurückgetreten, da der Vorstand des Sanierungsbeirates dieses Instrument nicht als sinnvoll, sondern im Gegenteil als nicht-förderlich für den gemeinsamen Sanierungsprozess empfanden. Siehe hierzu die Presserklärung vom 24. Februar 2015 (Gängeviertel 2015a) und den Sondernewsletter vom 5. März 2015 (Gängeviertel 2015b).

⁷¹ Eine Baukommission, in welcher die professionelle Arbeit entlohnt wird, ist einer der Forderungen der Initiative, um den Baustopp zu beenden und die Sanierung des Gängeviertel fortzuführen.

3.2.2 Zur Gestaltung von Entscheidungsprozessen. Konkrete Ergebnisse zu den neuen Abstimmungsverfahren

Da die Besonderheit des Projekts *JA NEIN VIELLEICHT* darin besteht, dem Planungsprozess einen gestalteten Entscheidungsvorgang zur Seite zu stellen, sollen im Folgenden diesbezügliche Erkenntnisse und Ergebnisse erörtert werden.

Obwohl ich die einzelnen Abstimmungsverfahren im Vorfeld mit den Kindern ausprobiert hatte, war ungewiss, ob sie den Realitätstest bestehen würden. Insofern stellte die Versammlung am 17. Mai 2013, während der die Verfahren live getestet wurden, die Premiere des Entscheidungsdesigns da. Besonders in den Momenten, in denen etwas nicht reibungslos funktioniert hat – zum Beispiel die Bedienung der Neonröhren oder die Bedeutung der Option *Vielleicht* – wurde der experimentelle Charakter der Anordnung deutlich. In dieser gemeinsamen Forschung gab es unmittelbare Reaktionen (etwa großes Gelächter bei den Laserpointern) oder die Wiederholung eines Stimmungsbildes aufgrund von Unklarheit (zum Beispiel bei der Verwendung der Neonröhren), aber auch intervenierende Kommentare aus dem Plenum.

Die Stimmung während der Versammlung, die Reaktion der Beteiligten und der Besucher_innen, sowie das am nächsten Tag abgehaltene Nachgespräch haben gezeigt, dass die Versammlung als interessant, unterhaltsam und inspirierend empfunden wurde. Die einzelnen Abstimmungsverfahren wurden unterschiedlich bewertet. Während das Abstimmen mittels Bodefeldern und Laserpointern als sehr dynamisch erlebt wurde, zeigte sich, dass die Entscheidungsebene wie auch das Abstimmen per Licht mithilfe von Neonröhren weiterentwickelt werden müssen. Die Kinder waren begeistert von der Entscheidungsebene, sie war jedoch nicht ideal für die Darstellung der Ergebnisse, da man von der Seite nicht sehen konnte, wer sich wie positionierte. Dies ist ein wichtiger Punkt, hat sich hier doch gezeigt, dass das Faszinierende beim Beobachten des Entscheidungsprozesses nicht nur das Ergebnis an sich ist, sondern auch die Möglichkeit, den Beteiligten beim Zögern oder Entscheiden zuzuschauen.⁷² Durch das gemeinsame Agieren, die gemeinsame Bewegung im Raum, die Bedienung der Leuchtstoffröhren etc. war die Anteilnahme des Plenums sehr hoch. Indem Entscheiden als gemeinsame Handlung inszeniert wurde, entstand eine Situation, die die Teilhabe aller begünstigt.

Die Juristin Carmen Thiele betont die Bedeutung von Entscheidungsverfahren, obwohl diese oft langweilig seien: „Regeln und Verfahren zur Entscheidungsfindung erscheinen zunächst wenig dramatisch, wegen ihres tatsächlichen Einflusses auf Entscheidungen leugnet jedoch kein Jurist ihre Bedeutung“ (Thiele 2008: 605). Die Forschung über

⁷² Das Zögerliche und die Handlung des Umentscheidens spielen auch bei digitalen Abstimmungsverfahren eine interessante Rolle und werden in Kapitel 5.2 dieser Arbeit erörtert.

alternative Entscheidungsformate und das Projekt *JA NEIN VIELLEICHT* haben gezeigt: Entscheidungsverfahren müssen nicht langweilig sein. Während der Entwicklung der diversen Abstimmungsvorgänge und -objekte hat sich herausgestellt, dass es nicht leicht ist, neue Entscheidungsverfahren zu entwickeln, die nicht nur ihrem Sinn nach ähnlich zu den gängigen Verfahren funktionieren. Gesucht wurde nach Verfahren, Bewegungen und Zeichen, die im Vergleich zum einfachen Handheben einen Vorteil mit sich bringen. Die Kinder hatten vorgeschlagen, dass man anhand von Gesten bzw. Bewegungen abstimmen sollte, zum Beispiel mit Sich-auf-den-Boden-Legen für *Ja* (siehe Abbildung 9). Den Delegierten beim Ausführen der unterschiedlichen Bewegungen zuzusehen, war szenisch interessant. Doch eigentlich wurden lediglich Gesten ausgetauscht: Statt wie üblich die Hand zu heben, legte man sich auf den Boden. Im Gegensatz zu diesem Verfahren hatten die anderen Entscheidungsvorgänge noch einen anderen Effekt. Die Entscheidungsebene zum Beispiel war nicht nur reizvoll, weil sie Spaß machte, sondern auch, weil sich hier das Gewicht der einzelnen Stimmen zeigte. Obwohl alle formal das gleiche Stimmgewicht hatten, nämlich jeder eine Stimme, konnte ein Kind alleine nicht bewirken, dass die Wippe sich auf die von ihm gewählte Seite (*Ja*, *Nein* oder *Vielleicht*) neigte, weil ein Kind nicht genug Körpergewicht hat. Zudem waren alle Delegierten auf der Entscheidungsebene aufeinander angewiesen. Wenn eine Person ruckartig die (Entscheidungs-)ebene verlassen hätte, wären die anderen stark ins Schwanken gebracht worden.

Unsicher ist auch, ob sich die Abstimmungspraktiken auch über die Zeit bewähren würden. Würde jede Woche per Laserpointer und über Bodenfelder abgestimmt, bestünde die Gefahr, dass auch diese Verfahren ihren spielerischen Reiz verlieren würden. Inwiefern sich durch die Gestaltung der Verfahren wirklich etwas ändert, oder ob es sich nur um eine Bühnenwirksame Performance von Entscheidungsverfahren handelt, lässt sich aufgrund der Einmaligkeit der Versammlung nicht klar sagen. Sicher ist, dass eine Varianz von Abstimmungsverfahren und die damit einhergehende Auswahlmöglichkeit für die jeweilige spezifische Abstimmungssituation einen sehr integrativen kollektiven Entscheidungsprozess generiert. Es ist vielleicht nicht sinnvoll, bei jeder Kollektiventscheidung verschiedene Abstimmungsformate auszuprobieren, aber es wäre vorteilhaft, wenn es eine vorhandene Varianz von Verfahren gäbe, aus der man ein geeignetes auswählen kann.

Die Juristin Carmen Thiele hat Entscheidungsverfahren und ihre rechtlichen Implikationen untersucht und (wie in Kapitel 2 dieser Arbeit ausgeführt wurde) gezeigt, dass Abstimmungsarten allgemein nach Offenkundigkeit und Form unterschieden werden. Im Hinblick auf ihre Offenkundigkeit lassen sich Abstimmungen in offene und geheime, im

Hinblick auf ihre Form in mündliche, schriftliche sowie zeichennutzende Abstimmungen unterscheiden (vgl. Thiele 2008: 478). Bei *JA NEIN VIELLEICHT* wurde die Kategorie der Zeichen um viele Bewegungs- und Gestenelemente erweitert. Statt den üblichen Zeichen wie *Hand heben oder nicht heben* oder *Sitzenbleiben versus Aufstehen* wurden ungewöhnlichere Varianten ausprobiert. Diese alternativen Gesten und Bewegungen entstanden durch die Verwendung unterschiedlicher Materialien, Medien und Dinge.

Betrachtet man die experimentelle Anordnung bei der Versammlung *JA NEIN VIELLEICHT* vor dieser systematischen Folie, so wird hier letztlich dennoch nur *ein* Abstimmungsverfahren ausprobiert und variiert. Bei der halb inszenierten Versammlung im Forschungstheater gab es die Möglichkeit, sich zwischen bestehenden Vorschlägen zu entscheiden, indem man für *Ja*, *Nein* oder *Vielleicht* stimmte. Es gab nur offene Abstimmungen, und das Ergebnis der jeweiligen Entscheidung wurde durch die Mehrheitsregelung ermittelt. Das Verfahren, das hier gewählt wurde, war auf die Notwendigkeiten des real zugrundeliegenden stadtplanerischen Entscheidungsvorhabens abgestimmt. Es stellte zudem laut Carmen Thiele eines der am meisten verwendeten Entscheidungsverfahren dar (vgl. Thiele 2008: 267). Bei der Versammlung *JA NEIN VIELLEICHT* wurde demnach die Formebene der Abstimmung variiert, während der Aspekt der Offenkundigkeit vernachlässigt wurde. Es wurden weder schriftliche (wie die Stimmkarten) noch verbale Verfahren (Abstimmung per Zuruf, namentliche Abstimmung) verwendet. Im Kapitel 4 werden diese fehlenden Formen von Abstimmungen in die Analyse miteinbezogen werden (siehe Kapitel 4 dieser Arbeit: *entscheiden spielen*).

3.2.3 Die Rolle der Kunst im Planungs- und Entscheidungsprozess

Bei der Beschreibung der einzelnen Prozessphasen wird deutlich, dass die künstlerische Gestaltung in jeder Phase eine entscheidende Bedeutung hatte. Mobilisierung, Vermittlung und die kreative Arbeit an konkreten Ideen für die Außenflächen wurden mit künstlerischen Verfahren unternommen. Fokussiert wird sich für die Analyse auf die sechste Phase – die der Entscheidungsversammlung und des Abstimmungsverfahrens. Innerhalb dieser Analyse soll vor allem das Performative der Entscheidungsversammlung und das Verhältnis von Prozess und Präsentation bei der Versammlung untersucht werden. Während der inszenierten Entscheidungsversammlung *JA NEIN VIELLEICHT* wurde eine sehr konzentrierte Form einer kollektiven Entscheidung konstruiert. Viele inhaltliche Diskussionen wurden vor der Entscheidung im Forschungstheater geführt. In der Präsentation selbst fanden, abgesehen von kurzen inhaltlichen Inputs und kleineren Diskussionen, hauptsächlich kollektive Abstimmungsprozesse statt. Nur so war es

möglich, konkrete Ergebnisse für die Freiflächenplanung zu erzielen. Die Versammlung im Forschungstheater tagte nur etwas länger als eine Stunde, während ein reguläres Plenum im Gängeviertel zwei bis vier Stunden dauern kann. Wenn man eine Versammlung plant, an der 20 Neunjährige maßgeblich mitwirken, ist die Aufmerksamkeitsspanne der Kinder ein wichtiges Kriterium. Der Kunstkontext ermöglichte zudem eine Zeitveränderung, welche in real stattfindenden Versammlungen meist nicht möglich ist: Während die Zeit für Diskussionen und Informationen extrem verkürzt wurde, wurde der Moment des Entscheidens vergrößert und verlängert. Die zeitliche Verschiebung ermöglichte es somit, den Entscheidungsakt als solchen – den beschriebenen „blinden Fleck“ – unter die Lupe zu nehmen. Indem ein Abstimmungsprozess nach dem anderen durchgeführt wurde, wuchs das Bewusstsein für die Gestaltung von Abstimmungsprozessen extrem.

Kollektive Entscheidungen haben per se immer etwas transitorisches, sonst sind es keine Entscheidungen. Doch häufig werden sie nicht als verändernde Handlung empfunden. Wahrscheinlich liegt das daran, dass das Ritual des gemeinsamen Abstimmens unterschätzt wird. Natürlich müssen die Entscheidungen auch umgesetzt werden, ansonsten häuft sich die Erfahrung, dass trotz des Abstimmens keine Veränderung eintritt. In Versammlung gibt es meist eine zeitliche, räumliche und personelle Rahmung, welche im Allgemeinen durch äußere Zeichen markiert wird:

„Solche Signale zeigen die Abgrenzung zwischen Alltagswelt und rituellen Geschehen an. Dabei werden innen und außen, Zugehörigkeit und Marginalität, Rederecht, Sitzrecht und vieles mehr durch die Rahmung eindringlich markiert. Sie erfolgt durch symbolische wie räumliche Verweise, offensichtlichen Abstufungsmöglichkeiten, welche die Differenzierungen innerhalb einer Gruppe demonstrieren, beziehungsweise performativ hervorbringen“ (Pelzer/Schwedler/Töbelmann 2009: 11).

Während die Autoren hier das identitäre Differenzierungsmoment einer ritualisierten politischen Versammlung hervorheben, zeigt der Ethnologe Victor Turner die gemeinschaftsbildende Funktion von Ritualen auf. Bei seiner Untersuchung von Ritualen stellt er fest, dass kulturelle Aufführungen Mittel zur Erneuerung und Etablierung von Gruppen als Gemeinschaften sind. Sie erzeugen Momente der *communitas*, die er als Momente von gesteigertem Gemeinschaftsgefühl beschreibt, das die Grenzen aufhebt, welche die einzelnen Individuen voneinander trennen. In diesem Sinne seien Rituale Zeiträume des Übergangs von einem Status zum anderen (vgl. Turner 1977: 36-57). In diesem Zusammenhang ist der von Turner geprägte Begriff der *Liminalität* fruchtbar, ein Zustand, in dem Individuen oder Gruppen sich befinden, nachdem sie sich rituell von der herrschenden Sozialordnung gelöst haben und *betwixt und between* – dazwischen – sind.

Das Theater ist der ideale Ort, um Rituale herzustellen und mit ihnen zu experimentieren

(vgl. Peters 2013b: 156). So hat sich bei der Entscheidungsversammlung gezeigt, dass durch Sound, Licht, Rednerpult und Moderationen der Abstimmungsprozess als Höhepunkt mit jeweils einem klaren Anfang und einem klaren Ende markiert werden konnte. Die medialen Mittel des Theaters wurden ähnlich wie bei einer Gameshow im Fernsehen genutzt, um die inhärente Spannung und Dramatik einer Entscheidung performativ zu verdeutlichen. Desweiteren spielt die Verkörperung der individuellen Entscheidung innerhalb des kollektiven Entscheidens eine wichtige Rolle für den Ritualcharakter des Prozesses (siehe hierzu Kapitel 5.4). Indem eine Bewegung mit dem Körper durchgeführt wurde – wie etwa auf ein Bodengebiet zu gehen oder einen Lichtschalter zu dimmen, die Entscheidungsebene zu betreten oder eine Geste zu vollziehen – wird die Entscheidung, die zuvor meist nur diskursiv behandelt wurde, zu einer körperlichen Handlung, die sich einprägt.

3.3.4 Und nach der Kunst? Zum Projektzyklus künstlerischer-urbaner Projekte

Unter dem Titel *Nach dem Applaus* versammelt Barbara Holub in *Planning the Unplanned* Artikel, die sich mit der Situation nach dem Spektakel beschäftigen. Sie fragt, wie die Erkenntnisse zeitlich begrenzter künstlerisch-urbaner Interventionen langfristig wirksam werden können (vgl. Holub 2015: 14). Die (künstlerische) *Projektmacherei* zeichnet sich dadurch aus, dass sie meist einen Beginn und ein Ende hat, welche in ihrer Zeitlichkeit nicht mit den langfristigen Prozessen urbaner Veränderungen zusammenfallen. Die Kritik an einer mangelnden Nachhaltigkeit von künstlerischen Projekten ist berechtigt, der Mangel ist jedoch unter anderem den ökonomischen Bedingungen von sozial engagierter Kunst zuzuschreiben. Doch wie sich anhand von *JA NEIN VIELLEICHT* oder *Park Fiction* zeigen lässt: Ein wirklich realitätsveränderbarer Beteiligungsprozess ist nur durch langfristiges Engagement möglich.

„Der hohe Anspruch, mit künstlerischen Mitteln in sozial-politische Zusammenhänge zu intervenieren und diese in positiver Weise zu beeinflussen, wird oft nur oberflächlich und in einem aktionistischen Sinne erfüllt. Oft genug werden die Probanden eines solchen künstlerischen Feldversuchs mit den Resultaten der Bemühungen allein gelassen. Mit der Betonung eines projektorientierten Arbeitens unterstützen Kunstdiskurs und Ausstellungspraxis solche kurzfristig angelegten Interventionsformen noch zusätzlich. Ein andauerndes Engagement für ein einzelnes Projekt bedeutet dagegen oft Minuspunkte für eine Karriere im Kunstbetrieb. [...] Dass ‚Park Fiction‘ versuchte, dauerhafte Prozesse der Ermächtigung und Aneignung in Gang zu setzen und sogar ein realpolitisches Ergebnis erkämpfte, und dass diese Prozesse nicht im Rahmen eines projektbezogenen künstlerischen Aufenthalts von wenigen Wochen oder Monaten zu erzielen sind, sondern aus der Zusammenarbeit äußerster unterschiedlicher gesellschaftlicher Bereiche mit verschiedenen Rhythmen entstanden, wird dabei vollständig ignoriert“ (Wieczorek 2005 S.150-151).

Diese Einschätzung von Wieczorek trifft auf den Prozess von *JA NEIN VIELLEICHT* sicherlich teilweise zu, da die Verantwortung für das Zustandekommen der Vorschläge der Kinder bei mir als Einzelperson verblieben ist. Für dieses Engagement gibt es keinerlei finanzielle Vergütung und wahrscheinlich nur eine geringe künstlerisch-gesellschaftliche Anerkennung. Aufgrund meiner Verortung im Projekt Gängeviertel und meinem Wunsch, mich langfristig für die Initiative zu engagieren, wird das Vorhaben in meinem persönlichen aktivistischen Kontext weitergeführt und ist dabei (etwas) befreiter von den Zeitlichkeiten und Ökonomien der künstlerischen Produktionsweisen. Barbara Holub fragt demnach zu Recht nach anderen zeitlichen Rahmenbedingungen für langfristig wirksame künstlerischen Projekte im städtischen Raum (vgl. Holub 2015: 14f). Die Erkundung von Strategien, die eine langfristige Vermittlung der Erkenntnisse aus diesem Beteiligungsprojekt mit Kindern ermöglichen, stellt eine Forschungslücke dar. Die weiterführende Forschung im zweiten Projekt hat sich deshalb auf die Frage nach Vermittlungsformaten konzentriert.

Eine Voraussetzung hierfür ist meine Arbeit im Forschungstheater, in welchen Vermittlungskonzepte entworfen und erprobt werden, sowie mein Engagement innerhalb des Projekts Gängeviertel. Seit 2011 biete ich im Gängeviertel gemeinsam mit Matthias Cullmann ein bis zwei Mal im Jahr Moderationsworkshops an, in welchem Moderations- und Debattenregeln für die Vollversammlung vermittelt und diskutiert werden. Dieses Angebot konnte ich nach dem Abschluss des Projekts *JA NEIN VIELLEICHT* mit einem Workshop zum kollektiven Entscheiden ergänzen. Der große Andrang bezüglich dieses Angebots und der sehr praktische unmittelbare Nutzen für die Initiative haben mich veranlasst, darüber nachzudenken, wie man dieses Workshop-Format institutionalisieren und auch für Kinder zugänglich machen könnte.

3.3 Konsequenzen aus *JA NEIN VIELLEICHT* für das zweite Forschungssetup *entscheiden spielen*

Das kollektive Entscheiden stand von Beginn an im Zentrum meines Forschungsvorhabens. Da dieser Prozess jedoch von unterschiedlichsten Faktoren beeinflusst wird, habe ich mich auch mit der Gestaltung des Versammlungsraums, des Protokollierens, des Vorstellens und der Informationsvermittlung beschäftigt. Die Aufführung am 17. Mai 2013 hat jedoch deutlich gezeigt, dass das Spezifika meines Forschungsprojekts in der Gestaltung von Entscheidungsverfahren besteht, und da es diesbezüglich wenig Forschung gibt, sollte im folgenden Forschungsverlauf eine noch

genauere Betrachtung von Abstimmungsprozessen vorgenommen werden. Die Aufführung hat demnach eine Fokussierung meiner Forschungsfrage und meines weiteren Vorgehens als Ergebnis hervorgebracht.

Es hat sich zudem gezeigt, dass das Reflektieren und Experimentieren mit neuen Entscheidungsformaten zu einer größeren Auswahl an Verfahren führen kann. Wie deutlich geworden ist, fehlen jedoch im ersten Teil aufgrund des realexperimentellen Charakters der Anordnung einige wichtige Variationen von Abstimmungsprozessen, die im zweiten Teil ergänzt und untersucht werden sollten. Aufgrund des realen Anliegens konnte nicht ausreichend spielerisch mit Abstimmungsverfahren experimentiert werden, was im zweiten Projekt nachgeholt werden sollte.

Die Behauptung eines realen Prozesses und damit einhergehend der Organisation der heterogenen Akteur_innen (Architekt_innen, Planer_innen, Schulkinder, Aktivist_innen des Gängeviertels) war sehr zeitintensiv. Alle Institutionen, mit denen ich gearbeitet habe, hatten ihre eigene Zeitlichkeit, Ansprüche und Erfordernisse, hinzu kam auch noch mein forschender und künstlerischer Anspruch. Ein auffälliges Ergebnis des Experiments war demnach meine eigene völlige Erschöpfung. Innerhalb meiner experimentellen Anordnung war meine eigene Position als Initiatorin auch die eines „Versuchskaninchens“. Im Gegensatz zu einer rein diskursiven Kritik an bestehenden Beteiligungsprozessen ging es mir darum, einen (handlungsbefugten) Stadtbeteiligungsprozess zu organisieren, um quasi am eigenen Leib herauszufinden, welche Probleme sich daraus ergeben und welche Rolle das kollektive Entscheiden in diesem Prozess spielt. In meinem Forschungstagebucheintrag vom 18. April 2013 habe ich diesbezügliche Ergebnisse folgendermaßen zusammengefasst:

„Ich, das Versuchskaninchen, bin relativ überfordert von der vielen Arbeit, die sich bei der Planung dieses speziellen Beteiligungsprozesses ergeben hat. Ich merke, wie anstrengend es ist, einerseits mit den Kindern frei und lustvoll an den verschiedenen Vorschlägen und deren Präsentation zu arbeiten, und mich andererseits gleichzeitig mit den Architekten und Planern auseinanderzusetzen, sie auf die Entscheidungsversammlung vorzubereiten und gleichzeitig immer das Plenum des Gängeviertel ausreichend zu informieren. Erschwert wird diese Arbeit dadurch, dass alle Beteiligten wenig Zeit haben, man wagt es kaum, die Akteure zu einem Treffen zusammenzurufen.“

*Demnach habe ich eine ganz einfache Erkenntnis:
Alternative Beteiligungsprozesse kosten verdammt viel Zeit und Geld!*

Einen wirklichen und ernst gemeinten Beteiligungsprozess zu organisieren und durchzuführen, ist enorm viel Arbeit! Natürlich scheint diese Erkenntnis banal und hätte auch ohne eigene Erfahrungswerte formuliert werden können, aber es ist etwas anders, es zu nur zu wissen, als es wirklich zu erproben, zu erleben und zu fühlen.

Von städtischer Seite hört man häufig das Argument des hohen Aufwandes und der Kosten, die

ein Beteiligungsprozesse verursacht. Dieses Argument kann ich durch mein Experiment bestätigen. Beteiligungsprozesse brauchen viel Zeit und Geld, und wenn die jeweiligen Institutionen nicht bereit sind, beides zu geben, sollen sie auch nicht von partizipativen Prozessen sprechen.“

Da die Möglichkeiten von Ergebnissen und Erkenntnisgenerierung, die sich aus dem Realexperiment ergeben, ausgereizt worden sind, sollte sich in dem folgenden Projekt der Fokus meiner Aktivitäten auf jene Aspekten richten, die ich selbst kontrollieren kann und die noch konkreter meiner Erforschung des kollektiven Entscheidens dienen konnten. Deshalb bediente ich mich eines anderen methodischen Zugangs. Anstelle wirklicher Entscheidungen sollte nun durch Mittel und Möglichkeiten des Theaters mit „Als ob“-Entscheidungen, Simulation und der Nutzung des Theaters als Ritualort gearbeitet werden. Ein Ziel: die Varianz von Entscheidungsverfahren konzentriert und spielerisch zu erforschen und zu untersuchen. Ein weiteres: ein Format zu finden, in dem die Ergebnisse und die Forschung zum Entscheiden (langfristig) vermittelt werden können.

Wenn man Partizipationsprozesse als Entscheidungsprozesse versteht und Entscheidungsverfahren nicht vorgegeben, sondern gestaltbar sein sollen, muss dies vermittelt und trainiert werden. In der beteiligten Schulklasse, aber auch bei Vorträgen und Veranstaltungen, in denen *JA NEIN VIELLEICHT* vorgestellt wurde, hat sich gezeigt, dass die spielerischen Verfahren des Projekts andere dazu animieren und inspirieren, selbst über neue Verfahren nachzudenken, bzw. die Gegebenen performativ zu betrachten. Demnach ist deutlich geworden, dass man eine Didaktik zur Vermittlung des Themas des kollektiven Entscheidens entwickeln kann und sollte. Abgesehen von Erfahrungen im Klassenverband und den Schüler_innenräten haben Kinder relativ wenig eigene Handlungspraxis in formalen kollektiven Entscheidungsprozessen. Demokratie und demokratischer Umgang in Gruppen sind jedoch keine Selbstverständlichkeit, sondern müssen in Prozessen ausgehandelt und gelernt werden (vgl. Beetham 2005 sowie Hansen/Knauer/Friedrich 2004). Wenn man also Demokratie als Demokratie im Werden versteht, müssen Kinder sehr viel stärker im kollektiven Entscheiden und im kreativen Umgang mit Entscheidungsprozessen geschult werden. Im zweiten Projekt *entscheiden spielen* ging es demnach darum, wie man eine Didaktik entwickelt und die Bedeutung des kollektiven Entscheidens vermittelt.

4. *entscheiden spielen. Eine interaktive Lecture Performance*

In der interaktiven Lecture Performance *entscheiden spielen* wurden meine bisherigen Forschungsergebnisse und -erkenntnisse Erwachsenen und Kindern präsentiert sowie zur Disposition gestellt. Während für das erste Projekt *JA NEIN VIELLEICHT* unabdingbar war, dass die Entscheidungen reale Veränderungen mit sich brachten, sollte im zweiten Projekt mit „Als ob“-Entscheidungen gespielt werden. Statt eines Realexperiments mit gesellschaftlicher Anbindung wurden die Mittel des Theaters für eine weiterführende Forschung genutzt. Die Verschiebung lässt sich gut mit politikwissenschaftlichen Termini beschreiben: Statt sich wie bei *JA NEIN VIELLEICHT* gleichzeitig mit Inhalten (*policies*), Prozessen sowie Verfahren (*politics*) zu beschäftigen, ging es bei der Performance *entscheiden spielen* ausschließlich um Entscheidungsverfahren und deren performative Dimensionen. Indem sich der Blick exklusiv auf die verschiedenen Verfahren des kollektiven Abstimmens richtete, wurde zum einen die performative Varianz der unterschiedlichsten Praktiken herausgestellt und zum anderen Kindern und Erwachsenen die politische Bedeutung des kollektiven Entscheidens nahegebracht. Ziel dieses zweiten Projekts war die Vermittlung und die experimentelle Erkundung von Entscheidungsverfahren mit künstlerischen Mitteln.

Zunächst wird die Wichtigkeit eines kollektiven Wissens über Entscheidungsverfahren im Kontext des kritischen Partizipationsdiskurses diskutiert (Kapitel 4.1). Die Ziele der Vermittlung, die mit der Lecture Performance unternommen wird, werden in Kapitel 4.2 zusammengefasst. Die beschriebenen demokratietheoretischen Überlegungen, die inhaltliche Recherche und Auswahl sowie die formalen Mittel sind ins Skript zu *entscheiden spielen* eingegangen, welches schließlich als Ergebnis des zweiten praktischen Projekts in Kapitel 4.3 ausführlich zitiert wird.

4.1 Das Erproben von Abstimmungsformaten im Kontext demokratischer Entwicklung

Im Artikel 20 (2) des Grundgesetzes heißt es: „Alle Staatsgewalt geht von Volke aus.“ Weniger prominent als dieser bedeutende Artikel ist der nachfolgende Satz: „Sie wird vom Volk in Wahlen und Abstimmungen und durch besondere Organe der Gesetzgebung, der vollziehenden Gewalt und der Rechtsprechung ausgeübt.“ Wie das „Volk“ demnach seine Macht ausübt, ist direkt abhängig von den Verfahren des Abstimmens und des Wählens. Abstimmungsprozesse stellen damit zentrale Operationen und zugleich wichtige Rituale

des demokratischen Systems dar. Nichtsdestoweniger befinden sich die konventionellen Partizipationsmechanismen der westlichen Demokratie schon längere Zeit in einer Krise. Tatsächlich sind Diagnosen einer Krise der deutschen Demokratie und ihrer Repräsentation bereits fester Bestandteil des politischen Diskurses (vgl. u.a. Braun/Geisler 2012: 10).

Seit dem Aufstieg der Rechtspopulist_innen, seit Donald Trump, dem Brexit und dem Erfolg der AfD, scheint der Diskurs zu Beteiligung und Politikverdrossenheit eine weitere Kurve genommen zu haben. Der Aufstieg der Rechtspopulist_innen und ihr Einzug in immer mehr europäische Parlamente hat zu einer erhöhten Aufmerksamkeit gegenüber Wahlen geführt. Im Vergleich zur Bundestagswahl 2013, bei der 71,5 Prozent der Wahlberechtigten wählen ging, stieg die Wahlbeteiligung bei der Bundestagswahl 2017 um 4,7 Prozentpunkte auf 76,2 Prozent (vgl. Bundestagswahl 2017 o.J.). Auch bei den Landtagswahlen zeigt sich eine höhere Wahlbeteiligung. Davon profitiert zuallermeist die AfD, die es schafft, größere Teile der bisherigen Nichtwähler_innen zu mobilisieren und dem immer schon existierenden rechten Wählerpotential einen parlamentarischen Ausdruck zu geben. Auch bei Wahlen in anderen Ländern Europas (Österreich, Niederlande, Frankreich) gingen 2017 mehr Menschen wählen als bei den Wahlen zuvor. Es scheint, dass durch die potentielle Machtperspektive und Mehrheitsfähigkeit von rechten Parteien auch eine Mobilisierung linker, liberaler und bürgerlicher Wähler_innen stattfindet. Dass dies allerdings von Dauer sein wird und gar zur Stärkung der demokratischen Prozesse beiträgt, scheint fraglich, da es durch die vermehrte Übernahme von rechter Rhetorik und Programmatik im gesamten Parteienspektrum eher zu einer weitergehenden Fragmentierung und Erosion des demokratischen Gemeinwesens kommt. Schließlich geben viele derjenigen, die bei der Bundestagswahl 2017 die AfD gewählt haben, an, der Partei aus Protest gegen die bestehenden Parteien und deren Politik ihre Stimme gegeben zu haben. Die AfD führt die ihrer Meinung nach mangelnde Machtbeteiligung und Partizipation der „besorgten Bürger_innen“ explizit als Wahlargument ins Feld und verspricht, diese Wähler_innen – im Gegensatz zu allen anderen Parteien – im politischen Prozess zu vertreten. Trotz des AfD-Effekts lässt sich weiterhin die generelle Entwicklung feststellen, dass der Vertrauensverlust in die demokratischen Institutionen zu einer mangelnden Bereitschaft zur Mitarbeit in Parteien führt. Dabei greift zu kurz, wer nur von Politikverdrossenheit redet. Obwohl die Beteiligung in konventionellen politischen Institutionen tendenziell zurückgegangen ist⁷³,

⁷³ Als konventionelle Partizipation wird innerhalb der Partizipationsforschung in erster Linie die Wahl und alle institutionalisierten Prozesse, die zu ihr gehören, bezeichnet. Unter „unkonventionell“ werden alle Beteiligungsformen versammelt, die auf eine institutionelle, nicht verfasste, unmittelbare Einflussnahme

ist das politische Engagement insgesamt angestiegen – und es hat sich verlagert (vgl. Pfaff 2012: 269 und Blühdorn 2013: 189): Statt wählen zu gehen oder in Parteien zu arbeiten, werden Petitionen unterzeichnet, Bürger_inneninitiativen gegründet, Demonstrationen organisiert, Stadtteilversammlungen einberufen, Flashmobs organisiert, usw.. Leggewie und Nanz fassen zusammen:

„Heute gibt es keine öffentliche Veranstaltung, in der nicht ‚mehr Partizipation‘ gefordert wird, wobei dies oftmals ein Lippenbekenntnis bleibt. Gleichwohl: ‚Unkonventionelle‘ Beteiligung dieser Art ist heute eine zentrale Hoffnung repräsentativer Demokratie, zumal die ‚konventionelle‘ Partizipation wohl unwiederbringlich an Bedeutung verloren hat“ (Nanz/Leggewie 2016: 27).

Innerhalb des Partizipationsdiskurses werden die seit den siebziger Jahren bestehenden Beteiligungsprozesse jedoch überwiegend kritisch beurteilt, da diese häufig wirkungslos blieben und lediglich als Legitimation für die bestehende Politik dienten. Scheinpartizipative Prozesse zeichnen sich dadurch aus, dass keine echten Handlungsspielräume bestehen, da die Ergebnisse der Beteiligung unberücksichtigt bleiben und wesentliche Entscheidungen bereits getroffen worden sind (vgl. Nanz/Leggewie 2016: 39). In Kapitel 3 dieser Arbeit wurde gezeigt, dass es für einen gelungenen Partizipationsprozess unabdingbar ist, das Verhältnis zwischen Beteiligung und Entscheidungsbefugnis zu klären. Sowohl Beteiligungs- als auch Entscheidungsprozesse sind kontextgebunden und müssen immer wieder an den zu verhandelnden Gegenstand und die Akteur_innen angepasst werden. Damit die Form von Abstimmungsprozessen verhandelbar ist, braucht es ein Wissen um Varianz und Wirkung unterschiedlicher Entscheidungsverfahren, denn nur so kann es gute Beteiligungsprozesse geben. Ein guter Beteiligungsprozess zeichnet sich u.a. dadurch aus, dass das gemeinsame Entscheiden Teil des Planungsprozesses ist (siehe hierzu Kapitel 3.1). Nur wenn das Wissen über kollektives Entscheiden vorhanden ist und damit verschiedene Verfahrensoptionen zur Disposition stehen, können Entscheidungs- und Beteiligungsprozesse immer wieder neu gestaltet werden.

Anne Seifert und Franziska Nagy fragen in ihrem Buchartikel *Demokratie. Lernen an der Schule*, wie Kinder und Jugendlichen zu eigenen Gestaltern ihrer Gegenwart und Zukunft in einer demokratischen Gesellschaft werden können (vgl. Seifert/Nagy 2012: 287). Dass eine funktionierende Demokratie politische Bildung und Vermittlung braucht, ist im demokratiethoretischen Diskurs unbestritten: Demokratie muss erlernt und immer wieder

auf den politischen Prozess zielen (vgl. Kaase 1987: 138). Die Frage der Konvention wird grundsätzlich als kontextgebunden und wandelbar betrachtet (vgl. de Nève/Olteanu 2013: 15).

neu gelernt werden – und zwar nicht nur von Kindern, sondern auch von Erwachsenen bis ins hohe Alter (vgl. Negt 2008: 8). Nanz, Leggewie und weitere Autor_innen machen deutlich, dass ein Motiv, politische Beteiligungsprojekte zu initiieren, sich u.a. darin begründet, soziales Lernen zu initiieren (vgl. Nanz/Leggewie 2016: 31). Gut gestaltete Beteiligungsprozesse können praktische Demokratievermittlung sein. „Lernen durch Engagement“ etwa ist eine Lehr- und Lernmethode, die Schüler_innen an die Übernahme gesellschaftlicher Verantwortung heranführt, indem sie sich direkt engagieren und sich etwa um ein Gemeinschaftsbeet oder ein Naturschutzgebiet kümmern (vgl. Seifert/Nagy 2012: 288).

Sicher hat auch bei *JA NEIN VIELLEICHT* durch die Teilnahme der Schüler_innen und Sanierungsbeteiligten soziales Lernen und politische Bildung stattgefunden. Doch wie in den Kapiteln 3.2 und 3.3 beschrieben, war der Organisations- und Arbeitsaufwand für das Beteiligungsprojekt erheblich. Welche anderen Formate lassen sich stattdessen nutzen und erfinden, um die demokratische Praxis des kollektiven Entscheidens zu erforschen und zu vermitteln? Die bestehenden didaktischen Strategien für die Vermittlung von Demokratiekompetenz sollen in dieser Arbeit um die Vermittlung der Gestaltbarkeit kollektiver Entscheidungsprozesse erweitert werden.

In Anlehnung an Methoden des Forschungstheaters erschien es mir naheliegend, eine interaktive Lecture Performance für Kinder und Erwachsene zu erarbeiten, in der die Strategien des Theaters – Simulation, Rollenspiel, Imagination, Interaktion und Ritual – genutzt werden, um das kollektive Entscheiden zu erforschen, Erkenntnisse diesbezüglich erfahrbar zu machen und zu vermitteln, Thesen zu überprüfen und gemeinsam nachzudenken. Anstatt dies rein diskursiv zu unternehmen, ging es darum, szenische Lösungen zu finden, um die „demokratische Übung“ lustvoll und inspirierend zu gestalten. Dabei wurde mit der *Show-and-Tell*-Methode des Forschungstheaters gearbeitet (siehe Kapitel 2.3). Das Verhältnis von Sagen und Zeigen wurde untersucht, um die Performativität des Wissens zu nutzen und das Forschen am kollektiven Entscheiden interaktiv und spielerisch zu gestalten. Statt über die unterschiedlichen Abstimmungsprozesse ausschließlich zu referieren, konnten diese gezeigt und gemeinsam mit allen Beteiligten ausprobiert werden. So wurden direkt zu Beginn der Lecture Performance, mithilfe des Bohnenloses zwei fiktive Richter bestimmt (siehe Abbildung 12). Indem das Bohnenlos szenisch ausprobiert und gezeigt wurde, bevor darüber gesprochen wurde, konnte eine Art Spannung erzeugt werden. Im Prozess des Abstimmens zeigen sich Vor- und Nachteile des Verfahrens selbst. Während des Ausprobierens der Leuchtstoffröhren oder der Abstimmung per Laserpointer ereignete sich Unerwartetes oder

Ungewisses, es zeigt sich etwas, das wiederum auf die Ebene des Sagens einwirkte. Für die Erarbeitung von *entscheiden spielen* war neben den formalen und ästhetischen Gesichtspunkten zunächst entscheidend, welche Inhalte bei der Vermittlung von Entscheidungsverfahren vorhanden sein müssen.

4.2 Ziele einer szenischen Didaktik zum kollektiven Entscheiden

Zentrales Ziel der Performance *entscheiden spielen* war es, Wissen und Erfahrung über Entscheidungsverfahren und deren performative Dimensionen zu vermitteln. Dem lag eine erweiterte und vertiefte Recherche zu Abstimmungsverfahren zugrunde, nachdem aufgrund des realexperimentellen Charakters der Planungs- und Entscheidungsprozesse bei *JA NEIN VIELLEICHT* lediglich ganz bestimmte Formen von Abstimmungsverfahren ausprobiert und erörtert werden konnten. Also wurde eine historische Recherche zu Abstimmungsverfahren in Angriff genommen, um sich von bestehenden Formaten inspirieren zu lassen und Anleihen an historischen Verfahren zu nehmen. Die bisher „ungeschriebene Geschichte der Abstimmungsverfahren“ wurde auf Verfahren hin abgeklopft, bei denen die Performanz des Entscheidens besonders interessant erschien (vgl. hierzu Kapitel 5).

Da die Varianz von Abstimmungsverfahren performativ betrachtet insgesamt limitiert ist, erstreckte sich die Recherche auf unterschiedlichste Anlässe und Versammlungsgrößen – mit dem Ziel, möglichst viele unterschiedlich gestaltete Entscheidungsverfahren untersuchen zu können. Natürlich ist ein Entscheidungsprozess, bei dem 80 Millionen Menschen teilhaben, nicht vergleichbar mit den Bedingungen eines selbstverwalteten Plenums oder eines städtischen Beteiligungsprozesses. Und doch ist es inspirierend und erkenntnisreich, sich die unterschiedlichen formalen, kollektiven Entscheidungsprozeduren unabhängig von ihren Skalierungen unter performativen Kriterien anzuschauen: Welche Bewegungen werden unternommen, welche Verkörperung findet statt, welche Objekte und Dinge sind dabei wichtig, welche Rolle spielt Zeit in der Choreographie des *Sich-Abstimmens* (siehe zur Analyse Kapitel 5). Die Zusammenstellung unterschiedlichster Aspekte des Themenfelds kollektiver Entscheidungen ist sinnvoll, um die performative Varianz und die Bedeutung des kollektiven Entscheidens zu vermitteln. Hierzu gehören: die historische Varianz von Abstimmungsverfahren und aktuelle Entscheidungsverfahren, der Zusammenhang zwischen Abstimmungsverfahren und der Identität eines Kollektivs, Formen von nichthumanen Entscheidungsverfahren (wie der Schwarmintelligenz), Beispiele experimentellen Umgangs mit Abstimmungsverfahren, zukünftige

Entscheidungsverfahren und die Möglichkeit eigene Ideen und Diskussion zum kollektiven Entscheiden zu generieren (Workshopformat).

Es scheint sinnvoll, mit einem Blick in die Geschichte und den dort vorhandenen Variationen von Abstimmungsverfahren zu beginnen. Die Vorgänge des Kreuzemachens oder Händehebens stellen etablierte zeitgenössische Abstimmungsverfahren dar, die gefestigt und unveränderlich wirken. Doch besonders in der Antike finden sich Beispiele, wie durch die Verwendung von Gegenständen wie Steinen, Scherben oder Bohnen verschiedenste Abstimmungspraktiken und dadurch unterschiedliche Repräsentationsmechanismen praktiziert wurden. Dabei zeigt sich, wie eng Legitimation und Verfahren miteinander verbunden sind. Das Losverfahren im antiken Griechenland zum Beispiel war durch den Glauben an die Götterentscheidungen legitimiert.

Auf diese Weise wurde das Vermittlungsformat zugleich zum Forschungslabor zur Verhandlung von Fragen wie: Lässt sich dieses Verhältnis von Legitimation und Verfahren beeinflussen oder gar aktiv herstellen? Welche Verfahren muss man kreieren, um das Gruppengefühl und die Stimmung beim Abstimmen zu fördern und dadurch den Prozess des Abstimmens angenehmer und spannender zu gestalten? Welches Verfahren ist richtig bzw. legitim, wenn man davon ausgeht, dass die Stimmung in der Gruppe beim Abstimmen wichtig ist? Ziel des Vermittlungsformats war jedoch nicht nur die Prüfung historischer Entscheidungsperformanzen. Gegenwärtig gängige Abstimmungsverfahren zu thematisieren und dabei ihre performative Choreographie herauszustellen, sollte unabdingbarer Bestandteil einer vermittelnden Lecture Performance zum kollektiven Entscheiden sein. Die Krise der Verfahren der repräsentativen Demokratie sind ein Grund, um mit alternativen Abstimmungsverfahren zu experimentieren. Die Selbstverständlichkeit zeitgenössischer dominanter Entscheidungsverfahren sollen infrage gestellt werden, beispielsweise durch einen Verfremdungseffekt, der bestehende Verfahren auch in ihrer Merkwürdigkeit zeigt. Künstlerische Mittel wie die Narration eines Märchens können hier eingesetzt werden, um Bekanntes anders und neu zu betrachten (siehe hierzu Kapitel 4.3). Ziel der interaktiven Lecture Performance war es zudem, erfahrbar zu machen, dass Entscheidungsverfahren Einfluss auf den Charakter eines Kollektivs haben – und umgekehrt: Indem man sich für spezifische Abstimmungsmodalitäten entscheidet, gestaltet man die Gemeinschaft, in der man agiert, maßgeblich mit. Es gibt zahlreiche Verfahren der Entscheidung, die mit Abstimmungsvorgängen wenig zu tun haben. Um dies deutlich zu zeigen, sollte ein nichtdemokratisches Beispiel – die Schlacht – als kollektiver Entscheidungsmechanismus aufgeführt werden (siehe Abbildung 17). Dieses Element schien wichtig, nicht nur, weil die Performativität einer Kampfhandlung sich gänzlich

anders darstellt, als dies bei den meisten anderen Verfahren der Fall ist, sondern um die Identität schaffende Funktion von kollektiven Entscheidungspraktiken deutlich erfahrbar werden zu lassen.

Selbst nichthumane Entscheidungsmechanismen können Menschen inspirieren, andere Verfahrenslogiken auszuprobieren. Eine zentrale Erkenntnis aus der Schwarmforschung ist zum Beispiel die Tatsache, dass es bei Tieren, die im Schwarm agieren, keinen Sinn für das Kollektiv als Ganzes gibt bzw. geben muss, sondern nur lokale Interaktionen bestehen. Die dezentral stattfindenden Synchronisierungsprozesse, die in einem Schwarm stattfinden, sowie deren Anwendbarkeit auf soziale Systeme und künstlerische Praktiken wird zum Beispiel von Kai van Eikels in seinem Buch *Die Kunst des Kollektiven* untersucht. Die Schwarmintelligenz von Tieren wird mittlerweile vielfach wissenschaftlich untersucht und als Modell und Inspiration für soziale Systeme, Technik und Informatik verwendet. Bereits seit den neunziger Jahren wird innerhalb der Organisationswissenschaften diskutiert, ob sich vergleichbare Dynamiken des Schwarmes auch beim Menschen finden lassen (vgl. van Eikels 2013: 204). Für eine Didaktik zum kollektiven Entscheiden ist das Schwarmverhalten aufgrund von drei Faktoren zentral: Es zeigt erstens einen Abstimmungsmechanismus, der auf Rhythmen basiert und aus der Bewegung selbst hervorgeht und in dem Synchronisierungen von Bewegungsabläufen dezentral ablaufen. Die Betrachtung der tierischen Verhaltenswelt steht zweitens im Kontrast zu bestehenden menschlich-rationalen Ordnungsstrukturen und liefert wichtige Impulse für neue digitale Entscheidungsmechanismen. Drittens eignet sich das Schwarmverhalten von Tieren hervorragend, um mit Kindern an den Bewegungen des kollektiven Entscheidens zu forschen. Schließlich interessieren sich viele Kinder für Tiere und deren Verhalten. Das Tierwerden bzw. die Tierimitation ist ein natürlicher Bestandteil des kindlichen Spiels. Zudem existieren viele theaterpädagogische Übungen, in denen die Synchronisation von Bewegungen trainiert wird. Im Zuge meiner Forschung über das kollektive Entscheiden habe ich auch deshalb eine szenische Recherche mit einer 4. Schulklasse zum kollektiven Entscheiden bei Menschen und Tieren unternommen. In *JA NEIN VIELLEICHT. Von Ameisen, Vögeln und dem Bundestag* haben Kinder kleine *Show-and-Tell*-Präsentationen zu unterschiedlichsten Entscheidungsmechanismen von Menschen und Tieren aufgeführt. Auch wenn diese Performance hier nicht weiter erörtert werden soll, sind Ergebnisse und Erkenntnisse der Arbeit in das Skript von *entscheiden spielen* eingeflossen.

Ziel war es auch, einen *demokratischen Experimentalismus* zu propagieren, indem unterschiedliche Experimente zum kollektiven Entscheiden gezeigt wurden. Bei Vorträgen,

Workshops und bei der Versammlung *JA NEIN VIELLEICHT* habe ich die Erfahrung gemacht, dass die Präsentation meiner experimentellen Abstimmungsverfahren die Rezipienten inspiriert, selbst Verfahren zu erfinden. Indem sowohl über die historische Varianz als auch die eigenen Experimente berichtet wird, soll die kollektive Imagination getriggert und die Gestaltbarkeit der demokratischen Verfahren als Handlungsfeld aufgemacht werden. Um einen demokratischen Experimentalismus zu propagieren, sollten demnach bestehende Ideen zur Reformierung des Entscheidungssystems angeführt werden. Hierbei erscheint es sinnvoll, sowohl politikwissenschaftliche Vorschläge wie die von Hubertus Buchstein oder Patrizia Nanz und Claus Leggewie, als auch künstlerische Experimente wie etwa von Christophe Meierhans beispielhaft anzuführen (vgl. hierzu auch Kapitel 5.2). Für *entscheiden spielen* wurden besonders meine eigenen Experimente zum kollektiven Entscheiden angeführt, und das zum einen, da diese explizit für Versammlungen von Kindern und Erwachsenen konzipiert sind und in diesem intergenerationellen Bereich nicht viele Verfahrensvorschläge bestehen, und zum anderen, weil die Vermittlungspraxis auch genutzt werden soll, um eigene Forschungserkenntnisse zu veröffentlichen und weiterzuentwickeln. Insofern liefert die Vermittlungspraxis auch eine Strategie, um die Erkenntnisse aus dem zeitlich begrenzten künstlerischen Realexperiment *JA NEIN VIELLEICHT* der Öffentlichkeit zur Verfügung zu stellen.

Das Ziel einer Didaktik zum kollektiven Entscheiden besteht darin, die kollektive Imagination zu inspirieren und gemeinsam über die Zukunft des Entscheidens nachzudenken. Die partizipativen Elemente innerhalb der Performance (vgl. Kapitel 4.2.2) dienen dem *Erfahrbarmachen* unterschiedlichster Entscheidungsformate. Die eigenen Vorstellungen und Ideen zum kollektiven Entscheiden sollten in einem kleinen Workshop, der innerhalb der Lecture Performance stattfand, verbalisiert und diskutiert werden. Dieses diskursive Format schien zentral, um Raum für eigene Ideen zu geben und die eigenen Forschungsthesen zur Disposition zu stellen. Um an dieser Stelle konkreter zu werden, hier einige Beispiele aus diesem Workshopteil von *entscheiden spielen*: In drei Arbeitsgruppen (Fragebögen zu den Abstimmungsverfahren; Thesenpapierdiskussion; Erfinden von eigenen Abstimmungsverfahren) hatten die Anwesenden die Möglichkeit, eigene Ideen und Gedanken zur Thematik zu formulieren. In der Erfindergruppe etwa wurde von einigen Kindern überlegt, ob man ein Abstimmverfahren kreieren könnte, das Zufall und Geschicklichkeit miteinander kombiniert. Hierfür würden die Abgeordneten ein Darts-Spiel benutzen und mit Pfeilen auf *Ja*, *Nein* oder *Enthaltung* zielen. Ein weiterer Vorschlag dieser Gruppe lautete, dass Menschen farbige Mützen tragen sollten, wobei die Farben unterschiedliche Haltungen anzeigen würden, sodass man auf der Straße sehen könnte, für

was die Menschen abstimmen. Die Diskussion der Theoriegruppe wiederum hat ein etwa neunjähriger Junge in der Abschlussrunde folgendermaßen zusammengefasst:

Wir haben über These 3 geredet [Anmerkung der Verfasserin: Kombination aus Liquid Democracy und Versammlungen] und darüber, wie man natürlich mit dem Handy abstimmen kann oder im Internet. Aber was macht man, wenn man kein Handy hat und auch nicht haben will? Deshalb dachten wir, es wäre gut, wenn es an jeder Straßenecke Zelte gäbe, und da könnten sich verschiedene Gruppen treffen – also nicht in großen Gruppen – und dann werden die Entscheidungen der kleinen Gruppen zusammengezählt. Und die Idee, per Brief zu entscheiden, wurde auch diskutiert. Und am besten, man macht alles. Abstimmen per Internet, im Zelt und per Brief.

Eine der zentralen Thesen der Lecture Performance *entscheiden spielen* besteht darin, dass das Wissen um unterschiedlichste Abstimmungspraktiken mit der Möglichkeit einhergeht, sie miteinander zu kombinieren und zu variieren. Ein Ziel der Lecture Performance war, zur Antwort auf die Frage beizutragen, wie man Verfahren gestaltet, die sowohl der Zerstreuung der Einzelnen als auch der notwendigen Ko-Präsenz zum gemeinsamen Entscheiden Rechnung tragen. Dabei geht es vor allem darum, wie man digitale und analoge Abstimmungsverfahren kombiniert. Anhand von Konzepten wie Liquid Feedback (wobei mittels webbasierter Dienste die Wahlberechtigten nach Belieben direkt über Gesetze abstimmen oder auch ihre Stimme delegieren können und demnach permanent direkt abgestimmt wird) oder Programmen wie Loomio, das für kleinere kommunale Gruppen oder Unternehmen entwickelt wurde, wird sichtbar, welche Veränderungen bei Abstimmungen bevorstehen könnten. Da jedoch das Konzept und die Praxis der Ko-Präsenz im Theater eine zentrale Bedeutung einnimmt, ist es dort erheblich schwieriger, Verfahren auszuprobieren, die auf Abwesenheit beruhen. An diesem Punkt ist das Projekt *entscheiden spielen* an Grenzen gestoßen.

Weiterhin bestand ein Ziel der Lecture Performance darin, Thesen und Erkenntnisse meines Dissertationsvorhabens zu testen und zur Diskussion zu stellen. Zu *entscheiden spielen* wurde daher ein heterogenes Expert_innenpublikum eingeladen. Adressiert wurden Klassensprecher_innen der Schulen sowie Erwachsene, die in Bürger_inneninitiativen organisiert sind. Es wurde davon ausgegangen, dass diese Erfahrungswissen im Umgang mit kollektiven Entscheiden haben und die Forschung zum kollektiven Entscheiden für sie von praktischem Interesse ist. Einige Schüler_innen aus dem vorangegangenen Projekt *JA NEIN VIELLEICHT* waren ebenso anwesend, um von ihrer bisherigen Forschung zu berichten. Insgesamt 70 Personen haben an der interaktiven Lecture Performance teilgenommen. Die Gäste konnten auf Kissen und Stühlen um einen großen, ovalen Teppich im Bühnenraum herum Platz nehmen. Der Raum war ähnlich wie bei *JA NEIN*

VIELLEICHT gestaltet, nur dass der Teppich weiß war, damit er auch als Oberfläche für die Bodenprojektion dienen konnte.

Sibylle Peters hat *entscheiden spielen* hinsichtlich seiner Formatform als *künstlerisches Verteidigungsverfahren* eingeordnet.⁷⁴ Die „lehrstückartige“ Vermittlungspraxis mit Ausprobier- und Erlebnischarakter ermöglichte es, bisher generierte Thesen zum Entscheiden in einer Versammlung aus Kindern und Erwachsenen zu überprüfen. Die Besucher_innen konnten am Losverfahren mit Bohnen teilnehmen, in einer mittelalterlichen Schlacht kämpfen, sich wie eine Sardine im Schwarm durch den Raum bewegen, auf Bodenfeldern abstimmen, Stimmungslichter bedienen, die Entscheidungsebene betreten, per Hammelsprung abstimmen, im Workshop diskutieren und eigene Verfahren erfinden oder einfach nur zuhören und beobachten (siehe Abbildungen 12, 13, 14, 15, 16, 17 und 18). Diese partizipativen Elemente begründeten sich maßgeblich durch den Testcharakter der Lecture Performance. Wie in Kapitel 2.2 erläutert wurde, können Abstimmungen nur in einer Gruppe stattfinden. Eine praktische Überprüfung von Hypothesen zum kollektiven Entscheiden ist demnach nur mit einer größeren Menge an Menschen möglich. Die spezifische Form der Lecture Performance, die ich als didaktisches Mittel gewählt habe, ermöglichte es mir, gleichzeitig Wissen zu vermitteln und zu forschen. Das Forschen findet zum einen innerhalb der Aufführung selbst, zum anderen bei der vorgelagerten Erarbeitung der Didaktik statt. Der hier gewählte Vermittlungsansatz resultierte auch aus der Frage, wie Erkenntnisse zeitlich begrenzter, künstlerisch-urbaner Projekte langfristig wirksam werden können (vgl. Holub 2015: 14). Die Zusammenarbeit mit Kindern stellte in diesem Forschungszusammenhang insofern etwas besonders dar, als dass die demokratietheoretischen Überlegungen immer derart formuliert und vermittelt werden mussten, dass sie Kinder aus den 3. Klassen verstehen. Die Reaktionen von Kindern und Erwachsenen auf die Performance *entscheiden spielen* verdeutlichten, dass die interaktive Lecture Performance das Bewusstsein für die Handlung des kollektiven Entscheidens schärft und dazu inspiriert, über die Rituale der Demokratie nachzudenken. Die positive Reaktion der Schulen auf die Einladung zur Performance zeigt, dass dort eine große Nachfrage nach einem künstlerischen Umgang mit demokratischen Themen vorhanden ist. Die Performance, die als einmaliges Ereignis im Rahmen meiner Forschung geplant wurde, wiederholbar zu machen und in den normalen Spielplan des Forschungstheaters einzugliedern, erscheint sinnvoll.

Die Performance *entscheiden spielen* hat gezeigt, wie geeignet der Theaterraum zur

⁷⁴ Dies ist kein bisher bestehendes Format, sondern eines, das sich im Zuge meiner künstlerisch-wissenschaftlichen Forschung als Präsentationsform ergeben hat.

Herstellung von alternativen Abstimmungen ist. Indem man die Abstimmungsvorgänge erlebbar macht, findet eine andere Form von Wissensvermittlung statt. Gerade in einer Zeit, in der demokratische Rituale zur Disposition stehen, ist es sinnvoll, den Theaterraum als Versuchslabor zu nutzen. Schließlich ist es in Anbetracht der schwindenden Akzeptanz von demokratischen Protokollen unabdingbar, eine Antwort auf die Frage zu finden, wie man das kollektive Entscheiden als gemeinsame Handlung erlebbarer und erfahrbarer machen könnte. Dabei, so eine Erkenntnis aus der Forschung bei *entscheiden spielen*, sollten die Kriterien für die Legitimierung von Entscheidungsverfahren überprüft und neu ausgehandelt werden. Es ging bei *entscheiden spielen* auch darum, eine geeignete didaktische Strategie zu wählen, mit der die Bedeutung, Gestaltbarkeit und Varianz von gemeinsamen Abstimmungen vermittelt und weiterentwickelt werden kann. Die interaktive Lecture Performance *entscheiden spielen* ist demnach ein Vorschlag für eine ganz konkrete Didaktik in der Tradition des Brecht'schen Lehrstücks. Durch eigenes Spiel und Beteiligung sollen die Besucher_innen sich mit den demokratischen Verfahren des kollektiven Entscheidens auseinandersetzen.

Alle Erkenntnisse und Ergebnisse aus der historischen und politikwissenschaftlichen Recherche und Forschung sind Teil des Skripts. Anhand des Skripts lassen sich sowohl die szenischen, sprachlichen und inhaltlichen Mittel und Strategien zur Vermittlung als auch die Recherche- und Forschungsergebnisse nachvollziehen. Deshalb ist das Skript der Performance *entscheiden spielen* das Ergebnis der Forschung zum zweiten Projekt. Um den künstlerischen und vermittelnden Ansatz der Forschung auch theoretisch zu integrieren, wird das Skript hier in leicht gekürzter Fassung abgedruckt.

4.3 Das Skript von *entscheiden spielen*. Eine interaktive Lecture Performance

Einlass: Der Saal ist in schummriges Licht getaucht, es hängt Nebel in der Luft und gelblich/ockerfarbenes Licht wabert durch den Raum, auf dem Boden sieht man eine Projektion eines Mosaikbildes

(Licht Antike, Sound Antike, Video Antike)

Hannah und Tobias⁷⁵ treten durch die Einlasstür als letzte ein.

Szene I: Antike

Tobias: Gesegnetes Volk. Bürger von Athen. Bewohner dieser wunderbaren Stadt... seid

⁷⁵ Tobias Quack hat sein Freiwilliges Kulturelles Jahr am FUNDUS THEATER gemacht und mich bei der Produktion *entscheiden spielen* unterstützt.

willkommen. Seid willkommen in der Pnyx, in dieser Arena, gebaut aus Stein und Marmor. Seht die hohen Ränge und die Ausmaße dieses gigantischen Werkes und seid stolz darauf, denn nur für euch ist all dies errichtet.

Es ist erneut an der Zeit, heute treffen wir wieder einmal zusammen, um die Richter unserer Stadt zu wählen. Als Epistates, dem Vorsitzenden der Versammlung, obliegt es mir, diese Wahlen zu überwachen.

Ich sehe in eure Gesichter, und mein Herz ist frohen Mutes. Ich freue mich, dass es euch möglich war, hier zusammen zu kommen, um gemeinsam diese Entscheidung zu treffen. 6000 Athener haben sich hier versammelt, um heute die Heliasten, die obersten Richter zu wählen. So sollen die Götter ihr Urteil durch das Bohnenlos fällen. (*Betonen*) Denn nur die Götter können sagen, wer von uns geeignet ist, Richter zu sein. Denn wir sind alle Athener, gleichberechtigt. Nun, abgesehen von Frauen... und Menschen, die zu wenig Geld haben, Menschen ohne Bürgerrecht... und Sklaven... und zu junge Männer, also Kinder. Aber ansonsten sind wir gleich. Daher soll heute das Bohnenlos entscheiden!

Tobias geht zu den weißen Tischen und nimmt die zwei Lorbeerkränze, wartet. Hannah geht zügig in die Mitte, kniet sich hin (schneller Wechsel: Sound noch leiser, Lichtwechsel auf Mitte Boden).

Hannah nimmt Krug (LED in Krug als Licht von unten), schüttet die abgezählten weißen Bohnen in einen Krug, legt drei schwarze Bohnen hinzu, mischt und hält ihn in die Höhe.

Hannah: In diesem Krug befinden sich... weiße Bohnen und zwei schwarze Bohnen. Ihr werdet nun aus diesem Krug ziehen, und wer die schwarzen Bohnen erhält, wird einer unser obersten Richter sein.

(Jingle)

H: Ich bitte euch nun, euer Los zu ziehen.

(Stimmungswechsel: Licht, Musik: Antike)

Hannah schreitet mit dem Krug durch die Reihen, jeder zieht, wer eine schwarze Bohne zieht (Hannah verkündet es), bekommt einen Lorbeerkranz von Tobias aufgesetzt.

T: So sind nun alle drei gewählt. Ihr Richter werdet von nun an ein Jahr alle Urteile in unserem Land fällen, mögen sie gerecht sein.

Hannah kommt dazu, Tobias sammelt Lorbeerkränze wieder ein.

H: In Athen hat man auf das Los vertraut, da man auf die Götter vertraut hat, und die zufälligen Entscheidungen des Loses galt als von den Göttern getroffen und wurde deshalb als Richtig akzeptiert. Heutzutage verlassen wir uns nicht mehr auf die Götter, und auch das Losverfahren wird so gut wie nie mehr angewendet. (*Zu den zweien*) Ihr seid leider nicht unsere obersten Richter.

Wir spielen heute *entscheiden*, damit man besonders auf die Entscheidungsverfahren achten kann und nicht so sehr auf den Inhalt.

Herzlich Willkommen im Forschungstheater.

Ich bin Hannah. Das ist Tobias, er macht hier ein freiwilliges soziales Jahr und hat mich bei dieser Produktion sehr unterstützt. Ich forsche seit fast zwei Jahren zu kollektiven Entscheidungen, also darüber, wie Menschen sich miteinander abstimmen. Ich habe euch zu diesem szenischen Vortrag eingeladen, um euch zu zeigen, was ich bisher mit meiner Forschung herausgefunden habe. Zudem würde ich gerne mit euch verschiedene Entscheidungsverfahren ausprobieren.

Mich interessiert, welche der Entscheidungsverfahren euch als Versammlungsexperten gefallen bzw. welche ihr gerne weiterentwickeln und benutzen würdet.

Versammlungsexperten seid ihr deshalb, weil ihr regelmäßig mit Entscheidungsverfahren zu tun habt, sei es als Klassensprecher oder in einer politischen Gruppe, oder ihr kennt solche Prozesse von der Arbeit. Ich möchte euch daher ALLE zu Richtern machen, zu Richtern über Entscheidungsverfahren, und euer Urteil hat Auswirkung auf meine weitere Forschung.

Zu diesem Zweck liegen auf eurem Platz Zettel, auf denen ihr die einzelnen Verfahren beurteilen könnt. Dabei interessiert mich auch, warum bestimmte Verfahren als legitim, also als allgemein anerkannt, als vernünftig und gerecht und demokratisch gelten...

Hannah im Sprechen immer langsamer werdend.

Bevor wir zum nächsten Abstimmungsverfahren kommen, könnt ihr euch aber nochmal zurücklehnen, ihr könnt euch auch mit den Kissen einen Platz auf dem Teppich suchen. Schließt die Augen: Wir reisen nun, ins Hier und Jetzt.

Szene II: Märchen/Ist-Zustand

*(Lichtwechsel: Gedimmte Stimmung mit Diskokugel, die sich nicht dreht.
Licht auf Entscheidungsebene/Tobias)*

*Tobias sitzend auf der Entscheidungsebene mit Märchenbuch,
Tobias Märchengestus flach:*

Es war einmal ein fernes Land, das es wirklich gibt. In diesem Land lebten viele Menschen, die von mächtigen Männern und Frauen regiert wurden, so ähnlich wie Grafen oder Barone, und meistens waren diese Grafen auch ziemlich gerecht. Wenn die Menschen im Land unglücklich darüber waren, wie sie regiert wurden, durften sie die Regierenden sogar absetzen. *(lauter)* Damit die Grafen wussten, was das Volk von ihnen dachte, gab es in diesem Land alle vier Jahre einmal einen Tag, an dem alle Menschen aufgefordert waren, ihre Meinung geheim auf einen Zettel zu schreiben. Die geheimen Zettel wurden von einem Zeremonienmeister bewacht, ausgezählt, und anschließend wurde mit Pauken und Fanfaren im ganzen Land verkündet, wer weiter als Fürst oder Fürstin das Land regieren durfte.

Die Ergebnisse der Wahlen wurden in farbigen Fahnen überall ausgehängt, damit auch jeder sehen konnte, wer gerade regieren darf: Rot-grün, Schwarz-gelb, Schwarz-rot und so weiter. Diese Grafen hatten übrigens auch einen eigenen Titel, sie wurden „Politiker“ genannt. Und ihr denkt vielleicht, dass das ein toller Beruf ist, aber das stimmt nicht so ganz. *(Gestus gruselig)* Denn abgesehen davon, dass diese Politiker oft für die

Unzufriedenheit der Menschen in dem Land verantwortlich gemacht wurden, blieb – obwohl die Regierungen wechselten – immer alles so wie es war.

(etwas betonter, weniger gemütlich/sanft)

Doch trotzdem gaben die Menschen alle vier Jahre ihre Meinungen über die Lage des Landes auf Zetteln ab. Wild kreuzten sie auf den Zetteln herum, und die Zeremonienmeister werteten die Kreuze aus, immer wieder und wieder... Alle vier Jahre, wenn die Wahlen im ganzen Land angekündigt wurden, schöpfte das Volk neue Hoffnungen, dass sich etwas ändern und der Wille des Volkes wirklich vertreten werden würde – doch das trat nie ein. Die Politiker behaupteten, sie täten, was sie könnten. Aber bei den wirklich wichtigen Dingen wie zum Beispiel der Umwelt oder der Wirtschaft, da könnten sie auch nichts ändern. Oder aber niemand wolle, dass sich etwas ändert. Außerdem dachten viele Menschen, ihre Methode zu entscheiden wäre die beste Möglichkeit, die Meinungen der Vielen miteinander abzustimmen. Denn schließlich war es einfach und geheim. Sie gaben einfach immer weiter ihre Stimme an die Politiker ab, und sie genossen es, dass sie nicht selber die schwierigen Entscheidungen treffen mussten. Schließlich wollten sie sich viel lieber um ihre Gärten und Leidenschaften kümmern. *(lauter, prägnanter)* Doch gleichzeitig wurden sie unruhig und unzufrieden, da sie das Gefühl hatten, gar nicht mehr wirklich mitbestimmen zu können.

Hannah setzt sich auf die Entscheidungsebene in die Position von Tobias:

Momentan überlegen viele Leute, wie man aktiver werden kann und sich anders organisiert, damit man wirklich mitbestimmen kann. Das Wahlverfahren, das wir haben, ist deutlich, fälschungssicher, zum Teil anonym – also geheim – und einfach durchführbar. Und weil es alle diese Kriterien erfüllt, wird es auch meist nicht angezweifelt, es legitimiert sich durch das Verfahren. Aber was bringt uns ein praktisches Verfahren, wenn man nicht das Gefühl hat, dass man was verändern kann? Ist das Verfahren dann noch legitim und sinnvoll? Ende des Monats finden zum Beispiel die Europawahlen statt, auch hier in Hamburg. Die Motivation, da mitzumachen ist nicht besonders groß. Zum einen verstehen viele Erwachsene nicht wirklich das Verfahren, und zum anderen hat man nicht das Gefühl, dass die Menschen, die man ins Europaparlament wählt, wirklich was zu entscheiden haben. Es ist irgendwie zu indirekt...

Hannah steht auf, sagt im Gang zur Mitte:

An vielen Orten der Welt haben sich Menschen versammelt, um andere Formen des miteinander Entscheidens, Lebens und Handelns auszuprobieren. Auch hier in Hamburg.

(Projektion: ROTER PUNKT)

Seit fast fünf Jahren bin ich im Gängeviertel engagiert, und da habe ich mittlerweile an mehr als 400 Versammlungen teilgenommen. Ich forsche nicht nur über kollektiven Entscheidungen, sondern ich muss solche Entscheidungen auch ganz häufig mitmachen:

(Projektion: Gängeviertel von oben)

Das hier ist das Gängeviertel, die meisten von euch kennen es. Hier sieht man die zwölf Häuser, die wir uns, weil sie leer standen, genommen haben, obwohl sie uns nicht gehört haben. Damit haben wir sie vor dem Abriss gerettet, und seitdem versuchen wir dort mit ungefähr 150 Leuten auf eine ganz neue Weise zusammenzuleben, zu arbeiten und zu

entscheiden. Am Anfang des Gängeviertels war es für uns alle ein großartiges Abenteuer, weil wir das erste Mal das Gefühl hatten, dass die Entscheidungen, die wir getroffen haben, sofort auch Realität geworden sind. Das man eingreifen kann und die Stadt verändern kann. Und es war toll zu merken, dass es möglich ist, sich selbst zu organisieren.

Dafür mussten wir uns erstmal entscheiden, wie wir zusammen entscheiden wollen. Es gab große Diskussionen und auch viel Streit, und wir haben dann eine Vollversammlung eingesetzt. Das bedeutet, dass sich einmal in der Woche 40 bis 50 Menschen treffen, und wenn mehr als die Hälfte im Raum für etwas sind, wird es so gemacht (*Hannah hebt die Hand*). Wir sprechen und entscheiden zum Beispiel über unsere politischen Anliegen – aktuell etwa, dass wir wollen, dass die Flüchtlinge aus Lampedusa hier in Hamburg bleiben dürfen, über die Verhandlungen mit der Stadt, über unsere Pressearbeit, über unsere Veranstaltungen, (*im Sprechen langsamer und genervter werden*) wer bei uns im Vorstand sitzt, wofür wir Geld ausgeben, wer kocht und wie die Küche aussieht, über unsere Probleme mit dem Müll, über die Häuser und ihre Fluchtwege, wer welche Räume nutzen darf... Ich habe mittlerweile keine Lust mehr, mich immer mit allen in einem Raum zu treffen und Entscheidungen zu fällen, weil ich dadurch kaum noch Zeit für andere Sachen habe.

Aber DASS wir über uns selber entscheiden und direkt bestimmen können, das gefällt mir sehr gut. Mir ist aufgefallen, dass, wenn wir uns abstimmen, also wenn wir unsere verschiedenen Stimmungen miteinander in Verbindung bringen, oft eine ganz schlechte Gesamtstimmung herrscht, und ich will rausfinden, ob man nicht Verfahren kreieren kann, die das Gruppengefühl und die Stimmung fördern – und dadurch den Prozess des Abstimmens angenehmer und spannender machen. Welches Verfahren ist legitim, wenn man davon ausgeht, dass die Stimmung beim Abstimmen wichtig ist?

Aus der Mitte weggehend den Kreis entlang zur Entscheidungsebene, im Gehen sprechend:

Um das herauszufinden, habe ich in meinem ersten Forschungsjahr mit einer 3. Klasse und fünf Künstlern an neuen Abstimmungsformen gearbeitet, und die stellt euch Arthur jetzt vor: **JA NEIN VIELLEICHT**

Szene III: Ergebnisse der JA NEIN VIELLEICHT-Forschung

(Licht auf Entscheidungsebene)

Arthur mit Handmikro kommt von der Seite auf die JNV-Wippe und wippt mit Hannah, bleibt irgendwann oben und fängt an:

Vor mehr als einem Jahr sind wir, also die Klasse 3c – mittlerweile 4c – hier ins FUNDUS THEATER gekommen, und dort hat uns Hannah einen Auftrag gegeben: Wir haben für das Gängeviertel, das ja bald saniert wird, Spielorte für Kinder geplant und erfunden, die dann wirklich gebaut werden. Wir hatten ganz viele Ideen wie einen Dachgarten, eine Kletterwand, eine begehbare Sahnetorte, einen Tanzbären, ein Planschbecken... auf dem Dach, einen Hubschrauberlandeplatz, auch auf dem Dach, eine Sandkiste und alles mögliche sonst. Am Ende hatten wir dann Vorschläge, die wir dann hier in diesem Raum mit den zuständigen Architekten und Planern abgestimmt haben.

H: Mittlerweile wissen wir auch, was gebaut wird: Der Tanzbär zum Beispiel wird wirklich gebaut, der Hubschrauberlandeplatz wird leider nicht gebaut, und bei dem

Hühnerstall brauchen wir jetzt jemanden, der sich regelmäßig um die Tiere kümmert, damit er gebaut werden kann.

A: Aber heute geht es ja um die Abstimmformen, die wir benutzt haben.

Das hier ist eine Entscheidungsebene, auf der wir vor einem Jahr abgestimmt haben. Bei der Entscheidungsebene ist das Gefühl sehr wichtig: Wenn man die Mehrheit hat, ist man weit unten, wenn man die Minderheit hat, dann ist man weit oben. Das sollte man am besten mal selber spüren, ich brauche mal eben vier Freiwillige, die das mit mir ausprobieren wollen.

Arthur wählt vier Freiwillige, die erst vor der Entscheidungsebene stehen bleiben sollen.

A: Mein Vorschlag wäre jetzt, dass wir über etwas abstimmen, was mich gerade interessiert (*langsam*): Sollten Kinder in der Grundschule ein internetfähiges Handy haben? Ja, Nein, Vielleicht?

H: Bitte betretet die Entscheidungsebene vorsichtig, denn darauf ist man voneinander abhängig.

(Jingle)

(Entscheidungsmusik)

H: Das Ergebnis ist: ...

Hannah fragt jemanden auf der Entscheidungsebene mit dem Handmikro von Arthur:

Warum hast du dich auf JA/NEIN gestellt? Und wie fühlt es sich an, so zu entscheiden?

H: Was man an diesem Ergebnis sehen kann, ist, dass zwar die Stimmen alle gleichwertig sind, aber bei dieser Person hier neigt sich die ganze Ebene nach unten, nur weil er/sie größer ist. Man spürt und merkt also, dass zwar alle die gleiche Stimme haben – aber das einige mehr Gewicht haben, und das ist in der Realität ja häufiger so... Was außerdem ein wenig unpraktisch ist, ist, dass sie nicht gut sichtbar ist, man sieht nachher gar nicht, wer wo steht. Also es ist von der Darstellung nicht so geeignet. Vielen Dank an euch, ihr könnt euch wieder setzen.

A: Der Nachteil an der Entscheidungsebene ist, dass leider nicht so viele Menschen darauf passen, so dass man keine großen Abstimmungen machen kann. Bei einem anderen Verfahren können mehr Menschen mit abstimmen und das präsentieren wir euch jetzt: Die Lichtstimmung.

H: Nehmt bitte alle den Schalter zu der Leuchtstoffröhre hinter euch in die Hand. Wenn ihr einmal schnell drückt, habt ihr ein großes „Ja“, wenn ihr nochmal schnell draufdrückt, hat man ein klares „Nein“, weil die Röhre aus ist. Wenn man die Röhre erst anmacht und dann nochmal lange drückt, könnt ihr das Licht entsprechend eurer Stimmung dimmen. Probiert das mal ein bisschen aus. Wie die meisten technischen Wahlverfahren hat auch dieses ein paar technische Tücken... Wir kommen nun zum Stimmungsbild:

A: Sollten Kinder in der Grundschule ein internetfähiges Handy haben? Ja, Nein, Vielleicht?

(Jingle)

H: *Ergebnis verkünden/kommentieren*. Man sieht, dass die Lichtstimmung ein unklareres, aber spannendes Verfahren ist und dass man seine Stimmung direkt im Raum zeigen kann. An den Neonröhren mag ich, dass sie eine sehr starke Atmosphäre im Raum machen, so dass alle das kollektive Wollen sehen und erleben können. Und wenn jemand etwas vorschlägt, was niemanden gefällt, dann hätte die Person einfach kein Licht mehr und könnte kaum weiterreden. Eine andere Möglichkeit, die Stimmung im Raum sichtbar zu machen, sind die Bodenfelder. Dieses Abstimmverfahren hat die Performancegruppe „geheimagentur“ entwickelt (*Bodenfelder blenden ein*)

A: Wir stimmen jetzt nochmal mit allen Zuschauerinnen und Zuschauern über eine neue Frage ab, bitte beantwortet die Abstimmungsfrage, indem ihr Euch auf dem jeweiligen Feld positioniert. Sollten Kinder ab 10 Jahren wählen dürfen? Ja, Nein, Vielleicht?

(Jingle)

(Entscheidungsmusik)

H: Thies, hast du ein Foto gemacht?⁷⁶ *Ergebnis verkünden/kommentieren*. Es kostet in einer solchen Situation natürlich viel Überwindung, sich alleine zu positionieren, man neigt eher dazu, sich zu einer Gruppe zu stellen. Aber man bewegt sich im Raum, und insbesondere nach langen monotonen Sitzungen kann so eine Bewegung gut tun und Einfluss auf den Entscheidungsprozess haben. Zudem ist das Ergebnis deutlich im Raum spürbar und sichtbar, es ist auch schön zu merken, wer die gleiche Meinung hat und mit denen zusammen zu stehen.

Vielen Dank an alle für diese Abstimmung per Bodenfelder.

Vielen Dank Arthur.

Im ersten Forschungsjahr habe ich im Theater einen Entscheidungsraum gebaut, in dem dann die Lichtstimmung, die Bodenfelder und noch ganz viel anderes entstanden ist. Und es hat alles gut funktioniert und eine gute Stimmung erzeugt, aber im Gängeviertel habe ich nicht die Mittel des Theaters, und deshalb würden diese Verfahren da auch nicht funktionieren. Deshalb habe ich nochmal angefangen zu recherchieren und mir nochmal genauer verschiedene Abstimmungsformen angeschaut, die es schon gibt, wie zum Beispiel das Losverfahren in der Antike.

Szene IV: LOSMASCHINE

H: Die Griechen verwendeten schon damals ganz viele unterschiedliche Medien, um abzustimmen. Bohnen, Scherben, Steine... und das hier. Das ist ein Kleroterion, eine Losmaschine, die ganz schnell ganz viele Ämter auslost und so ähnlich funktioniert, wie unser heutiges Lotto. Und wie die Menschen heute vom Lottospielen begeistert sind, so waren die Griechen von der Losmaschine begeistert. Denn damals haben wirklich regelmäßig 6000 Athener zusammen mithilfe der Losmaschine entschieden und das sogar ziemlich oft, nämlich ungefähr 40 Mal im Jahr. Und selbst wenn sie gar keine Chance mehr hatten, gezogen zu werden, sind alle doch bis zum Ende dageblieben. Und legitimiert

⁷⁶ Das Ergebnis der Bodenfeldabstimmung ließ sich am besten von der Position des Fotografen Thies Rätzke sehen. Dieser hatte zum Fotografieren und Dokumentieren auf einem Hochsitz platzgenommen.

wurde das Verfahren eben durch den Glauben daran, dass die Götter Einfluss auf die Wahl nehmen. Das Losverfahren war also ganz wichtig in der Anfangszeit der Demokratie, und heute gibt es Lose fast nur noch auf dem Jahrmarkt.

Inzwischen fordern aber auch viele Wissenschaftler wie beispielsweise Hubertus Buchstein, das Losen wieder in unsere Demokratie einzuführen. Natürlich nicht, weil sie an Götter glauben, sondern weil das Los radikal gerecht ist, das heißt, dass die Chancen wirklich zu 100 Prozent für alle gleich sind, gewählt zu werden. Das bedeutet, dass auf der einen Seite jemand gewählt werden kann, der für die Aufgabe überhaupt nicht geeignet ist oder sie gar nicht machen will, andererseits aber auch, dass jemand gewählt werden kann, von dem niemand gedacht hätte, wie gut er oder sie für die Aufgabe geschaffen ist. Was meinst du, wie es wäre, wenn man in Zukunft den Klassensprecher per Los wählen würde... oder den Wirtschaftsminister?

Ich würde jetzt gerne mit euch ein Stimmungsbild zum Losverfahren machen. Nehmt dafür bitte noch einmal die Schalter in die Hand. Wer ist dafür, dass das Losverfahren wieder in unsere Demokratie eingeführt wird? Bitte jetzt abstimmen.

(Jingle)

(auswerten) Jetzt formuliere ich die Frage mal ein wenig anders: Könntest du dir vorstellen, dich von Menschen regieren zu lassen, die ausgelost wurden? Bitte jetzt abstimmen.

(Jingle)

(weich, auswerten) Ihr könnt die Leuchtstoffröhren wieder ausschalten, vielen Dank. Man konnte gerade sehr gut erkennen, dass Feinfühligkeit bei unseren Formen der Abstimmung eine große Rolle spielt. Schon die Art und Weise, WIE ich eine Frage stelle, hat einen großen Einfluss auf das Ergebnis.

(hart) Aber seien wir doch mal ehrlich, historisch gesehen werden die meisten Entscheidungen, besonders die über Land und Macht, kriegerisch ausgetragen, und dieses Verfahren wurde genauso durch die Götter legitimiert, wie das Losen.

Szene V: SCHLACHT

H: Mich persönlich interessieren diese gewalttätigen Formen der Entscheidungsfindung nur aus einem Grund, weil viele Auseinandersetzungen einen kämpferischen, konfliktreichen Moment haben und es vielleicht gut wäre, wenn wir manchmal Entscheidungen spielerisch sportlich auskämpfen könnten, zum Beispiel wenn man einfach nicht zu einer Entscheidung kommen kann oder wenn so viele Konflikte im Raum sind, dass man gar nicht vernünftig miteinander diskutieren kann.

Die Entscheidung durch einen Spielkampf probieren wir jetzt einmal aus: Wer hat eben bei der Abstimmung: „Sollten Kinder schon ab 10 wählen dürfen?“ mit „Ja“ geantwortet? Dann bestimme ich dich jetzt zum Fürsten der Kinderwähler. Und wer hat mit „Nein“ gestimmt? Du bist jetzt der Fürst der Nichtwähler.

Tobias übergibt Kronen und Flaggen und bringt die Fürst_innen an ihre Plätze.

H: Ich brauche auf jeder Seite fünf Freiwillige als Truppen... Sammelt euch mit Fürstin und Fürst bei euren Flaggen.

Wir orientieren uns in unserer Schlacht an einem Spiel: „Capture the Flag“, auf Deutsch: „Erobere die Flagge“, ein Spiel, das heute im Sportunterricht oder auch in militärischen Übungen angewendet wird. Ich und Tobias zeigen euch jetzt einmal die Kampfregeln.

T: Regel Nummer 1: Ziel des Spiels ist es, meine eigene Flagge vor den Gegnern zu beschützen und gleichzeitig zu versuchen, die gegnerische Flagge zu bekommen.

H: Regel Nummer 2: Während des Kampfes NIEMALS auf den Kopf zielen. Seid außerdem die ganze Zeit über vorsichtig, wir wollen keine echten Verletzten.

T: Regel Nummer 3: Wenn ich meinen Gegner mit meinem Schwert am Körper treffe, dann muss dieser Gegner sofort sterben. Seid also ehrlich und fair, wenn ihr getroffen werdet.

H: Wir zeigen euch das jetzt mal. *(geht auf Tobias los)*

Gewinner erklärt: Da ich getroffen habe, muss... jetzt sterben, und ich kann an ihm vorbei und die Flagge holen. *(zu Fürst)* Du musst mir die Flagge dann natürlich auch geben. Alles klar? Gut! Dann bekommt ihr jetzt eure Waffen.

Waffen und Schilder austeilen.

(Lichtwechsel, Video bewegendes Blumenfeld, geht in Bild über)

(Ton Schlacht leise)

T: *(steigt auf einen Stuhl)* Stadtvolk und Landvolk, höret meine Worte, es naht der Feind mit wehenden Fahnen und lautem Gebrüll, uns zu schlagen und unsere Truppen zu zermalmen. Hört, ihr Männer des Fürsten / der Fürstin, fürchtet euch nicht und seid guten Mutes. Denn Gott bringt Ruhm und Segen den Mutigen. Schlagt euch tapfer, wahrt die ritterlichen Regeln und schenkt Ihnen nichts. *(geht in die Mitte)* So möge die Schlacht beginnen. *Herold beobachtet weiter die Schlacht und kommentiert sie.*

(Jingle)

Schlacht

T: So hat das blanke Schwert entschieden. Die Fürstin von soundso hat gesiegt und das bedeutet, dass...

H: Waffen bitte auf dem Boden ablegen.

Tobias sammelt Waffen ein.

H fragt Teilnehmer_innen:

Verlierer: Wie hat es sich angefühlt, hat es Spaß gemacht?

Gewinner: Glaubst du, es hätte genauso Spaß gemacht, wenn es hier echte Tote und Verwundete gegeben hätte?

Die sportlich kämpferischen Verfahren scheinen mir hin und wieder sinnvoll, aber nicht, weil die Götter da entscheiden, sondern wenn es für die Stimmung im Raum, für die Stimmung zu einem Thema angemessen erscheint.

Aber natürlich bin froh, dass wir das Verfahren des Kämpfens immer seltener anwenden und meist friedliche demokratische Verfahren haben wie zum Beispiel Handzeichen oder Stimmkarten im Bundestag. Während ich diese Arten der Abstimmung eher langweilig finde, gibt es ein wirklich interessantes Verfahren im dem Bundestag: den Hammelsprung. Bei diesem Verfahren werden die Abgeordneten gezählt wie die Schafe.

Szene VI: Hammelsprung

H: Stellen wir uns vor, wir wären im Bundestag.

(Projektion Bundestagsadler und oval), Tobias schiebt Rednerpult hin.

T: Sehr geehrte Abgeordnete. Ich bitte um Ruhe. Wir befinden uns im Abstimmungsprozess zum Antrag der P-Partei und werden nun das Verfahren des Hammelsprunges anwenden. Der Hammelsprung wird im heutigen Bundestag nur zwei bis vier Mal im Jahr durchgeführt, wenn die Entscheidung per Handzeichen sich nicht einschätzen lässt. Für diejenigen, denen dieses Verfahren nicht vertraut ist, erkläre ich dieses nun: Ich werde gleich den Antrag verlesen, daraufhin wird ein Signal ertönen, und Sie verlassen bitte alle zügig den Plenarsaal durch DIESE Tür. Draußen warten Saaldiener auf Sie. Wenn Sie den Gong erneut hören, betreten Sie bitte den Raum wieder durch eine der drei Türen: Diese Tür heißt „Ja“, Sie stimmen dem Antrag zu; diese Tür heißt „Nein“, Sie stimmen dem Antrag nicht zu; und Tür drei heißt „Enthaltung“, das heißt: Durch diese Tür gehen Sie, wenn Sie sich nicht entscheiden können oder wollen. Die Saaldiener an den Türen werden Sie beim Betreten des Saals zählen.

Ich verlese nun den Antrag der P-Partei: Politiker sollen abgeschafft werden, und die Menschen sollen über alle wichtigen Dinge selber abstimmen.

(Gong)

Sie hören bereits das Signal, bitte verlassen Sie den Plenarsaal.

Stühle wegräumen / Weg freimachen, 3 Helfer_innen sind Saaldiener, (2. Gong zum reinkommen).

Szene VII: Schwarmentscheidungen

*(Licht gedimmt, blau, Diskokugel,
Licht auf Entscheidungsebene aus, Sound Unterwasser reinfahren)*

H: Stellen wir uns vor, wir wären unter Wasser, im tiefen, dunkelblauen Wasser.

Cecilia: Um uns herum ist nichts als Wasser, kilometerweit Wasser.

H: Unter uns ist ein wunderschönes Korallenriff.

C: Ein paar kleine Lichtstrahlen haben es geschafft, zu uns in die Tiefen des Ozeans durchzudringen. Wir sind kleine, flinke, silbrige Fische.

H: Wir sind viele, kleine, flinke, silbrige Fische. Wir sind noch nicht genug, wir brauchen noch ein paar freiwillige Fische, bitte schwimmt mit uns mit. Wir sind ein Sardinenschwarm. Wir sind ein gigantisch großer Schwarm aus 200.000 Sardinen, und wir schwimmen alle durch den Ozean. Bitte macht die Bewegungen der anderen Fische so genau wie möglich nach.

C: An der Seite unseres Körpers haben wir ein Seitenorgan, das uns daran hindert, gegen unsere Nachbarfische zu stoßen.

H: Alle Fische versuchen jetzt mal, dieses Seitenorgan zu spüren. Versucht immer den gleichen Abstand zueinander zu behalten, obwohl wir häufig die Plätze wechseln. Und versucht die Bewegung der drei bis vier Fische um euch rum so genau wie möglich nachzumachen. Wir versuchen mal, gemeinsam die Richtung zu ändern – der Fisch der vorne schwimmt, übernimmt dann immer für einen kurzen Moment die Führung... denn ein wirkliches Alphetier, eine Führung, gibt es nicht.

C: Mit dem Seitenorgan spüren wir kleinste Druckwellen. Wenn unser Nachbarfisch sich auch nur ein kleines bisschen nach rechts bewegt, spüren wir das und schwimmen auch nach rechts.

H: Die Größe unseres Schwarms schützt uns vor Angriffen. Wenn einer von uns einen Feind entdecken sollte, schwimmt er gleich schnell in eine andere Richtung, und durch das Seitenorgan schwimmen wir alle mit.

(Es kommt ein Hai auf den Schwarm zu, Haiprojektion, Flucht vor Hai)

C: Wir trennen uns kurzzeitig und kommen dann aber schnell wieder als Schwarm zusammen und schwimmen durch den Ozean.

H: Wie wir gerade bei der Flucht vor dem Hai gemerkt haben, brauchen Fische für ihre Entscheidungen einen sehr, sehr großen Raum, einen Raum, der so groß ist, wie der Ozean. *(Grundlicht fährt langsam wieder rein / Sound & Diskokugel langsam raus, beginnend schon während Hannah spricht)* Bei uns im Theater haben wir nicht so einen großen Raum zur Verfügung, er ist zwar größer als die meisten Räume, aber eigentlich ist er immer noch zu klein für wirkliche Schwarmentscheidungen. Vielen Dank an alle Fische, ihr könntet euch jetzt da, wo ihr seid, hinsetzen.

Das ist Cecilia. Ich habe Schwarmentscheidungen mit einer vierten Klasse recherchiert und ausprobiert. Cecilia war eine der Schülerinnen dieser Klasse. Kannst du dich noch daran erinnern, wie sich das angefühlt hat, im Schwarm zu entscheiden?

C: In der Schule ist ja die Lehrerin die Anführerin – also eine Art Alphetier – und entscheidet meistens. Im Schwarm entscheiden wir alle zusammen, und man muss nichts machen, nur weil einer sagt, dass es richtig oder falsch ist.

H: Aktuell gilt das Schwarmverhalten von Tieren als eine sehr wichtige Inspiration für eine neue Art des Entscheidens, denn es ermöglicht eine Situation, in der unglaublich viele Beteiligte mitentscheiden können, ohne dass es eine wirkliche Leitung gibt.

Nun haben wir leider kein Seitenorgan. Wir müssen andere Medien, andere Hilfen benutzen. Aber unsere Medien sind ja keine Bohnen und Schwerter mehr, nicht einmal mehr wirklich das Papier, unsere Medien sind Laptops und Smartphones, und wenn wir mithilfe dieser Medien abstimmen würden, dann wäre das immer und überall möglich, wir müssen nicht mal mehr irgendwo versammelt sein.

(Wassersound rein)

Das kann ich aber hier im Raum nicht mit euch ausprobieren, denn hier sind wir alle anwesend. Und Anwesenheit finde ich auch sehr wichtig, weil wir an den Gesten und Bewegungen der anderen erkennen können, dass wir uns, auch wenn wir unterschiedliche Meinungen haben, miteinander verstehen. Aber das gemeinsame Entscheiden hier in einem Raum ist unglaublich zeitaufwendig, man muss irgendwo hinfahren, man muss einen Raum haben, das kostet viel Zeit. Deshalb haben sich Menschen, die sich mit Computern auskennen, ein System entwickelt, das sich Liquid Feedback, „flüssige Rückmeldung“ nennt. (*Liquid Feedback-Programm projizieren und groß zeigen*) Das heißt, man ist die ganze Zeit erreichbar, um abzustimmen, man kann an jedem Entscheidungsmoment jederzeit mit dabei sein. Es gibt nicht alle vier Jahre Wahlen, sondern man kann permanent entscheiden – das Verfahren ist also sehr flüssig – und zudem stimmen nicht immer alle über alles ab (denn das wäre sehr anstrengend), und ich glaube auch nicht, dass Volksabstimmungen wie in der Schweiz das Richtige sind, sondern man stimmt über die Themen ab, die einen beschäftigen. Zum Beispiel über seinen eigenen Stadtteil, oder wenn sich jemand mit der Umwelt auseinandersetzt, stimmt er über Klimaentscheidungen ab, etc. Ich zum Beispiel kenne mich mit Umweltentscheidungen nicht so gut aus, also gebe ich meine Stimme an jemanden ab, von dem ich weiß, dass der oder die sich viel besser auskennt. Das bedeutet natürlich, dass ich auch andere Menschen kennen und ihnen auch Vertrauen muss.

Abwesenheit kann man nicht spielen, aber die Zerstreuung in Gruppen, das würde ich gerne jetzt mit euch ausprobieren. (*Projektion der Arbeitsaufträge*)

STATIONEN:

Die erste Gruppe trifft sich hier im Saal, und bringt bitte eure Abstimmzettel mit, denn ihr sollt gleich darüber diskutieren und am besten eine Empfehlung für uns abgeben, welche Abstimmverfahren ihr am ehesten anwenden würdet.

Die zweite Gruppe trifft sich im Seminarraum, das ist der weiße Raum dort nebenan. Da findet ihr ein kurzes Thesen-Papier von mir, also meine Meinungen zum Thema. Bitte entscheidet, ob ihr den Thesen zustimmt oder nicht. Man darf die Thesen gerne verändern.

Und wenn ihr jetzt am liebsten selbst auch ein Abstimmverfahren erfinden möchtet, dann trifft euch bitte im Foyer und sammelt Vorschläge an der Tafel.

Ihr könnt auch jederzeit die Gruppen wechseln, wenn euch das Thema nicht mehr interessiert. Bei den einzelnen Stationen findet ihr auch was zu trinken. In zwanzig Minuten hört ihr noch einmal den Gong, dann treffen wir uns wieder hier und werden über die Ergebnisse sprechen.

(Gong, Publikum kommt zurück)

H: Willkommen zurück.

Ergebnis Hammelsprung verkünden
Vorstellen Gruppe Thesen
Vorstellen Gruppe Abstimmzettel
Vorstellen Gruppe eigene Abstimmverfahren

H: Und wie fühlt es sich an, wenn man sich zerstreut und bei einigen Sachen nicht dabei ist? Diese Form der direkten, zerstreuten Entscheidung finde ich sehr wünschenswert. Aber genauso wichtig ist es mir, dass man, wie wir heute, immer wieder mit allen zusammenkommt, sich informiert und berichtet, wie man sich fühlt, denn dieser Austausch ist wichtig für uns. Deshalb würde ich es mir wünschen, wenn es in Zukunft bald ein System gibt, bei dem es sowohl eine digitale Abstimmung mit dem Computer UND eine analoge Abstimmung, also in einer Versammlung geben würde.

Danke, dass ihr heute mit mir zusammen einige Abstimmverfahren ausprobiert habt.

Auf Wiedersehen.

4.4 Nach dem Applaus. Ein Realexperiment mit dem digitalen Entscheidungstool Loomio

Doch was passiert nach dem Applaus? Eines der wichtigsten Ergebnisse des Projekts *entscheiden spielen* besteht in dem Vorschlag, digitale und analoge Abstimmungsverfahren miteinander zu koppeln. Vertiefende Experimente hinsichtlich des Verhältnisses zwischen Ko-Präsenz und Abstimmungen konnte ich bei *entscheiden spielen* nicht unternehmen, da die gemeinsam Anwesenheit im Theater ein zentraler Faktor der Situation ist. Zur Gruppe gehören jene, die an der Performance teilnehmen. Anders ist das bei politischen Kollektiven, bei denen oftmals auch Menschen Teil der Gruppe sind, die im Moment der Entscheidung nicht vor Ort ist. Die offen gebliebenen Fragestellungen zur Bedeutung der Ko-Präsenz wurden deshalb mit einem weiter führenden Realexperiment, der Einführung des digitalen Entscheidungstools Loomio im Gängeviertel weiter erforscht. Im Folgenden soll nur knapp in den Verlauf des Experiments eingeführt werden, um dann im 5. Kapitel auf die Implikationen und Ergebnisse des Experiments einzugehen.

Für die Untersuchung der Ko-Präsenz wurde ein dreimonatiger Versuch der Anwendung des digitalen Entscheidungstools Loomio von mir initiiert. Im Gegensatz zu der Software Liquid Feedback ist Loomio für Diskussionen und Entscheidungen in kleineren Zusammenhängen konzipiert.⁷⁷ Aufgrund seiner Eigenschaften erschien das Tool geeignet für die Abstimmungspraktiken im Gängeviertel. Am 16. April 2016 hatte ich die

⁷⁷ Airesis und Pol.is sind zwei weitere digitale Abstimmungstools, die als freie Software Communities Gruppen die Möglichkeit geben, sich direktdemokratisch und partizipativ zu organisieren (siehe die Websites von Airesis, Betri Reykjavik und Decide Madrid).

Gelegenheit, Mix Irving von Enspiral, einem der Entwickler von Loomio aus Neuseeland, in einem Interview zu Erfahrungen mit Loomio und ihrer eigenen Motivation für die Entwicklung dieses neuen Entscheidungsinstruments zu befragen:

“The project originates in the occupy movement. Several people from Loomio had been camping on the lawn of the government and already had a lot of experiences with the occupy decisionmaking and participation in New Zealand. We felt really empowered and had a really positive experience. We felt like we heard a lot of peoples voices, and we made a start to make decisions together. That was amazing and this experience changed my life. But there were also some challenges: 50-100 people were sitting around and not everyone could stay the whole time, some have kids or other duties. So it was difficult to include everyone. And it also took a long time – 4 to 5 hours of conversation. That was very slow and tiring because you could only have one person talking at the time. With *Loomio* we wanted to take the best aspects of occupy and improve it, because we want to share this experience with people: how much is possible if you hear different people and make the decisionmaking better?”

Entscheidungsprozesse sollen demnach optimiert werden, indem sie räumlich und zeitlich entzerrt werden. Ungeachtet der wichtigen, zentralen und sozialen Funktion des Plenums, sollten die digitalen Potentiale von webbasierten Entscheidungsverfahren genutzt werden, um effektiv und teilnahmemotivierend abzustimmen.

Mein Vorschlag, Loomio im Gängeviertel versuchsweise einzuführen, wurde begrüßt, aber auch gleichzeitig von Skepsis begleitet, denn in welchem Verhältnis steht die digitale Entscheidung zu der, die auf der Vollversammlung getroffen wird? Können Personen dann einfach nicht zur Versammlung kommen und trotzdem gleichwertig mitbestimmen? Es wurde diskutiert, ob die digitalen Stimmen nur den halben Wert haben sollten oder einfach nur als Stimmungsbild fungieren. Die Teilhabemotivation verringert sich jedoch enorm, wenn das digitale Instrument keine wirklichen Mitentscheidungen ermöglicht, weshalb ich darauf bestand, dass es als volle Stimme akzeptiert werden sollte. Da der Gebrauch von Loomio nur von den Anwesenden auf der Vollversammlung diskutiert wurde, konnten die Abwesenden kaum gehört werden.⁷⁸ Diese Hierarchie der Entscheider_innen – derjenigen, die Zeit für eine Versammlung haben und denjenigen, die aufgrund von Kindern, Arbeit, anderen Verpflichtungen und mangelnder Motivation nicht an der wöchentlichen Versammlung teilnehmen können – sollte mithilfe des digitalen Abstimmungstools verändert werden.

Das digitale Tool Loomio wurde vom 12. Februar 2015 bis Ende April 2015 im Gängeviertel ausprobiert. Bevor Loomio angewandt werden konnte, musste, auch aus Datenschutzgründen, die bestehende und frei verfügbare Software von Loomio

⁷⁸ Es war für mich während der dreimonatigen Experimentalphase wichtig zu sehen, dass besonders Eltern oder Personen, die viel arbeiten, Loomio als Teilhabemöglichkeit schätzten. Viele dieser Personen haben mich gebeten, die Einführung des Instruments voranzutreiben.

umprogrammiert werden, um sie auf unserem Server zur Verfügung zu stellen. Nach zwei Wochen Laufzeit hatten sich mehr als 50 Personen im System angemeldet, und mehr als 40 Personen haben sich aktiv an Diskussionen und Abstimmungen beteiligt. Bei der wöchentlichen Vollversammlung nehmen meist 15-30 Personen teil. Innerhalb der dreimonatigen Probephase wurde Loomio zwei Monate stark genutzt, und es kam zu etlichen Abstimmungen – dann begannen die Probleme und Diskussionen.

Das Projekt Loomio scheiterte an zwei konkreten Abstimmungen. Bei ersterer waren es technische Probleme der Voreinstellung, die nicht auf den Abstimmungsgegenstand passten,⁷⁹ und bei der zweiten Abstimmung ging es um ein brisantes Thema: Sanktionen. Aufgrund der inhaltlichen Relevanz und der Strittigkeit des Themas wurde deutlich, dass die Vollversammlung (bzw. die dort Anwesenden) nicht wollten, dass bindende Entscheidungen im digitalen Raum getroffen werden. Wenn die Menschen von Zuhause mitbestimmen könnten, so eine weitere Befürchtung, dann müssten sie nicht mehr einen gemeinsamen Raum betreten, und als Folge hiervon würden vielleicht noch weniger Personen auf die Vollversammlung kommen. Bei diesem Realexperiment hat sich herausgestellt, dass das Scheitern des Instruments Loomio im Gängeviertel unmittelbar auf die Angst vor dem Verlust der Ko-Präsenz des Plenums zurückzuführen war.

Der Versuch der Piratenpartei, das webbasierte Tool Liquid Feedback einzuführen, stellt den größten und prominentesten Versuch digitalen Abstimmens dar. Die Ursachen, warum diese Technik bisher noch nicht keine weitere Verbreitung erfahren hat, werden in der Forschung unter den Aspekten technischer Probleme, der Fälschungssicherheit und der Anonymität, der Delegation und Repräsentation diskutiert (vgl. Kling/Kunegis/Hartmann/Strohmaier/Staab 2015) (vgl. hierzu Kapitel 5.2). Dieser klassischen Wahlforschungsperspektive kann mit dieser Arbeit ein weiterer Faktor für das bisherige Scheitern digitaler Abstimmungen hinzugefügt werden: die Angst vor dem Verlust der Ko-Präsenz (siehe hierzu Kapitel 5.3).

⁷⁹ Abgestimmt werden sollte über den zukünftigen Eingang der Jupi-Bar. Die Architekten von Plan R hatten drei Varianten für den Eingangsbereich vorgeschlagen, aus welchen das Viertel wählen sollte. Diese bauliche und bedeutsame Entscheidung stellte eigentlich einen idealen Gegenstand für die Diskussion und Abstimmung bei Loomio dar. Die Voreinstellungen der damals aktuellen Version von Loomio war jedoch auf maximal zwei Varianten, zwischen denen man entscheiden konnte, ausgelegt – und nicht auf drei.

5. Performative Dimensionen des Entscheidungsprozesses

In diesem Abschnitt der Arbeit werden die Konzepte und Fragestellungen des zweiten Kapitels und die Ergebnisse aus der praktischen Forschung zusammengebracht. Es werden also Verbindungen aufgezeigt und systematisiert. Dabei werde ich analog zur theoretischen Konzeptualisierung auf die Aspekte Zeit der Entscheidung (5.2), Raum der Entscheidung (5.3) und Körper, Medien und Dinge der Entscheidung (5.4) eingehen. Die drei Dimensionen werden anhand ihrer Bedeutung für die Stimmung und Abstimmung (5.1) untersucht. Es werden im Folgenden also die Dimensionen der Performanceanalyse auf einen neuen Gegenstand übertragen: die Abstimmung als politischer Entscheidungsprozess *und* als Performance.

5.1 Der Zusammenhang zwischen Stimmung und Abstimmung

In der vorliegenden Forschung zu kollektiven Entscheidungsprozessen steht der formale Höhepunkt des Entscheidens – die Abstimmung – im Fokus. Bereits in der theoretischen Auseinandersetzung zeigten sich einige Lücken in der Betrachtung von kollektivem Entscheiden. Sowohl in der theoretischen Leerstelle, als auch der eigenen Erfahrung wurde deutlich, dass der Zusammenhang zwischen Stimmung und Abstimmung ins Zentrum dieser Arbeit rückt. Es finden sich diesbezüglich keine Vorarbeiten und gleichsam bestehen in diesem Bereich künstlerische Handlungsoptionen. Der Zusammenhang kann demnach auch künstlerisch erforscht werden, zum Beispiel anhand der Fragen: Wie kann die Stimmung einer Versammlung durch performative Faktoren beeinflusst werden? Inwiefern haben Materialität, Dinge, Raum, Licht, Zeit, Rollen etc. eine Bedeutung für das Abstimmen? Das Verhältnis zwischen Stimmung und Abstimmung bietet damit den *telos*, unter dessen Fragestellung die Dimensionen Zeit, Raum, Körper und Dinge in Bezug auf die Forschungsarbeiten untersucht werden.

Wie in der Einleitung und im Skript zu *entscheiden spielen* (Kapitel 4.3) angeführt wurde, motivierte die eigene Erfahrung mit kollektiven Entscheidungsprozessen die Untersuchung. Ich hatte festgestellt, dass bei Abstimmungen im Gängeviertel häufig eine schlechte Stimmung herrschte, welche nicht allein auf inhaltliche Konflikte zurückgeführt werden konnte. Ich begab mich auf die Suche nach alternativen Abstimmungsverfahren, die so gestaltet waren, dass sie neben dem Moment des Entscheidens auch die Gesamtstimmung verbessern und dadurch die Teilhabe am Prozess fördern konnten. Während es in Bezug auf Kinder selbstverständlich erscheint, dass ein Beteiligungs- und Entscheidungsprozess Spaß machen soll (vgl. Schröder 1998: 10), ist dieses Kriterium in

der Debatte zur politischen Mitbestimmungskultur bei Erwachsenen selten vorzufinden. Kollektive Entscheidungen gelten gemeinhin als anstrengend, und ich begegnete immer wieder dem Umstand, dass man sich damit abgefunden hatte, dass komplexe Aushandlungsprozesse mit heterogener Beteiligung langwierig und zermürbend sein müssen. So haben Diskussionen zu meinem Forschungsgegenstand innerhalb des Graduiertenkollegs gezeigt, dass viele Erwachsene davon ausgehen, dass die Anstrengung immanenter Teil des kollektiven Entscheidungsprozesses ist. Eine Versammlung sei der Ort, an dem wir uns treffen, weil wir uns nicht einig sind, schreibt Bruno Latour (vgl. Latour 2005: 30). In dem Moment des Abstimmens treffen unterschiedliche Interessen und Meinungen aufeinander. Es ginge darum sich in Streitsachen zusammzusetzen um zu einer provisorischen „(Nicht)Übereinkunft“ (Latour 2005: 32) zu gelangen. Damit dies geschehen könne, sei es wichtig, anzuerkennen, dass wir eigentlich nicht geeignet seien für solche Versammlungen, dass wir diesbezüglich „vollkommen behindert“ seien, und nur mithilfe von „Prothesen“, beziehungsweise Hilfsmittel zusammenkommen können (Latour 2005: 52). Für Chantal Mouffe ist der Konflikt ein zentrales Merkmal des Politischen. Ein Konsens über die konstitutiven Institutionen und über ethisch-politische Werte ist zwar erforderlich, „doch wird es immer Meinungsverschiedenheiten über deren Bedeutung und die Art und Weise ihrer Verwirklichung geben“ (Mouffe 2010: 43). Das Aufkommen oder Bestehen von schlechter Stimmung während einer Abstimmung ist demnach nicht überraschend, stellt diese doch den Moment dar, in welchem die unterschiedlichen Interessen zusammenkommen. Dabei ist die schlechte Stimmung der Teilhabe an kollektiven Abstimmungen nicht zuträglich und deshalb problematisch für kollektive oder/und demokratische Prozesse. Welche Verfahren wären also notwendig, um die schlechte Stimmung beim Interessensausgleich zu flankieren? Welche Dinge, „Prothesen“ (Latour 2005: 25) und Bedingungen werden benötigt, um das Versammeln und Übereinanderlegen von unterschiedlichen Interessen möglich zu machen?

Statt des Kriteriums Spaß wird als teilnahmeförderndes Kriterium bei Erwachsenen meist der Begriff der Motivation oder der Aktivierung genutzt. Als motivierend gelten Beteiligungsprojekte, die wirkmächtig sind und in denen dementsprechend die Beteiligungsergebnisse effektiv in den Entscheidungsprozess rückgebunden werden (vgl. Leggewie/Nanz 2016: 31). Da ich davon ausgehe, dass das Kriterium der Wirksamkeit von Beteiligung sowohl für Prozesse mit Erwachsenen als auch für solche mit Kindern relevant ist, habe ich im Kapitel 3.3.1 ausführlich die Notwendigkeit erörtert, den Prozess der Entscheidung als immanenten und gestalteten Bestandteil eines Beteiligungsprozesses zu verstehen. Zusätzlich zum Kriterium der Wirkmächtigkeit soll hier das Kriterium der guten

Stimmung betont werden, da davon ausgegangen wird, dass diese motivierend und hilfreich ist, um gelungene kollektive Entscheidungsprozesse zu generieren. Oder andersherum formuliert: Wenn kollektive Entscheidungsprozesse langwierig und anstrengend sind, ist, trotz ihrer Bedeutung für das Kollektiv die Motivation zur Teilnahme eher gering. Es lässt sich festhalten, dass eine gute Stimmung keine notwendige, aber sicherlich eine hilfreiche Bedingung für das Gelingen eines Entscheidungsprozesses ist.

Doch die Frage nach der Stimmung in der Politik lässt sich auch von der Ebene der Abstimmung lösen und erweitern. Seit den Siebzigerjahren lässt sich innerhalb sozialer Bewegungen vermehrt ein lustvoller und spaßbetonter Zugang zu politischen Handlungen feststellen, der international unterschiedlichste kreativ-politische Aktionsformen hervorbrachte. Die Londoner Sponti-Bewegung Reclaim the Streets, die zuerst in Prag formierte pinke Block, die in Großbritannien entstandene Rebel Clown Army, die in Mailand wuchert an die Öffentlichkeit getretene Euromayday-Bewegung sowie vielfältige Formate innerhalb der Realdemocracy-Bewegung, die künstlerische Besetzung des Gängeviertels in Hamburg und viele weitere Beispiele zeigen, wie durch die Verwendung von künstlerischen Mitteln und Strategien Protest öffentlich wirksam gemacht werden kann und die Protestformen selbst sich gleichzeitig dadurch auszeichnen, dass sie Spaß machen (vgl. u.a. Boyd/Mitchell 2014 und Gängeviertel e.V. 2012). Vergnügen bzw. Spaß ist im Projekt Gängeviertel ein entscheidender Faktor für das Engagement der vielen Aktivist_innen und gehörte auch zu einem der Erfolgsrezepte von Park Fiction:

„Eine gute Taktik macht Spaß. Das hält den Willen zur Aktion wach.“ Bei allen Aktionen zur Planung und Durchsetzung des Parks spielte dieser Aspekt nicht nur eine wesentliche Rolle, er war vielmehr Inhalt und Wesen des Prinzips, die Wünsche und das Begehren auf die Straße zu locken. Straßenfeste, Raves, die Benutzung des Parkgeländes usw. bringen dieses Anliegen auf den Punkt, die Form sämtlicher PARK FICTION Planungsinstrumente und Veröffentlichungen gaben dem mit entsprechender Gestaltung Ausstrahlung. Freude und Genuss waren die wesentlichen Gründe für die Forderung nach einem Park – und zwar Freude und Genuss nicht nur für Menschen mit privatem Grundstück und Luxusblick auf die Elbe, sondern für alle Bewohner_innen des Stadtteils“ (Wieczorek 1995: 82).

Der Einbezug von künstlerischen Methoden – das künstlerische *sur-plus* – besteht u.a. darin, einen lustvollen, genussvollen Prozess zu organisieren. Während dies bei Protesten als öffentlichkeitswirksames Ereignis mittlerweile verstärkt passiert, ist dies bei den meist in geschlossenen Räumen abgehaltenen Plenen, die als Informations- und Diskussionsraum gelten, nicht der Fall.

Ich schlage vor, diese Erfahrungen auf das kollektive Entscheiden zu übertragen und nach Verfahren zu suchen, die ein solches Genießen möglich machen und den Genuss selbst als

Kriterium für ein gutes Entscheidungsverfahren aufnehmen. Der Begriff des Genießens findet sich in einem Kommentar von Kai Van Eikels zum aktuellen Verhältnis zwischen Kunst und politischer Aktion: „Kunst-Machen, Kunst-Rezipieren, An-Kunst-Partizipieren oder In-Kunst-verwickelt-Werden sind alle daran beteiligt, ein Genießen zu organisieren“ (Van Eikels 2016: 26), und weiter:

„Mein Vorschlag lautet, in einer zeitgemäßen Wiederaufnahme von Brechts Lehrstück-Experimenten Theater zu Ausbildungsstätten einer solchen Geschmeidigkeit zu machen, zu Instituten, an denen Menschen sich in Politisierung üben: darin, an einem einstweilen abgesonderten Ort dem, was drum herum passiert, eine Form zu geben, die etwas um seiner selbst willen Vorzuziehendes und das heißt als Entscheidung und als Handlung zu Genießendes ermittelt“ (ebd.: 30).

Politik zu üben im Rahmen eines Lehrstücks und dabei die Handlung der Politik zu genießen, war das zentrale Anliegen der Arbeit *entscheiden spielen*. In der interaktiven Lecture Performance *entscheiden spielen* wurden unterschiedlichste Abstimmungsmomente gemeinsam ausprobiert. Beim Nachspielen dieser Entscheidungsmomente, wie sie in der Antike, dem Bundestag, im Sardinenschwarm oder bei experimentellen Verfahren vollzogen werden, wurde geübt, wie man „Gleichheit genießen kann“ (ebd.: 30). Die Performance *entscheiden spielen* ist als Lehrstück gedacht. Als eine Didaktik, in der das kollektive Entscheiden ausprobiert und diskutiert wird und das zu Experimenten mit dem Prozess des Abstimmens anregt. Während der Aufführung herrschte insgesamt eine virulente, involvierte und gute Stimmung. Diese Stimmung ist hilfreich für das Lernen und Genießen der politischen Inhalte und Verfahren, die Kinder und Erwachsene bei *entscheiden spielen* gemeinsam unternehmen.

Im Folgenden sollen die in Kapitel 2 erarbeiteten performanceanalytischen Perspektiven und Fragen genutzt werden, um die Erkenntnisse aus den Forschungsprozessen zu *JA NEIN VIELLEICHT* und *entscheiden spielen* zu analysieren.

5.2 Die Zeit der Entscheidung

„Die Zeit der Entscheidung – das klingt nach Kairos, nach dem Moment, der die Entscheidung erzwingt und sie dabei fast schon verschwinden macht, weil man ihn ja bekanntlich ergreifen muss, den richtigen Moment. Ganz anders das Zaudern, das Zeit im Kontrast als ewigen Aufschub der Entscheidung fasst.

Verglichen damit ist die tatsächliche Zeit der Entscheidung viel profaner. Da geht es um Meetings und Timetables und Legislaturperioden. Da wird die Entscheidung auf Termin gelegt. Die Zeit wird so eingerichtet, dass sie zum Medium der Entscheidung wird. Die Entscheidung wird gezeitigt. Oder aber doch wieder vertagt. Und mitmachen kann nur, wer es schafft, sich mit

der eingerichteten Zeit der Entscheidung zu synchronisieren, oder sie zu blockieren, oder beides.

Vormoderne Souveränitätsformen haben sich gegen dieses Zeitigen von Entscheidungen zuweilen verwahrt: Souverän ist nämlich, wer sich nicht zur Entscheidung drängen lässt. Im Vergleich dazu wird die Zeit der Entscheidung heute überraschend selten erörtert. Erst wenn man unsere Entscheidungspraktiken aus der Perspektive der Performance betrachtet, fällt das ins Gewicht, und man beginnt sich zu fragen: Sind die Rhythmen des offiziellen politischen Lebens ein Teil des Problems? Über welche Zeiträume (hinweg) entscheiden Entscheidungen und mit welchem Recht? Und der Entscheidungsvorgang selbst: Macht es einen Unterschied, ob man ein Zeichen gibt oder durch eine Tür hinauslaufen muss, um seine Entscheidung anzuzeigen? Wie verändern die digitalen Allgegenwart und Allabwesenheiten den Akt und damit die Zeit des Entscheidens? Und was wäre, wenn es einen Reue-Wahltag gäbe, einen Tag, an dem ein Präsident, den man nun doch nicht will, mit einer Zweidrittelmehrheit abgewählt werden könnte – zwei Wochen nach der eigentlichen Wahl? Wäre das nicht schön? Ist die Zeit der Entscheidung also eine entscheidende Sache, wenn es in der aktuellen Krise der Demokratien darum geht, das Entscheiden zurück zu fordern? Vielleicht nicht, allerdings: Time can be on our side. Denn mit der Zeit erscheint alles als Verfahrensfrage. Und so führt uns der Versuch, die Zeit der Entscheidung zu verändern, mit Sicherheit dorthin, wo Thema und Performanz einer Entscheidung einander berühren“ (Kowalski/Peters 2017: 64).

Abstimmungsprozesse werden wie jede Handlung unter anderem maßgeblich von Zeitlichkeit strukturiert und bringen andersherum selbst eine spezifische Zeitlichkeit hervor. Welchen erkenntnisrelevanten Mehrwert hat diese Betrachtungsweise für die Optimierung von Abstimmungsverfahren? Inwiefern ist der Faktor Zeit ein geeignetes Mittel, um Abstimmungsverfahren zu gestalten? In Bezug auf die in Kapitel 2.2.1 erarbeiteten Aspekte zur Untersuchung der Dimension Zeit in der Performance werden – auf die Abstimmung angewandt – vier Fragen beantwortet: Wie sind die Intervalle (die Rhythmen) gestaltet, in denen abgestimmt wird? Welche Rolle spielt Zeit innerhalb der Dramaturgie des Abstimmungsprozesses? Über welchen Zeitraum wird entschieden, und welche Wirkung hat dieser Zeitraum auf die Abstimmung selbst? Wie viel Zeit liegt zwischen dem Treffen einer Entscheidung und ihrer Umsetzung?

Der Rhythmus der Abstimmungsintervalle

Wie sind die Intervalle (die Rhythmen) gestaltet, in denen abgestimmt wird? Ob kollektive Entscheidungen alle vier Jahre, alle zwei Jahre, jede Woche oder jederzeit stattfinden können, verändert den Charakter des Entscheidungsverfahrens erheblich. Mehr noch: Die Intervalle choreographieren das demokratische Geschehen wahrscheinlich mehr als jeder andere Faktor. Denn Informationsvermittlung, Versammlungen, Kampagnenarbeit, Legitimationsversuche etc. orientieren sich in ihrer zeitlichen Dramaturgie am Abstimmungsrhythmus.

Hinsichtlich der Wirkung von Abstimmungsintervallen gab es beim ersten Projekt *JA NEIN VIELLEICHT, Kinder bestimmen mit beim Hamburger Gängeviertel* keine Erkenntnisse, da die Versammlung *JA NEIN VIELLEICHT* und die dort vollzogenen Abstimmungen ein singuläres, spezielles Ereignis darstellten. Um mehr über Abstimmungsrhythmen herauszufinden, wurde beim zweiten Projekt *entscheiden spielen* nach historischen und zukünftigen Abstimmungspraktiken gesucht, die den Aspekt des Abstimmungsrhythmus aufzeigen. Im Zuge dessen ist besonders das digitale Abstimmen und die antike Praxis des Scherbengerichts bedeutsam geworden.

Besonders deutlich wird die Rolle der Zeit für die Gestaltung von Abstimmungsverfahren bei digitalen Entscheidungsverfahren wie Liquid Feedback oder Loomio. Mittels Liquid Feedback wird die zeitliche Begrenzung (wie zum Beispiel eine Wahlmöglichkeit im Vier-Jahres-Intervall) aufgehoben, zugunsten von Abstimmungen, die permanent, mit Deadline oder bis zum Erreichen eines Quorums durchgeführt werden. Statt der Setzung eines Versammlungstermins und eines zeitlich und örtlich begrenzten Abstimmungszeitraums kann innerhalb eines bestimmten Zeitabschnitts permanent abgestimmt werden. Der große Unterschied webbasierter Entscheidungstools ist demnach die veränderte Zeitlichkeit und Räumlichkeit der Abstimmung. Während viele Abstimmungsprozesse so organisiert sind, dass die Handlung des Abstimmens in einem bestimmten Zeitraum synchronisiert wird, ermöglichen digitale Entscheidungstools ein asynchrones Agieren, welches trotzdem in einem gemeinsamen Ergebnis mündet. Inwiefern sich dieses permanente Abstimmen auf Teilhabe und politische Inhalte auswirkt, wurde bisher kaum wissenschaftlich untersucht. Dies liegt zum einen an den begrenzten Anwendungen von digitalen Entscheidungstools – Liquid Feedback wurde bislang hauptsächlich von der Piratenpartei genutzt, während andere Versuche Liquid Feedback zu nutzen, aufgrund von fehlender Beteiligung gescheitert sind – zum anderen sind aus Perspektive der klassischen Wahlforschung andere Untersuchungsfelder relevant. In Studien zu Liquid Feedback wird die Delegation von Stimmen innerhalb des Liquid-Feedback-Prinzips ausgewertet und untersucht sowie das Problem der fehlenden Anonymität des Wählenden diskutiert (vgl. Kling/Kunegis/Hartmann/Strohmaier/Staab 2015). Forschungen zur Auswirkung der flüssigen Zeitstruktur finden sich wahrscheinlich auch deshalb kaum, da die Variabel Zeit nicht zu den klassischen politikwissenschaftlichen Analysekrterien für die Untersuchung von Abstimmungsverfahren gilt. Die performanceanalytische Betrachtungsweise ermöglicht es, die Bedeutung der Zeitlichkeit zu identifizieren und den anderen Analysekrterien hinzuzufügen.

Mit der Idee, permanent abzustimmen, beschäftigt sich dezidiert der Künstler Christophe Meierhans in seiner Lecture Performance *Some Use for Your Broken Clay Pots*. In seinem Szenario ändert er jedoch weitere Variablen als nur die Abstimmungsintervalle. Meierhans hat gemeinsam mit Politikwissenschaftler_innen an einer Übertragung des Scherbengerichts auf die heutige Zeit gearbeitet. In seiner Performance zeigt er, wie sich ein politisches System gestalten lässt, in dem die Bürger_innen Politiker_innen abwählen, statt sie auszuwählen. Politiker_innen werden abgewählt, wenn sie dem Willen des Volkes nicht mehr entsprechen, statt antizipativ aufgrund von Wahlversprechen gewählt zu werden. Meierhans nutzt nicht nur das Scherbengericht der Antike als Anregung, um herkömmliche demokratischen Verfahren zu hinterfragen, sondern er reaktiviert auch das Losverfahren und reflektiert die Konsequenzen, wenn Laien in wichtige Ämter gelangen könnten. Nachrücken kann demnach potentiell jede_r, wenn ein_e Politiker_in *disqualified* wird. In 350 verfassten Artikeln entwirft Meierhans ein politisches System, das auf Teilhabe und politischer Verantwortung des Einzelnen aufbaut. Sein System fordert ein komplettes Umdenken von Gewohntem und zielt darauf ab, Zuschauer_innen oder Leser_innen der dazugehörigen Veröffentlichung zum Experimentieren mit dem demokratischen Regierungssystem anzuregen (vgl. Meierhans 2014). Seine Performance ist eines der wenigen Beispiele dafür, dass ein Künstler gemeinsam mit Forscher_innen eine präzise Realfiktion entwirft, wie das gegenwärtige demokratische System verändert werden könnte. Bei einem Besuch seiner Aufführung im Hamburger Thalia-Theater im Februar 2015 zeigte sich die Bedeutung der veränderten zeitlichen Struktur: Das Bewerten eines_r Politikers_in erfolgte zu dem Zeitpunkt, der subjektiv für die Einzelne geeignet schien, und nicht zu formal gesetzten Intervallen.

Zeit innerhalb des Abstimmungsverfahrens

Welche Rolle spielt Zeit innerhalb der Dramaturgie des Abstimmungsprozesses? Der Zeitraum, in dem eine Abstimmung stattfindet, beeinflusst die Stimmung während der Abstimmung, die sich sodann auf die Teilhabe und Motivation auswirkt. Dabei kann auch das Abstimmungsmedium den Zeitraum der Abstimmung verändern: Im Gegensatz zur Entscheidung innerhalb von zwei bis vier Stunden ermöglichen digitale Tools einen längeren und individuell skalierbaren zeitlichen Rahmen. Wenn eine Abstimmung innerhalb einer zweistündigen Sitzung vollzogen wird, dann umfasst die Zeit, in der abgestimmt wird – also der Abstimmungsvorgang selbst –, meist nur wenige Minuten. Viele Abstimmungspraktiken zeichnen sich durch Effektivität, Gleichzeitigkeit und einen kurzen aufmerksamkeitsökonomischen Zeitraum aus.

Beschreibungen von Abstimmungsverfahren der Antike legen nahe, dass eine Entwicklung von langsamen, ineffektiven Abstimmungsverfahren wie dem Bohnenlos hin zu effizienteren Verfahren wie dem Kleroterion und der Losmaschine vollzogen wurde (vgl. Buchstein 2009: 33). Zu bemerken sei hier, dass politische Ämter in der attischen *Polis* über das Los verteilt wurden, nicht durch eine Abstimmung, in der Bürger personelle Entscheidungen treffen. Zunächst, als nur wenige Positionen ausgelost wurden, war der Losungsvorgang relativ einfach: Alle Kandidat_innen versammelten sich und zogen getrennt nach den Phylen ein Los aus einem verdeckt gehaltenem Gefäß.⁸⁰ Als Lose fungierten Bohnen: Eine weiße Bohne bedeutete, dass man das Amt erhalten hatte, eine schwarze Bohne gab einen negativen Bescheid. Spätestens für die Lotterien nach der demokratischen Revolution von 462-461 v. Chr. wurden aufgrund der vielen auszulosenden Ämter neue Lostechniken nötig (vgl. ebd.: 30f). Das Kleroterion wurde demnach entwickelt, weil das Losziehen bei 4000 Menschen zu zeitaufwändig war und eine Maschine gebraucht wurde, um die Entscheidung der Götter zu beschleunigen.

„Dadurch wurde es möglich, innerhalb weniger Minuten bis zu 6000 Richter auf die anstehenden Prozesse zu verteilen – ein immenser zeitlicher Gewinn gegenüber alten Lostechniken und gegenüber allen anderen Verfahren, wie dem der Kooption oder Einzelwahl“ (ebd.: 33).

Die antiken demokratischen Verfahren sind relativ umfassend beschrieben und untersucht. Das *sur-plus* des künstlerisch-wissenschaftlichen Zugangs, der hier unternommenen Forschung besteht unter anderem darin, das Verfahren nicht allein schriftlich zu erörtern, sondern es auszuprobieren. Eine größere Versammlung von Menschen im Theater war für dieses Try-Out unabdingbar. Zu Beginn der Performance *entscheiden spielen* wurde deshalb das Verfahren des Bohnenloses reenacted (siehe Abbildung 12). Die Zuschauer_innen konnten erleben, wie viel Zeit es brauchte, bis alle Anwesenden entweder eine weiße oder eine der zwei schwarzen Bohnen gezogen hatten, und die Spannung bzw. Langeweile spüren, die dabei entstand. Das Ziel des vermittelnden Ansatzes bei der Performance *entscheiden spielen* bestand in dieser Szene darin, die Zeit des antiken Verfahrens und den Ritualcharakter der kollektiven Entscheidungshandlung erfahrbar zu machen. Durch das Reenactment wurde offensichtlich, dass der Ritualcharakter und das immanente dramatische Potential einer Entscheidung dazu beitragen, dass das kollektive Entscheiden als wichtige gemeinsame Handlung wahrgenommen wird. Während beim

⁸⁰ Phyle bezeichnet einen Stamm bzw. eine Sippe. Abgesehen von der Zugehörigkeit zu einer Bürgerschaft (*Polis*), gehörte der griechische Bürger auch einer (verwandtschaftlich bedingten) Phyle an.

Bohnenlos die Langsamkeit des Verfahrens den rituellen Charakter verstärkt, produziert die Zufälligkeit der Losmaschine Interesse und Spannung.

„Die Begeisterung für diese technischen Spielchen muss im Übrigen unter den Athenern weit verbreitet gewesen sein; anders ist schwer zu erklären, dass sie in großer Zahl bei den Losmaschinen versammelt blieben, auch wenn sie selbst längst aus dem Rennen waren. Offensichtlich hatte das Losen mit den Maschinen auch einen nicht unerheblichen Unterhaltungswert, der vergleichbar ist mit dem des Glücksspiels“ (ebd.: 54f).

Bei den Entscheidungen im Gängeviertel lässt sich meist keinerlei Begeisterung beobachten, im Gegenteil herrscht vorwiegend eher schlechte und genervte Stimmung. Und der Unmut wird noch größer, wenn ein Verfahren unklar wirkt oder zu lange dauert.

Im Artikel 38 des Grundgesetzes der Bundesrepublik steht, dass die Abgeordneten des deutschen Bundestages in allgemeiner, unmittelbarer, freier, gleicher und geheimer Wahl gewählt werden. Soweit nicht übergeordnetes Recht etwas anders vorschreibt, bestimmt jede Versammlung selbst, wie sie verfahrensmäßig vorgehen will (vgl. Ernst 2011: 21). Damit Abstimmungsverfahren deutlich, fälschungssicher, einfach durchführbar und effizient ablaufen und Fehler vermieden werden – damit also die „Abstimmungsgeschäfte nicht in einem großen Durcheinander enden“ (ebd.: 30) – sollte man die Abstimmung so durchführen, wie es sich in vorigen Versammlungen bewährt haben.

Den bestehenden allgemeinen Kriterien soll hier die Annahme hinzugefügt werden, dass die effektivsten Abstimmungsverfahren nicht unbedingt immer die geeignetsten sein müssen, sondern der Gebrauch von Zeit dem Entscheidungsgegenstand angepasst werden muss. Dieses Argument lässt sich deutlich am Hammelsprungverfahren verdeutlichen: Obwohl das Verfahren des Hammelsprunges die Parlamentarier Zeit kostet, stellt es bei einer Marathonsitzung ein sinnvolles Verfahren dar, weil die sich Entscheidenden körperlich in Bewegung kommen, festgefahrene Situationen aufgelöst werden können und zudem andere Parlamentarier durch das Klingeln im Haus benachrichtigt werden, dass eine Abstimmung ansteht. Wie sich beim Bohnenorakel gezeigt hat, kann eine Ritualisierung von Abstimmungshandlungen förderlich sein, da die Abstimmung als kollektive Handlung erfahr- und erlebbar wird. Abhängig von der Gruppenkonstitution und dem Inhalt der Entscheidung sollten Abstimmungen sehr zeremoniell und langsam oder sehr schnell und effektiv vollzogen werden. Die Tempi, die bei der Gestaltung einer Abstimmung genutzt werden, sollten abhängig vom Charakter der Entscheidung variabel sein.

Die Zeit, über die entschieden wird

Über welchen Zeitraum wird entschieden, und welche Wirkung hat dieser Zeitraum auf die Abstimmung selbst? Der zeitliche Rahmen, in dem kollektive Entscheidungen stattfinden, stellt ein wichtiges Differenzierungsmerkmal dar. Geht es um eine Entscheidung, die für die nächsten Millionen Jahre, gilt, wie bei der Suche nach atomaren Endlager? Oder geht es um hundert Jahre wie bei einem neuen Bahnhof? Oder entscheidet man über ein Gesetz, das in den nächsten fünf Jahren wieder verändert werden wird? Der große Widerstand gegen Endlager und auch der Protest gegen infrastrukturelle Projekte wie Stuttgart 21 zeigen, wie wichtig es ist, bei bedeutsamen Entscheidungen mit langer Wirkungszeit die geeigneten kollektiven Entscheidungsverfahren frühzeitig einzusetzen. Dass breite Beteiligungsverfahren, Mediationen und unterschiedlichste Diskussions- und Informationsveranstaltungen kombiniert werden müssen, um eine möglichst weit gefasste Verständigung bei langfristigen Entscheidungen zu generieren, ist in der Literatur, die sich mit Bürger_innenprotesten wie Stuttgart 21 beschäftigt, unumstritten (vgl. Brettschneider 2011: 46f). Im Rahmen von kleineren zivilgesellschaftlichen Entscheidungsprozessen gilt dasselbe: Wichtige Entscheidungen sind meist solche, deren Auswirkung einen langen Zeitraum betreffen.

Bei der Versammlung *JA NEIN VIELLEICHT* war der Gegenstand der Entscheidung im Vergleich zu sonstigen Abstimmungsthemen von mittlerer Reichweite. Eine Kletterwand stellt zum Beispiel eine langfristige Änderung der Freiflächen im Gängeviertel dar, während eine Spielzeugausleihe auch kurzfristig wieder abgeschafft werden kann. Die besondere Herausforderung, mit der bei *JA NEIN VIELLEICHT* umgangen werden musste, war, dass die Entscheidungen erst in sieben Jahren umgesetzt werden. Während dies für Architekt_innen und Sanierungsträger nichts Ungewöhnliches ist, ist eine solche Zeitdimension für Neunjährige eine Herausforderung. Den Schüler_innen wurde diese Problematik vermittelt, indem an sie appelliert wurde, sich nicht etwas für sich zu wünschen, sondern für ihre kleinen Geschwister. Zudem wurde ein Vertrag aufgesetzt, in dem ich mich verpflichtet habe, ihre Ideen umzusetzen, sobald dies im Sanierungsprozess des Gängeviertels möglich ist (siehe hierzu Kapitel 3.1).

Auch bei städtischen Beteiligungsprozessen stellt diese Zeitliche Lücke – die auf die zukunftsbezogene gemeinsame Handlung des Entscheidens – ein Problem dar. Zum Zeitpunkt des Planungsbeginns ist das Interesse der Betroffenen (etwa der Anwohner_innen) an den zukünftigen Entwicklungen in vielen Fällen eher gering. Wenig Information und die Abstraktheit von Planungsprozessen mindern die Aufmerksamkeit. Sobald die Planung jedoch abgeschlossen ist und ein Veränderungs- und Bauprozess

beginnt, werden die Entscheidungen sichtbar, was Aufmerksamkeit und mögliche Kritik hervorbringt. Verbindlichkeiten zu schaffen, ist das Ziel von Entscheidungsprozessen. Ebenso bedeutsam ist es aber, die kollektive Entscheidung als Teil des Planungsprozesses zu begreifen. Besonders bei baulichen Planungen sollte der Entscheidungsprozess frühzeitig und sichtbar angesetzt werden, um somit die Aufmerksamkeit der Betroffenen rechtzeitig zu erreichen (vgl. Kapitel 3.2).

Gerade Entscheidungen, die langfristige Wirkung haben, beeinflussen das Leben von Kindern. Sie sind es, die zukünftig mit den Konsequenzen der jetzigen Entscheidungen leben müssen, während diejenigen, die diese getroffen haben, diese vielleicht gar nicht mehr leben.⁸¹ Trotz der Allgegenwärtigkeit des Spruchs „Kinder sind unsere Zukunft“ werden Kinder fast nie in bedeutsame Entscheidungen miteinbezogen. Kinder mitentscheiden zu lassen, wie die Welt sein soll, in der sie leben werden, ist demnach eine wichtige Forderung, wenn man Beteiligung ernsthaft und nachhaltig gestalten will. Es gibt Vorschläge, den hypothetischen Willen künftiger Generationen mittels diverser Varianten des Kinderwahlrechts an die Eltern der unmittelbar nächsten Generation zu delegieren (vgl. Leggewie/Nanz 2016: 23). Auch Jugendquoten in sogenannten Zukunftsräten werden in Betracht gezogen, um eine intergenerationelle nachhaltige Teilhabe zu schaffen (vgl. ebd.: 23 und 69). Aus der Ausarbeitung der zeitlichen Dimension der Entscheidung ergibt sich eine Forderung aus dieser Arbeit: Es wird dafür plädiert, nicht nur Jugendliche, sondern bereits Kinder bei wichtigen Themen mitentscheiden zu lassen, und zwar nicht durch eine Delegation der Stimmen an die Eltern, sondern möglichst direkt.

Im nächsten Kapitel soll untersucht werden, wie der Raum und die Entscheidung, die in ihm stattfinden, zusammenwirken und sich einander beeinflussen und bedingen.

5.3 Der Raum der Entscheidung

Größe des Raums, Charakter und Ästhetik

Betritt man einen Versammlungsraum, fallen einem zunächst dessen übergeordnete Merkmale auf. Wie in Kapitel 2.2.2 aufgeführt wurde, sollte zunächst der allgemeine Charakter, die Größe, die vorherrschende Ästhetik und der erste atmosphärische Eindruck des Raums Beachtung finden. Dazu gehören auch die Fragen: Wofür wird der Raum sonst noch genutzt? Und welche Zeichen dieser Nutzung finden sich im Raum?

Beim Projekt *JA NEIN VIELLEICHT* wurde ein Versammlungs- und Entscheidungsraum

⁸¹ Eine tiefere Erörterung zur Beziehung zwischen Kindheit, Zukunft und Teilhabe findet sich in dem Artikel von Eva Plischke *Alternatives now. Über die Un-Möglichkeiten der Erfindung alternativer Zukünfte* (Plischke 2014: 267ff).

in einem Theater eingerichtet. Der Charakter dieses *Entscheidungsspielraums* ist demnach ein gänzlich anderer als in einem Parlament, einem eigens dafür gebauten Versammlungsraum. Der im Forschungstheater kreierte Raum entspricht eher der Kategorie eines Multifunktionsraums. Die meisten außerparlamentarischen Plenen, Aktivist_innentreffen oder Stadtteilversammlungen finden in Multifunktionsräumen statt. Ein Raum, der ausschließlich für Plenen und kollektive Entscheidungen von Aktivist_innen errichtet ist, existiert nicht. Dass das so ist, begründet sich in ökonomischen Zwängen und Raumknappheit. Sollen Multifunktionsräume oder Mehrzweckräume als Versammlungs- und Entscheidungsräume genutzt werden, gibt es spezifische Herausforderungen, die in eigens dafür gebauten Versammlungsräumen nicht bestehen. Zum Beispiel: Vor einer Versammlung müssen die Räume her- und eingerichtet werden. Die Erfahrung zeigt, dass man dankbar sein kann, wenn es Freiwillige gibt, die den Versammlungsraum aufschließen, den Raum fegen und die Stühle in einem Kreis aufstellen. Im Gegensatz zu einer Theateraufführung, bei der eine technische Aufbauzeit von zwei Stunden normal ist, wäre wohl kaum jemand bereit, eine solche Aufbauzeit für eine Vollversammlung zu leisten. In einem Multifunktionsraum sind die anderen Nutzungen des Raums stets sicht- und erlebbar: Die St.-Pauli-Stadtteilversammlung etwa findet im Ballsaal im Stadion des FC St. Pauli statt, der Sanierungsbeirat des Gängeviertels hat in der Mensa der Rudolf-Roß-Grundschule getagt, das Gängeviertel-Plenum findet meistens im Seminarraum statt und weicht, wenn dieser belegt ist, auf andere Veranstaltungsräume aus. Ob Mensa, Theater, Bar oder Konzertraum, die anderen Nutzungen eines Raums wirken sich auch auf die Atmosphäre des Versammlungsraums aus.

Parlamentsgebäude zeichnen sich explizit dadurch aus, dass sie vielen Personen die Möglichkeit geben, zu debattieren und repräsentative Entscheidungen zu fällen. Aktuell haben 709 Abgeordnete Platz im deutschen Bundestag. 1800 Personen vermag der Hauptversammlungssaal der Vereinten Nationen in New York zu fassen. Entscheidungsversammlungsräume unterscheiden sich ganz unabhängig von ihrer inhaltlichen Ausrichtung in ihrem Fassungsvermögen. Wie bereits in der Einleitung erwähnt, geht es in dieser Arbeit um kleine, selbstorganisierte Versammlungen. Die Räume, in denen diese Versammlungen stattfinden, sind sehr viel kleiner als die repräsentativen politischen Gebäude und haben eine multifunktionale Raumnutzung.

Das Plenum des Gängeviertels sowie das „Recht auf Stadt“-Plenum, das Plenum der Roten Flora, die Stadtteilversammlung St. Pauli sowie ähnliche aktivistisch-politische Versammlungen finden immer an Orten statt, die für die Auseinandersetzung relevant sind.

Innerhalb dieses Bereiches – zum Beispiel eines Stadtviertels – wird dann der Raum gewählt, der eine angemessene Größe für die Versammlung hat. Im Gegensatz zu erbauten Parlamentsgebäuden ist die Ausstattung von temporären Versammlungsräumen meist sehr basal und besteht im besten Fall aus Stühlen, einem Flip-Chart und einem Moderationskoffer.

Im Entscheidungsraum bei *JA NEIN VIELLEICHT* gab es die Möglichkeit, die unterschiedlichen Nutzungen des Raums übereinander zu legen. Indem Theaterraum und Abstimmungsraum zusammengeführt wurden, entstand ein Entscheidungsspielraum, welcher das Experimentieren mit unterschiedlichen Abstimmungspraktiken ermöglichte. Beim Einlass wurde versucht, eine Plenumsituation zu etablieren, indem ein sehr langer und langsamer Einlass realisiert wurde. Es gab keine Eintrittskartenkontrolle, und eine Tonspur war zu hören, die den Sound vor und zu Beginn eines Plenums im Gängeviertel wiedergab. Doch sobald die Versammlung begann, wurde allen deutlich, dass man sich in einem Theaterkontext befand, in welchem gewisse Theaterverabredungen eingehalten werden, wie ruhig zu bleiben und zuzuhören. Ganz anders als in dem Seminarraum im Gängeviertel herrschte in diesem Versammlungsraum eine konzentrierte Stimmung.

Bei der Versammlung *JA NEIN VIELLEICHT* wurde ein aufwändig gestalteter Entscheidungsspielraum kreiert. Dieser konkrete Raum ist ein modellhafter idealer Versammlungsraum und stellt demnach selbst ein Ergebnis der Forschung dar (siehe Abbildung 7). Der Versammlungsraum, der im Forschungstheatersaal eingerichtet wurde, hat 120 qm Raumfläche und Sitzmöglichkeiten für 80 Personen. Die Mitte des Raumes war von einem ovalen roten Teppich bedeckt, um den herum die Anwesenden kreisförmig auf Kissen und Stühlen Platz nehmen konnten. Hinter ihren Sitzen ragten Leuchtstoffröhren hervor, die als Abstimmungsinstrument eingesetzt wurden und vom Sitzplatz aus per Schalter zu bedienen waren. An der einen Stirnseiten des Ovals wurde die sogenannte Entscheidungsebene, eine kreisrunde Holzplatte die wie eine Wippe funktionierte, sowie fünf goldene Bürostühle platziert, auf der anderen Seite stand ein Baugerüst, an welchem die Projektionsfläche aus Nesselstoff befestigt wurde und auf dem der Protokollplatz samt Livekameraaufbau errichtet worden war. Demnach war das Bühnensetting eine Mischung aus Elementen, wie man sie aus dem Plenum und dem Theater kennt. Die Anordnung der Stühle, das Rednerpult und die Projektionsfläche stellten Elemente eines Versammlungsraums dar – der rote Teppich, die goldenen Stühle, die Scheinwerfer und Leuchtstoffröhren wiederum verwiesen auf den theatralen Zusammenhang. Zudem wurden die technischen Möglichkeiten des Theaters wie Licht, Videoprojektionen und Sound verwendet.

JA NEIN VIELLEICHT war eine einmalige Veranstaltung, und da das Theater nach der Präsentation des Graduiertenkollegs wieder seinen normalen Spielbetrieb aufnahm, war es nicht möglich, den von mir kreierten Versammlungsraum häufiger zu testen. Leider hat sich herausgestellt, dass die einzelnen Elemente des Entscheidungsspielraums wie die Leuchtstoffröhren, die Entscheidungsebene und die Laserpointer-Abstimmung oder auch der Protokollplatz mit Livekamera zu aufwändig sind, um sie immer wieder vor einer wöchentlichen Versammlung im Gängeviertel aufzubauen.⁸² Da es im ersten Projekt explizit darum ging, herauszufinden, ob ein inszenierter und stark gestalteter Abstimmungsprozess als genussvoll und spannend empfunden wird, war die unmittelbare Atmosphäre im Raum ein wichtiger Indikator für das Gelingen oder Scheitern des Projekts.⁸³ Die euphorische Stimmung während und nach der Versammlung hat eindeutig gezeigt, dass es möglich ist, einen kollektiven Entscheidungsprozess unterhaltsam, spannend und ergebnisorientiert zu gestalten.

Als Ergebnis lässt sich zusammenfassen, dass es einen Entscheidungsspielraum geben kann und sollte, um mit Abstimmungsverfahren zu experimentieren. Der Aufwand, den die Ausstattung desselben mit sich bringt, lohnt sich insofern, als dass das gemeinsame Abstimmen als genussvolle und gemeinsame Situation erlebbar wird. Eine gelungene Gestaltung des Raums und der Abstimmungsverfahren wirkt sich positiv auf die Versammlungsqualität und das gemeinsame Abstimmen aus. Wenn es möglich wäre – wenn also die finanziellen Kapazitäten bestehen würden –, wäre es für die kollektive Entscheidungskultur im Gängeviertel sinnvoll, einen Raum nach dem Vorbild des *JA-NEIN-VIELLEICHT*-Raums zu gestalten, der ausschließlich für Versammlungen und kollektive Entscheidungsprozesse gedacht ist. Dies ist jedoch aus Kostengründen sehr unwahrscheinlich. Und während das Gängeviertel zumindest über Räume verfügt, die sich zum Versammeln eignen, fehlt vielen Initiativen diese Ressource. Ein weiteres Ergebnis aus der Arbeit von *JA NEIN VIELLEICHT* und *entscheiden spielen* ist, dass Theaterräume sehr geeignet sind um einen Entscheidungsspielraum anzubieten, in dem man sich versammeln und entscheiden kann. Im Gegensatz zu anderen Multifunktionsräumen sind Theater aufgrund ihrer Größe und Ausstattung ideal für Versammlungen und kollektive Entscheidungsprozesse. Idealerweise sollten Theater ihre Proberäume oder Bühnen einmal im Monat für die Versammlung von sozialen Initiativen zur Verfügung stellen. Die notwendigen Objekte und Dinge, die zum Einrichten des Entscheidungsraums benötigt

⁸² Inwiefern die einzelnen neu erfunden Abstimmungsverfahren genutzt werden können, wird in Kapitel 5.4 (Dinge, Medien und Körper) beschrieben.

⁸³ Die Stimmung blieb während der einstündigen Versammlung sehr gut und fokussiert, obwohl die Temperatur im Raum merklich und unangenehm anstieg. Auch die Temperatur im Raum hat starken Einfluss auf eine Versammlung und ihre Abstimmungen.

werden, sollten im Repertoirelager des Theaters deponiert werden.

Das Verhältnis von Akteur_innen und Zuschauer_innen

Wie bereits in Kapitel 2.2.2 erwähnt, ist das Verhältnis zwischen Akteur_innen und Zuschauer_innen ein wichtiger Aspekt bei der Analyse von Performances. Dieses Verhältnis lässt sich auch an der Raumanordnung ablesen: Gibt es einen frontalen Fokus, eine Bühne, eine Vortragssituation? Sind die Sitzplätze der teilhabenden Personen kreisförmig oder linear angeordnet? Wie werden die Aufmerksamkeits- und Blickrichtungen organisiert?

Denkt man an Entscheidungsversammlungen, könnte man zunächst annehmen, dass es in diesen eine solche Aufteilung zwischen Zuschauer_innen und Akteur_innen nicht gibt. Wer jedoch an einer Sanierungsbeiratsversammlung, einer Bauausschusssitzung oder an einem runden Tisch zu stadtentwicklungspolitischen Aspekten teilgenommen hat, weiß, dass es auch in diesen Zusammenhängen Aktive und Zuschauende gibt, ebenso wie unterschiedliche Möglichkeiten sich einzubringen. Und ähnlich wie beim Betreten eines Aufführungsraums wissen erfahrene Beobachter_innen anhand der Raumanordnung schnell, was sie erwartet. Betritt man einen Raum, welcher nicht rund-oval sondern linear aufgeteilt ist, kann dies ein Zeichen sein und/oder so wahrgenommen werden, dass es sich in diesem Falle nicht um eine gleichberechtigte, sondern um eine hierarchische Entscheidungssituation oder um eine Versammlung ohne Entscheidungsfindung wie beispielsweise eine Informationsveranstaltung handelt.

Ähnlich wie in der partizipativen Performancekunst gibt es Entscheidungsversammlungen, in denen die Interaktion – das Einbeziehen aller Anwesenden funktioniert – und solche, in denen das nicht der Fall ist (vgl. Miessen 2010: 14f). So gibt es etwa Theaterabende, in welchen die Zuschauer miteinbezogen werden, den Handlungsverlauf jedoch nicht mitbestimmen können. Diese involvieren zwar Zuschauer_innen, lassen sie jedoch nicht wirklich Einfluss auf das Geschehen nehmen. Das Publikum partizipiert, ohne etwas zu verändern. Ordnet man den Mitbestimmungsgrad der Zuschauer_innen nach den Stufen der Partizipation von Gernert und Hart, kann in solchen Aufführungen von Stufe 3 (Alibi-Teilnahme) bis einschließlich Stufe 5 (Mitwirkung) geredet werden – eine Mitbestimmung (Stufe 6) findet jedoch nicht statt.⁸⁴ Zu fragen ist demnach: Ist eine Veranstaltung so konzipiert, dass der Verlauf ungewiss ist und die Reaktionen und die Partizipation der Besuchenden das Geschehen maßgeblich verändern können? Oder ist die Dramaturgie klar vorgegeben, und die Reaktionen der Besuchenden haben keinen wirklichen Einfluss auf

⁸⁴ Zu den Partizipationsstufen siehe Kapitel 2.4.

das Ergebnis? Bei der Versammlung *JA NEIN VIELLEICHT* wie auch bei *entscheiden spielen* gab es keine Aufteilung in Bühne und Zuschauer_innenraum. Stattdessen war fast der gesamte Theaterraum mit einem ovalen roten bzw. weißen Teppich ausgelegt, um den herum die Zuschauenden auf Stühlen und Kissen Platz nehmen konnten.⁸⁵

Die kreisförmige Anordnung stellt eine Art archetypische Grundform der demokratischen Raumanordnung dar, unabhängig davon ob es sich um eine repräsentative oder eine direkte demokratische Form handelt. Diese Sitzanordnung findet sich in Parlamenten, im Gängeviertel oder beim „Recht auf Stadt“-Plenum, in Innen- wie in Außenräumen. Dieser durch Körper geformte oder durch Sitze markierte offene Kreis stellt die Urform der Demokratie dar. Die Polis, das Theater und weitere griechische Vermächtnisse sind somit unabdingbarer Bestandteil unserer politischen Ästhetik geworden (vgl. Fischer-Lichte 1983: 138). Das demokratische Athen, das kaiserliche Rom, die feudalen Barockstaaten und die Demokratien des 20. Jahrhunderts haben alle spezifische Zuschauer_innenräume entwickelt, die sich auf die zugrundeliegende Staatsform beziehen (vgl. ebd.: 238). An diesen Räumen lassen sich Partizipationsmöglichkeiten und Entscheidungshierarchien und somit auch der Charakter eines Gemeinwesens ablesen. *Papering the walls with People*, wie die kreisförmige Publikumsanordnung mitunter im Theater benannt wird, bewirkt, dass eine gefühlte Gemeinschaft entsteht und dass man nicht nur das Geschehen auf der Bühne, sondern auch die Reaktion der anderen wahrnehmen kann (vgl. Bowler 2015: 41 und 44).⁸⁶ Die Vorteile des Kreises für eine möglichst egalitäre Anordnung sind offensichtlich: Keine andere Form ermöglicht es, sich so auf Augenhöhe auszutauschen, zu debattieren, sich miteinander abzustimmen und dabei die Reaktionen, Gesten und Mimiken der anderen zu erleben. Isabelle Fremeaux und John Jordan beschreiben in ihrem Buch und Film *Pfade durch Utopia* einen Besuch in der anarchistischen Schule Paideia in Spanien. In dieser Schule werden alle Lehrinhalte, Zeiteinheiten, Essenspläne und Ziele auf der Vollversammlung gemeinsam von Kindern und Erwachsenen entschieden. Eine ehemalige Schülerin von Paideia beschreibt ihr Erstaunen über die Sitzreihen, die sie beim Wechsel an die staatliche Schule kennenlernte. Sie fand es unmöglich, ihren Freunden den Rücken zuzukehren und hatte Schwierigkeiten, sich an diese nicht kommunikative Raumanordnung zu gewöhnen (Fremeaux/Jordan 2012: 90). Die Unterschiede zwischen einem Raum, in dem alle wichtigen Entscheidungen gemeinsam getroffen werden, und einem Raum, in

⁸⁵ Diese Raumsituation hatte das Forschungstheater beim Projekt *Kinderbank* zum ersten Mal ausprobiert.

⁸⁶ Ganz anders ist das Erlebnis in einem Theater, welches frontal und kinoähnlich organisiert ist und man von anderen Zuschauer nur die Hinterköpfe sehen kann. Vorteil dieser Anordnung sind die meist gleich guten Sichtlinien zur Bühne (vgl. Bowler 2015: 43).

dem dies nicht der Fall ist, hatten sich der Schülerin anhand der Raumanordnung unmittelbar vermittelt.

Die Sitzmöglichkeiten im Theater im Kreis anzuordnen, war für den Versuchsaufbau bei *JA NEIN VIELLEICHT* essentiell. An der Versammlung haben Sanierungsbeteiligte, Delegierte und Besucher_innen teilgenommen.⁸⁷ Die Sanierungsbeteiligten waren über den Gegenstand der Versammlung – eine für Kinder attraktive Freiflächengestaltung – informiert. Die Gruppen, aus welchen im Vorfelde entscheidungsbefugte Delegierte bestimmt worden waren, umfassten die Klasse 3c, Aktivist_innen aus dem Gängeviertel sowie Fachleute aus Architektur und Stadtplanung der steg und des Architekturbüros Plan R. Das Delegiertenprinzip wurde gewählt, um das Verhältnis zwischen den verschiedenen Beteiligten angemessen zu repräsentieren. Die Anwesenheit der 30 Schulkinder sollte nicht zu einer disproportionalen Abstimmungsbeitragung führen.

Besuchende und Sanierungsbeteiligte saßen alle gemeinsam im Plenumskreis und waren demnach bezüglich ihrer Rolle nicht voneinander zu unterscheiden. Die Delegierten hingegen waren auf den goldenen Bürostühlen deutlich als entscheidende Akteurinnen und Akteure markiert. In unklaren Entscheidungssituationen (Pattsituationen) wurde das Plenum gebeten, die Entscheidung zu treffen, und auch ansonsten konnten sie diese durch Kommentare und Stimmungsbilder beeinflussen. Sie taten dies, indem sie sich auf Bodenfelder positionierten oder die Leuchtstoffröhrenbarometer bedienten (siehe hierzu Kapitel 5.4). Die Anteilnahme und Involviertheit der Versammelten war hoch. Ihre Reaktionen, Einwürfe und lautstarken Äußerungen haben den Handlungsverlauf der Versammlung *JA NEIN VIELLEICHT* verändert. Bei der Versammlung ging es darum, zu entscheiden, welche der Vorschläge der Kinder wirklich gebaut werden sollen. Da jedoch auch die unterschiedlichen Abstimmungspraktiken, welche im Rahmen der Forschung das erste Mal getestet wurden, zur Disposition standen, war der Verlauf der Versammlung trotz straffer Dramaturgie unvorhersehbar. Aus der Ergebnisperspektive betrachtet war die Sitzung insofern erfolgreich, als dass am Ende Abstimmungsergebnisse vorlagen, die in der bevorstehenden Sanierung des Gängeviertels umgesetzt werden sollen. Diese Ergebnisse wurden durch eine gleichberechtigte Beteiligung von Kindern, Architekt_innen, Fachleuten aus der Stadtplanung und Aktivist_innen erzielt. Die kreisförmige Anordnung der Zuschauer_innenplätze hat zu einer interaktiven und involvierten Versammlung beigetragen. Durch die räumliche Organisation von Aktiven und Besucher_innen wurden Feedback-Schleifen, also eine unmittelbare Wechselwirkung

⁸⁷ Die Versammlungsbesucher_innen waren Eltern, Kolleg_innen, Architekt_innen, Wissenschaftler_innen und Freund_innen.

zwischen beiden Gruppen, möglich, was sich positiv auf die Teilnahmemotivation ausgewirkt hat. Die Anwesenheit bzw. die leibliche Ko-Präsenz der beteiligten Akteur_innen spielt eine besondere Rolle – im Theater wie in kollektiven Entscheidungen. Die leibliche Ko-Präsenz von Akteur_innen und Publikum wird als konstituierende Voraussetzung von Theater betrachtet (vgl. Fischer-Lichte 2004: 47). Ko-Präsenz hat nicht nur eine räumliche, sondern auch eine zeitliche und eine körperliche Komponente. Man kann von Ko-Präsenz auch als Gleichzeitigkeit sprechen. Feedback-Schleifen, die direkte emotionale und gestische Reaktion auf Vorgetragenes, die Unvorhersehbarkeit, die durch das Agieren und Reagieren von Akteur_innen, Aktanten und Raum entsteht sowie die gemeinsame Anteilnahme machen das Liveerlebnis einer Performance zu etwas Besonderem. Dasselbe gilt für Entscheidungsversammlungen. Wie wichtig und bedeutsam ist die Ko-Präsenz also für eine Entscheidungsversammlung? Inwiefern ist die Präsenz der Körper notwendig für das Treffen von Entscheidungen?

Während im Theater von Ko-Präsenz gesprochen wird, sprechen linke Aktivist_innen, welche das Plenum als zentral betrachten, von der Bedeutung, Menschen *face to face* zu treffen und den Gestus und die Gesten der anderen mitzuerleben. Das Plenum dient als Forum und Methode der Selbstorganisation. Es geht ferner darum, die Gemeinschaft zu spüren und auch leidenschaftliche und emotionale Themen miteinander zu teilen.⁸⁸ Durch die gemeinsame Anwesenheit in einem Raum wird eine Gemeinschaft konstituiert. Gerade bei schwierigen Themen soll Missverständnissen vorgebeugt werden, denn das Versammeln der Beteiligten dient auch immer dazu, sich wechselseitig zu vergewissern, dass man einander unabhängig vom Ausgang des Entscheidungsprozesses achtet (vgl. Luhmann 1978: 59).

Im Gegensatz hierzu finden digitale Abstimmungsvorgänge ganz unabhängig von einem gemeinsamen Ort und Gleichzeitigkeit statt. Für ein digitales Abstimmen ist keinerlei Ko-Präsenz nötig. Digitale Abstimmungs- und Bewertungstechniken durchziehen mittlerweile den Alltag, von Dating-Websites bis hin zu Meinungsbildern, die in Medien eingeholt werden, von Onlinepetitionen bis zu unterschiedlichsten Beliebtheits-Votings. Das permanente Tippen auf dem Smartphone als Möglichkeit der Meinungsabgabe gehört zur alltäglichen Praxis. Die digital vernetzte Welt scheint mit einer Gegenwart einherzugehen, in welcher keine Ko-Präsenz mehr erforderlich ist, da man in gegeneinander geschobener Gleichzeitigkeit immer miteinander verbunden ist (vgl. Peters 2017: 70).

Eines der wichtigsten Ergebnisse des Projekts *entscheiden spielen* besteht in dem

⁸⁸ Auf einem Strukturworkshop mit dem Schwerpunkt Entscheiden, den ich im Januar 2017 im Gängeviertel veranstaltet habe, betonten viele Teilnehmer_innen, dass ihnen die emotionalen und nicht rationalen Aspekte der Vollversammlung wichtig seien.

Vorschlag, digitale und analoge Abstimmungsverfahren miteinander zu koppeln. Ungeachtet der zentralen und sozialen Funktion des Plenums sollten die digitalen Potentiale von webbasierten Entscheidungsverfahren genutzt werden, um effektiv und teilnahmemotivierend abzustimmen. Vertiefende Experimente hinsichtlich des Verhältnisses zwischen Ko-Präsenz und Abstimmungen konnte ich bei *entscheiden spielen* nicht unternehmen. Mit dem dreimonatigen Test des webbasierten Entscheidungstools Loomio im Gängeviertel sollte die Verbindung zwischen digitalen und analogen Verfahren bzw. zwischen Abwesenden und Anwesenden weiter erprobt werden (siehe Kapitel 4.4). Bei diesem Realexperiment hat sich herausgestellt, dass das Scheitern des Instruments Loomio im Gängeviertel unmittelbar auf die Angst vor dem Verlust der Ko-Präsenz des Plenums zurückzuführen war. Und letztendlich gab es eine große Angst davor, die Macht der Anwesenden gegenüber den Abwesenden mithilfe digitaler Technik zu verringern, vielleicht auch aus Angst vor der Macht der Abwesenden. Das Unmittelbare, Direkte und Präzise der Vollversammlung wird als sehr wichtig empfunden, und die Befürchtung, dass dies verletzt, verändert werden oder verloren gehen könnte, verhindert ein alternatives Vorgehen. Dieser Mangel an Experimentierfreudigkeit ist bedauerlich, denn das digitale kollektive Entscheiden hat das Potential, sich positiv auf die Teilnahme auszuwirken und ermöglicht, Entscheidungen zeitlich und örtlich flüssiger und somit den individuellen Bedürfnissen entsprechender zu treffen (siehe hierzu Kapitel 5.2).⁸⁹

Die Bedeutung der Ko-Präsenz bzw. der *Heiligkeit des Plenums*, wie ich dieses Phänomen der Linken betiteln möchte, ist auch bei einem anderen Projekt deutlich hervorgetreten: 2014 lud die geheimagentur gemeinsam mit Vasilis S. Tsianos, Martin Schäfer und dem Graduiertenkolleg *Versammlung und Teilhabe* Aktivist_innen und Künstler_innen zu *The Art Of Being Many* ein, zu einer *Versammlung von Versammlungen* in der internationalen Kulturfabrik Kampnagel in Hamburg. Vier Tage lang wollten Aktivist_innen und Künstler_innen ihre Erfahrungen mit der Praxis des Sich-versammelns teilen und die Materialität, die Zeitlichkeit, die Leidenschaften und die Katastrophen des *Viele-seins* gemeinsam erörtern (vgl. geheimagentur/Schäfer/Tsianos 2016: 20). Obwohl *The Art of Being Many* streng genommen nicht zu meinen praktischen Promotionsprojekten gehörte, bot es die Möglichkeit, meine eigenen Promotionsthese zur Disposition zu stellen. Die Erkenntnisse, die aus diesem Realexperiment entstanden sind, werden deshalb hier angeführt: 150 Aktivist_innen und Künstler_innen versammelten sich in der Vorhalle auf Kampnagel, um eine Auseinandersetzung über die Real Democracy-Bewegung und die Praktiken des Versammelns zu unternehmen. Ein Teil des Versuchsaufbaus bestand darin,

⁸⁹ Die Wiedereinführung wird auch aktuell (Frühjahr 2018) eingefordert und diskutiert.

einen Versammlungsraum, eine Arena zu gestalten und für 400 Personen herzurichten. Hierbei sollten auch unübliche Versammlungselemente und Anordnungen erprobt werden. Im Panel zur Materialität der Entscheidung, an welchem ich beteiligt war, wurden u.a. folgende Fragen gestellt:⁹⁰

„How do we decide how to decide? What is the relation between the body of the assembly and our individual bodies. Do we have to be in one place to be an assembly? How are things and bodies arranged in the space of an assembly. What proceedings are suggested by spaces specifically designed for assembling?“ (geheimagentur/Schäfer/Tsianos 2016: 24).

Durch die Konflikte, die durch die Raumanordnung und die formalen Herausforderungen des Setups von *The Art of Being Many* entstanden sind, wurden einige dieser Fragen beantwortet. Während Versammlungsräume bzw. deren Einrichtung meist einen klaren Aufmerksamkeitsfokus auf die Mitte oder ein Vorne haben und auch die Beziehung zwischen Aktiven und Rezipient_innen organisieren, bot die Versammlungshalle bei *The Art of Being Many* unterschiedlichste Aufmerksamkeitsrichtungen und Optionen der Fokussierung an (vgl. Peters 2016: 39). Das Angebot eines fragmentierten Raums mit unterschiedlichen und auswählbaren Wahrnehmungsoptionen gehörte zur Experimentalanordnung dieser Versammlung. Ein einfacher Versammlungskreis, in dem man unmittelbar zusammensitzen und debattieren konnte, fehlte. Die gesamte Soundebene – also Redebeiträge, Filme etc. – wurde per Kopfhörer übertragen, was zum einen aufgrund der schlechten Akustik des Raums notwendig war und zum anderen die Möglichkeit bot, akustisch Teil der Versammlung zu sein, während man es sich körperlich auf einem Liegestuhl oder in einem Container bequem machte, oder aber körperlich anwesend zu sein, aber akustisch auf den Live-DJ-Kanal zu wechseln. Die Tribünen der Arena waren unterschiedlich gestaltet. Es gab eine kleine Küche und eine Sauna innerhalb der Arenenarchitektur. Die Idee des Raums war, dass man sich nach seinen Bedürfnissen bewegen und immer wieder selbst entscheiden konnte, ob man an der Versammlung teilnehmen wollte – oder ob man einen Besuch in der Sauna oder der Küche unternehmen, politischen Debatten folgen oder Musik hören mochte.

Der fragmentierte Versammlungsraum war eine Herausforderung für viele der Teilnehmer_innen. Personen, die über Polizeigewalt, Umgang mit Repressionen oder die europäische Austeritätspolitik diskutieren wollten, mussten aushalten, dass andere im Raum die Sauna besuchten oder auf den Musikkanal wechselten. Auf Diskussionen um die europäische Grenzpolitik folgten schillernde Vöguing-Auftritte

⁹⁰ Die Fragen und Themen, die bei *The Art of Being Many* verhandelt wurden, waren extrem vielfältig. Diese Arbeit konzentriert sich auf die Erkenntnisse zum Raum und zur Ko-Präsenz.

(geheimagentur/Schäfer/Tsianos 2016: 24). Diese Reibungen und formalen Herausforderungen wurden besonders von den angereisten linken Aktivist_innen aus Südeuropa nicht sonderlich positiv angenommen. Obwohl ich versuche, die Konflikte und Reibungen, die sich bei *The Art of Being Many* aufgetan haben, nicht entlang der Dichotomie Künstler_innen/Aktivist_innen festzumachen, lässt sich im Bezug zum Umgang mit Ko-Präsenz eine klare Präferenz der Aktivist_innen beobachten: Es gab vielfach den Wunsch, sich einfach gemeinsam in einen Kreis zu setzen und unmittelbar wichtige und brisante Themen wie Repression, den Rechtsruck in Europa oder den Umgang mit Migrant_innen zu diskutieren.⁹¹ Der unkonventionelle Versammlungsraum und das experimentelle Versammlungsformat mit seiner gewollten Unkonzentriertheit und Zerstreutheit wurden hierfür als nicht förderlich betrachtet. „An Assembly is a place where people meet and discuss with each other. It is not a place where information gets shared. And it is never a stage“, sagte mir etwa der Art-Aktivist John Jordan bei der Versammlung. Das Plenum sei der Ort, an dem potentiell etwas entschieden wird. Diesen Satz habe ich so bei *The Art of Being Many* und andernorts von vielen anderen Aktivist_innen vernommen. Was jedoch als Entscheidung gilt, wird sehr unterschiedlich verstanden, das wurde auf Kampnagel klar. Während es bei *The Art of Being Many* viele formale Entscheidungen zu treffen gab, bestand keinerlei politische oder inhaltliche Entscheidungsnotwendigkeit. Die formalen Experimente wurden jedoch von einigen Teilnehmer_innen nicht als Entscheidungsspielraum verstanden.⁹² Auch die räumliche Experimentalanordnung der Fragmentierung und Entzerrung der leiblichen Ko-Präsenz wurde von vielen als Verlust und nicht als Chance begriffen.

Es gibt einige Performance- und auch Theaterkünstler_innen, die mit der Ko-Präsenz als Bedingung des Theaters spielen und experimentieren und dadurch andere Aufführungsformate entwickeln, so die Künstler_innengruppe Ligna mit ihrem *Radio Ballet* oder Rimini Protokoll mit *Situation Rooms*. Die Erfahrungen bei dem Versuch, Loomio im Gängeviertel einzuführen, sowie die räumliche Anordnung bei *The Art of Being Many* zeigen, dass das Experimentieren mit der Ko-Präsenz einer Versammlung für Aktivist_innen offenbar weniger Relevanz hat. Dies könnte auch daran liegen, dass das Bewusstsein über die Ko-Präsenz und ihre Bedeutung in politischen Versammlungen nicht

⁹¹ Dies lag auch daran, dass sehr viele engagierte und bekannte Aktivist_innen vor Ort waren und das Zusammenkommen genutzt werden sollte, um konstruktiv politisch zu arbeiten (vgl. Zisis 2016).

⁹² Die Erfahrung bei *The Art of Being Many* hat mir noch einmal vor Augen geführt, warum ich bei meinem ersten praktischen Projekt *JA NEIN VIELLEICHT* so viel Aufwand betrieben hatte. Die ganze Arbeit war nötig, um einen wirklichen Entscheidungsprozess zu initiieren, also eine Versammlung einberufen zu können, während der wirklich etwas entschieden wurde.

stark ausgeprägt ist wie im Theater und demnach auch nicht verhandelt wird.⁹³

Bei beiden Beobachtungen – während des Experiments mit Loomio und mit dem fragmentierten Raum bei *The Art of Being Many* – wurde deutlich, dass es sinnvoll sein kann, analoge und digitale Entscheidungsverfahren zu kombinieren. Mit den Worten eines neunjährigen Besuchers von *entscheiden spielen*: „Am besten man macht alles. Abstimmen per Internet, im Zelt und per Brief.“⁹⁴ Indem unterschiedliche Medien und Verfahren angeboten werden, könnte eine höhere Beteiligung bei Abstimmungen ermöglicht werden. Allerdings ist dies nur möglich, wenn eine Auseinandersetzung mit der Bedeutung der Ko-Präsenz für das gemeinsame Entscheiden stattfindet.

5.4 Die Medien, Dinge und Körper der Entscheidung

Steine, Bohnen, Papierkarten, Tonscheiben, Eicheln, Schwerter, Laptops, Maschinen, Murmeln, Körper – dies alles sind Medien, die beim Abstimmen eine Rolle spielen (können). Während der historischen Recherche und Arbeit an *entscheiden spielen* ist deutlich geworden, wie sich u.a. durch die Verwendung von unterschiedlichsten Dingen die Abstimmungspraktiken verändert haben. Welche Erkenntnisse ergeben sich, wenn man sich bei der historischen und aktuellen Recherche auf Objekte und Dinge konzentriert, die bei einer Abstimmung verwendet werden – und sich dann fragt, wie diese den Entscheidungsprozess und besonders die Teilhabe an diesem beeinflusst haben? Welche Objekte und Medien sind hilfreich, um das Gruppengefühl und die Stimmung beim Abstimmen zu fördern und dadurch den Prozess des Abstimmens angenehmer oder auch spannender zu machen? Die Wahl der Medien und Gegenstände, mit denen abgestimmt wird, hat Einfluss auf das Abstimmungsverfahren und die Teilnahme an diesem.

Besonders im antiken Griechenland finden sich eine Vielzahl an interessanten Abstimmungsverfahren, die inspirierend für die Gegenwart sind.⁹⁵ In ihnen spielen Objekte eine wichtige Rolle. Während diese Verfahren in Kapitel 5.2 unter zeitlichen Aspekten beschrieben wurden, soll hier das Abstimmungsverfahren des Loses, des Scherbengerichts und der Stimmsteine aus der Objektperspektive vorgestellt werden, um die Bedeutung der Dinge und ihre Übertragbarkeit auf die heutige Zeit zu erörtern. Das Auslosen (per Bohnen oder per Kleroterion) wie auch das Scherbengericht sind Verfahren, die zeigen, wie eine

⁹³ Natürlich gibt es auch in der linken Szene diesbezügliche Überlegungen. Sehr interessante Gedanken und Ratschläge findet man hierzu im Reader HierarchieNIE (vgl. Projektgruppe HierarchieNIE 2003).

⁹⁴ In seinen Überlegungen waren die Zelte die Orte, an denen eine Versammlung stattfindet, bei welchen sich Menschen leiblich begegnen (vgl. hierzu auch das komplette Zitat in Kapitel 4.2).

⁹⁵ Die hier unternommenen historischen Recherchen sind eurozentristisch. Beispiele aus nicht-westlichen Kulturen, im Konsens zu entscheiden, wie zum Beispiel beim Potlach, werden hier nicht aufgeführt.

andere Form des Abstimmens mit der Nutzung von unterschiedlichen Gegenständen einherging. Das Scherbengericht, welches einmal im Jahr einberufen werden konnte, stellt einen Kontrollmechanismus für Machtmissbrauch dar. Alle Athener Bürger versammelten sich in der Pnyx und ritzten dort auf Tonscherben den Namen desjenigen ein, von dem sie meinten, dass er seine Macht missbrauche. Derjenige, dessen Name am häufigsten auf den Tonscherben genannt wurde, wurde für zehn Jahre verbannt. Hubertus Buchstein beschreibt in seinem Werk *Demokratie und Lotterie* ausführlich die Losmaschine der Athener, das Kleroterion. Damals haben sich regelmäßig 6000 Athener versammelt und mithilfe der Losmaschine entschieden – und das sogar ziemlich oft, nämlich ungefähr 40 Mal im Jahr. Die ausgetüftelte Losmaschine war mit ihren Schlitzen, Fallröhrchen, farbigen Bällen und den fälschungssicheren Bronzetafeln mit allem Hang zur technischen Raffinesse gebaut, um das Losverfahren absolut manipulationssicher zu machen. Die geradezu liebevolle Zuneigung gegenüber dem Losen illustriert auch die künstlerische Vielfalt der Objekte, die bei der Losmethode eingesetzt wurden: Kunstvoll geschnitzte Eicheln und besonders geprägte Bronzescheiben weisen darauf hin, dass das Losen mehr war als ein bloßes Verfahren; es hat die Athener geradezu in einen begeisternden Bann gezogen (vgl. Buchstein 2009: 54).

Das Kleroterion, die Losmaschine, wurde in der Lecture Performance *entscheiden spielen* prominent erläutert und gezeigt, da die Losmaschine und ihre Beschreibungen ein Beispiel dafür darstellen, dass Abstimmungsprozesse so gestaltet werden können, dass sie genießbar und unterhaltsam sind. Dieser Effekt wird erzielt durch die Dinge und Objekte, die beim Abstimmen verwendet werden. Das Losverfahren diente der Besetzung von politischen Ämtern, die viel gleichberechtigter waren als Berufspolitik heute. Diejenigen, die sich selbst etwas zutrauen und nun dank des Loses eine Chance haben, die sie im Fall der Wahl vielleicht nie gehabt hätten, werden sich große Mühe geben, dem Anspruch an das Amt zu genügen. Trifft das Los auf jemanden, der sich nicht als geeignet für die Position empfindet oder kein Interesse an der Ausführung politischer Ämter hat, besteht die Hoffnung, dass dieser seine neue Rolle trotzdem gut erfüllt. So manches vorher unbekannte Talent könnte auf diese Weise erschlossen und die Fähigkeiten so mancher eher ruhigen Bürger_in könnte auf diese Weise eingebracht werden (vgl. ebd.: 58). Da potentiell jeder in eine politische Position geraten kann, fördert das Losen zudem das Gefühl der kollektiven Verantwortlichkeit. Das Los fungierte in Athen gleichsam als Entdeckungsverfahren kreativen demokratischen Personals. Die Verfechter des Losverfahrens nahmen in Kauf, dass es weniger Spezialisierung und Expert_innenwissen gab. Personen die in bestimmten Positionen mühevoll Erfahrungen und Fähigkeiten

erworben hatten, wurden durch andere ersetzt, die vieles erst neu lernen mussten. Sie verzichteten demnach auf die Vorteile einer professionellen Beamtenschaft (vgl. ebd.: 59). Hubertus Buchstein argumentiert in seinem Buch *Demokratie und Lotterie* für die Aktualisierung des Losverfahrens und zeigt dabei auf, dass die Lotterie in Kombination mit anderen Verfahren, sehr geeignet ist, die Demokratie neu zu beleben (vgl. ebd.: 240). Das Los wieder als Auswahlmittel einzuführen wird von vielen Autoren gefordert (vgl. dazu Buchstein 2009 und Nanz/Leggewie 2016: 70).

Während die Einführung des Loses von unterschiedlichsten Autor_innen als Revitalisierung der Demokratie und der Veränderung unserer Repräsentationsmechanismen gesehen wird, wird eine andere Abstimmungspraxis – der Gebrauch von Stimmsteinen – nicht wissenschaftlich eingefordert. Diese Praxis stellt ein sehr pragmatisches Verfahren dar, welches besonders für kleinere Gruppen bis zu 100 Personen geeignet ist und das im Zuge von *entscheiden spielen* erprobt wurde. Mit diesem Verfahren können öffentliche und trotzdem geheime Stimmabgaben vollzogen werden: Jeder Abstimmberechtigte erhält zwei Steine, einen mit Loch in der Mitte (mit der Bedeutung von beispielsweise *Ja*) und einen ohne (beispielsweise *Nein*). Die Stimmberechtigten halten die Steine mit einer Handgeste, bei der Daumen und Ringfinger das mögliche Loch verschließen, und werfen den Stimmstein in die Urne. Die Präferenz des Einzelnen wird nicht öffentlich, und es bedarf weder Kabinen noch Zettel. Die Möglichkeit des anonymen Abstimmens zu gewährleisten, um eine größtmögliche individuelle Freiheit beim Entscheiden zu garantieren, ist wichtig für einen fairen und guten Abstimmungsprozess. Die geheime Abstimmung sollte aber trotzdem möglichst ritualisiert und öffentlich gestaltet werden. Dies hat sich zum Beispiel bei der Abstimmung per Laserpointer bei *JA NEIN VIELLEICHT* gezeigt. Abgesehen von diesem Verfahren hat eine geheime Stimmabgabe bei der Versammlung gefehlt. Die Abstimmung per Stimmsteinen soll zukünftig in die Abstimmungspraxis des Gängeviertels eingeführt werden.

Um den Einfluss von Objekten und Dingen auf Abstimmungsverfahren zu untersuchen, wurden unterschiedlichste Entscheidungsinstrumente entwickelt, die bei der Versammlung *JA NEIN VIELLEICHT* getestet wurden. Ist es möglich, Verfahren zu entwickeln, die auf die Qualität des Abstimmens einwirken, indem sie diesen Prozess spannender, unterhaltsamer und genießbar machen? In Zusammenarbeit mit fünf Künstler_innen und den beteiligten Kindern wurden unterschiedlichste Verfahren entwickelt und gebaut.

Entscheiden konnte man sich bei *JA NEIN VIELLEICHT* erstens, indem man sich mit einem goldenen Bürostuhl auf Bodenfeldern positionierte. Die Felder wurden durch Leuchtschrift markiert. Man konnte mithilfe der Bürostühle auf *Ja*, *Nein* oder *Vielleicht*

rollen.⁹⁶ Indem man seinem Körper positionierte, konnte man sich — zweitens — auf der sogenannten Entscheidungsebene äußern. Das ist eine kreisrunde Holzplatte mit zwei Metern Durchmesser, die auf einer Luftkissenkonstruktion aufsitzt und dadurch wie eine Wippe funktioniert. Die Ebene war in drei Felder unterteilt, die mit *Ja*, *Nein* und *Vielleicht* beschriftet waren (siehe Abbildung 8). Eine weitere Möglichkeit war das Abstimmen durch Gesten. Dieses Entscheidungsverfahren wurde von den Kindern vorgeschlagen: Jemand gab dabei spontan eine Bewegung für *Ja*, eine Bewegung für *Nein* und eine für *Vielleicht* vor, die von allen anderen übernommen wurde. Die vierte Möglichkeit — für Stimmungsbilder und auch für Abstimmungen — stellten 40 Neonröhren dar, die senkrecht hinter den im Kreis angeordneten Plenumsstühlen angebracht waren. Jede zweite Person, die im Plenum saß, konnte diese Leuchtstoffröhren mit einem Schalter anschalten (*Ja*), ausschalten (*Nein*) oder dimmen (*Vielleicht*).⁹⁷ In einer fünften Variation konnten die Delegierten ihr Votum platzieren, indem sie mit Laserpointern auf per Video projizierte Kästchen zielen, welche die drei Wahlmöglichkeiten aufzeigten. Dies kam einer geheimen Abstimmung recht nahe, denn aufgrund des Abstands zwischen den goldenen Bürostühlen und der Projektionsfläche wussten die Betrachtenden im Plenum nicht, welche_r Delegierte welchen Laserpunkt geworfen hatte. Allerdings war es für die Delegierten zuweilen deshalb auch nicht leicht, das richtige Kästchen zu treffen. Der Entscheidungsmoment wurde — wie immer an diesem Abend — von Musik begleitet. Als diese ausklang, musste die Entscheidung getroffen sein. Einer der Delegierten begann, die Spannung zu steigern, indem er mit seinem Laserpointer lange Zeit zwischen die Kästchen umher steuerte und erst in allerletzter Sekunde sein Votum abgab. Erwachsene und Kinder waren mitgerissen und verfolgten die Abstimmung mit größter Spannung und Aufmerksamkeit. Es wurde angefeuert und lautstark kommentiert.

Um Meinungsbilder zu erstellen, konnte man sich auf den Bodenebenen platzieren oder die Leuchtstoffröhren bedienen. Meinungsbilder sind wichtige Elemente innerhalb eines Entscheidungsprozesses. Sie ergänzen und bereiten die endgültige Entscheidung vor. Bei der Konzeption der Entscheidungsformen erschien es daher notwendig, eine ästhetisch wirksame Form hierfür zu finden. Das Licht der Leuchtstoffröhren hatte eine ästhetische Wirkung auf den Gesamttraum und erschien deshalb als geeignetes Mittel. Die Stimmung der Partizipierenden ließ sich somit unmittelbar an der Lichtstimmung im Raum ablesen.

⁹⁶ Ein Abstimmungsverfahren, welches bei der kollektiven Performancegruppe geheimagentur entwickelt und erprobt wurde, z.B. beim *Casino of Tricks* (2007).

⁹⁷ Die Leuchtstoffröhren bzw. die notwendigen Vorschaltgeräte sind relativ teuer, weshalb ich mir nur 40 statt 80 Stück leisten konnte. Natürlich wäre es besser gewesen, wenn jeder der 80 Teilnehmer_innen die Möglichkeit gehabt hätte, einen eigenen Schalter zu bedienen. Wichtig war es mir, dass das Experiment mit dem dimmbaren Licht überhaupt durchgeführt werden konnte.

Die Bodenfelder wurden zum einen für Stimmungsbilder des Plenums verwendet und zum anderen von den Delegierten benutzt, um über die Vorschläge der Kinder abzustimmen. Während die Delegierten mit ihren goldenen Bürostühlen auf die jeweiligen Felder rollen mussten, konnten die anderen Mitglieder des Plenums „zu Fuß“ abstimmen. Beide Gruppen positionierten ihre Körper und Meinungen im Raum. Sie betraten mit ihren Entscheidungen eine Bühne. Während im Moment des Handhebens oftmals kaum merkbar war, ob sich andere gleichzeitig meldeten oder ob man die einzige Person war, die für oder gegen eine Option stimmte, war beim Bewegen zwischen den Bodenfeldern deutlich spürbar, wie die anderen votierten. Diese sehr offene Abstimmungsform ist demnach eindeutig und klar, aber nicht für schwierige Themen geeignet.

Wie in Kapitel 3.2 ausführlich erläutert wurde, wären viele der Abstimmungsverfahren wie Laserpointer oder Bodenfelder weniger spektakulär, wenn sie als wiederholbare regelmäßige Abstimmungsverfahren genutzt werden würden. Zudem lässt sich feststellen, dass die einzelnen Abstimmungen unterschiedlich gut funktioniert haben. Es macht demnach einen Unterschied, ob jemand auf einer Entscheidungsebene steht, einen Laserpointer in der Hand hat oder sich im Raum auf Bodenfeldern positioniert. Jedes dieser Verfahren hat Vor- und Nachteile und ist für unterschiedliche Abstimmungsinhalte geeignet. Die unterschiedlichen Abstimmungspraktiken, die hier erfunden, reenacted und ausprobiert wurden, stellen Variationen dar, die für unterschiedlichste Abstimmungsinhalte und Themen gewählt werden können. Je nach Thema und Tragweite der Entscheidung eignen sich schließlich verschiedene Verfahren. Um einen zusammenfassenden Überblick zu verschaffen, der dabei helfen kann das passende Abstimmungsverfahren wählen zu können werden im Folgenden die einzelnen Instrumente-tabellarisch aufgeführt.

Tabellarische Auflistung der Entscheidungsinstrumente

Name	Beschreibung	Anzahl	Form	Art	Bewertung
Entscheidungs- ebene	Runde, in Felder unterteilte Holzplatte auf Luftkissen. Felder entsprechen Varianten der Abstimmung	3-7	offen	repräsentativ analog	<u>Vorteil:</u> - körperliches Erleben des Entscheidungsvorgangs - Betreten der Ebene macht Spaß - Abstimmen auf kleiner Bühne <u>Nachteil:</u> - Ergebnisse sind nur durch Aufsicht lesbar - geringe Anzahl an Teilnehmer_innen

Bodenfelder	Positionierung durch Körper im Raum auf durch Leuchtschrift markierte Felder	5-2000	offen	direkt analog	<u>Vorteil:</u> - leicht im Raum zu etablieren - Bewegung und Meinung einer Gruppe werden sichtbar - Bewegung - Verhältnisse zeigen sich im Raum <u>Nachteil:</u> - Minderheitenmeinungen könnten exponiert werden
Laserpointer	zielen mit Laserpointer auf große Fläche mit Abstimmungsmöglichkeiten	5-500	offen/ geheim	repräsentativ direkt analog	<u>Vorteil:</u> - spannend - leicht durchführbar - schnelle Deutung <u>Nachteil:</u> - viele Laserpointer notwendig
Lichtstimmung	durch das Dimmen einer Lichtquelle wird die eigene Stimmung zu einem Thema gezeigt	5- 2000	offen	direkt analog	<u>Vorteil:</u> - Stimmung wird im Raum erlebbar - das Ergebnis ist atmosphärisch - sehr geeignet als Stimmungsbild <u>Nachteil:</u> - kein eindeutiges Ergebnis - technisch aufwendig
Gesten	Abstimmungsalternativen werden durch Gesten dargestellt	5-2000	offen	direkt analog	<u>Vorteil:</u> - Die Haltung zu einer Entscheidung wird verkörpert - das Abstimmungsverfahren ist szenisch interessant <u>Nachteil:</u> - unübersichtlich
Stimmsteine	präparierte Steine stellen unterschiedliche Abstimmungsalternativen dar	5-100	geheim	direkt analog	<u>Vorteil:</u> - geheim aber trotzdem gemeinsam - für große Gruppen geeignet <u>Nachteil:</u> - zeitaufwändig
Loomio	webbasiertes Entscheidungstool	5-500	offen/ geheim	direkt digital	<u>Vorteil:</u> - leicht bedienbar - entzerrt Abstimmungszeitraum - entzerrt Abstimmungsort <u>Nachteil:</u> - keine Ko-Präsenz

Die meisten Vor- und Nachteile lassen sich anhand der Tabelle ablesen, doch wie gut lassen sich die Verfahren in der Praxis anwenden?

Während die Entscheidungsebene besonders bei kollektiven Entscheidungsprozessen mit Kindern sinnvoll ist, müsste sie, um sie für ganze Klassen oder Klassenräte oder für Versammlungen wie im Gängeviertel zu nutzen, sehr viel größer gebaut werden. Wenn jedoch 20-40 Personen auf der Entscheidungsebene Platz hätten, wäre der Umfang der Platte so groß, dass sich Lagerschwierigkeiten ergäben. Die Abstimmung per Bodenfeldern ist somit die einzige Abstimmungspraxis, die sich unmittelbar übertragen lässt. Diese sehr offene Abstimmungsform mit all den mit ihr einhergehenden Vor- und Nachteilen lässt sich durch Felder, die auf dem Boden per Klebeband markiert werden, in jedem Raum unkompliziert vollziehen und wird im Gängeviertel mittlerweile auch als Abstimmungspraxis genutzt. Die Abstimmung per Laserpointer ist wohl eines der spannendsten Verfahren, welches bei *JA NEIN VIELLEICHT* ausprobiert wurde, weil es eine Mischung aus offener und geheimer Abstimmung darstellt. Laserpointer sind jedoch zu teuer und aufgrund ihrer Größe leicht aus Versehen mitzunehmen, weshalb es zu kostspielig ist, 20-100 Stück im Versammlungsraum des Gängeviertels parat zu haben. Die Abstimmung per Leuchtstofflampen stellt meinen absoluten Favoriten unter den Abstimmungspraktiken dar, und es gab auch schon vereinzelte Anfragen, dieses Entscheidungstool zu nutzen – beispielsweise von der Freien Schule Berlin. Der Aufbau ist jedoch aufwändig. Der Mechanismus dieses Abstimmungstools wird aber vermutlich aufgrund von technischen Entwicklungen bald an vielen Orten nutzbar sein. Schon jetzt gibt es Apps, mit denen man die Lichtstimmung im Raum per Mobiltelefon steuern kann. Es ist leicht vorstellbar, dass in den nächsten Jahren benutzerfreundliche Applikationen entwickelt werden, mit denen man kollektiv das Licht steuern kann. Wenn ein Vorschlag keinen Gefallen findet, wäre der Raum dunkel und schummrig. Diese unmittelbare Möglichkeit, die Stimmung der einzelnen Teilnehmenden mit der ästhetischen Stimmung des Raums zu koppeln, ist vielversprechend.

Die verschiedenen Abstimmungspraktiken von *JA NEIN VIELLEICHT* lassen sich leider nicht unmittelbar und niedrighellig anwenden. Diese Erkenntnis aus dem ersten Projekt hat die Konzeption und Arbeit am zweiten Projekt maßgeblich beeinflusst. Da hier kein realer Entscheidungsprozess organisiert werden musste, war die Zeit vorhanden, bestehende und historische Verfahren ausschließlich hinsichtlich ihres Gebrauchs der Gegenstände und ihre Anwendbarkeit bei aktuellen Entscheidungen zu betrachten. So hat sich beispielsweise gezeigt, dass Stimmsteine ein sehr gut geeignetes Verfahren für die Versammlungen im Gängeviertel darstellen, wenn es um Entscheidungen geht, in denen

eine Ja-Nein-Alternative besteht.

Neben den Medien, die zur Abstimmung genutzt wurden, gibt es eine weitere quasi materielle Dimension im Entscheidungsprozess: die Körper derer, die entscheiden. Fast alle bestehenden Abstimmungsverfahren werden durch eine körperliche Bewegung vollzogen: Die gehobenen Arme bei der Vollversammlung auf dem Syntagma-Platz in Athen, der Gang ins Wahllokal, um dort ein Kreuz zu setzen, oder aber das Klicken auf der Maus, das Tippen auf dem Smartphone. Inwiefern lassen sich durch den unterschiedlichen Gebrauch von Bewegungen und Gesten Abstimmungsvorgänge verändern?

Die Entscheidungsebene ist als Abstimmungstool reizvoll, da sie den Prozess des Abstimmens körperlich erfahrbar macht. Das Vergnügen der Kinder, dieses Instrument zu nutzen, begründet sich in dem Erlebnis, diese Ebene zu betreten. Aufgrund des Luftkissens fühlt sich das Abstimmen ein wenig wie Surfen an. Die Ebene ist nicht nur sinnvoll, weil sie Spaß macht, sondern auch, weil sich hier das Gewicht der einzelnen Stimmen zeigt. Obwohl alle formal das gleiche Stimmgewicht hatten, nämlich jede und jeder eine Stimme, konnte ein Kind alleine nicht bewirken, dass die Wippe sich auf die von ihm gewählte Seite (*Ja, Nein* oder *Vielleicht*) neigte, weil ein Kind nicht genug Körpergewicht hat. Die Mehrheit wird körperlich sicht- und spürbar. Zudem sind alle Delegierten bzw. Abstimmungsberechtigten auf der Entscheidungsebene aufeinander angewiesen. Wenn eine oder einer von ihnen ruckartig die (Entscheidungs-)Ebene verlassen würde, würden die Anderen stark ins Schwanken gebracht werden. Auch bei der Form der Abstimmung per Bodenfeld wird sich im Raum bewegt: Die Personen zeigen durch ihre Positionierung im Raum, welche Meinung sie haben. Gerade in großen Gruppen, in denen ein kurzes Stimmungsbild eingeholt werden soll, ist dieses Verfahren geeignet. Oder aber um körperliche Spannung aufzulösen, wenn die Versammelten schon zu lange zusammensitzen und debattieren.

Das Verfahren des Hammelsprungs wurde bei der Lecture Performance *entscheiden spielen* gemeinsam ausprobiert (siehe Abbildung 16). Dieses Verfahren welches im Bundestag zwei bis drei Mal im Jahr stattfindet, stellt eine Besonderheit dar und ist für die vorliegende Forschung von großem Interesse: Mit Klingeln, Türen, Schildern und Personen, die zählen, wird eine Bewegung der Abgeordneten choreografiert. Durch die Klingel, die im gesamten Gebäude zu hören ist, können die Fraktionszugehörigen, die noch nicht im Plenarsaal anwesend waren, zur Abstimmung hinzukommen. Der Hammelsprung ist eine Art immanente Unterbrechung des Plenums, in welchem die Körper, die sonst lange Zeit auf ihren Stühlen sitzen, in Bewegung geraten. Es ist allgemein bekannt, wie wichtig Pausen und ein Um-den-Block-gehen sein können, wenn wichtige Entscheidungen

zu treffen sind. Nur ist hier die Bewegung nicht innerhalb einer Pause situiert, sondern gehört zum Entscheidungsprozedere dazu. Alexandra Grauvogl schreibt in einem Artikel in der Tageszeitung *Die Welt*:

„Nach gut acht Stunden Sitzungsmarathon, um 17.22 Uhr, kam es dann zu einer vom Präsidium verordneten gymnastischen Übung im Plenum. Um den Kreislauf wieder etwas anzukurbeln und die Sauerstoffzufuhr der strapazierten Gehirne zu fördern, wurde die vollständig versammelte Mannschaft vor die Tür gebeten. Es ist der neue Trendsport im Bundestag – der Hammelsprung“ (Grauvogl 2013).

Der Hammelsprung wird hier genutzt, um die Abgeordneten ihre Marathonsitzungen überstehen zu lassen, um sie zu aktivieren und zu motivieren.

Ein weiterer Abstimmungsmechanismus, der ausprobiert wurde und in welchem der Körper eine zentrale Rolle spielt, ist das Schwarmverhalten, das sich bei Tieren findet. Das Schwarmverhalten basiert auf Rhythmen und wird aus der Bewegung selbst hervorgebracht, in welcher Synchronisierungen von Bewegungsabläufen dezentral ablaufen. Im Wechselspiel mit der Bewegung der anderen und durch konstante Feedback-Schleifen wird den einzelnen Mitgliedern eine höhere Beweglichkeit verschafft (vgl. van Eikels 2007: 34). Es bestehen einige allgemeine Prämissen für die Bewegung im Schwarm: Mitglieder des Schwarms orientieren sich immer nur an den drei bis vier Tieren neben sich und versuchen immer den Abstand zu den anderen Tieren exakt beizubehalten und sich in die Richtung des Nachbarn zu bewegen. Bei Schwärmen gibt es meist keine zentrale Führung, sondern dezentrale Bewegungsimpulse oder eine rotierende Leitung. Während die Funktionsweise des Schwarms schon seit längerem als wichtige Inspiration für Organisationsstrukturen in Unternehmen oder sozialen Bewegungen gilt, sind in dieser Arbeit die bewegten Entscheidungsmechanismen von Interesse. Bei dieser Art von Verfahren fallen Entscheidung und Umsetzung ineinander, und die Entscheidung kann nur aus der Bewegung entstehen und in dieser immer wieder verändert werden. Diese Form der bewegten und körperlichen Entscheidung hat einen gänzlich anderen Charakter als die bisher diskutierten Abstimmungsverfahren, welche letztlich auf rationaler Urteilskraft, verbalem Austausch und Debattenkultur beruhen.

Durch das Ausprobieren dieses Entscheidungsverfahrens bei der Performance *entscheiden spielen* zeigte sich, wie wichtig dabei die Größe des Raums ist. Der Theaterraum war zu klein, um diese Form von Entscheidungs- und Bewegungsqualität über einen längeren Zeitraum auszuprobieren. Daraus ist die wichtige Erkenntnis hervorgegangen, dass diese Organisationsstruktur wohl die Weiten des Meeres oder der Lüfte benötigen, um stattfinden zu können. Es verwundert daher nicht, dass menschliche schwarmähnliche

Verhaltensweisen meist im World Wide Web auftauchen, da dort die notwendige Weite und Geschwindigkeit vorhanden sind. Zum Beispiel, wenn sich amerikanische Kunden eines Stromanbieters über Webchat zu einem erfolgreichen Zahlungsboykott zusammenschließen oder sich Jugendliche der französischen Banlieues über Weblogs für die jeweils nächste Nacht verabreden (vgl. ebd.: 37). Die schwarmartige Verbreitung von Handlungsanweisungen und Bildern im Netz gehört mittlerweile zum Alltag. Aber auch im analogen Bereich findet man Momente, in denen schwarmartige kollektive Entscheidungsprozesse stattfinden, wie zum Beispiel bei unangemeldeten Fahrrad-Demos durch Hamburg. Die Geschwindigkeit des Fahrens, die Weite des städtischen Raums und der Umstand, dass alle Fahrradfahrer sehr genau auf den Abstand zu den anderen Fahrrädern achten, um Kollisionen zu vermeiden, ermöglicht es, gemeinsam durch die Stadt zu gleiten. Dabei wird immer wieder die Richtung verändert, und es ist unklar, wer gerade die Bewegungskoordination anführt.

Für die *Lecture Performance entscheiden spielen* ist das Ausprobieren des Schwarmentscheidungsmechanismus bedeutsam, um diesen gänzlich anderen körperlichen Abstimmungsprozess als Möglichkeit für ein Abstimmungsverfahren parat zu haben, aber auch, weil das Tierspielen die kindliche Phantasie anspricht (siehe Abbildung 18). Eine wichtige Erkenntnis ist, dass es Räume braucht, um mit den Bewegungen und Gesten beim Abstimmen zu experimentieren. Die Bedeutung der Abstimmungsbewegungen kann so einerseits bewusst erlebt werden, andererseits kann so mit neuen Abstimmungsgesten experimentiert werden. Es gibt zudem Situationen, in denen die körperlichen Bewegungen ein lustvolleres Abstimmen ermöglichen und Spannungen auflösen.

Bei der hier unternommenen Forschung hat sich gezeigt, dass die *Verkörperung* der individuellen Entscheidung innerhalb des kollektiven Entscheidens eine wichtige Rolle einnimmt. Indem eine Bewegung mit dem Körper durchgeführt wird – wie auf ein Bodenfeld zu gehen oder einen Lichtschalter zu dimmen, die Entscheidungsebene zu betreten oder eine Geste zu vollziehen – wird die Entscheidung, die zuvor meist nur diskursiv behandelt wurde, zu einer körperlichen Handlung. Indem die Handlung des Abstimmens körperlich integriert wird, kann sie als eigene Handlung erlebt werden. Bei den Versammlungen während *JA NEIN VIELLEICHT* und *entscheiden spielen* wurden diese Bewegungen in einer Gruppe gemeinsam ausgeführt. Während individuelles Entscheiden definitionsgemäß die Wahl einer präferierten Handlung aus mindestens zwei vorhandenen Handlungsalternativen ist, werden kollektive Entscheidungen nicht unbedingt als kollektive Handlung erlebt. Dies ist insofern nicht verwunderlich, da die Konsequenz – die Umsetzung der gemeinsamen Entscheidung – meist nicht beim Individuum liegt. Wenn

sie jedoch nicht als gemeinsame Handlung empfunden wird, wird sie nicht als bedeutend betrachtet. Durch die Bewegung und den Gebrauch des Körpers durch ritualisierte gemeinsame Abstimmungen können kollektive Entscheidungen als kollektive Handlung erlebbar werden.

Alle performativen Dimensionen – Zeit, Raum, Medien und Körper – stellen also wichtige Aspekte dar, unter denen Entscheidungen untersucht und auch gestaltet werden können. In diesem Kapitel konnte gezeigt werden, welche Erkenntnisse die Forschungsprojekte *JA NEIN VIELLEICHT* und *entscheiden spielen* zu diesen Dimensionen gewonnen haben und, wie diese Erkenntnisse bei praktischen Entscheidungen angewandt werden können.

6. Fazit

Anlass der vorliegenden Arbeit war einerseits die Erfahrung, als Aktivistin an kollektiven Entscheidungsprozessen teilzunehmen und verbindliche politische Entscheidungen in Form von Abstimmungen zu treffen, und andererseits die Erfahrung mit dem Performativen, dem szenischen Forschen, die aus der Praxis des Forschungstheaters hervorgeht.

Beide Gebiete zusammenzubringen, ist in persönlicher, aber auch in wissenschaftlicher Hinsicht erkenntnisreich. In den basisdemokratisch organisierten Gruppen, deren Praxis Anstoß dieser Arbeit war, werden gemeinsame Entscheidungen in Versammlungen getroffen. Die Art, wie entschieden wird, bestimmt den Charakter einer Gemeinschaft – das Spektrum reicht von der Diktatur bis hin zur basisdemokratischen Selbstverwaltung. Dabei hängt der Charakter von Versammlungen auch davon ab, wie Gruppen das Verhältnis zwischen Entscheidung und gemeinsamer Handlung sehen und einrichten. Die Verfahren haben Einfluss auf den Charakter eines Kollektivs und umgekehrt. Indem man sich für bestimmte Abstimmungsmodalitäten entscheidet, gestaltet man die Gemeinschaft, in der man agiert, maßgeblich mit. Zu Beginn der Besetzung des Gängeviertels wurde unter den Beteiligten viel darüber diskutiert, nach welchen Regeln und Verfahren wir entscheiden wollen: Entscheidet der Delegiertenrat, der Vorstand oder die Vollversammlung? Und wie soll entschieden werden: per Mehrheit oder nach dem Konsensprinzip? Acht Jahre und mehr als vierhundert Plenen später zeigt sich, dass es nicht ausreicht, ein uniformes Entscheidungsmodell für jegliche Art von Entscheidung anzuwenden. Die Unlust an den Vollversammlungen ist nur ein Indikator dafür, dass Entscheiden anders gehen muss. Die Erfahrung im Gängeviertel hat gezeigt, dass der Erfolg einer Abstimmung – also der Umfang der Beteiligung, die konstruktive Lösungsfindung und die positive Bewertung der Beteiligten – immer auch von der vorherrschenden Stimmung bei der Abstimmung abhängt. Das vorliegende Forschungsprojekt zu den performativen Dimensionen des Entscheidens wirft deshalb die Frage auf: Welche Verfahren muss man kreieren, um die Stimmung beim Abstimmen zu verbessern und den Prozess des Abstimmens teilnahmefördernd zu gestalten? Welche Bedeutung haben die performativen Faktoren für den Abstimmungsvorgang und dessen Optimierung?

Um den Zusammenhang zwischen Stimmung und Abstimmung systematisch untersuchen zu können, wurde die Methode der Performanceanalyse angewandt. Die Performanceanalyse, die für gewöhnlich in den Theaterwissenschaften zum Einsatz kommt, konnte übertragen werden auf den Prozess der Abstimmung von politischen Fragen. Durch die Erweiterung und Neubetrachtung einer politischen Abstimmung als

Performance ergeben sich Aspekte, die aus politikwissenschaftlicher Perspektive unterbelichtet bleiben. Wird die Abstimmung als Performance analysiert, werden die Zusammenhänge zwischen der Abstimmung und der Zeit, dem Raum, dem Körper der Abstimmenden und den Medien der Abstimmung sichtbar.

Allein das politische Interesse daran, Beteiligungsprozesse zu optimieren, hätte man möglicherweise auch mit einer Reihe von Testläufen innerhalb eines Kollektivs wie dem Gängeviertel verfolgen können. Es hätten unter Einbeziehung der performativen Dimensionen Anpassungen der Abstimmungsverfahren und Feldstudien durchgeführt werden können. Allerdings wäre dieser Zugang einem klassischen Vorgehen verhaftet, das die gegebene Wirklichkeit als Gegenstand annimmt und deskriptiv vorgeht. Die vorliegende Arbeit ist aber nicht alleine durch das Interesse begründet, Entscheidungen zu verbessern, sondern sie will auch erforschen, was gute Entscheidungsverfahren überhaupt sein können. Ein zweites Ziel der Arbeit war es demnach, Verfahren der Abstimmung zu entwickeln und zu erproben. Dafür müssen klassische Beobachtungsmethoden der Wissenschaft erweitert werden. Die künstlerische Forschung, in der *performance as research* verstanden wird, eröffnet hier ein Handlungsfeld und unterscheidet die vorliegende Untersuchung von bestehenden Untersuchungen. Um den Zusammenhang zwischen Politik als gemeinsames Entscheiden und Theater als Ort des Erprobens darzustellen, habe ich zwei praktische Forschungsprojekte im Forschungstheater umgesetzt. Die Ansätze des Forschungstheaters sind dabei Determinante und Bedingung für diese Art der Forschung. Ohne das Verständnis des Forschungstheaters, dass Wissen durch Experimente im Theater generiert werden kann, und ohne die Erweiterung des Kreises der Forschenden auf Kinder, wäre die Methode dieser Arbeit nicht denkbar. Erst indem Entscheidungspraktiken erprobt werden, können neue Verfahren entwickelt oder solche angewendet werden, die in Vergessenheit geraten sind.

Das explorative Forschungsdesign dieser Arbeit hatte zum Ziel, ein neues Forschungsfeld – Abstimmung als Performance – abzustecken und mit ersten Untersuchungen anzureichern. Am Ende dieser Arbeit stehen drei Ergebnisse: Erstens ein Fragenkatalog, anhand dessen Abstimmungen unter performanceanalytischen Aspekten untersucht und gestaltet werden können. Zweitens eine Reihe von Handlungsempfehlungen, die sich aus den Forschungsergebnissen ableiten und die in die Gestaltung von Abstimmungen in politischen Kollektiven einbezogen werden sollten. Und drittens eine Lecture Performance zum Thema kollektives Entscheiden, die als konkretes Vermittlungsformat für Kinder und Erwachsene dient und es ermöglicht, die Bedeutung des Abstimmens für die Demokratie spielerisch zu erforschen und zu verhandeln. Die Arbeit dient der Erweiterung der

sozialwissenschaftlichen Forschung zu politischen Entscheidungen. Diese Erweiterung geschieht in zweifacher Hinsicht. Einerseits durch das Interesse an Aspekten, die in der Erforschung von Abstimmungen gängigerweise nicht verhandelt werden: Die zeitlichen, räumlichen, medialen und materialen Aspekte aus der Analyse von Theater zu lösen und in die Analyse von Abstimmungen einzuführen, konnte die Erforschung von Abstimmungen erweitern. Andererseits geschieht diese Erweiterung durch die Öffnung des Kindertheaters als Ort der Wissensgenerierung. Die Wissensproduktion bleibt nicht Erwachsenen vorbehalten, sondern wird geöffnet für alle Altersgruppen und ihr spezifisches Wissen, welches damit ernst genommen und wertgeschätzt wird. Das Theater wiederum agiert als Ort der Wissensproduktion, weil hier ähnlich wie im Labor Versuchsanordnungen mit Menschen erprobt und getestet werden können.

Hinzukommen eine Reihe von Erkenntnissen, die sich aus der Durchführung der praktischen Projekte ableiten lassen: Aus den Erfahrungen von *JA NEIN VIELLEICHT* ist klar hervorgegangen, dass die Beteiligungsmotivation sich stark erhöht, wenn der Entscheidungsprozess als fester Bestandteil eines städtischen Planungsprozesses konzipiert und künstlerisch gestaltet wird. Während es unterschiedliche künstlerische Methoden und Verfahren gibt, um Kinder in städtische Planungsprozesse miteinzubeziehen, wird der Entscheidungsprozess als solcher bislang nicht mitgedacht und auch nicht künstlerisch oder methodisch gestaltet. Abstimmungsverfahren für Kinder zu entwickeln und zu erproben, ist bisher kaum unternommen worden. Das hier ausgearbeitete Projekt kann dieses Feld durch Erkenntnisse und Handlungsempfehlungen neu abstecken.

Desweiteren stellen die einzelnen Verfahren, die bei *JA NEIN VIELLEICHT* und *entscheiden spielen* entwickelt, ausprobiert und evaluiert wurden, zentrale Ergebnisse der künstlerischen Forschungsarbeit dar. Die Vielfalt der dabei eingesetzten Entscheidungsverfahren entspricht der Vielfalt an Themen und Zeiträumen, über die entschieden wird. Das Aufzeigen der Verfahren hat aber nicht nur informativen Charakter, sondern auch die Gestalt eines Plädoyers: Die Konzipierung und die Durchführung von Abstimmungspraktiken in Gruppen und ganzen Demokratien muss reflektiert und teilweise neu entwickelt werden. Die Notwendigkeit dessen zeigt sich im kleinen Rahmen an der Plenarmüdigkeit im Gängeviertel, im Großen in einer regelrechten Unlust an demokratischen Prozessen (vgl. Maier 2000 und Rosanvallon 2017). Diese lässt sich auf der Makroebene bei der Wahlbeteiligung in Staaten⁹⁸ oder der extrem geringen Beteiligung bei der Wahl des Europaparlaments beobachten. Natürlich hängt Politikverdrossenheit

⁹⁸ Die Wahlbeteiligung in Deutschland sank seit 1972 bis 2009 von mehr als 90 Prozent auf rund 70 Prozent der wahlberechtigten Bevölkerung. Seit 2009 steigt die Beteiligung wieder an und lag bei der Bundestagswahl 2017 bei mehr als 76 Prozent (vgl. dazu die Homepage Statista o.J.).

nicht nur von den Verfahren und deren Wirkmächtigkeit ab, sondern auch von Inhalten und weiteren Faktoren. Eine Veränderung von Abstimmungsverfahren ist immer nur eine Stellschraube, um die Motivation zur Teilnahme an kollektiven Entscheidungen zu erhöhen. Konventionelle Verfahren sind zu starr und werden oftmals unabhängig von ihrem Gegenstand, ihrer zeitlichen Reichweite und ihrer sonstigen Tragweite immer auf die gleiche Art angewendet. Will man aber die Praxis der Abstimmungen für Demokratien virulent erhalten, muss mit der Gestaltung von Abstimmungsprozessen experimentiert werden. Die Verfahren des Abstimmens sollten flexibler und variationsreicher werden.

Durch die Gestaltung von Abstimmungsverfahren unter performativen Gesichtspunkten können kollektive Prozesse, die anstrengend, langwierig und konfliktreich sind, so flankiert werden, dass ein gemeinsames Abstimmen teilnahmemotivierend wirken kann. Die Verfahren können die Anstrengung des kollektiven Entscheidens nicht aufheben, sie aber so gut es geht regeln und gestalten, um den Prozess genießbarer zu machen. Indem die Zeit, der Raum, die Körper und die Medien der Abstimmung in die Konzipierung und Durchführung derselben einbezogen werden, können Abstimmungen neu geplant und umgesetzt werden. Die Projektphasen eines Beteiligungsverfahrens mit Entscheidungsprozess, die in Kapitel 3 vorgestellt wurden, können als Handlungsempfehlung für einen künstlerisch gestalteten städtischen Planungs- und Entscheidungsprozess mit Kindern und Erwachsenen genutzt werden. Indem der Entscheidungsprozess als fester Bestandteil eines Beteiligungsprozesses etabliert wird, entsteht mehr Transparenz, die Teilnahmemotivation wird erhöht, und das Dilemma der Scheinpartizipation kann vermieden werden.

Die Ermutigung, variantenreiche Abstimmungsverfahren zu praktizieren, soll nicht dazu führen, funktionierende Abstimmungsverfahren zu ersetzen. Stattdessen soll es ermöglicht werden, das Verfahren, den Gegenstand und Kontext der Entscheidung aneinander anzupassen. Doch nicht nur die Angemessenheit in Relation zum Gegenstand, auch die Teilnahmemotivation ist ein zentraler Aspekt in der Wahl des geeigneten Verfahrens. Angemessene, aber auch genussvolle Verfahren können dazu führen, dass die Wählenden sich gut fühlen, selbstbewusster wählen und so bessere Entscheidungen treffen können. „More generally, when voters use a method of voting they enjoy, they are more confident in their voting experience. Allowing voters choice among voting methods may therefore be key to greater confidence” (Atkeson/Saunders 2008: 28).

Eine Idealregel oder ein Idealverfahren für kollektive Entscheidungsprozesse wird es auch zukünftig nicht geben, wie auch Carmen Thiele in ihrem Fazit zur Untersuchung von Entscheidungsverfahren in Kollegialorganen feststellt. Diese Erkenntnis lässt sich auch aus

der hier unternommenen Forschung heraus bestätigen. Umso wichtiger ist es, festzustellen, welche Kombinationen von Regeln und Verfahren für welche Entscheidungen sinnvoll sind (vgl. Thiele 2008: 605). Die Versuche im Theaterraum bei *JA NEIN VIELLEICHT* und bei *entscheiden spielen* haben konkrete Abstimmungsdesigns hervorgebracht, die besonders geeignet für eine gemeinsame Entscheidungsfindung von Kindern und Erwachsenen sind. Abhängig vom Gegenstand und den an der Entscheidung teilhabenden Personen, ihrer Anzahl und ihrer Zusammensetzung, gibt es spezifische Empfehlungen, welche Verfahren sinnvoll sind (siehe hierzu auch die Tabelle in Kapitel 5.4).

Konkret können vor dem Hintergrund der praktischen Forschung einige der erprobten Verfahren für spezifische Entscheidungen empfohlen werden: Für Entscheidungen, in denen es um eine Auswahl aus festgelegten Alternativen geht, können digitale Abstimmungsverfahren geeignet sein. Geeignet ist ein webbasiertes Tool zum Beispiel für bauliche Entscheidungsprozesse innerhalb eines Kollektivs. Emotional brisante Themenfelder sollten hingegen in einer gemeinsamen Versammlung mittels konsensueller Verfahren entschieden werden. Personalentscheidungen könnten per Los getroffen werden, während die Entscheidungsebene – eine runde Platte, die wie eine Wippe funktioniert – sich für repräsentative Entscheidungen anbietet. Eine Abstimmung mit Licht bietet sich für Stimmungsbilder an, da dieses Abstimmungsdesign es vermag, auch Ergebnisoffenheit und Unsicherheit abzubilden. Deutlichkeit, Beweglichkeit und Verkörperung bringen hingegen Verfahren wie die Bodenfelder oder der Hammelsprung mit sich. Diese Verfahren eignen sich auch, um Gruppenprozesse zu fördern und um der Abstimmung einen rituellen Charakter zu geben. Zudem hat die Varianz der Verfahren die Teilhabenden inspiriert, selbst über die Neuerfindung oder Reaktivierung historischer Abstimmungsverfahren nachzudenken.

Demokratie auch als ergebnisoffen anzusehen, fördert einen Experimentalismus, der wiederum das Feld der Demokratie ausweitet und belebt. Diese Arbeit kann also Potentiale und Wege aufzeigen, wie Demokratie lustvoll gestaltet werden kann. Um einen demokratischen Experimentalismus zu propagieren, müssen einerseits der *demos*, der die Demokratie zu einer solchen macht, und andererseits die Räume und Strukturen, in denen demokratisch gehandelt wird, neu gedacht werden.

Das Theater ist als Raum der Wirklichkeitserprobung ein privilegierter Ort, um Demokratie zu erproben. Eine Abstimmung funktioniert, wie im Kapitel 2 umrissen, nur mit mindestens einem Gegenüber. Dafür müssen Raum und Zeit gegeben sein, dies ist im Theater der Fall. Das Theater ermöglicht Zusammenkünfte und besteht aus Momenten und Praktiken des Versammelns, des Probierens, des Scheiterns, des Umdenkens und des

Spielens. Damit ist es ein geeigneter gesellschaftlicher Raum, um die politische Abstimmung aus dem Kontext politischer Handlungsmacht herauszuholen und stattdessen in einen Raum zu überführen, der von Ergebnisoffenheit und Experiment geprägt ist. Die gleichen Attribute machen das Theater auch zu einem privilegierten Ort für Forschung. Der Aufbau ähnlich eines Laborversuchs und die Offenheit für Ergebnisse, die den eigenen Hypothesen widersprechen oder diese stützen, sind dabei zentrale Bestandteile.

Das Theater als Ort der Forschung und als Ort der Abstimmung zu verstehen, ermöglichte es, einen neuartigen *Entscheidungsspielraum* zu gestalten und erfahrbar zu machen. In diesem neu gedachten Sinn des Wortes gehen verschiedene Aspekte der Untersuchung auf: Der *Entscheidungsspielraum* ermöglicht das Experimentieren mit unterschiedlichen Abstimmungspraktiken. Er nimmt als Raum Platz ein und bietet diesen Platz den Akteuren der Entscheidung. Er erweitert den Raum zugleich, indem er Möglichkeiten zur Entscheidungsfindung einführt, die andernorts keinen Platz hätten. Er versteht das Entscheiden als Spiel und öffnet komplexe Fragestellungen für die spielerische Behandlung und den Einbezug von Menschen, die sonst häufig nicht an vergleichbaren Prozessen teilhaben. Die Möglichkeit, die Entscheidung als Spiel zu denken, ergibt sich auch aus der Arbeit mit Kindern. Sie als Forschende zu begreifen, die ihrerseits Teil der Wissensproduktion über Abstimmungen sind, ermöglicht es, Prozesse in Frage zu stellen und Abstimmungen radikal anders zu planen. Der demokratische Experimentalismus kann in diesem Format schon an Kinder vermittelt werden. So wird der spielerische Umgang mit Gruppenentscheidungen und die Mitverantwortung für das Gelingen von Gruppen früh etabliert. Werden die Kinder daran gewöhnt, dass sie Teil von Lösungen sein und Verfahrensweisen hinterfragen können, bestehen gute Chancen für aktive und mitgestaltende künftige Generationen in der Demokratie.

An die hier herausgearbeitete Methode der Performanceanalyse im politischen Entscheidungsprozess sowie an die Ergebnisse der praktischen Forschung lässt sich in vieler Hinsicht anknüpfen. So könnten sich zum Beispiel Feldversuche anschließen, die die hier formulierten Handlungsempfehlungen in politischen Gruppen einführen und diese dann evaluieren könnten.

Ein weiteres Forschungsdesiderat besteht darin, die Performanz des Entscheidens auf die Debatte zum Kinderwahlrecht anzuwenden. Den bestehenden Studien, Büchern und Initiativen, die sich mit den Vorteilen eines Herabsetzens des Wahlalters beschäftigen (vgl. hierzu Weimann 2002; Buchstein 2015; Rupprecht 2012) können mit den konkreten Erkenntnissen zu Abstimmungsverfahren dieser Arbeit erweitert werden. Die theoretische

und praktische Auseinandersetzung mit Abstimmungsverfahren innerhalb dieses Diskurses weiterzuführen, erscheint vielversprechend. Der entwickelte *Entscheidungsspielraum*, die Entscheidungsverfahren und Verfahrenskombinationen, stellen ideale Instrumente dar, um eine Initiative wie ein Kinderwahlbüro auszustatten.

Die hier entwickelten Verfahren in einem Realexperiment, zum Beispiel zur nächsten Bürgerschaftswahl in Hamburg 2020 zu erproben und weiterzuentwickeln, stellt ein vielversprechendes künstlerisch-wissenschaftliches Forschungsprojekt dar. In Kombination mit der bestehenden Lecture Performance *entscheiden spielen* könnte somit Schulen die Möglichkeit gegeben werden, sich konkret und realitätsbezogen mit der demokratischen Institution des Wählens zu befassen.

Eine der zukünftigen Herausforderungen für demokratische Verfahren wird die Verknüpfung von analogen und digitalen Abstimmungsverfahren sein. Eine weiterführende Forschung, in welcher die Expertise der Theaterwissenschaften und der Theaterpraxis hinsichtlich Fragen von Ko-Präsenz und Versammlung in Dialog gebracht wird mit politikwissenschaftlicher Forschung zur Anwesenheit in politischen Gemeinschaften, erscheint wünschenswert. Denkbar sind auch gemeinsame Forschungsprojekte von Theaterwissenschaftler_innen mit Entwickler_innen und Programmierer_innen, um gemeinsam an kritischen Konzepten der „Smart City“ (Bauriedl/Strüver 2018) zu arbeiten.

Auch wäre eine Anwendung der hier eröffneten Forschungsperspektive und der generierte Fragenkatalog auf einen anderen Bereich der Politik anwendbar, beispielsweise den der kreativen Protestkultur. Zudem könnte die Gruppengröße variiert werden, in der kollektive Entscheidungsfindung untersucht wird. Dies gilt für andere Variablen politischer Gruppen – ein temporärer Zusammenschluss für beispielsweise eine Veranstaltungsorganisation entscheidet möglicherweise anders als eine Lebensgemeinschaft.

Das Erproben, welches das Theater als Forschungsraum bietet, weist aber auch auf eine Schwäche desselben hin. Das Theater ist als Ort des Erprobens und des Spielens auch ein Ort der Ausnahme. Die Teilnehmer_innen an den Forschungsprojekten verhalten sich möglicherweise anders als in Abstimmungssituationen, die an Orten stattfinden würden, die ihrerseits keine so positive Konnotation haben, wie das Theater. Dadurch sind die Ergebnisse nicht schablonenhaft zu übertragen auf kollektive Entscheidungsprozesse. In der vorliegenden Arbeit konnten trotzdem Erkenntnisse aus den Forschungsprojekten am Theater gewonnen werden, die in angepasster Form Teil einer politischen Entscheidungsfindung werden können. Dadurch, dass die Möglichkeiten, Zeit, Raum,

Medien und Körper im Theater zu gestalten, über die alltäglichen Gestaltungsräume in diesen Bereichen hinaus gehen, können eben auch Ergebnisse aufkommen, die so nicht in der „echten Welt“ zu testen gewesen wären.

Da die Versuche im Forschungstheater jeweils singuläre Prozesse und einmalige Ereignisse waren, lassen sich nur begrenzt Aussagen über den längeren zeitlichen Verlauf von Abstimmungen mit den gewählten Mitteln treffen. Diese Lücke in der Forschung konnte aber geschlossen werden, indem auf das Projekt *entscheiden spielen* aufbauend, ein Praxisversuch im Gängeviertel unternommen wurde.

Hier deutet sich an, dass eine Koppelung von digitalen und analogen Mitteln Lösungen für Probleme bieten könnte, die kollektives Entscheiden viele Jahrhunderte lang begleitete. Das betrifft vor allem Fragen der Organisation von dispersen Gruppen und die zeitliche Abstimmung derselben. Die Bedeutung der Ko-Präsenz kann durch neue Medien für kollektives Abstimmen neu verhandelt werden. Zudem bietet das Internet auch einen neuen Raum an, in dem Menschen zusammen kommen können, die andernfalls nur sehr selten miteinander in Abstimmung treten können. Das trifft etwa auf aktivistische Arbeitsgruppen zu, die ein gemeinsames Ereignis dezentral organisieren.

Die künstlerische Forschung hat gezeigt, dass Verfahren extrem verschieden gestaltet werden können und so in unterschiedlichem Maße Einfluss auf ihren Gegenstand nehmen. Die Dauer der Verfahren, die Gestaltung als Ritual oder als alltägliche und schnelle Handlung müssen so eingesetzt werden, dass sie der Tragweite der Entscheidung entsprechen. So sollte die demokratische Entscheidungsfindung nicht erst mit der Entscheidung über den Inhalt, sondern bereits mit einer Entscheidung über das Verfahren beginnen. Die Möglichkeiten kreativer und performativer Entscheidungsfindungsverfahren konnten in dieser Arbeit aufgezeigt werden. Sie können lustvolleres Entscheiden ermöglichen und so demokratische Prozesse wieder demokratischer werden lassen. Die künstlerisch-wissenschaftliche Forschung, wie sie hier als experimenteller Ansatz praktiziert wurde, kann uns helfen, gewohnte Blickwinkel aufzubrechen, Themen neu zu verhandeln und Dialoge zwischen Kunst, Politik und Wissenschaft entstehen zu lassen.

7. Literaturverzeichnis

- Arnstein, Sherry R. (1969): "A Ladder of Citizen Participation". In: Journal of the American Institute of Planners, Band 35, Heft Nr. 4. S. 216-224.
- Atkeson, Lonna R/Saunders, Kyle L. (2008): The Effect of Election Administration on Voter Confidence. A Local Matter? In: Cain, Bruce/Donovan, Todd/Tolbert, Caroline (Hg.): Democracy in the States. Experiments in Elections Reform. Washington, D.C.. S. 21-34.
- Austin, John L. (1962): How to do things with Words. Oxford.
- Bauriedl, Sybille/Strüver, Anke (Hg.) (2018): Smart City. Kritische Perspektiven auf die Digitalisierung in Städten. Unveröffentlicht. Bielefeld.
- Beetham, David (2005): Democracy. A Beginner's Guide. Oxford.
- Bernstoff von, Elise (2014): Das theatrale und das bürokratische Dispositiv des Gerichts. In: Burri, Regula Valérie/Evert, Kerstin/Sibylle, Peters/Pilkington, Esther/Ziemer, Gesa (Hg.): Versammlung und Teilhabe. Urbane Öffentlichkeiten und performative Künste. Bielefeld. S. 281-300.
- Blühdorn, Ingolfur (2013): Simulative Demokratie. Neue Politik nach der postdemokratischen Wende. Berlin.
- Borgdorff, Henk (2009): Die Debatte über Forschung in der Kunst. In: Rey, Anton/Schöbi, Stefan (Hg.): Künstlerische Forschung – Positionen und Perspektiven. Zürich. S. 23-51.
- Bossert, Walter/Stehling, Frank (1990): Theorie kollektiver Entscheidung. Eine Einführung. Berlin.
- Bowler, Lisa Marie (2015): Theatre Architecture as Embodied Space. A Phenomenology of Theatre Buildings in Performance. München.
- Boyd, Andrew/Mitchell, Dave Oswald (Hg.) (2014): Beautiful Trouble. Handbuch für eine unwiderstehliche Revolution. Berlin.
- Braun, Stephan/Geisler, Alexander (2012): Die verstimmte Demokratie - Perspektiven auf gestern, heute und morgen. In: Braun, Stephan/Geisler, Alexander (Hg.): Die verstimmte Demokratie. Moderne Volksherrschaft zwischen Aufbruch und Frustration. Wiesbaden. S. 9-32.
- Brettschneider, Frank (2011): Kommunikation und Meinungsbildung bei Großprojekten. In: Aus Politik und Zeitgeschichte, Heft Nr. 44-45. S. 40-47.
- Buchstein, Hubertus (2015): Das Los der Kinder. (www.katapultmagazin.de/de/artikel/artikel/fulltext/das-los-der-kinder, 05.06.2018)
- Buchstein, Hubertus (2009): Demokratie und Lotterie. Das Los als politisches Entscheidungsinstrument von der Antike bis zur EU. Frankfurt a.M./New York.
- Schwedische Botschaft (Hg.) (2012): Building Blocks Berlin. Berlin.

- Busch, Kathrin (2008): Künstlerische Forschung – Potentialität des Unbedingten. In: Kittlausz, Viktor/Mackert, Gabriele/Pauleit, Winfried (Hg.): Blind Date. Zeitgenossenschaft als Herausforderung. Nürnberg. S. 88-97.
- Butler, Judith (1997): Körper von Gewicht. Frankfurt a.M..
- Butler, Judith (1988): Performative Acts and Gender Constitution: An Essay in Phenomenology and Feminist Theory. In: Theatre Journal, Band 40, Heft Nr. 4. Baltimore. S. 519-513. (www.amherst.edu/system/files/media/1650/butler_performative_acts.pdf, 05.06.2018)
- Debray, Régis (2003): Einführung in die Mediologie. Bern.
- Deleuze, Gilles/Guattari, Félix (1974): Anti-Ödipus. Kapitalismus und Schizophrenie. Frankfurt.
- Dányi, Endre (2012): The Architecture of Democracy. (www.worldpolicy.org/blog/2012/07/11/architecture-democracy, 05.06.2018)
- Dányi, Endre (2011): Installing (Social) Order. Endre's second post. (<https://installingorder.org/author/danyi>, 05.06.2018)
- Ernst, Wolfgang (2011): Kleine Abstimmungsfibel. Leitfaden für die Versammlung. Zürich.
- Eikels, Kai van (2016): Probiert mal was passiert, wenn ihr Gleichheit probiert. Theater, Babausie, Politisierung. In: Theater Dortmund/Heinrich-Böll-Stiftung (Hg.): Theater trifft Aktion. Ein Update zum Verhältnis von Darstellender Kunst und Aktivismus. Berlin. S. 26-30.
- Eikels, Kai van (2013): Die Kunst des Kollektiven. Performance zwischen Theater, Politik und Sozio-Ökonomie. Paderborn.
- Eikels, Kai van (2007): Schwärme, Smart Mobs, verteilte Öffentlichkeiten – Bewegungsmuster als soziale und politische Organisation? In: Brandstetter, Gabriele/Wulf, Christoph (Hg.): Tanz als Anthropologie. Paderborn. S. 33-63.
- Fearon, James D./Wendt, Alexander (2002): Rationalism v. Constructivism. A Skeptical View. In: Carlsnaes, Walter/Simmons, Beth A./Risse, Thomas (Hg.): Handbook of International Relations. London. S. 52-72.
- Fischer-Lichte, Erika/Kolesch, Doris/Warstat, Matthias (Hg.) (2014): Metzlers Lexikon Theatertheorie. Stuttgart. (<http://ebookcentral.proquest.com/lib/subhh/detail.action?docID=1798867>, 05.06.2018)
- Fischer-Lichte, Erika (2004): Ästhetik des Performativen. Frankfurt a.M..
- Fischer-Lichte, Erika (2001): Ästhetische Erfahrung. Das Semiotische und das Performative. Tübingen.
- Fischer-Lichte, Erika (1983): Semiotik des Theaters. Band I: Das System der theatralischen Zeichen. Tübingen.

- Fremeaux, Isabelle/Jordan, John (2012): Paths through utopias. Paris.
- Fritsche, Tina (2010): Kinder planen Architektur. Interview mit Susanne Szepanski von Raum-Forscher. (www.familienwelthamburg.de/data/magazin/artikel.php?useSpr=&IDD=1254912140, 05.06.2018)
- Foucault, Michael (1976): Überwachen und Strafen. Die Geburt des Gefängnisses. Frankfurt a.M..
- Freie und Hansestadt Hamburg/Verein Gängeviertel e.V./Gängeviertel Genossenschaft 2010 eG (2011): Kooperationsvereinbarung. (<http://das-gaengeviertel.info/uploads/media/Kooperationsvereinbarung.pdf>, 05.06.2018)
- Gaertner, Wulf (2008): Sozialwahltheorie. In: Gosepath, Stefan/Hinsch, Wilfried/Rössler, Beate (Hg.): Handbuch der Politischen Philosophie und Sozialphilosophie, Band II. Berlin/New York. S. 1248-1254.
- Gängeviertel (2015a): Planungsstopp im Gängeviertel. Rücktritt vom Vorstand des Sanierungsbeirats – Kooperation wird neu gedacht. (www.das-gaengeviertel.info/neues/details/article/planungsstopp-im-gaengeviertel.html, 05.06.2018)
- Gängeviertel (2015b): Es geht ums Ganze! Für ein selbstverwaltetes Gängeviertel. (www.das-gaengeviertel.info/neues/details/article/es-geht-ums-ganze.html, 05.06.2018)
- Gängeviertel (2015c): 6 Jahre Alarm – Widerstand und Selbstbestimmung. (das-gaengeviertel.info/neues/details/article/6-jahre-alarm-widerstand-und-selbstbestimmung.html, 05.06.2018)
- Gängeviertel e.V. (Hg.) (2012): Mehr als ein Viertel. Ansichten und Absichten aus dem Hamburger Gängeviertel. Hamburg/Berlin.
- geheimagentur/Schäfer, Martin Jörg/Tsianos, Vassilis S. (Hg.) (2016): The art of Being Many. Towards a New Theory and Practice of Gathering. Bielefeld.
- Gernert, Wolfgang (1993): Partizipation in der Jugendhilfeplanung. Münster.
- Grauvogl, Alexandra (2013): Der Hammelsprung wird zum neuen Trendsport. (<https://www.welt.de/politik/deutschland/article117119910/Der-Hammelsprung-wird-zum-neuen-Trendsport.html>, 05.06.2018)
- Green, Donald P./Shapiro, Ian (1999): Rational Choice. Eine Kritik am Beispiel von Anwendungen in der politischen Wissenschaft. München.
- Hart, Roger A. (1992): Children's participation. From tokenism to citizenship. Florence.
- Hansen, Rüdiger/Knauer, Raingard/Friedrich, Bianca (2004): Die Kinderstube der Demokratie. Partizipation in Kindertagesstätten. Kiel.
- Haug, Christoph (2013): Empowering and disempowering meeting styles: Understanding the cultural logics of meetings and assemblies. Unveröffentlichter Vortrag.

- Haug, Christoph (2010): Discursive Decision-making in Meetings of the Global Justice Movements. Cultures and Practices. Berlin.
- Holub, Barbara (2015): Planning Unplanned – Einführung. In: Holup, Barbara/Hohenbüchler, Christine (Hg.): Planning Unplanned. Towards a New Positioning of Art in the Context of Urban Development. Nürnberg. S. 6-16.
- Jurké, Volker (2010): Das Theater mit dem Körper. In: Mattenklott, Gundel/Rora, Constanze (Hg.): Zeitschrift ästhetische Bildung, Heft 1. Leipzig. (<http://zaeb.net/index.php/zaeb/article/view/33/29>, 05.06.2018)
- Kaase, Max (1987): Vergleichende Partizipationsforschung. In: Berg-Schlosser, Dirk/Müller-Rommel, Ferdinand (Hg.): Vergleichende Politikwissenschaften. Ein einführendes Handbuch. Opladen. S.135-150.
- Kling, Christoph Carl/Kunegis, Jerome/Hartmann, Heinrich/Strohmaier, Markus/Staab, Steffen (2015): Voting Behaviour and Power in Online Democracy: A Study of LiquidFeedback in Germany's Pirate Party. (<https://www.aaai.org/ocs/index.php/ICWSM/ICWSM15/paper/view/10566/10504>, 05.06.2018)
- Koch, Gerd/Naumann, Gabriele/Vassen, Florian (1999) (Hg.): Ohne Körper geht nichts. Lernen in neuen Kontexten. Berlin.
- Kowalski, Hannah/Peters, Sibylle (2017): Timing. In: Malzacher, Florian/Müller, Dominik/Stilleke, Felizitas (Hg.): Stichworte - Impulse Theater Festival 2013-2017. Berlin. S. 64.
- Kowalski, Hannah (2012): Warum Forschen? Möglichkeiten des szenischen Forschung am Beispiel des Forschungstheaters. (<http://www.fundus-theater.de/wp-content/uploads/2017/09/MasterarbeitHannahKowalski.pdf>, 05.06.2018)
- Laclau, Ernesto/Mouffe, Chantal (2015): Hegemonie und radikale Demokratie: Zur Dekonstruktion des Marxismus. Wien.
- Latour, Bruno/Yaneva, Albena (2008): „Give me a Gun and I will Make All Buildings Move“: An ANT's View of Architecture. In: Geiser, Reto (Hg.): Explorations in Architecture. Teaching, Design, Research. Birkhäuser. S. 80-89.
- Latour, Bruno (2007): Eine neue Soziologie für eine neue Gesellschaft. Einführung in die Akteur-Netzwerk-Theorie. Berlin.
- Latour, Bruno (2005): Von der Realpolitik zur Dingpolitik oder Wie man Dinge öffentlich macht. Berlin.
- Laufer, Hartmut (2009): Grundlagen erfolgreicher Mitarbeiterführung: Führungspersönlichkeit, Führungsmethoden, Führungsinstrumente. Offenbach.
- Lehmann, Hans Thies (1999): Postdramatisches Theater. Frankfurt a.M..
- Luhmann, Niklas (1978): Organisation und Entscheidung. Düsseldorf.

- Loch, Kathi (2009): Dinge auf der Bühne: Entwurf und Anwendung einer Ästhetik der unbelebten Objekte im theatralen Raum. Aachen.
- Maier, Jürgen (2000): Politikverdrossenheit in Deutschland. Dimensionen - Determinanten – Konsequenzen. Wiesbaden.
- Meierhans, Christophe (2014): SOME USE FOR YOUR BROKEN CLAY POTS: Gent.
- Meyer, Kristian (2018): Spuk auf St. Pauli. Hier protestieren die Geister der Esso-Häuser. (www.mopo.de/hamburg/spuk-auf-st--pauli-hier-protestieren-die-geister-der-esso-haeuser-29791466, 05.06.2018)
- Miessen, Markus (2010): The Nightmare of Participation. Berlin.
- Mouffe, Chantal (2010): Über das Politische. Wider die kosmopolitische Illusion. Bonn.
- Nanz, Patrizia/Leggewie, Claus (2016): Die Konsultative. Mehr Demokratie durch Bürgerbeteiligung. Berlin.
- Negt, Oskar (2008): Demokratie als Lebensform. Mein Achtundsechzig. In: Aus Politik und Zeitgeschichte, Heft Nr. 14-15. S. 3-8.
- Nève, Dorothée de/Olteanu, Tina (Hg.) (2013): Politische Partizipation jenseits der Konventionen. Opladen/Berlin/Toronto.
- Pavis, Patrice (1988): Semiotik der Theaterrezeption. Tübingen.
- Pritzlaff, Tanja (2006): Entscheiden als Handeln. Eine begriffliche Rekonstruktion. Frankfurt a.M. .
- Peltzer, Jörg/Schwedler, Gerald/Töbelmann, Paul (Hg.) (2009): Politische Versammlung und ihre Rituale. Repräsentationsformen und Entscheidungsprozesse des Reichs und der Kirche im späten Mittelalter. Ostfildern.
- Peters, Sibylle (2017): Andere Zeiten. Vom gesellschaftlichen Gebrauch der Zeit. In: Brandstetter, Gabriele/Eickels, Kai van/Schuh, Anne (Hg.): De/synchronisieren. Leben im Plural. Hannover.
- Peters, Sibylle (2016): Calling Assemblies. The Many as a Real Fiction. In: geheimagentur/Schäfer, Martin Jörg/Tsianos, Vassilis S. (Hg.): The art of Being Many. Towards a New Theory and Practice of Gathering. Bielefeld. S. 35-50.
- Peters, Sibylle (Hg.) (2013a): Das Forschen aller. Artistic Research als Wissensproduktion zwischen Kunst, Wissenschaft und Gesellschaft. Bielefeld.
- Peters, Sibylle (2013b): The Art of Being Many. Zur Entwicklung einer Kunst der Versammlung im Theater der Gegenwart. In: Peters, Sibylle (Hg.): Das Forschen aller. Artistic Research als Wissensproduktion zwischen Kunst, Wissenschaft und Gesellschaft. Bielefeld. S. 155-172.
- Peters, Sibylle (2011): Der Vortrag als Performance. Bielefeld.

- Peters, Sibylle (2009): Schule als Möglichkeitsraum. In: Puppen Menschen & Objekte, Heft Nr. 101. S. 8-10.
- Peters, Sibylle (2008): Forschendes Lernen. In: Stadtkultur Magazin, Heft Nr. 6. S.10f.
- Peters, Sibylle (2007a): Das Forschungstheater im Fundus Theater. Grundlagen, Leitlinien, Spielregeln. Hamburg.
- Peters, Sibylle (2007b): Show And Tell/Sagen und Zeigen. Eine Anleitung zum Theater des Wissens. Hamburg.
- Peters, Sibylle (2007c): Wirkliche Fiktionen/fiktive Wirklichkeiten. Performance als kollektiver Forschungsprozess. In: dramaturgie, Heft Nr. 1. S.18-20.
- Peters, Sibylle (2006): Spin Doctors: Eine provisorische Poetologie der Lecture-Performance. In: Bergermann, Ulrike/Hanke, Christiane/Sick, Andrea (Hg.): Überdreht: Spindoctoring, Politik, Medien. Bremen. S. 121- 131.
- Pfaff, Nicolle (2012): Demokratie lernen? Jugend zwischen Politikverdrossenheit und Protest. Wiesbaden.
- Plischke, Eva (2014): Alternatives Now. Über die (Un-)Möglichkeiten der Erfindung Alternativer Zukünfte. In: Burri, Regula Valérie/Evert, Kerstin/Sibylle, Peters/Pilkington, Esther/Ziemer, Gesa (Hg.): Versammlung und Teilhabe. Urbane Öffentlichkeiten und performative Künste. Bielefeld. S. 253-280.
- Projektgruppe HierarchNIE! (Hg.) (2003): HierarchNIE!-Reader. Entscheidungsfindung von unten. Dominanzabbau in Gruppen. Kreative Gruppenprozesse. Alternativen zu Zentralen & Eliten. Flensburg.
- Reents, Friederike (2012): Forschung zur Färbung der Gefühle. Ein Plädoyer für Stimmungsphilologie. (<http://literaturkritik.de/id/17111>, 05.06.2018)
- Reimers, Inga (2014): Wer versammelt wen? Die Forschungsversammlung als ethnographisches Experiment. In: Burri, Regula Valérie/Evert, Kerstin/Peters, Sibylle/Ziemer, Gesa/Pilkington, Esther (Hg.): Versammlung und Teilhabe. Urbane Öffentlichkeiten und performative Künste. Bielefeld. S. 197-215.
- Rosanvallon, Pierre (2017): Die Gegen-Demokratie. Politik im Zeitalter des Misstrauens. Hamburg.
- Ruffing, Reiner (2009): Bruno Latour. Paderborn.
- Rupprecht, Isabel (2012): Das Wahlrecht für Kinder. Verfassungsrechtliche Zulässigkeit und praktische Durchführbarkeit. Baden-Baden.
- Schäfer, Christoph (2015): PlanBude - Team. (<http://planbude.de/kontakt/>, 05.06.2018)
- Schröder, Richard (1995): Kinder reden mit! Beteiligung an Politik, Stadtplanung und Stadtgestaltung. Weinheim.

Schröder, Richard (1998): Partizipation von Kindern an Stadtplanung und Stadtgestaltung. Ergebnisse einer Befragung zu Formen der Partizipation und Neuentwicklung der Beteiligungsmethode „Modellbau mit Kindern“. Berlin.

Seifert, Anne/Nagy, Franziska (2012): Demokratie – Lernen an der Schule. Service-Learning- Lernen durch Engagement als demokratiepädagogische Unterrichtsmethode. In: Braun, Stephan/Geisler, Alexander (Hg.): Die verstimmte Demokratie. Moderne Volksherrschaft zwischen Aufbruch und Frustration. Wiesbaden. S. 287- 299.

Thiele, Carmen (2008): Regeln und Verfahren der Entscheidungsfindung innerhalb von Staaten und Staatenverbindungen. Berlin/Heidelberg.

Turner, Victor (1977): Variations on a Theme of Liminality. In: Moore, Sally F./Myerhoff, Barbara C. (Hg.): Secular ritual. Assen. S. 36-57.

Wagner, Thomas (2013): Die Mitmachfalle. Bürgerbeteiligung als Herrschaftsinstrument, Köln.

Wartemann, Geesche (2007): Wie kann man Fliegen ohne den Boden zu verlassen? Über das Wünschen und Wissen im Hamburger Forschungstheater. In: IXYPSILONZETT, Heft Nr. 3, S. 5-6.

Weimann, Mike (2002): Wahlrecht für Kinder. Eine Streitschrift. Weinheim/Berlin/Basel.

Wieczorek, Wander (2005): Park Fiction. Analyse eines selbstorganisierten Planungsprozesses zwischen Kunst, Gemeinwesenarbeit und Urbanismuskritik. (www.wandawieczorek.de/files/WandaWieczorek-ParkFiction.pdf, 05.06.2018)

Winklhofer, Ursula (2001): Entwicklung des Partizipationsdiskurses und seiner Zielsetzungen – Gütekriterien bei der Beteiligung von benachteiligten Kindern und Jugendlichen. In: Konferenz der aus dem Kinder- und Jugendplan geförderten bundeszentralen freien Träger. Partizipation von benachteiligten Kindern und Jugendlichen in E&C-Gebieten – Chancen für neue Entwicklungen?! Dokumentation der Veranstaltung vom 10. und 11. Dezember 2001 in Kassel. (http://www.2000-2006.eundc.de/download/kjp_doku04.pdf, 05.06.2018)

Ziehl, Michael (2017): Zukunftsfähigkeit durch Kooperation. Ein Laborbericht aus dem Gängeviertel. Hamburg.

Zisis, Chris (2016): A critical review. In: geheimagentur/Schäfer, Martin Jörg/Tsianos, Vassilis S. (Hg.): The art of Being Many. Towards a New Theory and Practice of Gathering. Bielefeld. S. 129-148.

Sonstige Quellen

A-Z der Transdisziplinären Forschung (ohne Jahreszahl): Verkörpern. (www.versammlung-und-teilhabe.de/az/index.php?title=Verkörpern, 05.06.2018)

Airesis. The social network or E-Democracy: (<https://www.airesis.eu>, 05.06.2018)

Betri Reykjavik: (<https://www.betrireykjavik.is/domain/1>, 05.06.2018)

Bundestagswahl 2017 (Hg.) (ohne Jahreszahl): Bundestagswahl 2017: Ergebnis, Sitzverteilung, Koalitionen, Kosten. (www.bundestagswahl-2017.com/ergebnis, 05.06.2018)

Decide Madrid: (decide.madrid.es, 05.06.2018)

Fremdwort.de (Hg.) (ohne Jahreszahl): Abstimmung. (www.fremdwort.de/suchen/bedeutung/Abstimmung, 05.06.2018)

geheimagentur: (www.geheimagentur.net, 05.06.2018)

Park Fiction: (www.park-fiction.net, 05.06.2018)

PlanBude: (www.planbude.de, 05.06.2018)

Rimini Protokoll: (<https://www.rimini-protokoll.de/website/de>, 05.06.2018)

Statista (Hg.) (ohne Jahreszahl): Wahlbeteiligung bei den Bundestagswahlen in Deutschland von 1949 bis 2017. (<https://de.statista.com/statistik/daten/studie/2274/umfrage/entwicklung-der-wahlbeteiligung-bei-bundestagswahlen-seit-1949/>, 05.06.2018)

St. Pauli Selbermachen (Hg.) (2018): Das Ezzo-Häuser-Gelände für die Menschen auf St. Pauli! (www.st-pauli-selber-machen.de/?p=24410, 05.06.2018)

Urban Citizenship Hamburg (Hg.) (ohne Jahreszahl): Die neue Hamburg Urban Citizenship Card. Eine Stadtbewohner*innen-Karte für alle, die in Hamburg leben. (<http://urban-citizenship-hamburg.rechtaufstadt.net>, 05.06.2018)

Valie Export (ohne Jahreszahl): Works. TAPP und TASTKINO, 1968. (http://www.valieexport.at/en/werke/werke/?tx_ttnews%5Btt_news%5D=1956, 05.06.2018)

Wikipedia (Hg.) (ohne Jahreszahl): Abstimmung. (de.wikipedia.org/wiki/Abstimmung, 05.06.2018)

8. Abbildungsverzeichnis



Abb. 1: Ausrüstung für Begehung Foto: Hanno Krieg



Abb. 2: Begehung im Gängeviertel mit Schüler_innen der Rudolf-Roß Schule Foto: Margaux Weiß



Abb. 3: Arbeit an den Gängeviertelmodellen Foto: Margaux Weiß

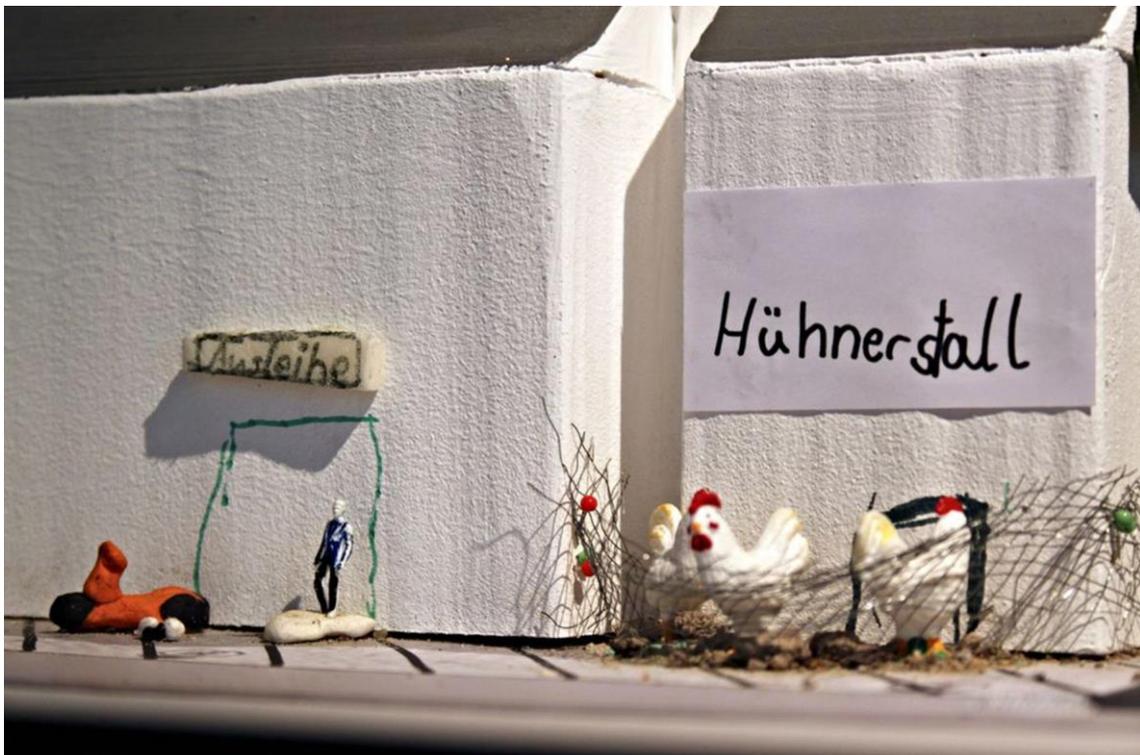


Abb. 4: Detailaufnahme aus Modell: Hühnerstall und Spielzeugausleihe Foto: Hanno Krieg



Abb. 5: Detailaufnahme aus Modell: Begehbare Eule
Foto: Hanno Krieg



Abb. 6: Detailaufnahme aus Modell: Planschbecken und Garten
Foto: Hanno Krieg



Abb. 7: Entscheidungsspielraum JA NEIN VIELLEICHT Foto: Sebastian Asiedu



Abb. 8: Abstimmen mit Entscheidungsebene Foto: Thies Raetzke



Abb. 9: Abstimmen mit Gesten Foto: Thies Rätzke

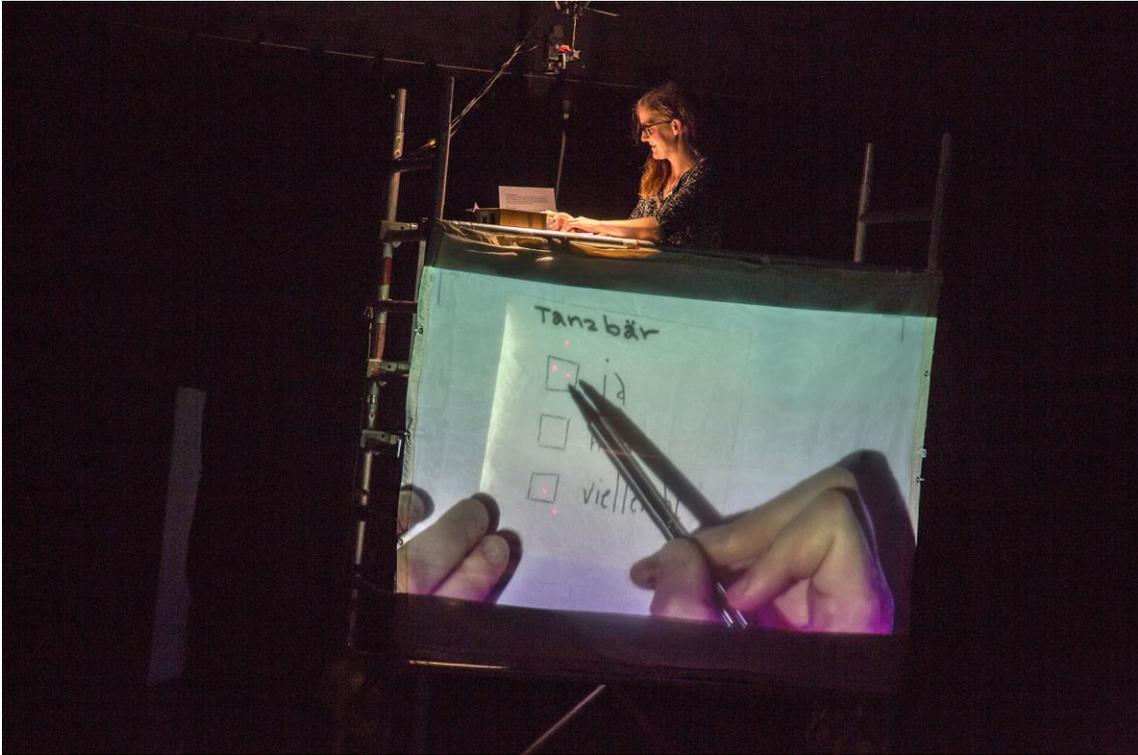


Abb. 10: Abstimmen mit Laserpointer Foto: Thies Rätzke



Abb. 11: Abstimmen mit Lichtstimmung Foto: Margaux Weiß



Abb. 12: Das Bohnenlos Foto: Thies Rätzke



Abb. 13: Die Entscheidungsebene Foto: Thies Rätzke



Abb. 14: Bodenfelder Foto: Thies Rätzke



Abb. 15: Lichtstimmung Foto: Thies Rätzke



Abb. 16: Der Hammelsprung Foto: Thies Rätzke



Abb. 17: Die Schlacht Foto: Thies Rätzke



Abb. 18: Der Schwarm Foto: Thies Rätzke

ABSICHTSERKLÄRUNG

Planungsprozess JA NEIN VIELLEICHT. Kinder bestimmen mit beim Hamburger Gängeviertel.

Die bei der Versammlung am 17.05. im Forschungstheater
Anwesenden haben sich auf folgende Vorschläge für die
Freiflächenplanung geeinigt:

Hühnerstall
Anstiege
Kletterturm
Begehbare Eule
Flagge und Plumen
Garten
Kletterwand
Eishiosk
Tanzbär

§ 1

Verantwortlichkeit

Hiermit verpflichtet sich Hannah Kowalski dazu, die oben
aufgeführten Gestaltungsvorschläge der Kinder der Rudolf Ross
Schule im weiteren Prozess der Freiflächenplanung zu vertreten und
ihre Realisierung nach Möglichkeit zum Abschluss zu bringen
(voraussichtlich dauert die Sanierung bis 2021).

§ 2

Realisierung

Die beteiligten Akteure des Sanierungsprozesses (das Architekturbüro
Plan R, die STEG, die Baukommission des Gängeviertels und die
Vertreter der VV des Gängeviertels) werden sich nach Kräften dafür
einsetzen, die Gestaltungsvorschläge der Kinder im Sanierungsprozess
zu realisieren.

§ 3

Gestaltungsprozess

Die Gestaltungsvorschläge der Klasse 3c stellen keine fertigen Bauzeichnungen, sondern Entwürfe dar. Die Entwürfe müssen daher noch weitergeplant und umsetzbar gemacht werden. In diesem Prozess ist darauf zu achten, dass die Gestaltung auf den Entwürfen der Kinder beruht und es kein einheitliches Design gibt.

§ 4

Veränderungen

Die Gestaltungsvorschläge der 3c müssen mit den weiteren Ideen und Notwendigkeiten der Freiflächenplanung abgestimmt werden. Die Kinder der Klasse 3c wissen, dass Ihre Ideen im weiteren Planungsprozess verändert werden können, falls dies dringend notwendig ist. Diese Veränderungen dürfen jedoch nur geringfügig sein.

Hamburg, der

17.05

H. Kowalski Klasse 3c

Hannah Kowalski (Projektleitung) Daniel Manu (Delegierter der 3C)

Mein ganz besonderer Dank geht an meine Prüfer_innen Sibylle Peters und Kai van Eikels für ihre geduldige, konstruktive und inspirierende Hilfsbereitschaft und Begleitung. Ohne den regen Austausch im Graduiertenkolleg *Versammlung und Teilhabe* wäre diese Arbeit nicht entstanden. Mein Dank gilt deshalb Gesa Ziemer, Kerstin Evert, Regula Burri und Esther Pilkington sowie meinen Kolleg_innen Eva Plischke, Elise v. Bernstorff, Margarita Tsomou, Sylvi Kretschmar, Sebastian Matthias, Stefanie Lorey, Dorothea Grießbach, Martin Nachbar, Hilke Berger und Inga Reimers. Zudem möchte ich mich bei allen aus dem Gängeviertel und dem FUNDUS THEATER und den Schülern der Rudolf-Roß-Schule für ihre langjährige Unterstützung meiner Forschung bedanken. Mein spezieller Dank geht zudem an Tobias Quack, Sven Stillich und Francesca Barp für Kritik, Diskussionen und Korrekturen. Meine Eltern Danka und Henri Kowalski haben mir meine Neugierde für Kunst und Wissenschaft mitgegeben, dafür und für ihre Unterstützung danke ich ihnen sehr. Mein besonderer Dank gilt Andreas Riethmüller, dessen Zuspruch und Liebe dazu beigetragen haben, diese Arbeit zu vollenden.

**Die Vorsitzende des
Promotionsausschusses**

Überseeallee 16
D-20457 Hamburg
Telefon:040 42827-4585

EIDESSTATTLICHE ERKLÄRUNG

Ich erkläre hiermit an Eides statt, dass ich die vorliegende Arbeit selbständig sowie ohne unzulässige Hilfe Dritter und ohne Benutzung anderer als der angegebenen Hilfsmittel angefertigt habe. Die von der Deutschen Forschungsgemeinschaft (DFG) festgelegten Standards guter wissenschaftlicher Praxis wurden eingehalten. Bei der Auswahl und Auswertung folgenden Materials haben mir die nachstehend aufgeführten Personen in der jeweils beschriebenen Weise entgeltlich/unentgeltlich geholfen:

1. ...
2. ...

Weitere Personen waren an der inhaltlich-materiellen Erstellung der vorliegenden Arbeit nicht beteiligt. Insbesondere habe ich hierfür nicht die entgeltliche Hilfe von Vermittlungs- bzw. Beratungsdiensten (Promotionsberater oder anderer Personen) in Anspruch genommen. Niemand hat von mir unmittelbar oder mittelbar geldwerte Leistungen für Arbeiten erhalten, die im Zusammenhang mit dem Inhalt der vorgelegten Dissertation stehen.

Die Arbeit wurde bisher weder im In- noch im Ausland in gleicher oder ähnlicher Form einer anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

Ich versichere an Eides statt, dass ich nach bestem Wissen die reine Wahrheit gesagt und nichts verschwiegen habe.

Vor Aufnahme der obigen Versicherung an Eides statt wurde ich über die Bedeutung der eidesstattlichen Versicherung und die strafrechtlichen Folgen einer unrichtigen oder unvollständigen eidesstattlichen Versicherung belehrt.

.....
(Ort, Datum)

.....
(Unterschrift)

Unterschrift des die Versicherung an Eides statt aufnehmenden Beamten:

.....
(Ort, Datum)

.....
(Unterschrift)

BELEHRUNG

§156 StGB: Falsche Versicherung an Eides Statt

Wer vor einer zur Abnahme einer Versicherung an Eides Statt zuständigen Behörde eine solche Versicherung falsch abgibt oder unter Berufung auf eine solche Versicherung falsch aussagt, wird mit Freiheitsstrafe bis zu drei Jahren oder mit Geldstrafe bestraft.

§161 StGB: Fahrlässiger Falscheid; fahrlässige falsche Versicherung an Eides Statt

(1) Wenn eine der in den §§ 154 bis 156 bezeichneten Handlungen aus Fahrlässigkeit begangen worden ist, so tritt Freiheitsstrafe bis zu einem Jahr oder Geldstrafe ein.

(2) Straflosigkeit tritt ein, wenn der Täter die falsche Angabe rechtzeitig berichtigt. Die Vorschriften des § 158 Abs. 2 und 3 gelten entsprechend.