

FLUX-Künstlerresidenz



die kollektivschläfer
&
Gemeinde Großenlüder

Gefördert im Rahmen des Hessischen Kulturkoffers.



LUDO.

Ich spiele, also bin ich.

Eine flux-Künstlerinnen-Residenz von *die kollektivschläfer*

August bis Dezember 2017 in Großenlüder, Hessen

LUDO. Spiel(en) in Großenlüder

die kollektivschläfer suchen sich als Ort ihrer zweiten Residenz den Ort Großenlüder im Vogelsberg nahe Fulda aus. Nach dem Thema Schlaf(en) im Jahr 2016 haben sie für sich nun das Thema Spiel als übergeordnete Frage und menschliches Grundbedürfnis auserkoren. Das Thema und ihre Fragestellung verbindet zwei wichtige Elemente für *die kollektivschläfer* Annika Keidel und Hannah Schassner:

1. Zum einen eine für sie entscheidende Forschungsfrage, die sie bereits in ihrer SLEEP!-Residenz in Münster-Altheim am ARThaus 2016 bearbeiteten nach dem inszenierten bzw. sich selbst inszenierenden Spiel als Setting für menschlichen Austausch und performative Strukturen (siehe Dokumentation SLEEP!).
2. Und zum anderen schafft das Thema Spiel die Verbindung der Residenz zum Ort des Geschehens Großenlüder – denn der Begriff steckt sozusagen im Ortsnamen der Gemeinde selbst: Großenlüder – ludere – spielen – ludo: *Ich spiele*.

LUDO. Die Forschungsfrage

Die steile These, die *die kollektivschläfer* als Ausgangspunkt in den Raum (in Großeländer) stellen: *Ich spiele, also bin ich*.

Das von Descartes abgewandelte Zitat „Ich denke, also bin ich“ in „Ich spiele, also bin ich“ ist Ausgangspunkt für eine bewusst nicht theoretisierten Zugang an Theater und Bewegung. Wie im Zitat der Begriff des Denkens durch das Spielen ersetzt wird, so finden *die kollektivschläfer* einen spielerischen Zugang in den Ort Großeländer und erschaffen mit v. a. Jugendlichen Spielstrukturen, die das Theaterspiel und die tänzerische Bewegung als Aufgabe innerhalb eines Spiels und nicht als Präsentation oder Probe denken lässt. Die Methode dient der Anregung und Erweckung des Spieltriebs in Menschen, innerhalb dessen das darstellende Spiel (das Theaterspiel, die tänzerische Bewegung, das künstlerische Ausprobieren generell) eine logische Konsequenz und damit eine Selbstverständlichkeit darstellt. (Denn wer hat als Kind nicht gerne kleine Rollenspiele mit dem Bruder oder der besten Freundin gespielt, sich gemeinsam Figuren erdacht, sie erprobt und die Welten ausprobiert, in denen diese Figuren leben? Eben.) Das darstellende Spiel wird durch die Einbettung in Spielstrukturen und -regeln aus seiner oft exponierenden Stellung und von seiner Scham-behafteten Hemmschwelle befreit und durch die übergeordnete Idee des Spiels in den Spaß und die menschliche Triebbefriedigung gerettet. Die Methode dient damit also v.a. dem Beginn von und dem Einstieg in Kunst-Projekte(n) mit nicht freiwilligen TeilnehmerInnen.

LUDO. Die Kooperationen

Im Rahmen ihrer Residenz mit Großenlüder entstehen drei wichtige Kooperationen:

1. Zur Gemeinde Großenlüder, die das Projekt in Organisation und der Bereitstellung von Raum (das Lüderhaus wird zum Residenzort) unterstützen.
2. Mit der Lüdertalschule, mit der *die kollektivschläfer* zu Beginn eine Projektwoche durchführen und dann mit einer Klasse (der LUDO-Klasse) über den kompletten Projektzeitraum weiterarbeiten. Auch sind *die kollektivschläfer* bei den Proben für das Projekt der Theater-AG, der Inszenierung des Märchens „Der Trommler“ als HelferInnen dabei. Die Kooperation findet ihren Höhepunkt in der Teilnahme der *kollektivschläfer* am Tag der offenen Tür der Schule, an dem sie eine vierstündige Performance in Form einer Spieleshow durchführen. Die Kooperation wird nach dem LUDO-Projekt in Form von flux-Projekten und -Kooperationen weitergeführt.
3. Mit einer freien Gruppe von 3-9 jungen Männern zwischen 14 und 19 Jahren aus dem Ort, die regelmäßig an Treffen, Foto-, Film- und Theater-Workshops und Spielenachmittagen beim OPEN LUDOhaus teilnehmen. Ihnen wurde zum Ende des Projekts ihr Lieblingsspiel als Geschenk überreicht in der festen Überzeugung, dass das Spielen auch nach Beendigung des Projektes weitergeht.

Zu allen Gruppen können *die kollektivschläfer* eine intensive Beziehung aufnehmen, die über drei Monate andauert. Im Gegensatz zu ihrer letzten Residenz, bei der sie eher an kurzfristigen Projekten mit kleinen Abschlusspräsentationen arbeiteten, entschieden sie sich dieses Mal also für langfristige, intensive und daher weniger Kooperationen. Diese Methode schien den *kollektivschläfern* angebracht im Sinne ihrer Forschungsfrage, nämlich der Entwicklung eines Methoden-Kastens zum Spiel mit dem Spiel. Diesen haben *die kollektivschläfer* am Tag der künstlerischen Austauschplattform, die dieses Jahr bei ihnen in Großenlüder stattfand, vorgestellt.

LUDO. Die Produkte

die Kollektivschläfer entwickelten mit den Teilnehmenden im Laufe der Residenz mehrere Produkte:

1. Die LUDO-Methode. Methoden-Kasten zum Spiel mit dem Spiel oder Theater spielen ohne Theater zu spielen.
2. BATLUDO. Das Spiel.
3. LUDO. Das Buch.
4. LUDO-TV (mehrere Kurzfilme)
5. Die (in-)offizielle Umbenennung von Großenlüder in Großenludo (wirklich inoffiziell, aber großes Poster, falls es irgendwann offiziell werden sollte).

Wer ist eigentlich LUDO?

Den Ort Großenlüder erreichen *die kollektivschläfer* über eine einmalige Kunstaktion im öffentlichen Raum. Von Oktober bis Dezember hängen 20 Plakate mit Slogans zu LUDO im Ort, die gleich eines Memory-Spiels jeweils zweimal hängen. Zwei Dinge geschehen: Zum einen wird LUDO als Begriff präsent im öffentlichen Raum und auch diejenigen, die nicht am Projekt teilnehmen, werden auf dieses aufmerksam. LUDO schwirrt durch den Ort und ist dauerhaftes Thema. Der Ort selbst wird zum Spielfeld und die Bewegung durch den Ort wird zur spielerischen Handlung des Suchens und Findens – denn via Internet werden Aufgaben die Poster betreffend kommuniziert, z. B.:

1. Fotografiert ein Poster, postet es auf LUDOs Instagram-Profil. Für jedes abfotografierte Poster kommt ein Euro in die Pizzakasse.
2. Finde LUDO-Poster-Pärchen im Ort und verbinde sie auf deiner inneren Großenlüder-Karte. Pass auf, dass du nicht erwischt wirst! (Für jedes abfotografierte Pärchen kommen fünf Euro in die Pizzakasse.)

Diese Slogans betreffen LUDO – die Kunstfigur, die als Gedankenspiel über drei Monate hinweg den Ort und die Teilnehmenden von Großenlüder begleitet. Nach dem Motto (er)findet LUDO kreieren die Projektteilnehmenden die Figur LUDO, indem sie – stellvertretend für LUDO, der noch nicht existiert – Fragen beantworten.

Wie hält LUDO es mit der Moral? // Was denkt LUDO über die Liebe? // Was ist LUDOs Lieblingsort in Großenlüder? // Welche Spielregeln findet LUDO doof? // ...

So schreiben sich alle TeilnehmerInnen in die Figur LUDO ein und LUDO wird zur Projektionsfläche für Fragen, Themen, Denken der BewohnerInnen von Großenlüder. Aus dem recherchierten Material stellen *die kollektivschläfer* **LUDO. Das Buch** her – eine Art Bilderbuch über Ludo, das die Forschungsreise durch Großenlüder, die Residenz und vor allem das Suchen und Finden – das (Er)Finden – von LUDO dokumentiert.

Mit diesem wünschen wir Ihnen nun viel Spaß. Und wir danken allen Projektbeteiligten, den Förderern und flux (Ilona Sauer) für das Vertrauen. Möge das Spiel mit Ihnen und euch sein! Wir sehen uns wieder in Großenludo!