

**Gruppe, Spiel und Regel.  
Stille Post – zur Nachahmung  
empfohlen**

Design, Bildende Kunst, Landschaftsarchitektur, Geige, Klangkunst und Klavier treffen auf Architektur, Philosophie, Fotografie, Medienkunst und Bildhauerei. Vertreterinnen 11 verschiedener Disziplinen - durch ein Auswahlverfahren für ein Mentoring-Programm zu einer Gruppe zusammengeführt, repräsentieren in ihrer Vielfalt als künstlerisch/ wissenschaftlicher Nachwuchs einen Teil der an Kunsthochschulen gelehrteten Fachrichtungen. Diese Gruppe hat Elemente des bekannten Kinderspiels „Stille Post“ ausprobiert, in einen Schaffensprozess, der letztendlich in einer Ausstellung mündet, übernommen. Die Frage, worin die Faszination lag und weshalb dieses Spiel geeignet war, unterschiedliche Disziplinen in einem gemeinsamen Arbeitsprozess zu einen und zu der Produktion von Ergebnissen zu verhelfen, begründet sich zuerst einmal durch das Spiel selbst: Denn seinen Reiz gewinnt „Stille Post“ durch das Missverstehen weitergeflüsterter Botschaften, die allesamt in einer vergnüglichen Pointe der Verfälschung gipfeln. Am Ende wird das Geheimnis der im Stillen ablaufenden Transformation gelüftet. Im Zentrum des Spiels steht somit ein antreibender Mechanismus, der auf den Anspruch des Verstehen-Müssens verzichtet.

Für den daraus folgenden Arbeitsprozess der 11 Disziplinen, dessen zeitlicher Rahmen sich aus dem Bedingungen des Mentoring-Programms ergab, wurde ein spezieller Katalog an Regeln entwickelt, der das Kinderspiel mit seinen wesentlichen Merkmalen adäquat in die sich darbietende Situation übertragen sollte: Künstlerinnen und Wissenschaftlerinnen arbeiten in und mit völlig verschiedenen Medien – sozusagen „Kraut und Rüben“ - und wollen sich trotzdem ihre „Botschaften“ in Form realer Werke übermitteln. Und am Ende das Erarbeitete in einer Ausstellung präsentieren - nicht mehr und nicht weniger sollte gelingen.

**Übertragung des Spiels in einen  
Arbeitsprozess**

Im Arbeitsprozess „Stille Post! 11 Disziplinen, 22 Wochen, 33 Transformationen“ bildeten daher mehrere Spielregeln den formalen Rahmen, in dem die Auseinandersetzung mit einem Werk der Vorgängerin und die Erarbeitung einer Antwort darauf erfolgen sollte. Zuerst mussten die Disziplinen in eine Reihenfolge gesetzt werden, um die Stuhlleihe des Spiel zu simulieren. Da im „Original“ nicht vorgesehen ist, sich die „Flüsternachbarn“ auszusuchen, schied auch hier der Wunsch aus, ausschließlich auf die „Lieblingsdisziplin“ reagieren zu wollen. Die unterschiedlichen Berufe und Medien sollten eher nach Prinzipien des Zufall hintereinander geschaltet werden. Eine von den Teilnehmerinnen real durchgeführte „Reise nach Jerusalem“ bildete deshalb die Grundlage, auf der die Reihenfolge entwickelt und in einem Spielplan festgehalten wurde. Die Vielzahl an Disziplinen provozierte zusätzlich die Möglichkeit, eine große Anzahl an Kombinationen von Arbeits-Übergabe Beziehungen zu bilden. Deshalb sollte im Prozess dreimal auf eine jeweils andere Disziplin geantwortet werden. So entstanden in 22 Wochen 33 Werke.

Für die Bearbeitung der „Antwort“ war dann ein Zeitraum von zwei Wochen vorgesehen. Die Übergabe am Ende der zweiten Woche wurde ebenfalls reglementiert: 3 Fragen zum Verständnis der Arbeit der Vorgängerin konnten gestellt und 3 Antworten dazu gegeben werden; in einem Übergabeprotokoll wurde das Wesentliche festgehalten. Der eigene Werkprozess fand dann „im Geheimen“ statt, nur die jeweiligen Partnerinnen erhielten einen Einblick in ein produziertes Ergebnis. Das Aufdecken aller Arbeiten erfolgte konsequenterweise erst am Ende der 22 Wochen.

Die Regeln für diesen Arbeitsprozess sollten zum einen das Spiel „Stille Post“ selbst abbilden, zum anderen den Grundstein für die Zusammenarbeit von Individuen legen,

www.less-art.de

die sich „plötzlich“ durch das Vorhaben in eine oder mehrere Arbeitsgruppe(n) wiederfanden und daher mit Gruppenarbeit konfrontiert sahen. Denn parallel zum Spielprozess mussten die Ausstellung und der Katalog vorbereitet werden. Die Regeln stehen dabei in enger Verflechtung zur Arbeit in der Gruppe, das heißt, sie hatten schlicht die Funktion, diese zum Laufen zu bringen.

### **Gruppenarbeit und Funktionen der Regeln**

Gruppenarbeit ist themenzentriert, damit stehen die Erfüllung einer Aufgabe oder die Arbeit an einem Thema im Mittelpunkt. Die Gruppe setzt sich aus Individuen zusammen, die alle mehr oder weniger Erfahrungen mit dieser Form des Arbeitens gemacht haben; dabei bestimmt jede einzelne die Dynamik eines Gruppenprozesses. Das Innenleben der Teilnehmerinnen kommt in der Arbeit mehr oder weniger zum Tragen. Nach dem Modell eines Eisbergs sind die sich in der Gruppe abspielenden Prozesse nur zu 1/8 auf der Sachebene, jedoch zu 7/8 auf der Beziehungsebene (oder der psychosozialen Ebene) der einzelnen Gruppenmitglieder begründet. Die Sachebene ist bestimmt durch die Ziele, wegen derer die Mitglieder zusammengekommen sind, im weiteren auf Grund von Inhalten, Sachvorgaben und anberaumten Zeiträumen – Stille Post und der Ausstellungstermin. In der Beziehungsebene – die unter der Oberfläche sich befindende Eismasse – sind Antipathien, Bedürfnisse, Wünsche und Ängste der Einzelnen verborgen, aber auch Erwartungen, Hoffnungen und vor allen Dingen: das Selbstwertgefühl. Die Spitze des Eisbergs sieht relativ harmlos aus. Sie lässt leicht vergessen, dass die darunter liegende Masse den eigentlichen (Zünd)Stoff bildet. Im besten Falle hat eine Gruppe, die mit diesen beiden – den sichtbaren und unsichtbaren – Teilen des Eisbergs umzugehen weiß, die berühmte Sachkompetenz aber auch die (nicht min-

der berühmte) Sozialkompetenz entwickelt<sup>1</sup>.

Die konstruktive Zusammenarbeit in einer Gruppe bedarf deshalb in fast allen Fällen die Setzung eines formalen Rahmens und die Hilfe von Regeln; dafür gibt es Methoden der Gruppenarbeit. Sie stecken – ob nun Moderation und Redelisten ganz allgemein, oder, wie im Fall von „Stille Post!“, speziell ausgeheckte Spielregeln – lediglich die Grenze ab, innerhalb derer Handlungen möglich sind, die zum Ziel führen sollen. Über das WIE treffen sie hingegen keine Festlegungen. Das heißt, die für dieses Spiel entwickelten Regeln enthalten einschränkende Elemente und ebenso Anteile eines „Alles ist erlaubt“. Der Zeitraum gilt hierbei zu den einschränkenden Elementen des Spiels. So lässt sich erweitern: „Alles ist erlaubt, aber eben nur in einer bestimmten Zeit!“. Die für manche Mitspielerinnen innerhalb ihrer Disziplin als sehr kurz empfundenen zwei Wochen sollten dabei Druck ausüben, ein „Mach es irgendwie!“ provozieren. Die Frage, wie und nach welchen Schlüsselreizen auf die Vorgängerarbeit reagiert wurde, war wiederum freigestellt. Die Wahl der Technik (disziplinabweichend oder -nah), die Bearbeitungsdauer (zwei Minuten, zwei Tage oder gar ganze zwei Wochen), der Grad an Durcharbeitung und die Intensität war jeder Mitspielerin selbst überlassen. Möglichkeiten bestanden, vorrangig ein neues Produkt zu erstellen oder das vorangegangene aufzugreifen, weiterzuführen und/oder zu ergänzen.

Der Moment der Übergabe war dann wieder reglementiert, denn drei Fragen begleiteten den hierfür nötigen Verständigungsprozess. Beabsichtigt war, eine Arbeit nicht zu zerreden, Momente von Missverstehen und/oder Irritation am Unbekannten, von Erstaunen und Wundern, vielleicht auch Vergnügen zu provozieren und zuzulassen. All diese Reaktionen galten als zum Spiel gehörig, sie bilden letz-

---

<sup>1</sup> Vgl. Barbara Langmaack, u. Michael Braune-Krickau, *Wie die Gruppe laufen lernt*, Weinheim, 1993.

Haase, Sigrid (Hg.): Stille Post, 11 Disziplinen, 22 Wochen, 33 Transformationen.

Ein Ausstellungsprojekt in Zusammenarbeit mit der Universität der Künste Berlin und der Karl Hofer Gesellschaft. Katalog zur Ausstellung, Universität der Künste, Berlin, S. 13-14

[www.less-art.de](http://www.less-art.de)

ten Endes DAS Moment des Kinderspiels Stille Post.

Ist von der Freude am Unbekannten und Nicht-Verstandenen die Rede, gibt ein Seitenblick auf die Grundlagen der Kreativitätstechniken und -methoden zusätzliche Informationen über die anregende Wirkung derartiger Spiele im Kontext einer Gruppe, die sich, wie im Fall von „Stille Post!“, die Verwirklichung eines Ausstellungsprojektes vorgenommen hat. Die weitaus größte Anzahl der kreativitätsfördernden Techniken basiert nämlich auf Methoden der Gruppenarbeit. Die Gruppe, genauer gesagt, die Diversität oder Heterogenität ihrer Zusammensetzung durch einzelne Gruppenmitglieder bildet DIE Grundlage für Kreativität, weil durch sie eine höhere Diversität an Lösungsideen und somit verschiedenste Ansätze erst ermöglicht werden.

Für die Suche nach dem Neuen gelten Unterschiedlichkeit und Verschiedenartigkeit als äußerst förderlich. Kreativitätstechniken wiederum sind dazu da, das Neue zu ermöglichen; sie dienen der Ideen- bzw. Lösungsfindung für ein bestimmtes Problem und sollen helfen, eingefahrene Denkmuster zu durchbrechen. Bei den Methoden des Brainstorming und der freien Assoziation beispielsweise wird die Gruppe als eine Art Multiplikator benutzt, in dem ein befreiendes Sich-Hochschaukeln von auf den ersten Blick unsinnigen Einfällen erfolgen kann. „Jeder Beitrag ist erwünscht und dient der Anregung der anderen Teilnehmer. Der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt. Jede Assoziation soll genannt werden: Blödeln ist wichtig und erwünscht, Vernunft und Logik spielen keine Rolle“<sup>2</sup>. Dieses Prinzip, das auch mit „Quantität geht vor Qualität“ umschrieben werden kann, verweist auf einen wesentlichen Aspekt: Mit der Verlagerung der Aufmerksamkeit weg vom einzelnen Werk, hin auf eine große Anzahl an

Ergebnissen, auf den spielerischen Prozess des Produzierens verbunden mit Zeitdruck, auf ein „Mach es irgendwie!“, erhöht sich letztendlich die Chance, mit Hilfe des Spiels etwas Neues oder vielleicht etwas Besonderes zu entdecken; und sei es die Freude am Spielen mit 11 verschiedenen Disziplinen.

---

<sup>2</sup> Otto G. Wack, Georg Detlinger, Hildegard Grothof, *Kreativ sein kann jeder*, Hamburg 1998, S. 30.