

«Babel Re-Play» – babylonische Mythen und Sozialraum Stadt

Tagung vom 8. und 9. April 2016 im Centre Dürrenmatt, Neuchâtel (CH)

Der Mythos des Turmbau zu Babel steht sinnbildlich für das totalitäre Streben der Menschen nach Macht – und für den gescheiterten Versuch, diese durch einen zum Himmel ragenden Turmbau zu erreichen. Da aus Fragmenten von Utopien jeweils auch Fruchtbare und Neues entstehen kann, eröffnet er darüber hinaus neue Möglichkeitshorizonte wie beispielsweise die Kultur- und Sprachenvielfalt.

Wie lassen sich babylonische Erzählungen in heutigen Stadträumen vermitteln? Wie können sie mittels künstlerischer und spielerischer Aktionen sichtbar gemacht werden? Mit diesen Fragen befassten sich die Teilnehmer_innen ([verlinken mit PDF Babel Re-Play Workshop](#)) der Tagung «Babel Re-Play», die von der Professur Kulturvermittlung und Theaterpädagogik (FHNW) gemeinsam mit der Fachrichtung Game Design der Zürcher Hochschule der Künste (ZHdK) und dem Capital City Programme der Universität Pretoria im [Centre Dürrenmatt in Neuchâtel](#) durchgeführt wurde. Die Veranstaltung verknüpfte Geisteswissenschaften und künstlerische Positionen mit spezifischem Fokus auf das Oeuvre von Dürrenmatt, dem berühmten Schweizer Schriftsteller, Philosophen und Maler und seinen Überlegungen in Texten und Bildern zum Mythos Babylon. Konzipiert wurde der Anlass in Zusammenarbeit mit der Direktorin des Centre Dürrenmatt, Madeleine Betschart und Dr. Cynthia Kros (Forschungsstipendiatin [Capital Cities Programm, Universität Pretoria](#)) von [Dr. Margarete Jahrmann](#) (Professorin für Game Design, ZHdK und Gründerin [Ludic Society](#)) und [Prof. Georges Pfruender](#), Leiter [Kunstvermittlung und Theaterpädagogik](#) (FHNW). Die Workshops konnten dank finanzieller Unterstützung des Departements [Game Design \(ZHdK\)](#), des [Instituts für Weiterbildung und Beratung \(FHNW\)](#) und der [Pro Helvetia Johannesburg](#) entwickelt und umgesetzt werden.

Content und Impact: Sozialraum Stadt und Spiel als performative Interventions-Methode

Der Fokus des internationalen und transdisziplinären Bildungs- und Partizipationsprojekts «Babel Re-Play» liegt auf der kritischen, wissenschaftlichen Analyse des Kultur- und Sozialraumes Stadt im Kontext globaler wirtschaftlicher und politischer Vernetzungen. Es nimmt den Mythos des Turmbau zu Babel als wiederkehrendes Erzählmuster auf und setzt ihn mit Städten in Kontext, die in gesellschaftlichem, soziopolitischem und technologischem Wandel begriffen sind und neue Formen von Kultur und Sozialitäten produzieren. Das Projekt steht in Bezug zur Forschungsinitiative «Construction Site/Chantier», an der sich Forschende aus Äthiopien, Kongo, Südafrika, Frankreich und der Schweiz beteiligen. Ziel ist es, Spannungsfelder innerhalb und zwischen nördlichen und südlichen Kulturen für die jeweiligen Bevölkerungen sichtbar(er) zu machen und Erkenntnisse zum gesellschaftlichen Umgang mit neuen Urbanitäten zu gewinnen. Interventionen zweier Forschungsteams in Südafrika und der Schweiz sollen mit spielerischen Strategien neue Zugänge eröffnen sowie alternative Lesearten und Erzählungen von Urbanität ermöglichen.

Austausch und Sondierung Internationale Forschungspartner_innen

Das Ziel der Forschungstagung war es, im Austausch mit eingeladenen Fachkolleg_innen die Konzeptskizze «Babel Re-Play» kritisch zu kommentieren, sie weiterzuentwickeln sowie neue Verbindungen mit Partnerinnen und Partnern und Institutionen zu knüpfen. Es wurden exemplarische Projekte vorgestellt, die sich mit dem Forschungsthema auseinandersetzten und Annäherungen daran ermöglichten. Insbesondere die Beiträge der Kulturwissenschaftlerin und Kuratorin [Brigitte Felderer](#) zu Social Design und den Möglichkeiten künstlerischer Intervention sowie der Generierung neuer Formen des öffentlichen Ausstellens sowie der Beitrag des Game Designers

Review Tagung Centre Dürrenmatt, 2016

[René Bauer](#) zu Game als Motivationsmechanik sozialer Intervention zeigten sich als grundlegend für weitere und zukünftige Forschungsprojekte. Ansätze zum Virtuellen als Möglichkeitsraum sozialer Veränderungen sowie seiner Auswirkungen auf die Veränderung von Identitätskonzepten wurden im Beitrag des Künstlers [Max Moswitzer](#) deutlich. Die Relevanz von Spiel im Lernraum wurde von der Germanistin und Spielexpertin Judith Mathez aufgegriffen, politisch-soziale und künstlerische Dimensionen performativen Handelns wurden von der südafrikanischen Performerin Thsego Khutshoane, der französischen Medienkünstlerin Catherine Beaugrand, dem Kurator Adam Rafinsky und dem südafrikanischen Theatermacher David Peimer veranschaulicht. Gesellschaftlich-politische Aspekte des Projekts wurden vom Soziologen Abdul Waagied, der Historikerin Cynthia Kros und der Kulturwissenschaftlerin Marie-Luise Nigg debattiert, und Bezüge zur Welt der Fiktion von Dürrenmatt vom Literaturwissenschaftler Ulrich Weber und der Historikerin Madeleine Betschart erstellt.

Der Austragungsort im Centre Dürrenmatt bot die ideale Ausgangslage zur Hinterfragung von absoluten Machtprinzipien anhand des exemplarischen Werkes von Dürrenmatt. Es ging programmatisch um die gesellschaftspolitische Infragestellung der Partizipation «gegen den Willen» aller Mitbauenden und die Umstände des Scheiterns als Grundprinzipien der vorangegangenen Forschungsarbeit zum Thema und der prospektiven neuen Spin Offs. Während der Tagung wurden nebst den einleitend formulierten Überlegungen folgende Fragen vertieft:

- Wie weit dienen Spiele, konkret ihre Methodologien und Grundprinzipien wie freies performatives Spielen und regelgeleitete Game Mechanik, dem Verstehen von sozialen und kulturellen Prozessen und für deren Vermittlung?
- Welche Formen von Zusammenarbeiten und Wissenstransfers bietet ein Dialogprinzip (in Form digitaler Kommunikationsmittel als Feldnotizen) in der Forschung?

Die Themen wurden in Workshops, Performances und [Lectures \(VIDEO verlinken\)](#) bearbeitet, den Schlusspunkt setzten der «[Salon Dürrenmatt](#)» und die [Ludic Society Dada Soirée](#) im Cabaret Voltaire Zürich. (~~Detaillierter Kurzrapport von Cynthia Kros~~) (~~PDF verlinken~~)

Ergebnisse und weitere Planung

«Babel Re-Play» ist im Wesentlichen als Trigger eines zukünftigen Hubs zu weiteren Forschungsprojekten um Spiel und Urbanität zu verstehen. Als Emanation und Spin Off wurde die Frage des Fremden in der Stadt (The Nomad and the City) definiert. Zukünftig geht es um das kollektive Bearbeiten urbaner Intervention mit Expertinnen und Experten aus den Gebieten der Soziologie, Geschichte, Cultural Studies, Kulturvermittlung und den Künsten (in der Schweiz, Österreich, England, Frankreich Südafrika, und Äthiopien). Weitere Installationen und Videoperformances wurden bereits entworfen und sollen nun in individuell auszuarbeitenden Projekten beantragt und autonom in selbst bestimmten Gruppen zur Thematik realisiert werden.