

kay hoffman  
FRIEDENS  
aufstellungen

Das



Tetralemma

**Kay Hoffman:  
Krieg und Frieden – mehr als  
ein Dilemma**

# **DAS TETRALEMMA als EVENT**

**Neue Beiträge zur  
subjektiven & intersubjektiven  
Friedensforschung**

**Selbstversuche im  
energetischen Erleben von  
Standpunkten/Standorten und  
Spielräumen**





*Grenzen sind die Narben,  
welche die Geschichte in der Erde hinterlassen hat.*  
Josepp Borell, Spaniens neuer Außenminister

KRIEG UND FRIEDEN – eine offene Geschichte  
zwischen den Extremen von Ewigem Frieden und endlosem  
Krieg – eine Geschichte, die von Zwischenergebnissen erzählt

KRIEG UND FRIEDEN - ein offener Prozess  
zwischen Zuständen des Bewusstseins, des sozialen  
Zusammenhalts – ein Prozess der Integration von Vielfalt und  
Diversität

EINE HERAUSFORDERUNG UND EIN ANSPRUCH  
nicht nur auf militärischer oder politischer Ebene  
sondern ein Thema der Geistes-Kultur- und Ideengeschichte

Wie weit sind „wir“ gekommen?  
Und wie weit können wir vorausdenken,  
uns in hinein versetzen in einen idealen Zustand?  
Wie weit lässt sich die VISION in die PRAXIS umsetzen  
und wie würde sich das auf „das Ganze“ auswirken?  
Wie können wir die AUSWIRKUNGEN in unsere Betrachtungen  
miteinbeziehen?

# Das Event

Event ist nicht Advent. Aber so ähnlich. An das Event knüpft sich eine Erwartung, der Advent IST Erwartung. Der Advent ist für eine bestimmte Erwartung reserviert (Weihnachten) aber jede Erwartung schafft Events, in denen die Erwartung (als menschliche Eigenschaft und Fähigkeit) sich bündelt. Es könnte praktisch alles geschehen: als Event gedeutet wird alles von Tragweite und Bedeutung sein. Ziemlich prosaisch wird Event ins Deutsche als „Veranstaltung“<sup>1</sup> übersetzt. Aber ein Event<sup>2</sup> baut viel mehr Erwartung auf als jeder Veranstalter nur zu träumen wagt. Wie gesagt, im englischen „Event“ schwingt der universale „Advent“ mit, im deutschen „Veranstaltung“ nur der Hinweis darauf, dass da etwas gestaltet werden muss und nicht dem Zufall überlassen werden darf.

Das Event wird noch mehr zum Event, wenn es sich an einem historischen Datum orientiert. Das stellt das Event in einen historisch bedeutsamen Rahmen und stellt zugleich einen Anspruch, der in die Zukunft weist: wenn sich aus der

---

**1 Eine Veranstaltung** ist ein zeitlich begrenztes und geplantes Ereignis, an dem eine Gruppe von Menschen teilnimmt. Dieses Ereignis hat ein definiertes Ziel und eine Programmfolge mit thematischer, inhaltlicher Bindung oder Zweckbestimmung. Die Organisation des Ereignisses liegt in der abgegrenzten Verantwortung eines Veranstalters, einer Person, Organisation oder Institution. Veranstaltungen haben unterschiedliche Ziele, aus denen sich das „Veranstaltungsdesign“ und die Veranstaltungsform ableitet. Das Veranstaltungsdesign wird dabei bestimmt von Didaktik, Methodik, Kommunikationsform, Ablauf, Veranstaltungsort und Veranstaltungsstätte, z. B. durch die Verfügbarkeit der Räume oder der Technik, und ist Grundlage für die Veranstaltungsform.

**2 Ein Event:** Bei einem so genannten „Event“ handelt es sich um eine Übereinkunft von Personen zur Förderung von Emotionen wie Freude oder Zusammengehörigkeit. Dies ist sowohl in der Freizeitwirtschaft durch eine Disko, als auch im Geschäftsbereich durch ein *Incentive* (engl. für Anreiz, Antrieb oder Ansporn) möglich.

Vergangenheit lernen ließe, wäre jetzt die Gelegenheit, dies zu thematisieren. Ein solches Event würde folgende Bedingungen erfüllen: es stünde unter dem Zeichen von

1. Information (Informationsvermittlung und Wissenstransfer)
2. Innovation (etwas Neues soll erarbeitet werden)
3. Motivation (Emotionsvermittlung, Teilnehmer erfahren oder erlernen ein bestimmtes, eventuell gemeinsames, Ziel)

Im Falle der Friedensaufstellung als *Friedensspiel*, erwachsen aus der systemischen Aufstellerpraxis und der Tanzimprovisation, bietet sich ein hundertjähriges Jubiläum an: Der Erste Weltkrieg ist zu Ende.<sup>3</sup>

Kein Grund zu feiern, wie viele Friedensforscher feststellen, denn der Friede trägt schon den Keim des nächsten Krieges in sich. Kann daraus gelernt werden? Das Event hundert Jahre danach versucht, die Frage nach der menschlichen Belehrbarkeit auf spielerische Weise zu lösen.

---

<sup>3</sup> Am 11. November 1918 wird 60 Kilometer nordöstlich von Paris, im Wald von Compiègne, das Waffenstillstandsabkommen zwischen Deutschland und den Alliierten unterzeichnet. Philipp Scheidemann wird als erster Sozialdemokrat Mitglied im Kabinett von Reichskanzler Prinz Max von Baden. Er schildert die Situation wie folgt: *"Die Waffenstillstandsbedingungen waren so furchtbar, dass die Waffenstillstandskommission, der sehr hohe Offiziere angehörten, sie nicht etwa unterzeichnete, sondern durch ihren Vorsitzenden Erzberger erst bei der obersten Heeresleitung anfragen ließ, was zu tun sei. Dazu telegraphierte Generalfeldmarschall von Hindenburg: Versuchen Sie Milderung dieser oder jener Punkte. Gelingt die Durchführung dieser Punkte nicht, so ist, freilich unter flammendem Protest, trotzdem abzuschließen."* Philipp Scheidemann.

Als Ergebnis des Waffenstillstands und des 1919 folgenden Versailler Friedensvertrages, der Deutschland die alleinige Kriegsschuld zuschrieb, besetzen Alliierte die linksrheinischen Gebiete. Deutschland muss etwa 14 Prozent seiner Fläche abtreten, schwere Waffen und die Hochseeflotte ausliefern sowie hohe Reparationszahlungen leisten. Später entsteht die "Dolchstoßlegende" der "im Felde unbesiegten" Armee. Die Unterzeichner des Waffenstillstandsvertrages werden als "Novemberverschreiber" diffamiert, Erzberger wird 1921 ermordet.

Das Event soll die Aktualität des Geschehens vergegenwärtigen und zugleich über sich hinaus in eine bessere Zukunft verweisen. Was dieses Bessere, ja, sogar was ein Bestes sein könnte, das ist das grundlegende Motiv.

Das Beste, das OPTIMUM, das zum Optimismus einlädt, kann nur angedeutet werden. Würde es in seiner Bedeutung fest geschrieben, dann wäre es nur ein jeweils Besseres, das sich aus dem Prozess der Relativierungen ergibt, und aufgrund dessen als Attraktor nicht stark genug um so zu überzeugen, wie es das bräuchte, um eine neue Sichtweise auf das Thema zu entwickeln. Hier kommt die QUINTESSENZ ins Spiel. Die Quintessenz als Verdichtung eines Potentials wirkt sich aus seinem Noch-nicht-Manifestierten auf eine mögliche aktuelle Manifestation aus.

AKTUALITÄT UND MÖGLICHKEIT treffen zusammen in IMPROVISATION UND SYSTEMISCHER AUFSTELLUNG.

Der Plan: Das Event soll gleichzeitig an verschiedenen Orten statt finden. Datum: 11.11. 2018

Angefragt wurden Gruppierungen, die laufend ihr Programm aktualisieren und einen Raum für das Event bereit stellen können. Die angesprochene Zielgruppe beschränkt sich (zunächst) auf die systemische Aufstellerpraxis und die Tanzimprovisation. Der lösungsorientierte Fokus einer therapeutischen Arbeit wird erweitert um eine tiefenpsychologische Dimension im Sinne des *Unus Mundus* nach C.G. Jung und dessen Theorie der Synchronizität.

Voraussetzung: DAS STAUNEN

Wichtigstes Element: die Bereitschaft sich ÜBERRASCHEN zu

lassen. Höchstmögliche Verdichtung: DAS WUNDER.

„Das Wunder“ ist spätestens seit Steve deShazer’s Wunderfrage<sup>4</sup> in das Repertoire lösungs-orientierter therapeutischer Interventionen und Induktionen eingegangen.

Ich beziehe mich auch auf Peter Brook<sup>5</sup>:

---

**4 Wunderfrage nach Steve de Shazer:** Die Anwendung der Wunderfrage basiert auf den Gedanken Steve de Shazers im Rahmen der Kurzzeit-Psychotherapie. Sie hat das Ziel, den Klienten im Rahmen eines Coaching-Prozesses lösungsorientierte Impulse zu geben, anstatt zu problemfixiert zu denken. Ausgangspunkt der Wunderfrage ist immer ein bestimmtes Problem, für das der Klient noch keine Lösungsansätze gefunden hat. Die Wunderfrage kann wie folgt lauten: „Angenommen, Dein Problem wäre wie durch ein Wunder gelöst. Was genau wäre das Wunder und woran würdest Du merken, dass das Wunder geschehen ist?“ <https://nlp-trainings-tille.de/nlp-lexikon/wunderfrage-im-coaching/>

*5 Peter brook „der leere raum“ ist der name eines essays von peter brook, einer der großen alten, noch lebenden theaterregisseure unserer zeit. peter brook hat einem afrikanischen kollegen erklärt, warum es ein leichtes ist, das theater unterschiedlichster kulturen zusammen-zubringen. er hat für mich wunderbar einfach die essenz benannt, was theater ist: „ich kann jeden leeren raum nehmen und ihn eine nackte bühne nennen. ein mann geht durch den raum, während ihm ein anderer zusieht; das ist alles, was zur theaterhandlung notwendig ist.“ wo nichts ist, ist alles möglich „der leere raum“ ist für mich der punkt oder ort in einem kreativen prozess, an dem mir nichts mehr einfällt und sich in meinem kopf eine absolute leere ausbreitet. ich habe keine vorgefertigte lösung parat und weiß nicht, was ich machen soll. ich könnte das auch kontrollverlust nennen....damit verbunden ist meist ein unsicheres gefühl, das auch in angst oder eine leichte panik übergehen kann, also grundsätzlich eher eine unangenehme sache. diese situation suche ich normalerweise nach kräften zu vermeiden und möchte weg, egal wie. im theater spricht man bei einer entsprechenden vermeidungsreaktion von „blockieren“. diesen punkt kann ich allerdings auch anders betrachten: als ein absolutes geschenk. denn kontrollverlust bedeutet die möglichkeit einer neuen entwicklung und kann einen schritt in etwas neues, etwas vorher nicht dagewesenes ermöglichen. wenn ich diesen leeren raum zulasse, aushalte und ein bisschen warte, wird mir etwas einfallen. setze ich dann meine zumeist negative innere kritik, die idee betreffend, bewusst außer kraft und folge meinem einfall, werde ich den leeren raum durchschreiten, überwinden und für mich nutzen können. ich wähle übrigens wenn möglich immer die allererste idee. vielleicht mache ich einen fehler. dann kann ich das nächste mal diesen fehler als erfahrungsquelle nutzen und mein tun korrigieren. so einfach ist das. Eigentlich. die leere bühne ist die welt*

<http://blog.der-leere-raum.de/philosophie/>

Im Spiel wird das „Wenn“, das im Alltag nur zu oft eine Fiktion im Konjunktiv ist, zu einem Experiment, das seine Wirkungen voraus wirft – DAS SPIEL WIRD ZUM „PRO-JEKT“, DAS MEHR IST ALS NUR EIN ENT-WURF. Es ist schon Teil einer imaginierten und für möglich gehaltenen Wirklichkeit. Das Spielen beinhaltet eben jenes „Für-möglich-halten“, das in sich selbst eine Energie transportiert und damit Wirkungen hervorruft.

DAS TETRALEMMA ALS SPIELFORM schient mir ideal zu sein für dieses Experiment. Alle Positionen im Tetralemma, selbst die 5. Position, die Position des Ganz Anderen, das jenseits aller gewohnten Ganzheiten diese überschreitet, sind begehbare Stationen, Phasen und Bereiche, die als Felder erfahren und als Bühnen betreten werden können. Das Hin- und Hergehen, das Herumgehen im Raum, der mit Bedeutungen ausgelegt worden ist, kann wie ein absichtsloses Herumspielen sein, aber auch eine Wallfahrt, eine Pilgerreise, ein Ritual, eine Zeremonie, ein Fest.

Entstanden ist das vorliegende Modell einer systemischen Aufstellung zum Thema AUF DEM WEG ZUM GROSSEN FRIEDEN ausgehend von der Prämisse, Frieden stelle sich durch einen Prozess her, wobei dieser in seinen einzelnen Positionen und Stationen in Szene gesetzt und so als Geschehen, und somit als Geschichte nachvollzogen werden kann.

---

# FRIEDENSPROZESS ALS AUFSTELLUNG

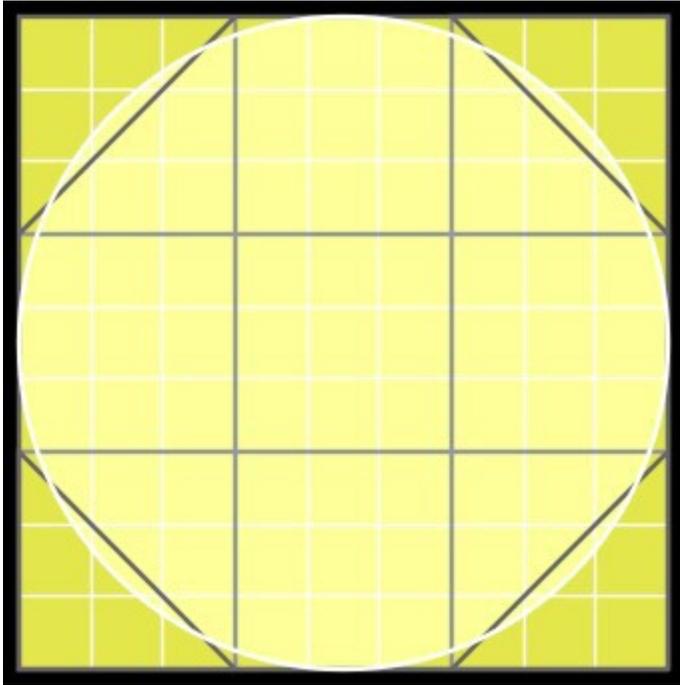
Die 5 „Orte“ als Topoi werden räumlich ausgelegt und thematisch besetzt, zunächst nonverbal durch Haltungen, Gesten und Bewegungsfolgen. Bilder und Musik können die Einführung in das vielschichtige Thema („DIE VIELEN GESICHTER DES FRIEDENS“) unterstützen. Zusätzlich werden die Themenbereiche der fünf Positionen/Stationen stichwortartig eingegrenzt und den 5 Orten zugeordnet. Die Begehung der Orte wird zu einer philosophische Methode des Erkennens. Die Tanzimprovisation, die die einzelnen Stationen durchspielt und Verbindungen dazwischen herstellt wird zum EXPERIMENT MIT FOLGEN. Wo wird das enden? Welches Ende wird den Akzent setzen? Alles ist offen.

Das Ende in 2 und 4 wird die Manifestation des Großen Friedens in Frage stellen und somit eine Spannung im Raum zurück lassen.

Das Ende in 1, 3 oder 5 markiert drei verschiedene „Lösungen“, die der MEDITATION (1), der POLITIK (3), und der VISION einer persönlichen, überpersönlichen und universalen Einsicht (5), die der Evolution ein Optimum als Ziel setzt.

Letzte Einstellung, letztes Bild als Vorschlag:

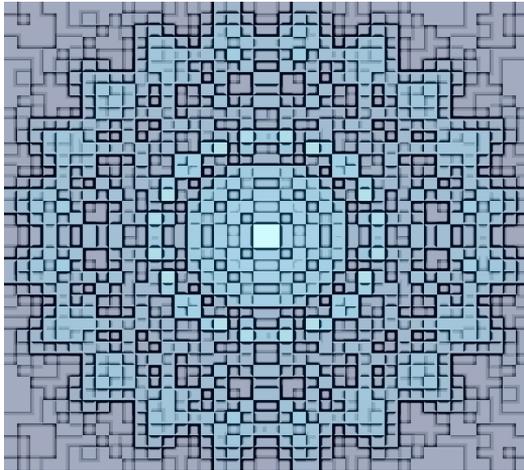
Die Darsteller holen die Betrachter hinein in ihren Kreis der vier Eckpunkte (Position 1-4-), so dass sich der Kreis schließt und zugleich öffnet als QUADRATUR DES KREISES.



Der Kreis enthält auch alle Informationen über die QUINTESSENZ, wie auch immer sie sich jetzt manifestieren wird. Diese Endphase ist zeitlich begrenzt auf 10 Minuten – man kann im Kreis auch sitzen und liegen. Ein Gongschlag markiert Anfang und Ende der „Meditation“ – oder eine Rassel begleitet die „Trance“.

Danach: Zettel liegen bereit um erste Assoziationen in Stichpunkten aufzunehmen. Die namenlosen Zettel werden eingesammelt und in Form eines Mandalas ausgelegt. Die Texte werden verlesen – nacheinander, was einen poetischen Text ergibt.

Die synchron geschalteten Events durch den poetischen Text telematisch austauschen. Der Kreis der Quintessenz erweitert sich – ganz konkret.



AKTIVIERUNG DES GLOBAL BRAIN



**KRIEG UND FRIEDEN -**

**MEHR ALS EIN DILEMMA -**  
Friedensforschung mit den Mitteln der  
systemischen Struktur-Aufstellung des  
TETRALEMMA



Homo Integralis Publications

Ist es ein Spiel?

Der Ernst ist bitter. Das Spiel hingegen leicht, bisweilen leichtfertig.

Doch bei allem Respekt den wir vor dem Ernst haben sollten, wird uns gerade im selbstvergessenen Spielen einmal mehr bewusst, dass aus der Freiheit heraus sich ganz andere Möglichkeiten eröffnen als unter dem strengen Regiment der Not. Die Not ist ein schlechter Ratgeber, ebenso wie die Angst. Die Wende, die aus Notwendigkeit entsteht, greift zu kurz um weiterzuführen. Diese Wende führt nur heraus aus der Enge, aber nicht hinein in die Weite. Nie kann sie die Leichtigkeit des Spielerischen ersetzen, die quasi zufällig und absichtslos neu zusammen fügt, was plötzlich Sinn macht und einleuchtet. Sie fordert dazu auf zu improvisieren.

Mehr als ein Dilemma

Das Entweder-Oder, wie es im Dilemma gegeben ist, reicht nicht mehr aus, um mit der Komplexität umzugehen, die – wenn wir uns einmal dazu entschlossen haben, sie wahrnehmen und wahr haben zu wollen, uns überall begegnet. Die Zweideutigkeit ist mehr als zweideutig. Es ist paradox, dass gerade das Paradox weiter führen sollte als das Dogma. Aber so ist es nun einmal, nachdem wir uns dafür entschieden haben<sup>6</sup>. Die Entscheidung führt weiter, über den Zustand des *Deadlock* hinaus. Deadlock (engl. „Stillstand“, „Blockierung“, „Systemblockade“): das ist gegenseitiges Sperren und Behindern bis zum Stillstand, eine Systemblockade, die in einer Situation entsteht, in der sich beide Alternativen eines Dilemmas gegenseitig ausschließen,

---

<sup>6</sup> **Das Buridansche Paradoxon** beschreibt eine ähnliche Situation, die systemisch einen „Deadlock“ darstellt: *„Ein Esel steht zwischen zwei gleich großen und gleich weit entfernten Heuhaufen. Er verhungert schließlich, weil er sich nicht entscheiden kann, welchen er zuerst fressen soll.“*

gefangen in der Ausweglosigkeit des ENTWEDER– ODER, in der die Handlungspartner nicht fähig sind Kompromisse zu schließen, - nicht fähig oder nicht bereit, was nicht dasselbe ist aber zu denselben Auswirkungen führt.

Die Fähigkeit liegt in der Bereitschaft über das Dogma hinaus zu gehen. Sie wächst mit jedem Schritt. Die Bereitschaft ist der Anfang -

sie lässt sich auf dem spielerischem Wege des Als-Ob-Tuns einüben, im Rahmen eines Experiments zum Beispiel, oder als Ritual – alles was neue Wirkungen erzeugt, erleichtert den Übergang zu neuen Wirklichkeiten. Und plötzlich, „aus dem Stand“, sind sie da.

## **InsTanz**



## **Das Spiel mit möglichen Zuständen ist der Beginn eines neuen Standes der Dinge**

Wirklichkeit ist mehr als sich errechnen lässt.

Wahrheit ist mehr als Wahrscheinlichkeit.

In Zeiten der Rechner und der Algorithmen zählt wieder das, was sich erzählen lässt. Mehr denn je wird das Mysterium nicht im Schweigen sondern im Erzählen erfahren, denn nur

das Geheimnis, von dem sich erzählen lässt, wird geteilt.

Und eine erste Art das Buridansche Paradox neu zu erzählen wäre zu behaupten, dass der Esel nicht daran zugrunde gegangen sei, weil er sich nicht zwischen den zwei Heuhaufen entscheiden konnte, sondern plötzlich davon überrascht wurde, eine andere Art des Futters zu brauchen als Heu.

## **Wenn Phasen als Zustände nebeneinander gestellt werden, ist der Übergang von einem zum anderen leichter - man muss nicht die Zeit abwarten.**

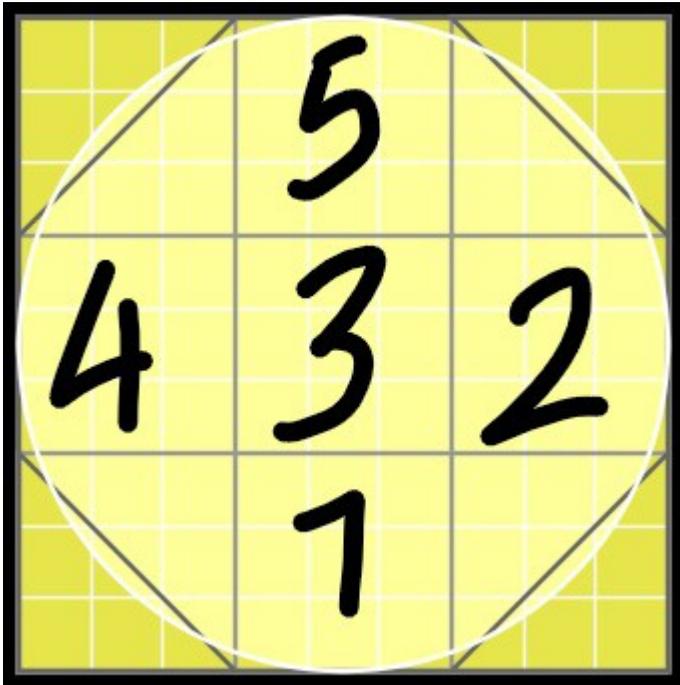
DAS NEBENEINANDER ermöglicht eine Erfahrung der Gleichzeitigkeit – Krieg und Frieden existieren gleichzeitig. Und dies nicht nur im Makrokosmos politischer, ökologischer Zusammenhänge sondern auch im privaten Zusammenleben und Innenleben. Polis und Psyche organisieren sich in ähnlichen Vorgängen, wobei das Prinzip der Selbstorganisation zunehmend das Primat des freien Willens in Frage stellt.

DAS MITEINANDER vollzieht sich auf Ebenen unbewusster, vorbewusster, und halb bewusster Teilnahme/Teilhabe.

DIE VERORTUNG von Problemen/Konflikten und DAS AUFTRETEN von entsprechenden „Teilnehmern“ (man spricht von Kriegsteilnehmern) ermöglicht den inszenierten Eintritt/Austritt aus hypothetischen Kraftfeldern, deren Wirkungen wir beobachten und über die wir Erzählungen konstruieren, um einen Sinn darin in dem zu finden, was geschehen ist.

GESCHICHTE wird zum Drama, das aus hypothetischen Vorannahmen und hypnotischen Suggestionen entsteht und sich als Wirklichkeit auswirkt - im Kleinen wie im Großen.

**Ständig ist was los:  
ein Hyper-und Hypno - Drama!  
Wir können es umschreiben. Neu erzählen.  
Damit spielen.**



### **Die fünf Positionen im Tetralemma**

Wie der Name schon sagt, gibt es hier mehr als zwei Positionen. Das Entweder – Oder wird erweitert zu den vier (tetra = vier) Positionen (lemmata, von lemma = Annahme, *Einheit, die einer Ordnung unterliegt*, und die sich unter einem Stichwort/Schlagwort eröffnet) die da sind:

## **DAS EINE - DAS ANDERE (ENTWEDER - ODER) BEIDES (SOWOHL ALS AUCH) KEINES VON BEIDEM (WEDER NOCH)**

Die fünfte Position sprengt die Logik und springt einfach aus dem Kontext und aus dem System so wie ein Funke springt – Sprunghaftigkeit wird zu einem neuen Schaltgang.

## ***ETWAS GANZ ANDERES***

Darunter kann man sich nichts vorstellen.

Die Vorstellung bleibt da außen vor.

Man muss eintreten um zum Insider zu werden.

Wo?

Das Spielen mit Orten und Positionen wird zum spielerischen Umgang mit Kraftfeldern. Es wird mit Archetypen gearbeitet, ja, aber anders als gewohnt. Archetypen sind zunächst KRÄFTE DIE EINFLUSS HABEN und deren Einfluss ordnend wirkt, so dass Muster, Gestalten, Figuren hervorgehen, die als Rollen dramatisiert und als MASKEN abgebildet werden können. Es entstehen MYTHEN, und indem wir sie im RITUAL nachvollziehen, schreiben wir sie neu.

## **Das Tetralemma als RITUAL**

Das Ritual ist der Ablauf oder die festgelegte Form einer Handlung, die sich immer wiederholt. Die Wiederholung verfestigt den Ablauf, der keine spielerischen Extratouren erlaubt. Dies gilt insbesondere für dogmatisch festgelegte Handlungen im Kontext eines religiösen Kults oder als Symptom eines krankhaften Zwangsverhaltens.

Aber auch jenseits von Kult und Krankheit ist KULTUR durch Rituale bestimmt, da Rituale das Handeln erziehen, d.h. in Form bringen und die Form wahren.  
(Kriegserklärungen und Friedensschlüsse sind Rituale, oder waren es zumindest noch in den Zeiten, als Krieg und Frieden als von einander unterschiedene Zustände erkannt/anerkannt werden konnten).

## **Das Tetralemma als EXPERIMENT**

Innovationen sind auf Experimente angewiesen. Während im Ritual die entsprechenden HALTUNGEN als Einstellungen festgelegt sind, werden sie im Experiment zu Wahlmöglichkeiten, mit denen es sich spielen lässt. EINSTELLUNGEN, die sich als Haltungen verkörpern, können überprüft und verändert werden. Dies gelingt jedoch nur im Spiel als einem SPIEL MIT VERKÖRPERUNGEN.

## **Das Tetralemma als SPIEL**

Nur im dramatischen Spiel lässt sich eine inkorporierte Form (die sich als Körperausdruck zeigt und sich als Habitus verfestigt) verändern und verwandeln. Das Gedankenspiel allein reicht nicht aus, die neuen Spielformen am eigenen Leibe erfahrbar zu machen.

TANZ UND DRAMA sind geeignete Spielweisen, um sich archetypischen Inhalten auf eine neue, unvoreingenommene Art zu nähern und mythisch fixierte Archetypen als Energie freizusetzen.

## **Das Tetralemma als PROJEKT**

Das Tetralemma mit seinen fünf Positionen ist die Struktur, die es erlaubt ein Thema mit seinen vielfältigen Aspekten darzustellen, zu erleben und zu vermitteln. Im NEBENEINANDER eignet es sich, eine Galerie der verschiedensten BILDER/ SINNBILDER aufzustellen, so dass sie in einem Raum versammelt sind. Das Wechseln von einer Position zur anderen erlaubt es, das übergeordnete Thema in seiner Vielschichtigkeit zu erleben. Die Sammlung der Bilder erlaubt eine erste ORIENTIERUNG IM FELD. Diese ist vorläufig und kann hinterfragt werden. Im Spiel können sich neue Einsichten ergeben. Die erste Form des Spiels mag in einem PROZESS des Durchgangs bestehen: Im NACHEINANDER werden alle Positionen von 1 – 5 durchschritten und die Übergänge ausgetestet. Das Verweilen in der einen oder anderen Position macht Vorlieben deutlich, die sich in einem Gruppenprozess zeigen. Wie schon im Nebeneinander, so gruppieren sich vielleicht auch im Nacheinander die Teilnehmer um ein einzelnes Unterthema, das sich auf eine Position bezieht. So entsteht eine lebendige Ordnung, die das Chaos als Ausnahme und Außenseiterposition zulässt. In einer IMPROVISATION des spielerischen Umgangs entsteht so ein erster Eindruck, was alles möglich ist: umher schweifen, Orte streifen, zögern, anhalten, verweilen, vorwärts und rückwärts schreiten, springen, aussteigen (aus dem Raum gehen, um ABSTAND zu gewinnen) wieder einsteigen (wieder in den Raum kommen, um die ATMOSPHERE im Raum auf sich wirken zu lassen) und schließlich mit einem AUSTAUSCH (in Kleingruppen, in der Großgruppe) den Prozess abzuschließen.

## **Krieg und Frieden - mehr als ein Dilemma.**

Das Dilemma wird vom Tetralemma abgelöst. Damit ergeben

sich neue Spielräume und neue Herausforderungen. Wie umgehen mit dem SOWOHL ALS AUCH? Das fordert uns gewisse Fähigkeiten ab, zum Beispiel gelassen zu bleiben, wo die Wellen des ENTWEDER – ODER hochschlagen. Es braucht eine gewisse Geschmeidigkeit, die jedoch bei aller Flexibilität die eigene Identität nicht auflöst und in einer Haltung der Indifferenz endet, wobei sich diese nicht als Endstation (der Resignation) sondern als Durchgangsstation erweisen mag, wenn wir bewusst den Ort des KEINES VON BEIDEM aufsuchen. Dieser Ort der Negation kann zu einem Ort des Neuanfangs werden, der es erst möglich macht in die fünfte Position zu gelangen, die durch DAS GANZ ANDERE (NICHTS VON ALLEM UND AUCH DAS NICHT) gekennzeichnet ist. Erst dann verliert diese mystische Position ihre Beliebtheit und gewinnt an Kontur, an Schärfe, an Brillanz.

## **Das Friedensspiel als Projekt**

Zunächst wurde das Friedensspiel als **THERAPEUTISCHES PROJEKT** im Rahmen nonverbaler Kommunikation entworfen. Auf Argumente sollte so verzichtet werden, auch auf eine vorzeitige Beurteilung und Bewertung. Im Spiel (der Kunsttherapie, Musiktherapie, Tanztherapie, Spiel- und Theatertherapie) sollten neue Wahrnehmungsmuster exploriert werden, die zu einem neuen Ausdruck führten.

Die Änderung des (inneren) Bildes, der Körperhaltung, der Körpersprache mit ihren Gesten und Gebärden, der eigenen Stimme, der (inneren) Melodie, der rhythmischen Gestaltung, das Spiel mit Masken, Requisiten und Verkleidungen, mit den Rollen, die sich durch eine Inszenierung ergeben, das Spiel mit den Identitäten – all das trug dazu bei, ein Tableau von

ungeahnter Fülle und innerem Reichtum aufzudecken und es zu präsentieren. IN DER PRÄSENTATION WIRD EINE NEUE ART VON PRÄSENZ ERLEBT. Auch das Abwesende ist anwesend.

Der therapeutische Anspruch der Heilung wird erweitert durch den Anspruch der Bildung. **DAS PÄDAGOGISCHE PROJEKT** geht von einer Vielfalt (Diversität) aus, die sich spielerisch verdichtet und zu einer Erfahrung von KONZENTRATION führt, was wiederum als INTENSITÄT erlebt wird. Der Spielraum wird zum Spielfeld und das Spielfeld zum KRAFTFELD, das neue Ressourcen erschafft.

Beispiel: Krieg und Frieden bestimmen den Ablauf der Geschichte (wie er im Geschichtsunterricht vermittelt wird). Die Schlachten bleiben eher im kollektiven Gedächtnis als jene geistigen Prozesse, die sich im Unbewussten vorbereiten und schließlich zu den Fakten führen, die wir uns so gut merken können, weil sie über ein historisch gewordenes Datum verfügen. Im Friedensspiel werden diese verfestigten Daten aufgeweicht zugunsten der Prozesse. Objektive Tatbestände werden kontrastiert durch subjektive Zustände. Jeder der/die Geschichte lernt, hat das Recht darauf, darin einen Sinn zu finden und so seine eigene Geschichte daraus zu machen. Die Skriptanalyse (z.B. aus der Transaktionsanalyse) führt durch eine narrative Erweiterung zu einem Gewinn neuer Sichtweisen, neuer Sinnbilder, neuer Mythen, neuer Visionen.

Die fünf Positionen können zum Beispiel so markiert werden:

1. FRIEDEN (INNERER FRIEDEN – EWIGER FRIEDEN – HEILIGER FRIEDEN) **RUHE**
2. KRIEG (INNERE KONFLIKTE – DAS BEGEHREN/ DIE GIER – HEILIGER KRIEG) **UNRUHE/ BEWEGUNG**

3. FRIEDEN ( ALS FOLGE EINES SIEGES - AUFGRUND VON FRIEDENSVERHANDLUNGEN UND VERTRÄGEN – SÄKULARER FRIEDEN) **BALANCE**
4. UNZUFRIEDENHEIT MIT DEM FRIEDEN ( ZWEIFEL - INNERER UND ÄUSSERER WIDERSTAND – AUFSTAND, ANARCHIE - EXIL, RÜCKZUG – SINNLOSIGKEIT, NEGATION, NIHILISMUS) **BLOCKADE – RADIKALER NEUSTART**
5. ? Das Fragezeichen steht für eine Vielfalt von Modellen, die sich um INNOVATION bemüht haben um die Zukunft (und damit die Gegenwart) neu zu entwerfen. Hier lassen sich IMPULSE am eigenen Leib erleben, die spielerisch in der Form der IMPROVISATION dem Zufall die Chance geben Sinn zu machen. Hier begegnen sich MYSTERIENSPIELE und ORAKELTÄNZE, VISIONSSUCHEN und DADAISMUS...

### DAS FRIEDENSSPIEL ALS KOLLEKTIVES KUNSTWERK

Im Rahmen eines Kollektivs kann durch eine öffentliche Ausschreibung dazu angeregt werden zu einem Gesamtwerk beizutragen, dessen Reichtum und Fülle nicht durch künstlerische Exklusivität sondern als Einladung verstanden durch die Spontaneität des Kontakts besticht.

Es können auch telematische Medien zum Einsatz kommen<sup>7</sup>.

---

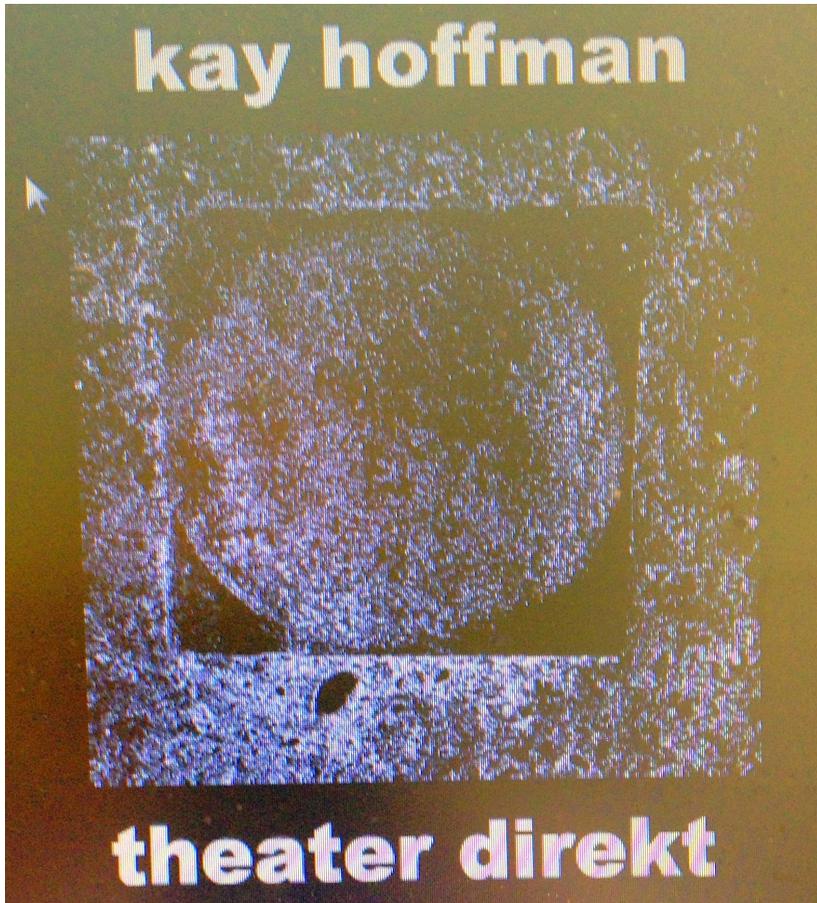
<sup>7</sup> Der Medienphilosoph und Kommunikationswissenschaftler Villem Flusser (1920 - 1991) entwickelte eine positive Utopie der zukünftigen telematischen Gesellschaft (Telematik = Telekommunikation + Informatik). Geprägt durch sein wechselhaftes Leben betrachtete Flusser Wohnen und Heimat als Zeichen der Gebundenheit des Menschen, der von Natur aus eigentlich Nomade ist. In der Überwindung der räumlichen Distanzen durch die neuen Medien schafft sich der Mensch einen Zugang zu einer neuen Freiheit.

Das Tetralemma-Modell könnte hier als eine Art Vorlage gleich einer LANDKARTE für die gemeinsamen Erkundungen von Spielräumen, Bewusstseinszuständen und Handlungsmöglichkeiten dienen. Es geht um die (Er)Findung einer FIKTION, die WIR gemeinsam FINDEN/ERFINDEN wollen, um uns im Glauben und Vertrauen auf sie darauf einigen können. EINE HOCH ANGESIEDELTE VISION, aber nicht abgekoppelt vom Bereich des Möglichen, und nicht aus dem Einflussbereich unseres eigenen Wirkungsradius befindlich. Unser eigenes BEFINDEN trägt dazu bei. Doch dazu brauchen wir Unterstützung und Verstärkung: Um ein gemeinsames WIRKUNGSFELD DES GESELLSCHAFTLICHEN zu erzeugen, das sowohl zentrierend wirkt als auch dezentralisierte Mittelpunkte zulässt, das also sowohl GLOBAL als auch LOKAL angelegt ist, ist die Struktur des NETZES und der Prozess der VERNETZUNG dieser Aufgabe angemessen.

Der Einsatz von Medien der Virtuellen Realität und der *Augmented Reality* kann die Wahrnehmung von neuen, ungewohnten Zuständen/ Verhältnissen verstärken bzw. sie als TRIP (Bewusstseinsreise, meist im Zusammenhang mit Drogen verstanden) erfahrbar machen. Dies ergänzt die Arbeit mit archetypischen Bildern und Figuren, Haltungen, Bewegungen, Gesten und Gebärden, wie sie von mir im Rahmen der Hypnotherapie nach Milton Erickson als HYPNODRAMA entwickelt und dargestellt wurde.

Das HYPNODRAMA spielt sich in einem HYPERTOP ab.

Das HYPERTOP verbindet die verschiedenen hypnodramatischen Narrativen und bündelt sich durch eine gemeinsame Ausrichtung, so dass SYNCHRONISATION stattfindet – im Hyperraum bildet sich eine Hyperrealität ab, an denen Leute an verschiedensten Orten zu verschiedensten Zeiten teilnehmen können.



## **Das Projekt als Performance**

In meinem Modell des THEATER DIREKT geht es um eine Art Stehgreifspiel, in dem – ähnlich wie im Improvisationstheater – die Zuschauer an dem dargebotenen Spiel teilhaben, indem sie den Darstellern Aufträge zum Durchspielen von Themen geben. Die Darsteller ihrerseits halten sich nicht an ein vorgefasstes Drehbuch, sondern improvisieren. Die Darstellung

wird zur spontanen Verkörperung einer sich im Moment ergebenden Konstellation. Ähnlich wie beim Orakel gibt die Performance eine Antwort auf eine Frage, die nicht (öffentlich, bewusst) gestellt werden muss. Die Antwort als „Lösung“ korrespondiert mit der besonderen Situation, innerhalb derer sich die Performance abspielt. Die „Korrespondenz“ ergibt sich aufgrund von „Resonanz“ - das alles klingt alles sehr mystisch und rätselhaft, aber erhält im Kontext (mitsamt der Erwartungshaltung, die durch die Ankündigung aufgebaut wird) seine Bedeutung, seinen Sinn.

Voraussetzung dafür ist ein kleines, aufeinander abgestimmtes und eingespieltes Ensemble, das mit den Mitteln des Tanzes, der Musik, eventuell auch Masken und Kostümen die Präsenz eines „höheren“ Wesens beschwört. Das „höhere Wesen“ bleibt unsichtbar, wirkt sich aber als sinngebende Weisung, als Einfluss und Kraft aus. Insofern handelt es sich hier um ein Ritual, das den Weg aus dem „Chaos“ (der ungeklärten Verhältnisse) zu einer neuen „Lösung“ und Ordnung als Ergebnis einer (Selbst-) Organisation führt. Natürlich setzt diese Art von Theater auch ein entsprechendes Gegenüber voraus, das sich diesem Angebot öffnen kann und mitspielt.

## **Einleitung**

Um konkreter zu werden, bitte ich nun, mir in eine Ausstellung zu folgen, in der Bilder zu den fünf Positionen aufgehängt sind. Im Gang durch die Ausstellung bilden sich Eindrücke, Impressionen, die besser als alle Anleitungen und Erklärungen in die Materie selbst einführt...