

Annette Weisser & Ingo Vetter

**NameGame**

2002/03

Ausgehend von der hinlänglich bekannten These, dass im Postfordismus die Fabrik in die Subjekte hineinwandert, um dort ihr Zwangsregime zu entfalten, haben wir im November/Dezember 2002 eine Ausstellung, zwei Workshops und zwei Diskussionsabende in der halle\_für\_kunst (Lüneburg) und dem Forum Stadtpark (Graz) unter dem Titel "NameGame" veranstaltet, um Theorie mit Praxis gegenzulesen. Vor allem die Form des Workshop mit seinen Anklängen an Selbsterfahrung und Gruppentherapie schien uns geeignet, solch subtilen psychodynamischen Prozessen auf die Spur zu kommen. Wir wollten einen Raum schaffen, angesiedelt zwischen der Privatheit eines Kneipenabends und der Öffentlichkeit einer Fernsehshow, in dem es möglich ist, sich über Existenzängste, Konkurrenzsituationen, Überforderungen und Zumutungen auszutauschen, die das Leben als "Ich-AG" so mit sich bringt. Dazu haben wir MedienarbeiterInnen, KulturarbeiterInnen, WissenschaftlerInnen und ArchitektInnen eingeladen, ein Studio mit Showtreppe gebaut und uns einige Spiele zur Auflockerung ausgedacht. Die Kulisse greift Elemente – Stroh und Gold – aus dem Märchen vom Rumpelstilzchen auf. Und ebenso wie im Märchen ging es in den Gesprächsrunden darum, das zu benennen, was einerseits zu Höchstleistungen antreibt, andererseits "das Lebendige" einfordert, denn mit weniger gibt sich das Rumpelstilzchen nicht zufrieden. Wir haben dabei vorgeschlagen, das Rumpelstilzchen nicht als eigenständiges Wesen zu interpretieren, sondern als Prinzip – vielleicht so etwas wie der kapitalistische Weltgeist – welches alle zwischenmenschlichen Bereiche durchzieht.

Eine Dokumentation der moderierten Gesprächsrunden sowie Interviews mit verschiedenen "ExpertInnen der Prekarität" ist 2003 als Katalog erschienen.