



universität
wien

MASTERARBEIT / MASTER'S THESIS

Titel der Masterarbeit / Title of the Master's Thesis

*Radio Freedom und
Und die Erde ist doch eine Scheibe*

—

Zwei Wiener Tanztheaterproduktionen mit digitalem Fokus

verfasst von / submitted by

Agnes Bauer, BA

angestrebter akademischer Grad / in partial fulfilment of the requirements for the degree of
Master of Arts (MA)

Wien, 2022 / Vienna 2022

Studienkennzahl lt. Studienblatt /
degree programme code as it appears on
the student record sheet:

A 066 583

Studienrichtung lt. Studienblatt /
degree programme as it appears on
the student record sheet:

Masterstudium Theater-, Film- und Medienwissenschaften

Betreut von / Supervisor

Mag. Dr. Birgit Peter, Privatdoz.

Vorwort

„Immer und überall! Fluch und Segen! Besonders Kinder können oft schwer unterscheiden: Was ist ‚wahr‘ [...] und was ist manipuliert oder gefakt [...].“¹

Die Allgegenwärtigkeit digitaler Medien existiert nicht nur im Lebensalltag, sondern etabliert sich auch immer mehr in verschiedenste Kulturbereiche. So etwa im Theater, das nach Andreas Kotte vor allem von folgenden Kriterien gekennzeichnet ist: „der Raum für örtliche Hervorhebung, der besondere Körpergebrauch bei gestischer Hervorhebung und das mit akustischer Hervorhebung verbundene Drama.“² Ob diese, aus dem Jahr 2005 genannten Wesensmerkmale des Theaters noch aktuell sind, soll in dieser Arbeit erörtert werden.

Ebenso stellt sich die Frage, welche Hürden und Chancen digitale Medien bringen: Können sie Inszenierungen dramaturgisch unterstützen oder optimieren? Gehen elementare theatrale Werte, wie die Körperlichkeit, verloren? Auf welche Weise kann Theater von den digitalen Medien profitieren, ohne dabei auf traditionelle Aspekte verzichten zu müssen?

Die vorliegende Arbeit dient der Analyse und Reflexion heutiger intermedialer Theaterproduktionen, wobei zwei Tanztheateraufführungen – *Radio Freedom* und *Und die Erde ist doch eine Scheibe* – den inhaltlichen Fokus dieser Arbeit bilden. Beide wurden im Jahr 2018 im Dschungel Wien³ aufgeführt. Da mir meine Tätigkeit mit Kindern vor Augen führt, wie essenziell das Fördern medialer Kompetenzen in diesem Alter ist, habe ich mich für Inszenierungen entschieden, die speziell für Kinder und Jugendliche konzipiert wurden.

Hauptmotivation für die Wahl meines Themenbereiches war die Arbeit mit und die Beobachtung von Kindern und deren Lebensalltag, der bereits im Kleinkindalter von digitalen Medien geprägt ist. Schon im Kindergarten werden zum Beispiel sogenannte „Bee Bots“ – kleine Bienen-Roboter – angeboten, die den Kindern das Prinzip des Programmierens näher bringen sollen und räumliches Denken schulen.

Der frühe Kontakt mit digitaler Technologie erfordert eine entsprechende Vorbereitung

1 kollektiv kunststoff: *Und die Erde ist doch eine Scheibe. Begleitmaterial zur Vorstellung*. Wien 2018, S. 2.

2 Kotte, Andreas: *Theaterwissenschaft. Eine Einführung*. Köln 2005, S. 65.

3 Anmerkung: Der Dschungel Wien, auch „Theaterhaus für junges Publikum“ genannt, bietet Theaterproduktionen für Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene an. Er spezialisiert sich auf Tanz, Figuren- und Musiktheater und Performances und reflektiert aktuelle gesellschaftliche Themen, <https://www.mqw.at/institutionen/dschungel-wien> [05.02.2022].

darauf: Auf der offiziellen Webseite des Bundesministeriums für Bildung, Wissenschaft und Forschung werden Medienkompetenzen in der Kategorie „Überfachliche Kompetenzen“ als Ergänzung und Erweiterung von Fähigkeiten der SchülerInnen verankert⁴. Der Begriff der Medienkompetenz bezieht dabei sich auf „[...] die Fähigkeit, die Medien zu nutzen, die verschiedenen Aspekte der Medien und Medieninhalte zu verstehen und kritisch zu bewerten sowie selbst in vielfältigen Kontexten zu kommunizieren.“⁵

Das Fördern der Medienkompetenzen im Kindergarten und in der Schule bereitet nicht nur auf den alltäglichen Gebrauch von digitalen Medien vor und lehrt nicht nur den kritischen Umgang mit ihnen, sondern schafft auch Verbindungen zu anderen Lebensbereichen, in denen digitale Technik zunehmend eingesetzt wird. Auch für das Theater steht eine Zeit der Veränderung bevor, vor allem seit Beginn der Corona-Pandemie, in der „Experimentierbereitschaft“ und „Aufbruchsstimmung“⁶ zu beobachten sind. Die Theaterwissenschaftlerin Birgit Wiens beschäftigt sich in ihrem Beitrag „beyond digital – über (post-) digitale Bühnen“ (2021) unter anderem mit der Frage, wie sich digitale Theaterformate mit den herkömmlichen Aufführungsformen vereinen lassen, denn „[...] wenn Häuser jetzt eigene Digital-Sparten einrichten – manche schon vor der Pandemie und andere angestoßen durch diese –, dann sind nachhaltige Transformationen zu erwarten.“⁷ Die Umgestaltung des Theaters in Zeiten digitalen Aufschwungs und in Krisenzeiten (Corona) ist ein weiterer Untersuchungsgegenstand dieser Arbeit. Dabei spielt das Internet als Übertragungsmedium eine wichtige Rolle und soll im Kapitel „Die Corona-Krise und digitale Theaterkonzepte“, welches sich mit Livestreams, online gestellten Theateraufführungen oder anderen partizipativen Formaten auseinandersetzt, abgehandelt werden.

Das Hauptaugenmerk der Analyse liegt jedoch auf jenen digitalen Medien, die bei den ausgewählten Aufführungen zum Einsatz kommen, wie Videos oder dreidimensionale Projektionen.

4 Vgl. Überfachliche Kompetenzen, in: Bundesministerium Bildung, Wissenschaft und Forschung, [online] <https://www.bmbwf.gv.at/Themen/schule/schulpraxis/uek.html> [22.10.2021].

5 Ebd. [22.10.2021].

6 Wiens, Birgit (2021): *beyond digital. Über (post-) digitale Bühnen*, in: Zellner, Juliane; Lobbes, Marcus; Zipf, Jonas (Hg.): Theater der Zeit. Transformers – Digitalität. Inklusion. Nachhaltigkeit, 76. Jahrgang, Nr. 7/8, Berlin 2021, S. 100-105, hier: S. 100.

7 Ebd. S. 101.

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung.....	1
1.1. Auswahl der Tanztheaterproduktionen und methodische Vorgehensweisen.....	1
1.2. Erste Medieneinflüsse im Theater.....	3
1.3. Intermedialität.....	8
2. Digitale Medien im Theater.....	13
2.1. Der Beginn der Nutzung von Videoprojektionen.....	14
2.2. Interaktivität durch Installations-Aufführungen.....	19
3. Zum Verhältnis von Medien und Theater.....	24
4. <i>Radio Freedom</i> (ANSICHT, Next Liberty & IYSA).....	26
4.1. Konzeption.....	26
4.2. Die Technik.....	28
4.3. „Entmaterialisierung“ des Raumes.....	30
4.4. Aktivierung des Publikums.....	33
4.5. Geschichtsunterricht durch digitale Medien.....	35
4.6. Die Dominanz des Mediums.....	36
4.7. Resümee.....	37
5. <i>Und die Erde ist doch eine Scheibe</i> (kollektiv kunststoff).....	44
5.1. Konzeption.....	44
5.2. Thematisierte Medien.....	47
5.3. Visuals.....	56
5.4. Veränderung räumlicher und zeitlicher Dimensionen.....	67
5.5. Resümee.....	71
6. Die Corona-Krise und digitale Theaterkonzepte.....	82
7. Bibliographie.....	101
8. Anhang.....	114
9. Danksagung.....	122
10. Abstract.....	123

1. Einleitung

1.1. Auswahl der Tanztheaterproduktionen und methodische Vorgangsweisen

Auf der Suche nach passenden Theateraufführungen habe ich *Radio Freedom* aufgrund der inhaltlichen Beschreibung in einem Programmheft als optimale Aufführung zur Analyse für meine Arbeit in Betracht gezogen: „Radio Freedom. Eine internationale, multimediale Live-Radioshow über die Kraft der Musik“⁸ – der Titel und der darin enthaltene Verweis auf Multimedialität haben mich angeregt, mehr darüber zu recherchieren und letztendlich die Aufführung im Dschungel Wien zu rezipieren. Die digitalen Elemente dieser Produktion bilden Videos, die auf beweglichen Bühnenbildteilen präsentiert und je nach Situation verschoben oder kombiniert werden. Verbindungen zur heutigen Online-Welt schaffen etwa die auf Bildschirmen projizierten Animationen, Fotos oder Texte. Aufgrund der Gegenwartsbezogenheit und der geschichtlichen Informationen, die mittels digitalen Medien ans Publikum weitergegeben werden, entschloss ich mich für die Wahl dieser Tanztheateraufführung für meine Analyse.

Die zweite analysierte Theaterproduktion – *Und die Erde ist doch eine Scheibe* – unterscheidet sich insofern zunächst von *Radio Freedom*, indem sie die digitale Revolution kritisch hinterfragt. Während der Aufführung werden unterschiedliche, aktuell digitale Medien thematisiert und in ihrer Sinnhaftigkeit beziehungsweise Glaubwürdigkeit untersucht: „Du behauptest, du hast meine Nachricht nicht gelesen. Ich seh' die zwei Hakerl – das beweist doch, dass du lügst“⁹. Das heikle Thema Sicherheit im Netz ist Teil der im Stück thematisierten Problempunkte, die im Umgang mit digitalen Medien entstehen können. Das Ansprechen möglicher Herausforderungen in einer digitalen (Zukunfts-)Welt stellt das Kernthema für das Ensemble des kollektiv kunststoffs dar. In einem Interview in der Zeitschrift *Kulturwoche* (online) merken die beiden Ensemble-Mitglieder des kollektiv kunststoffs Waltraud Brauner und Raffaella Gras an, dass die Idee für das Stück mit dem Beobachten von Kindern, die im Umgang mit digitalen Medien häufig einen passiven Eindruck erweckten, entstand.¹⁰ Ähnliche Erfahrungen konnte ich in

8 ANSICHT; Next Liberty; IYASA (23.10.2018 / Wien Premiere): *Radio Freedom. Eine internationale, multimediale Live-Radioshow über die Kraft der Musik*, in: [Programmheft] Dschungel Wien, Theaterhaus für junges Publikum, Wien 2018, S. 22-23, hier: S. 23.

9 kollektiv kunststoff: *Und die Erde ist doch eine Scheibe* (2018) [digitales Video], 52:13 min., Aufzeichnung in Wien: Dschungel Wien 2018, 24:15-24:23.

10 Horak, Manfred: *In Zukunft werden wir alle immer Online sein. Interview mit Waltraud Brauner und Raffaella Gras* [online Interview], in: *Kulturwoche*, 09.04.2018, online abrufbar 39:45 min., [online] <https://www.kulturwoche.at/buehne/3808-und-die-erde-ist-doch-eine-scheibe-theaterkritik> [24.10.2021], 02:20-02:45.

meinem privaten und beruflichen Umfeld sammeln, weshalb sich *Und die Erde ist doch eine Scheibe* als ideale zweite Aufführung für meine Arbeit herausstellte. Aus zeitlichen Gründen konnte ich diese Vorführung nur in digitaler Version, welche mir vom Dschungel Wien zur Verfügung gestellt wurde, rezipieren.

Beide Aufführungen unterscheiden sich sowohl hinsichtlich ihrer eingesetzten digitalen Medien als auch hinsichtlich ihrer inhaltlichen und ästhetischen Struktur.

Meine methodische Vorgangsweise gestaltete sich aus dem Besuch der Theatervorführung (*Radio Freedom*), der Materialbeschaffung, wie Videos, Literatur oder Interviews, einer umfangreichen Recherche aus der gewählten Literatur und anschließender Analyse beider Tanztheaterproduktionen. Das Video zu *Radio Freedom*¹¹ wurde mir von Flo Staffelmayer, dem Regisseur der Produktion, zur Verfügung gestellt. Nach einer Anfrage beim Theaterhaus Dschungel Wien erhielt ich auch das Video zu *Und die Erde ist doch eine Scheibe*¹². Beide Videos unterstützten mich bei meiner Analyse der Tanztheateraufführungen im Hinblick auf die zu untersuchenden Fragestellungen.

Als wichtigste Literatur für meine Arbeit zog ich folgende Werke als Hauptliteratur heran: *Digital performance. A history of new media in theater, dance, performance art, and installation*¹³ von Steve Dixon, *Tanz Film. Intermediale Beziehungen zwischen Mediengeschichte und moderner Tanzästhetik*¹⁴ von Claudia Rosiny und *Theater und Medien, Theatre and the Media. Grundlagen – Analysen – Perspektiven. Eine Bestandsaufnahme*¹⁵ von Henri Schoenmakers, Stefan Bläske, Kay Kirchmann und Jens Ruchatz. Neben der Vermittlung von geschichtlichen Informationen zur Digitalität im Theater, bot mir die ausgewählte Literatur die Möglichkeit, Vergleiche mit meinen zu analysierenden Aufführungen in Bezug auf dramaturgische und ästhetische Gesichtspunkte zu ziehen.

Im Rahmen meiner Analyse setze ich einen kurzen historischen Abriss zum Verhältnis von Theater und Medien.

11 Next Liberty Jugendtheater GmbH: *RADIO FREEDOM* [online Video], in: vimeo, 18.10.2018, [online] <https://vimeo.com/295775228> [08.11.2019].

12 kollektiv kunststoff: *Und die Erde ist doch eine Scheibe* [digitales Video], 52:13 min., Aufzeichnung in Wien 2018.

13 Dixon, Steve: *Digital performance. A history of new media in theater, dance, performance art, and installation*. Cambridge 2007.

14 Rosiny, Claudia: *Tanz Film. Intermediale Beziehungen zwischen Mediengeschichte und moderner Tanzästhetik*. Bielefeld 2013.

15 Schoenmakers, Henri; Bläske, Stefan; Kirchmann, Kay & Ruchatz, Jens (Hg.): *Theater und Medien, Theatre and the Media. Grundlagen – Analysen – Perspektiven. Eine Bestandsaufnahme*. Bielefeld 2008.

1.2. Erste Medieneinflüsse im Theater

Der Begriff „digitale Medien“ bezieht sich in meiner Arbeit auf „[...] alle Geräte und Anwendungen zur Erzeugung, Verarbeitung, Speicherung sowie Verbreitung von digitalen Medien“¹⁶, wozu etwa das Internet als großer Informationslieferant, digitale Videos, E-Books, Digitales Radio und Fernsehen oder Mobiltelefone zählen.

Bei flüchtiger Betrachtung bilden Theater und digitale Medien zwei voneinander getrennte Bereiche mit unterschiedlichen kulturellen Werten. Ein Blick auf die Geschichte des Theaters zeigt jedoch, dass bereits im 19. Jahrhundert Technologie im Theater eingesetzt wurde. Der Schauspieler und Autor von *Digital Performance* Steve Dixon hält in selbigem Werk fest, dass Theater, Tanz und Performance-Kunst als interdisziplinäre und multimediale Bühnenformen historisch verankert sind. Der Bühnentanz beispielsweise sei seit Jahrhunderten eng mit der Musik verbunden und erfasse visuelle Elemente des Sets, Requisiten, Kostüme und Licht, um den Körper im Raum hervorzuheben. Theater umfasse ebenfalls all diese Aspekte und hebe zusätzlich die menschliche Stimme und den gesprochenen Text hervor. Dixon betont, dass das Theater über Jahrhunderte rasch das dramatische und ästhetische Potential neuer Technologien verstanden und genutzt hätte.¹⁷ Er verweist diesbezüglich auf Michael J. Arndt, der in seinem Beitrag „Theatre at the center of the core“ (1999) betont, dass sich Theater dabei an den zum jeweiligen Zeitpunkt neuesten Technologien bediente, um das Theaterspektakel noch besser zum Vorschein zu bringen. Vom Einsatz neuer mechanischer Geräte auf italienischen Bühnen des 16. Jahrhunderts bis hin zu Lichteffekten und dem ersten Gebrauch von Computern, wurde die Technologie verwendet, um spektakuläre visuelle und auditive Effekte zu generieren.¹⁸ Die Tanz- und Medienwissenschaftlerin Claudia Rosiny verweist hinsichtlich technischer Erfindungen in ihrem Buch *Tanz Film* (2013) auf die zweite Hälfte des 19. Jahrhunderts: Erfindungen, wie die Glühlampe im Jahre 1879, die schon bald elektrische Theaterbeleuchtungen ermöglichte, die „Camera obscura“, das Stereoskop oder die „Laterna Magica“, wurden nicht nur als Unterhaltungsmedien auf Jahrmärkten oder zum Eigengebrauch genutzt, sondern auch auf der Bühne zweckmäßig eingesetzt.¹⁹

16 brainGuide Redaktion: Digitale Medien. Definition Digitale Medien, in: brainguide, [online] https://www.brainguide.de/Digitale-Medien/_c [31.03.2021].

17 Vgl. Dixon, Steve: *Digital Performance. A History of New Media in theater, dance, performance art, and installation*. Cambridge 2007, S. 39f.

18 Vgl. Arndt, Michael J. (1999): *Theatre at the center of the core (Technology as a lever in the theatre pedagogy)*, in: Schrum, Stephen Alan (Hg.): *Theatre in Cyberspace: Issues of Teaching, Acting, and Directing*, New York 1999, S. 65-84, hier: S. 66.

19 Vgl. Rosiny, Claudia: *Tanz Film. Intermediale Beziehungen zwischen Mediengeschichte und moderner Tanzästhetik*. Bielefeld 2013, S. 42.

Dixon erwähnt, dass die Tänzerin und Choreographin Loïe Fuller bereits 1889 einige außergewöhnliche Experimente mit der damals neuen Technologie der Elektrizität durchführte. Während des Tanzens wurden ihre wellenden Roben zu einer Art Bildschirm, auf dem multidimensionale mehrfarbige Lichter projiziert wurden. Das komplexe Lichterspiel auf der riesigen Menge an Materialien breitete sich im gesamten Raum aus und veränderte die Figur und das visuelle Erscheinungsbild der Tänzerin. Fuller wollte das „Fleischliche“ am menschlichen Körper in den Hintergrund rücken, um seine Beschaffenheit und Gestalt zu formen und zu verändern.²⁰

Im Kapitel „Medieneinsatz auf der Tanzbühne“ betont Rosiny, dass die technischen Erfindungen des 19. Jahrhunderts, insbesondere der Film, ebenfalls einen deutlichen Einfluss auf die Theaterszene ausübten, zukünftige Theater- und Tanzproduktionen maßgeblich prägten und eine „[r]adikale Veränderung der Wahrnehmung von Raum und Zeit“²¹ bewirkten. Die technischen Erfindungen ermöglichten eine Vermischung verschiedener Kunstdisziplinen und mitunter neue Bühnenkonzepte in der Theateravantgarde.²²

Eine der außergewöhnlichsten technisch begleiteten Produktionen dieser Zeit war Dixon zufolge das 1920 erschienene Drama *R.U.R. (Rossum's Universal Robots)* von Karel Capek, das 1922 auf die Bühne gebracht wurde – mit einem außergewöhnlichen Multimedia-Design, umgesetzt von dem Künstler Friedrich Kiesler. Die Bühnenkulisse enthielt unter anderem leuchtende Neonlichter, eine kreisförmige und eine rechteckige Filmleinwand und eine sich bewegende Kamera. Die runde Leinwand wurde verwendet, um Rückprojektionen von vorweg aufgenommenen Filmsequenzen der Roboter-Fabrikarbeiter zu zeigen.²³ Die Verwendung einer beweglichen Kamera, die diese Sequenzen filmte, erschuf für das Publikum die Illusion, die Schauspieler würden sich in der Perspektive der beweglichen Bilder fortbewegen.²⁴ Das Stück *R.U.R.* handelt von einer Fabrik, die aus menschlichen Teilen Roboter herstellt und daraus künstliche Intelligenz schafft, welche allmählich zur Entmachtung der Menschheit führt.²⁵ Es zeigt inhaltliche Verbindungen zu der Tanztheaterproduktion *Und die Erde ist doch eine Scheibe*, die auf ähnliche Weise die rasanten Fortschritte in der Technologie hinterfragt und ihre möglichen Auswirkungen

20 Vgl. Dixon, Steve: *Digital Performance*, S. 40f.

21 Rosiny, Claudia: *Tanz Film*, S. 95.

22 Vgl. ebd., S. 96.

23 Vgl. Dixon, Steve: *Digital Performance*, S. 75.

24 Vgl. ebd., S. 75, zitiert nach: Goldberg, RoseLee: *Performance Art. From Futurism to the Present*, London, New York 1979, S. 115.

25 Vgl. Maschinen wie wir - Karel Čapeks Roboter-Drama „R.U.R.“, in: Wiener Zeitung, 2021, [online] <https://www.wienerzeitung.at/nachrichten/reflexionen/vermessungen/2105817-Maschinen-wie-wir-Karel-apeks-Roboter-Drama-R.U.R..html> [25.10.2021].

prophezeit. Einen noch deutlicheren Zusammenhang mit *R.U.R.* lässt sich im 2014 veröffentlichten Film *Ex Machina* erkennen, in dem ebenfalls künstlich erschaffene Menschen und Künstliche Intelligenz erzeugt werden und so die Gefahr der Bewusstseinsbildung von Robotern thematisiert wird.

Ein weiteres Beispiel für die 1920er Jahre nennen die Forschungsprofessorin für Digitale und vernetzte Medien Judith Ackermann und der Kurator Benjamin Egger, die sich im Beitrag „Empathische Feedbackschleifen für ein postdigitales Theater“ (2021) damit befassen, wie sich das Körperliche und das Digitale in einer Performance miteinander kombinieren lassen, und halten fest, dass schon Erwin Piscator in den 1920er Jahren Filmaufnahmen in seine Aufführungen integrierte.²⁶ Eine Beschreibung von Piscators Inszenierung des Stationendramas *Hoppla, Wir Leben* (1927) von Ernst Toller findet sich in Dixons Kapitel „Multimedia Theater“. Der Autor schildert, dass Piscator in seiner Inszenierung eine Atmosphäre schaffte, die mit ihrer eigenständigen, episodischen Struktur an Abläufe im Internet erinnert: Die Stationen dienen als verhängnisvolle Wegweiser und Kreuzungen, an denen die Kräfte des Schicksals, der Entscheidungen, der Chancen und der Menschen zusammenfließen. Sie stellen Enthüllungspunkte dar und ihre offensichtliche Ähnlichkeit zu Hyperlinks, Portalen und Navigationspunkten der heutigen computervermittelten Erfahrungen lässt sich nicht übersehen.²⁷ Das komplexe Bühnenbild des Stationendramas umfasst sechs Räume, die an zwei vertikalen Gerüststrukturen an jeder Seite eines Hauptprojektors angeordnet sind. Die Ausstattung verzichtet auf eine bemalte Kulisse zugunsten beweglicher und transparenter Bildschirme, auf denen Filme und Dias von sich wechselnden Orten projiziert werden. Dixon ergänzt, dass sich diese Technik, die Projektionen anstelle traditioneller szenographischer Materialien nutzt, seitdem in der Geschichte des multimedialen Theaters findet – sie erreicht heute ein neues technologisches Niveau in Form von dreidimensionalen digitalen Designs. In Piscators Inszenierung lief etwa die Hälfte der gesamten Produktionszeit ausgewähltes Filmmaterial, das besonders wichtig für Eröffnungs- und klimaktische Szenen war.²⁸

Ab den 1960er Jahren dominierten multimediale Performances, die Tanz, Schauspiel, Video und Musik kombinierten. Dixon erwähnt in dieser Hinsicht den Schauspieler Robert

26 Vgl. Ackermann, Judith; Egger, Benjamin: *Empathische Feedbackschleifen für ein postdigitales Theater*, in: Zellner, Juliane; Lobbes, Marcus; Zipf, Jonas (Hg.): *Theater der Zeit*, 76. Jahrgang, Nr. 7/8, Berlin 2021, S. 120-123, hier: S. 121, zitiert nach: Gieseke, Greg: *Staging the Screen. The Use of Film and Video in Theatre*, Houndmills, Basingstoke, Hampshire, New York 2007, S. 256.

27 Vgl. Dixon, Steve: *Digital Performance*, S. 78.

28 Vgl. ebd., S. 78f.

Blossom, der im Jahr 1961 die selbst ernannte *Filmstage* entwickelte, indem er Live-Performance und gefilmte Tanzstücke miteinander verband – manchmal gegensätzlich zueinander und manchmal in perfekter Synchronisation. Er verwendete Details filmischer Nahaufnahmen von Füßen und anderen Körperteilen, die sich in exakter Zeit zu den in Echtzeit tanzenden DarstellerInnen bewegten.²⁹ Dixon fügt hinzu, dass dieselben wesentlichen Techniken heute noch in zahlreichen digitalen Tanztheaterinszenierungen angewendet werden, ob mit vorweg aufgenommenem Filmmaterial oder digitalen Verbindungen zu entfernten Live-TänzerInnen, die an einem anderen Ort synchron zur Bühnenperformance tanzten.³⁰

Eine Ahnung davon, wie unerlässlich und unumgänglich die neuen Technologien für das Theater der Zukunft sein würden, hatte schon der Komponist Bernd Alois Zimmermann, der 1965 in seinem Text „Zukunft der Oper“ festhält, dass „[...] das neue Theater ein Großraumgefüge [...] mit Film-, Fernseh- und elektronischen Studios“³¹ sein muss:

„[D]as neue Theater wird notwendigerweise vor allem ein technisches Theater sein, [...] welches nicht schlechter ausgerüstet sein sollte als ein Weltraumschiff, [...] als Dokumentation einer geistigen, kulturellen Freiheit, die Theater als elementarsten Ort der Begegnung [...] begreift.“³²

Inwieweit das Theater von heute den damaligen Vorstellungen von Zimmermann entspricht, soll speziell im Kapitel „Die Corona-Krise und digitale Theaterkonzepte“ untersucht werden.

Ab den 1960er Jahren kam es laut Rosiny zur einer gegenseitigen Beeinflussung der Künste durch die neuen Computertechnologien. Theater, Musik, Fotografie, Video und weitere Künsten nahmen den neuen Stand der Technik auf und integrierten ihn in ihre Werke.³³

Zu einer kritischeren Auseinandersetzung mit Medien kam es ab den 1970er Jahren, vor allem in der Performance-Art. Die Theaterwissenschaftlerin Petra Maria Meyer verweist in ihrem Werk *Performance im medialen Wandel* darauf hin, dass eine kritische Kulturbetrachtung und eine Erlösung einer deformierten Gesellschaft sowohl am Körper demonstriert, als auch im kritischen Umgang mit Medien ausgedrückt wurde.³⁴

29 Vgl. ebd., S. 89.

30 Vgl. Dixon, Steve: *Digital Performance*, S. 89f.

31 Zimmermann, Bernd Alois (1965): *Zukunft der Oper. Einige Gedanken über die Notwendigkeit der Bildung eines neuen Begriffes von Oper als Theater der Zukunft*, in: Bitter, Christof (Hg.): *Intervall und Zeit. Aufsätze und Schriften zum Werk*, Mainz 1974, S. 38-46, hier: S. 44.

32 Ebd., S. 44f.

33 Vgl. Rosiny, Claudia: *Tanz Film*, S. 262.

34 Vgl. Meyer, Petra Maria: *Performance im medialen Wandel*. München 2006, S. 54.

Ab dieser Zeit bis zum Ende des 20. Jahrhunderts stellt Dixon außerdem eine Verbreitung in der Verwendung von Leinwänden und Videomonitoren zur Medienprojektion in Theater- und Tanzaufführungen sowie in Performance Art-Darstellungen fest.³⁵

Später kamen auch bestimmte Software-Programme zum Einsatz: Rosiny bezieht sich auf die Etablierung und Verbesserung von Software, die ab den 1980er Jahren im Theater- und Tanzbereich eine Reihe neuer Möglichkeiten eröffneten.³⁶ Diese Software-Programme konnten „[...] einerseits im Prozess des Choreographierens, andererseits auch als Mittel interaktiver Aufführungssysteme zum Einsatz kommen.“³⁷ *LifeForms* beispielsweise ist eine von dem Tänzer und Choreographen Merce Cunningham ab 1989 entwickelte Software, die zwar keine eigenständigen choreographische Abläufe aufbauen konnte, aber als helfendes Werkzeug diente. So wurden durch das Programm neue Bewegungsverfahren ausprobiert, die meist anatomisch nicht durchführbar waren, aber computertechnisch animiert werden konnten.³⁸ Die Choreographie *CRWDSPCR*, die 1993 von Cunningham im Zuge dieser Software entwickelt wurde, bezieht sich auf das Wachstum in der digitalen Technologie als einen elementaren Schritt auf dieser Welt. Tempo und Dichte sind in dieser Performance ein Hinweis auf den genannten Fortschritt. Geradlinige Armhaltungen und abgehackte Bewegungen bilden weitere Merkmale der Möglichkeiten dieser Software. Rosiny unterstreicht Cunninghams Intention, verschiedene Formen der Bewegung zu erforschen, sie auszuschöpfen und neue Bewegungsmöglichkeiten zu finden.³⁹

Die 1990er Jahre betrachtet Rosiny schließlich als die Aufschwungjahre der technisch unterstützten Theaterproduktionen aufgrund der Gründung und Weiterentwicklung von Computer, Internet und Telefonfunk. Die neuen Technologien vervollständigten die Aufführungen insofern, dass sie die Übertragung von Bildern entfernter Orte mit jenen Handlungen, die zur selben Zeit auf der Bühne passierten, verschränkten.⁴⁰ Es fand zum Beispiel im Jahr 1992 in Belgien eine Tanzperformance statt, während auf einer Leinwand eine zur gleichen Zeit erfolgte Tanzperformance in Kanada übertragen wurde. Der virtuelle Tanz erntete mitunter Kritik hinsichtlich seiner Sender-Empfänger-Situation, die einseitig wäre und einer Fernsehübertragung ähnelte.⁴¹ Nichtsdestotrotz verbreiteten sich die telematischen Aufführungen Ende des 20. Jahrhunderts sehr rasch. In London etwa

35 Vgl. Dixon, Steve: *Digital Performance*, S. 103.

36 Vgl. Rosiny, Claudia: *Tanz Film*, S. 262.

37 Rosiny, Claudia: *Tanz Film*, S. 263.

38 Vgl. ebd., S. 263.

39 Vgl. ebd., S. 265f.

40 Vgl. ebd., S. 266.

41 Vgl. ebd., S. 267.

wurden in den Jahren 1994 bis 1998 jährlich *Digital Dancing Workshops* veranstaltet und in Deutschland gab es in den Jahren 1999 und 2000 Symposien der Reihe *Cross Fair* zu den Themen Tanz und Technologie.⁴²

Die Aufmerksamkeit, die digitale Medien in Theater und Performances der 1990er Jahre erfahren haben, nahm im 21. Jahrhundert wieder ab - stattdessen rückt der Körper in den Vordergrund. Rosiny betont im Kapitel „Tanz und digitale Technologien“, dass sich die Aufmerksamkeit wieder auf das „Analoge“ am Körper richtet, das durch neue Medientechnologien, die den Blick auf das Körperliche richten, festgehalten wird. Der Überblick über die geschichtliche Entwicklung von Theater und Medien, so Rosiny, zeigt hiermit, dass der Einsatz von Medien im Theater im Laufe der Zeit mehr und mehr ästhetischen Gesichtspunkten diene und dass es durch den spielerischen Umgang mit ihnen zu einem reflexiven Überdenken der Mensch-Maschine-Beziehung kam.⁴³ Interessant ist in diesem Zusammenhang, dass Theater an sich etwas Ästhetisches hat, Technik allein aber gar nicht – im Laufe der Zeit wurde sie jedoch zum Teil für genau diese Zwecke verwendet. Dieser Widerspruch findet sich auch in der Mensch-Maschine-Beziehung, wo sich zwei völlig unterschiedliche Elemente – Leben und Ding – miteinander verbinden. Auf das gesellschaftskritische Phänomen der Mensch-Maschine-Interaktion wird in der Aufführung *Und die Erde ist doch eine Scheibe* näher eingegangen.

Die geschichtliche Auseinandersetzung mit der Entwicklung des digitalen Theaters zeigt, dass die massenhafte Etablierung digitaler Medien in der Gesellschaft auch auf der Bühne zu einem deutlichen Anstieg in der Verwendung von digitalen Medien führte. Die virtuelle Welt und die Bühnenrealität sind längst eine Verbindung miteinander eingegangen. In dieser Hinsicht stellt sich die Frage, welche Auswirkungen der Einsatz digitaler Technologien auf die Dramaturgie und Rezeption von Performances hat.

1.3. Intermedialität

Um der Gefahr einer Verwechslung von Ausdrücken, wie Medientransformation, Multimedialität oder Intermedialität vorzubeugen, wird im Folgenden eine Begriffsbestimmung dieser Termini angestrebt. Zunächst soll der Begriff des Mediums definiert beziehungsweise eingeschränkt werden, um dann auf die weiteren Ausdrücke einzugehen. Kotte bezieht sich auf den lateinischen Begriff *medius*, der ab Mitte des 18. Jahrhunderts das „Vermittelnde“⁴⁴ beschreibt. Konkretisierend wird auf den Plural Medien

42 Vgl. ebd., S. 261.

43 Vgl. Rosiny, Claudia: *Tanz Film*, S. 291.

44 Kotte, Andreas: *Theaterwissenschaft. Eine Einführung*, S. 251.

eingegangen, der sich auf „[...] Druckerzeugnisse, elektronische und digitale Medien [...]“⁴⁵ bezieht.

Da Medien vielmehr als nur Kommunikationsmittel darstellen, werden ihnen unterschiedliche Bedeutungen zugeordnet, je nachdem in welchem Zusammenhang sie verwendet werden. Petra Maria Meyer betont in ihrem Werk *Intermedialität des Theaters* (2001), dass auch die Musik oder die Malerei als ein „Medium künstlerischen Ausdrucks“⁴⁶ gewertet werden kann, denn um ihrer Medienrolle gerecht zu werden, muss zum Beispiel die Malerei von mehreren unterschiedlichen Medien im engeren Sinne, wie Ölgemälden oder Körperbemalungen, Gebrauch machen. Das Zerschmelzen der Bedeutungen des Medienbegriffs liege somit in der Komplexität und innewohnenden Unübersichtlichkeit von Medien.⁴⁷

Unter dem Begriff Medientransformation versteht Meyer im übergeordneten Sinne einen „[...] Medienwechsel, d.h. Über-Setzungen von einem Medium ins andere [...]“⁴⁸. Dabei kann es sich zum Beispiel um die Übersetzung eines Romanes in einen Film handeln.

Die Intermedialität, die für diese Arbeit von allen Begriffen die größte Relevanz besitzt, beschreibt Meyer als „Übernahme von Formprinzipien anderer Medien“⁴⁹ – das kann etwa ein filmischer Schreibstil sein – oder als ein „[...] Wechselspiel zwischen unterschiedlichen Medien innerhalb eines Mediums, also innermediale Intermedialität“⁵⁰. Letzteres kann zum Beispiel ein Wechselspiel zwischen Videoprojektion, Musik und Schauspieler im Medium Theater sein. Die Theaterwissenschaftlerin sieht bei der Intermedialität auch eine Notwendigkeit, die Parallelität verschiedener medialer Bestandteile in einen gezielten Konsens zu bringen, um neue Erlebnisräume zu schaffen und verweist dabei auf Jürgen E. Müllers Definition von Intermedialität aus seinem Werk *Intermedialität: Formen moderner kultureller Kommunikation* (1996):

„Ein mediales Produkt wird dann **inter**-medial, wenn es das **multi**-mediale Nebeneinander medialer Zitate und Elemente in ein konzeptionelles Miteinander überführt, dessen (ästhetische) Brechungen und Verwerfungen neue Dimensionen des Erlebens und Erfahrens eröffnen.“⁵¹

45 Ebd., S. 252.

46 Meyer, Petra Maria: *Intermedialität des Theaters. Entwurf einer Semiotik der Überraschung*. Düsseldorf 2001, S. 92.

47 Vgl. Meyer, Petra Maria: *Intermedialität des Theaters*, S. 92.

48 Ebd., S. 94.

49 Ebd., S. 94.

50 Ebd., S. 94.

51 Müller, Jürgen E.: *Intermedialität. Formen moderner kultureller Kommunikation*. Münster 1996, S. 83 [Hervorhebung im Original].

Ein weiterer Begriff – die Multimedialität – kann als Teilkomponente des Begriffs Intermedialität verstanden werden. Der Medienwissenschaftler Karl Prümm definiert ihn folgendermaßen: „Von Multimedialität lässt sich dann sprechen, wenn ein ästhetisches Objekt in mehreren Medien verfügbar und rezipierbar ist.“⁵²

Den wesentlichen Unterschied zwischen Intermedialität und Multimedialität sieht Meyer darin, dass multimediale Verbindungen unterschiedlicher Medien zu Bedeutungsabweichungen führen können, intermediale Wechselspiele hingegen einen Bedeutungsrahmen durch ihre mehrfachen Sinnesebenen entwickeln. Die Intermedialität könne zu einem „universellen künstlerischen Wirkungsfeld“⁵³ gedeihen, wo mehrere Medien nicht mehr getrennt voneinander betrachtet, sondern in ihrem Wechselspiel analysiert werden.

Medienwechsel im Theater bedeutet demnach nicht, dass ein scheinbar gleicher Inhalt in einer anderen Verpackung präsentiert wird – vielmehr findet ein Formwandel statt, ein Prozess der Veränderung, der künstlerisch verarbeitet wird, was Meyer wie folgt beschreibt:

„Da sich die Medien dadurch unterscheiden, dass sie unterschiedliche Sinne ansprechen, wirken sich Medientransformationen und intermediale Wechselspiele direkt auf die Bedeutungszuweisung aus. Ein Medien-Wechsel gleicht nicht etwa dem Wechsel eines neutralen Gehäuses, in dem ein gleicher Inhalt unterschiedlich unterkommt, sondern jeder Medienwechsel impliziert einen komplexen Transformationsprozess, den Autoren und Künstler als Praxis der Intermedialität kreativ nutzen.“⁵⁴

Chiel Kattenbelt, Professor für Medienvergleich und Intermedialität, konzentriert sich in seinem Beitrag „Multi-, Trans- und Intermedialität: drei unterschiedliche Perspektiven auf die Beziehungen zwischen den Medien“ (2008) auf die eben drei genannten Begriffe der Medialität. Während Multimedialität das gleichzeitige Dasein mehrerer Medien im selben Objekt bezeichnet, bezieht sich die Transmedialität auf den Wandel von einem Medium in ein anderes. Intermedialität wiederum beschreibt die Beziehung und Wechselwirkung zwischen verschiedenen Medien. Kattenbelt weist darauf hin, dass die drei Begriffe nicht unbedingt getrennt voneinander betrachtet werden müssen, sondern vielmehr für drei verschiedene Sichtweisen stehen.⁵⁵

52 Prümm, Karl (1988): *Intermedialität und Multimedialität. Eine Skizze medienwissenschaftlicher Forschungsfelder*, in: Bohn, Rainer; Müller, Eggo und Rupert, Rainer (Hg.): *Ansichten einer künftigen Medienwissenschaft*, Berlin 1988, S. 195-200, hier: S. 199.

53 Meyer, Petra Maria: *Intermedialität des Theaters*, S. 95.

54 Ebd., S. 96.

55 Kattenbelt, Chiel (2008): *Multi-, Trans- und Intermedialität: drei unterschiedliche Perspektiven auf die Beziehungen*

Da der Begriff Intermedialität für diese Arbeit als zutreffend erscheint, soll im Konkreten auf die Erläuterung Kattenbelts eingegangen werden: Trotz der mittlerweile vielfältigen Bedeutungen hinsichtlich dieses Begriffs, betont er die Wichtigkeit, dass damit nicht der Wechsel von einem Medium in ein anderes gemeint ist – wie etwa bei der Transmedialität –, sondern die Wechselwirkung zwischen verschiedenen Medien. Daraus würde sich eine Neuinterpretation und ein neuer Anreiz für die sich beeinflussenden Medien bilden, was medientypische Wahrnehmungstraditionen beseitigen und eine neue Art des Empfindens und Erlebens anbieten würde. Kattenbelt schlussfolgert, dass sich die Intermedialität in diesem Sinne durch ihre Vielfalt, ihren Kontrast und ihre Autonomie, und weniger durch Konformität und Eindeutigkeit auszeichnet.⁵⁶

Für die vorliegende Arbeit betrachte ich die Definition des Begriffs Intermedialität von Petra Maria Meyer am adäquatesten, wonach Medien nicht separat voneinander betrachtet werden, sondern in ihrem Wechselspiel untersucht werden. Es handelt sich also nicht um eine oberflächliche, äußerliche Veränderung der Inhalte, sondern um einen Prozess des Formwandels, der von den KünstlerInnen kreativ genutzt werden kann.⁵⁷

Chiel Kattenbelt merkt außerdem in seinem Beitrag an, dass sich in den heutigen theater- und medienwissenschaftlichen Diskursen immer häufiger eine Hinwendung zum Thema Medienwechsel und Wechselwirkung zwischen Medien findet, anstelle einer separaten Betrachtungsweise der unterschiedlichen Medien und Künste. Den Grund dafür sieht er unter anderem im Kunstsektor, der sich immer mehr zu einer interdisziplinären Kategorie entwickle – vor allem im Theater würden KünstlerInnen aus verschiedenen Kunstbereichen zusammenkommen und auf der Bühne miteinander in Kontakt treten.⁵⁸

Da Theater und neue Medien/Technologien schon lange Zeit eine Verbindung eingehen, können sie auch nicht gegensätzlich voneinander betrachtet werden – diese Ansicht vertritt die Theaterwissenschaftlerin Kati Röttger in ihrem Beitrag „Intermedialität als Bedingung von Theater: Methodische Überlegungen“ (2008) und ergänzt, dass die im Begriff Intermedialität inkludierte Dynamik der medialen Umwandlung, die sich innerhalb und zwischen den Medien abspielt, einen wichtigen Aspekt bei der Untersuchung von

zwischen den Medien, in: Schoenmakers, Henri; Bläske, Stefan; Kirchmann, Kay & Ruchatz, Jens (Hg.): Theater und Medien, Theatre and the Media. Grundlagen – Analysen – Perspektiven. Eine Bestandsaufnahme, Bielefeld 2008, S. 125-132. hier: S. 125f.

56 Vgl. Kattenbelt, Chiel (2008): *Multi-, Trans- und Intermedialität: drei unterschiedliche Perspektiven auf die Beziehungen zwischen den Medien*, S. 129.

57 Vgl. Meyer, Petra Maria: *Intermedialität des Theaters*, S. 94.

58 Vgl. Kattenbelt, Chiel (2008): *Multi-, Trans- und Intermedialität: drei unterschiedliche Perspektiven auf die Beziehungen zwischen den Medien*, S. 125.

Intermedialitätskonzepten bildet.⁵⁹ Röttger bezeichnet die Theateraufführung sogar als ein „intermediales Geschehen“⁶⁰ und zitiert dabei Erika Fischer-Lichtes Definition von Theater, das „[...] als ein Prozess zu verstehen ist, der sich in einem bestimmten Raum in einer bestimmten Zeit mittels der gleichzeitigen Anwesenheit von [...] Akteuren und Zuschauern konstituiert.“⁶¹ Um einen spezifischen Einblick auf die Etablierung digitaler Medien im Theater zu erhalten soll im Folgenden auf dessen Beginn und Entwicklung eingegangen werden.

59 Vgl. Röttger, Kati (2008): *Intermedialität als Bedingung von Theater: Methodische Überlegungen*, in: Schoenmakers, Henri; Bläske, Stefan; Kirchmann, Kay & Ruchatz, Jens (Hg.): *Theater und Medien, Theatre and the Media. Grundlagen – Analysen – Perspektiven. Eine Bestandsaufnahme*, Bielefeld 2008, S. 117-124, hier: S. 117.

60 Ebd., S. 117.

61 Fischer-Lichte, Erika: *Semiotik des Theaters. Das System der theatralischen Zeichen*. Bd. 1. Tübingen 1983, S. 15.

2. Digitale Medien im Theater

Die technischen Innovationen des 19. Jahrhunderts erwiesen sich schon in ihrer Entstehungszeit als eine wesentliche Ergänzung im Theater und modernen Tanz. Das Video – welches in meiner Arbeit einen hohen Stellenwert hat – und andere digitale Technologien wurden später deren Wegbegleiter und beeinflussten mitunter die Ästhetik der Aufführungen. Im Zentrum meines Interesses steht allerdings die digitale Performance.

Mit dem Ausdruck Digital Performance verweist Steve Dixon 2007 auf die Erweiterung einer fortlaufenden Geschichte über die Anpassung und Übernahme digitaler Technologien, um die Performance, ihre visuellen künstlerischen Effekte, emotionalen und sensorischen Auswirkungen und intellektuellen Kräfte zu optimieren.⁶²

Trotz dieser gewinnbringenden Aspekte, die digitale Medien dem Theater bieten, stellt sich die Frage, ob der Einsatz neuester Technologien den kulturellen Wert einer Theateraufführung oder einer Performance beeinflusst. Hinsichtlich dieser Fragestellung kommt es für die Medien- und Theaterwissenschaftlerin Martina Leeker zunächst darauf an, ob dem subjektiven physischen Erlebnis, das zum Beispiel in telematischen Performances⁶³ erzeugt wird, oder dem wirklichen Agieren in realer Zeit eine größere kulturelle Bedeutung zugemessen wird.⁶⁴ Auf die Frage, was den Wert einer Theateraufführung ausmacht und wie sich dieser durch digitale Medien verändern lässt, wird im Analyseteil konkreter eingegangen.

Claudia Rosiny behandelt in ihrem Buch sowohl Themenfelder, wie Tanzfilme oder Videoperformances als auch die zu dieser Zeit neu entstandenen Kunstformen, wie etwa Youtube-Clips und bezieht dabei medienwissenschaftliche und tanzwissenschaftliche Diskurse mit ein. Zusammenfassend betrachtet hält Rosiny fest, dass im Zuge der Einbindung technischer Geräte im Theaterbereich eine Abwendung von linearen Erzählstrukturen und eine Annäherung an eine Ästhetik, die dem filmischen Medium nahe kommt, zu beobachten ist.⁶⁵

62 Vgl. Dixon, Steve: *Digital Performance*, S. 40.

63 Anmerkung zum Begriff Telematische Performance: Die Tanzwissenschaftlerin Kerstin Evert beschreibt ihn als eine Interaktion zwischen „Körper und visuell vermitteltem Bildkörper“, Evert, Kerstin: *DanceLab. Zeitgenössischer Tanz und Neue Technologien*. Würzburg 2003, S. 243.

64 Vgl. Leeker, Martina: *Maschinen, Medien, Performances. Theater an der Schnittstelle zu digitalen Welten*. Berlin 2001, S. 10.

65 Vgl. Rosiny, Claudia: *Tanz Film*, S. 324.

Die Zusammenführung von Theater und elektronisch-digitalen Medien führte nach Leeker im Laufe der Entwicklung immer wieder zu einem Spannungsverhältnis, denn es entstanden sogenannte „Zwischenbereiche“ zwischen Theater, Performance und Medien⁶⁶. Sie hält fest, dass durch die intermedialen Beziehungen neue Kunstformen entstanden – wie etwa die Performancekunst –, die sich weder vollkommen auf Theater noch auf den Medieneinsatz in interaktiven Installationen beschränkten.⁶⁷ Auf diese genannten Spannungen möchte ich vor allem im Kapitel „Die Corona-Krise und digitale Theaterkonzepte“ eingehen.

2.1. Der Beginn der Nutzung von Videoprojektionen

Die zunehmende Anwendung von Medienprojektionen in Theater, Tanz und Performance mithilfe des Einsatzes von Leinwänden und Videomonitoren beobachtet Dixon verstärkt im Zeitraum von 1970 bis Ende des 20. Jahrhunderts. Er erläutert, dass die relativ kostengünstige und einfache Nutzung von Videotechnologien bei vielen KünstlerInnen und Gruppen das Interesse daran weckte, die integrativen Möglichkeiten der visuellen Medien in ihre Werke einzubauen: In dieser Zeit gab es zahlreiche Experimente im Bereich des Theaters, die den Fokus stärker auf visuelle Aspekte legten und damit verbale Aspekte in den Hintergrund rückten – diverse Medientechnologien, wie Film, Video und hoch entwickelte Sound-Geräte wurden zu Kennzeichen des experimentellen Theaters.⁶⁸

Die Bandbreite an Möglichkeiten, Film oder Video mit Theater zu verbinden ist groß. Dixon verweist auf die Theater- und Bildungswissenschaftlerin Phaedra Bell, die drei Kategorien unterscheidet: Zunächst kann Film oder Video sowohl als primäres als auch sekundäres Medium im Theater genutzt werden können – entweder handelt es sich dabei um einen Film, der Performance beinhaltet, oder um eine Theaterraufführung, die Videos verwendet. Zusätzlich erfindet Bell eine dritte Kategorie, nämlich die „dialogic media productions“, in der ein Gleichgewicht zwischen dem Live-Ereignis und aufgezeichnetem Material hergestellt wird und der Film oder das Video eine vermittelnde Funktion auf die Performance hat.⁶⁹

Um das Verhältnis von Film und Theater zu analysieren bezieht sich die Theaterwissenschaftlerin Annemarie Matzke auf Erwin Panofsky und seine beiden in den 1930er Jahren erschienenen Aufsätze „Die ideologischen Vorläufer des Rolls-Royce-

66 Leeker, Martina: *Maschinen, Medien, Performances*, S. 11.

67 Vgl. ebd., S. 11.

68 Vgl. Dixon, Steve: *Digital Performance*, S. 103f.

69 Vgl. Bell, Phaedra: Dialogic Media Production and Inter-media Exchange, in: *Journal of Dramatic Theory and Criticism*, Spring 2000, [online] <https://journals.ku.edu/jdtc/article/view/3337> [29.10.2021].

Kühlers“ und „Stil und Medium im Film“, die 1993 ins Deutsche übersetzt wurden.⁷⁰ Der Kunsthistoriker betrachtete den Film beziehungsweise den Kinosaal als eine optimale Gelegenheit, in der sich das menschliche Auge mit der Kameralinse identifiziert und folglich die ZuschauerInnen und der gezeigte Raum genauso beweglich werden, wie die gezeigten Bilder. An diese überlegene Rolle des Films könne das Theater nie herankommen.⁷¹ Diese Vorrangstellung sieht Matzke für viele Theatertheoretiker der damaligen Zeit als eine Chance zur Entfaltung theatraler Raumerfahrungen. Durch die Verknüpfung von theatralem und filmischem Raum, wie sie zum Beispiel durch Filmprojektionen im Theater erzeugt werden kann, soll das Publikum weg von der passiven und hin zu einer aktiveren Rolle gebracht werden. Die ZuschauerInnen können physisch mobilisiert, inspiriert und vom materiellen Raum losgelöst werden.⁷²

Rosiny bezieht sich in ihrem Unterkapitel „Videoeinsatz im jüngeren Bühnentanz“ auf den Tänzer und Choreographen Alwin Nikolais, der mit seiner Vorliebe für Technik als ein Verfechter der Verknüpfung der Künste gelte, insbesondere von Tanz und visuellen Medien. Nikolais war auch als Komponist, Musiker, Lehrer und Erfinder tätig – er komponierte zum Beispiel die Musik zu seinen choreographischen Arbeiten und entwarf die Sets und Kostüme.⁷³ Aufgrund seines Interesses für andere Disziplinen kombinierte er zum Beispiel ab den 1960er Jahren Bewegung mit technischen Verfahren und wurde daher als Vorreiter digitaler Experimente im Theater gesehen.⁷⁴ Nikolais medial inspirierte Bühnenarbeit könne als optisches Kunstwerk, das aus Bewegung, Licht und Projektion besteht, betrachtet werden. Rosiny betont, dass es sich bei den Arbeiten des Tänzers hauptsächlich um gezielte Lichtprojektionen oder selbst gemalte Dias handelt, welche in die Aufführung integriert wurden. Nikolais setzte jedoch noch keine Videobilder ein, die eine eigene Handlung beinhalteten oder dialogisch mit dem Bühnengeschehen in Kontakt traten.⁷⁵

In diesem Zusammenhang erwähnt Rosiny als eine wichtige Persönlichkeit auch den Choreographen und Tänzer Hans van Manen, der von der Wiener Staatsoper zu den

70 Panofsky, Erwin: *Die ideologischen Vorläufer des Rolls-Royce-Kühlers & Stil und Medium im Film. Mit Beiträgen von Irving Lavin und William S. Heckscher*. Frankfurt: 1993.

71 Vgl. Matzke, Annemarie (2008): *Living in a Box – Zur Medialität räumlicher Anordnungen*, in: Schoenmakers, Henri; Bläske, Stefan; Kirchmann, Kay & Ruchatz, Jens (Hg.): *Theater und Medien, Theatre and the Media. Grundlagen – Analysen – Perspektiven. Eine Bestandsaufnahme*, Bielefeld 2008, S. 381-387, hier: S. 382.

72 Vgl. ebd., S. 382.

73 Vgl. Biographical Sketch of Alwin Nikolais, in: Ohio University. University Libraries, [online] <https://www.ohio.edu/library/collections/archives-special-collections/manuscripts/nikolais-louis/overview/biographical-sketch-nikolais> [21.01.2022].

74 Vgl. Rosiny, Claudia: *Tanz Film*, S. 120f.

75 Vgl. ebd., S. 123.

„bedeutendsten Choreographen unserer Zeit“⁷⁶ gezählt wird. Van Manen interessierte sich sich genauso wie Alwin Nikolais für die technischen Neuheiten und integrierte diese in seine Arbeiten. 1979 fand in Amsterdam die 30-minütige Choreographie *Live* statt, in der eine Solotänzerin, ein Kameramann und Live-Aufnahmen im Mittelpunkt des Geschehens standen. Bei Letzterem handelte es sich um großflächige Projektionen, bei der sich Aufnahme und Bühnendarbietung zur selben Zeit ereigneten, indem sich der Kameramann im Einklang mit der Solotänzerin bewegte und seine Aufnahmen zeitgleich auf einer Großleinwand gezeigt wurden.⁷⁷ Dieses Wechselspiel erzeugt für Rosiny ein medial erschaffenes Spiegelbild: Durch die vergrößerten Aufnahmen des Körpers der Tänzerin konnten deren Expressionen und Gefühle dem Publikum näher präsentiert werden. Die Tänzerin selbst wandte sich nicht an das Publikum, sondern schenkte ihre volle Aufmerksamkeit der Kamera, die gleichsam eine Herausforderung, als auch einen gleichgesinnten Tanzpartner verkörperte.⁷⁸ Ein weiterer medialer Einsatz in diesem Stück fand sich in Form von Videoeinspielungen, die Rosiny als eine „Erweiterung des Raumes“⁷⁹ bezeichnet: Das Publikum wurde im Zuschauerraum ohne Anwesenheit der DarstellerInnen alleine gelassen und mit einer Filmaufnahme konfrontiert, in der die Tänzerin im Duett mit ihrem Tanzpartner im Foyer tanzte. Hier wurde ein weiteres Mal mit herkömmlichen Theaterkonventionen gespielt, indem das Publikum in eine kinoähnliche Atmosphäre gebracht wurde. *Live* wurde als Titel von dem Tänzer bewusst ausgesucht, um die Parallelität von Aufnahme und Wiedergabe zu thematisieren.⁸⁰ Eine ähnliche Situation, in der momentane Bildaufnahmen beinahe zeitgleich und vergrößert auf der Bühne wiedergegeben werden, ist in der analysierten Aufführung *Und die Erde ist doch eine Scheibe* zu beobachten.

Mit dem Aufkommen neuer Videotechniken, wurden diese auch von vielen KünstlerInnen in ihre Performances miteinbezogen, was Rosiny mit der Thematisierung der körperlichen Präsenz verband.⁸¹ Die Medienwissenschaftlerin Barbara Büscher erwähnt in diesem Zusammenhang das Spiel mit der Verdoppelung und dem Weglassen des Körpers⁸², das zum Beispiel in Inszenierungen der Performancekünstlerin Ulrike Rosenbach zu finden ist.

76 Hans van Manen, in: Wiener Staatsoper, [online] <https://www.wiener-staatsoper.at/ensemble-gaeste/detail/artist/1980-van-manen-hans/> [21.01.2021].

77 Vgl. Rosiny, Claudia: *Tanz Film*, S. 127.

78 Vgl. ebd., S. 127f.

79 Ebd., S. 129.

80 Vgl. ebd., S. 129.

81 Vgl. ebd., S. 116.

82 Vgl. Büscher, Barbara: *Theater und elektronische Medien. Intermediale Praktiken in den siebziger und achtziger Jahren – zeitgenössische Fragestellungen für die Theaterwissenschaft*, in: TheaterZeitschrift, Nr. 35, Berlin 1993, S. 30-44, hier: S. 33.

Sie selbst teilt im Online-Artikel „Video-Kunst und Performance-Aktion im Werk von Ulrike Rosenbach“ mit: „Video und Performance waren in den siebziger Jahren zwei unzertrennliche Komponenten in meiner künstlerischen Arbeit.“⁸³ Rosenbach arbeitete unter anderem mit Kameras, Bildschirmen, Videoinstallationen und vollständigen Videoarbeiten. Rosiny betont, dass sich Rosenbach wie andere Performancekünstlerinnen ihrer Zeit – etwa Valie Export, Rebecca Horn oder Carolee Schneemann – mit dem eigenen weiblichen Körper, mit Sinnbildern der Frau oder Reaktionen der Frauenbewegung beschäftigte und diese Themen in ihre Performances integrierte.⁸⁴ Das zur damaligen Zeit übliche Verfahren der Video-Anwendung, das sich auf die „[...] gleichzeitige Aufnahme und Wiedergabe der eigenen Performanceaktion [...]“⁸⁵ konzentrierte, wurde auch von Rosenbach übernommen, was ihr eine totale Kontrolle des eigenen Handelns ermöglichte – dies würde eine mögliche Beeinflussung durch den Kameramann verhindern.⁸⁶ Der Einbezug von visuellen Medien war für Rosenbach unerlässlich, um sich mit dem weiblichen Körper auseinanderzusetzen.⁸⁷ Die Künstlerin selbst beschrieb es als „Selbstkontrolle anstelle von medialer Fremdkontrolle durch einen Mann, die Verweigerung des männlichen Beobachterblicks [...]“.⁸⁸ Die Wirklichkeit und ihre Abbildung fanden, wie bei van Manen, zur gleichen Zeit und im gleichen Raum statt. Weitere Eigenschaften in Rosenbergs Inszenierungen sieht Rosiny im Verstoß mit konventionellen Bühnensituationen, indem Bilder aus auffallenden Perspektiven, zum Beispiel Nahaufnahmen, gemacht wurden. Genau dieser Bruch und die Konfrontation von Mensch und dessen Spiegelbild machte den Reiz dieser Aufführungen aus. Ähnlich wie bei interaktiven Installationen, die im folgenden Kapitel beschrieben werden, wurde auch hier das Publikum, meist unbewusst, in das Bühnengeschehen miteinbezogen, indem es selbst gefilmt wurde und unmittelbar auf dem Bildschirm erschien.⁸⁹

Fix angebrachte Videoleinwände waren allerdings nicht die einzige Methode visuelle Inhalte zu präsentieren. Die Theaterwissenschaftlerin Annemarie Matzke verweist in ihrem Beitrag „Living in a Box – Zur Medialität räumlicher Anordnungen“ (2008) auf andere Formen der Film- oder Videoprojektion, wie etwa Fernsehmonitore. Sie nennt als

83 Rosenbach, Ulrike: *Videokunst und Performanceaktion im Werk von Ulrike Rosenbach*, in: Ulrike Rosenbach. Media Artist, 1998, [online] <https://www.ulrike-rosenbach.de/lebenslauf/texte/videokunst-und-performance-aktion-im-werk-von-ulrike-rosenbach/> [22.01.2022].

84 Vgl. Rosiny, Claudia: *Tanz Film*, S. 116f.

85 Ebd., S. 117.

86 Vgl. ebd., S. 117.

87 Vgl. Rosenbach, Ulrike: *Videokunst und Performanceaktion im Werk von Ulrike Rosenbach*, [29.10.2021].

88 Glüher, Gerhard: *Performance and Body Art*, in: Glüher, Gerhard (Hg.): *Ulrike Rosenbach. Wege zur Medienkunst 1969-2004*, Köln 2005, S. 18-39, hier: S. 24.

89 Vgl. Rosiny, Claudia: *Tanz Film*, S. 117f.

prägendes Beispiel die Inszenierung von *Endstation Amerika* (2000) von Frank Castorf: Der Bühnenbildner Bert Neumann arbeitete mit dem Theaterregisseur mit solch einem Fernsehmonitor, der allerdings für die weiter hinten sitzenden Zuschauer kaum sichtbar war. Grund für das Heranziehen eines Fernsehers war der Vergleich mit dem räumlichen Gedanken im eigenen Zuhause. Matzke betont, dass sich damals in beinahe jedem Haushalt ein Fernseher befand, der die Problematik der Medieneinbeziehung in den Wohnraum mit sich brachte, nämlich als ein Eindringen der Öffentlichkeit in die Privatsphäre.⁹⁰ Das Bühnenbild Neumanns gestaltete sich aus aufgestellten Häusern, die die Grenze zwischen Innen und Außen fixierten, was jedoch durch die Videoübertragungen sofort wieder rückgängig gemacht wurde. Matzke beschreibt dieses Verhältnis als eine wechselseitige Beeinflussung von Raumgestaltung und dem Einsatz neuer Medien.⁹¹

Der Theaterwissenschaftler Patrick Primavesi verweist in seinem Beitrag „Durchquerungen. Brechts Lehrstück als Medien- und Theaterexperiment“ (2008) darauf hin, dass der Einsatz von Kameras oder Leinwänden auf der Bühne an sich nicht ausschlaggebend für das Gesamtergebnis des Kunstwerkes sei, denn er könne sowohl „[...] dekorative wie konzeptionell begründete Funktion haben“⁹². In den folgend analysierten Theateraufführungen wird sichtbar, dass Licht- und Videoprojektionen nicht nur zur Entwicklung der Narration beitragen, sondern ebenso dekorative oder funktionelle Aspekte beinhalten können.

Auch Primavesi betont noch einmal, dass das Vorkommen neuer Medien im Theater keine Erscheinung der heutigen Zeit sei, da der Handel mit Kommunikations- und Unterhaltungsmedien schon in den 1970er und 1980er Jahren kursierte und folglich zu einer Veränderung in der Darsteller-Zuschauer-Situation führte – dazu zählen beispielsweise Spannungen zwischen Distanz und Nähe, Abwesenheit und Interaktion. In diesem Zusammenhang erwähnt der Theaterwissenschaftler die veränderten Wahrnehmungsformen, die durch die Einbeziehung der neuen Technik entstehen würden und die auch im alltäglichen Umgang mit Kommunikationsmedien zu beobachten wären.⁹³

90 Vgl. Matzke, Annemarie (2008): *Living in a Box – Zur Medialität räumlicher Anordnungen*, S. 383.

91 Vgl. ebd., S. 383.

92 Primavesi, Patrick (2008): *Durchquerungen. Brechts Lehrstück als Medien- und Theaterexperiment*, in: Schoenmakers, Henri; Bläske, Stefan; Kirchmann, Kay & Ruchatz, Jens (Hg.): *Theater und Medien, Theatre and the Media. Grundlagen – Analysen – Perspektiven. Eine Bestandsaufnahme*, Bielefeld 2008, S. 357- 370, hier: S. 357.

93 Vgl. ebd., S. 357.

Wie sich eine veränderte Wahrnehmung des Raumes in einer mit digitalen Medien unterstützten Inszenierung äußern kann, wird im Analyseteil näher erörtert.

Der technische Fortschritt sei jedoch nicht der Grund, weshalb laut Primavesi seit Beginn des 20. Jahrhunderts ein „Niedergang des Theaters“⁹⁴ beschworen würde – weder aufgrund der Wettbewerbssituation im Unterhaltungssektor, noch aufgrund der Integration von neuen Medien im Theater.

2.2. Interaktivität durch Installations-Aufführungen

Claudia Rosiny konzentriert sich in ihrem Buch *Tanz Film* unter anderem auf interaktive Aufführungssysteme und Installationen, mit denen im Theaterbereich seit den 1980er Jahren aktiv mittels digitaler Technologien experimentiert wird. Mit neuen speziellen Computerprogrammen und damit verbundener Sensortechnik wurden Installationen aufgebaut, die vom Publikum begangen und dabei individuelle Sinneserfahrungen, beispielsweise durch 3D-Technik, gemacht werden konnten.⁹⁵ In diesem Zusammenhang verweist Rosiny auf die Kunsthistorikerin Söke Dinkla, die feststellt, dass die ZuschauerInnen bei interaktiven Installationen in die Rolle der Darstellenden schlüpfen⁹⁶ und somit in eine aktive, handelnde Position, in der sie bestimmte Situationen hervorrufen oder beeinflussen, um dann den darauf folgenden Effekt auszulösen.⁹⁷

Im Zusammenhang mit den Möglichkeiten der Publikums-Integration erwähnt Rosiny den Medienkünstler Jeffrey Shaw, der 1983 erstmals mit dem Einsatz eines Joysticks das Publikum über die Handlungen der virtuellen DarstellerInnen entscheiden ließ.⁹⁸ Shaw wirkte außerdem an Projekten mit, die das CAVE-System (Cave Automatic Virtual Environment) nutzten – ein Raum, der von mehreren ZuseherInnen gleichzeitig besucht werden konnte und 1992 das erste Mal präsentiert wurde. Rosiny nennt weitere damals neu entwickelte Software-Programme, wie etwa Sensorsysteme, mit denen Bewegungssignale gesteuert und audiovisuell manipuliert werden konnten. Sie stellt außerdem fest, dass sich interaktive Aufführungen aus einer Wechselbeziehung zwischen den Bewegungen der Auftretenden, die mithilfe digitaler Technologien audiovisuelle Inhalte generieren, ergeben.⁹⁹

94 Primavesi, Patrick (2008): *Durchquerungen. Brechts Lehrstück als Medien- und Theaterexperiment*, S. 357.

95 Vgl. Rosiny, Claudia: *Tanz Film*, S. 277f.

96 Vgl. Dinkla, Söke (2002): *Zur Rhetorik und Didaktik des digitalen Tanzes*, in: Dinkla, Söke; Leeker, Martina (Hg.): *Tanz und Technologie. Auf dem Weg zu medialen Inszenierungen. Moving Towards Media Productions*, Berlin 2002, S. 15-29, hier: S. 25.

97 Vgl. Rosiny, Claudia: *Tanz Film*, S. 279.

98 Vgl. Shaw, Jeffrey (2001): *Theater der Zeichen. Con-Figuring the Cave und andere intelligente Bühnen*, in: *tanzdrama*, Nr. 57, Heft 2/2001, S. 20-23.

99 Vgl. Rosiny, Claudia: *Tanz Film*, S. 278.

Trotz der vielen Vorteile der damals aufkommenden fortschreitenden technischen Entwicklung, beobachtet Rosiny hinsichtlich solcher Inszenierungen das Problem, dass der Grundgedanke der Interaktion, meist wegen zu komplizierter technischer Systeme, vom Publikum nicht verstanden wurde.¹⁰⁰ Als Beispiel nennt sie die im Jahre 1965 erstmals aufgeführte Performance *Variations V* des Tänzers und Choreographen Merce Cunningham: Der Künstler arbeitete mit MusikerInnen, Film- und VideoproduzentInnen und TechnikerInnen zusammen und entwickelte ein fächerübergreifendes Zusammenspiel von Tanz, Klang und Bildern, das auf der Grundlage eines Rückkoppelungssystems funktionierte. Es wurden etwa bestimmte akustische Signale durch die Bewegungen der TänzerInnen erzeugt, die dann von den MusikerInnen an elektronischen Geräten manipuliert wurden.¹⁰¹ In diesem Zusammenhang sieht Rosiny genau das Problem, das vielen interaktiven Aufführungen zur damaligen Zeit innewohnte, nämlich dass das Verfahren – in diesem Fall der Tonerzeugung – im Mittelpunkt stand und nicht das Ergebnis selbst. Die Tatsache, dass die technischen Vorgänge vom Tanz gesteuert wurden, führte dazu, dass sich das Publikum während der Aufführung hauptsächlich mit dem Prinzip der Technik auseinandersetzte.¹⁰²

Mittlerweile haben sich Technologie und Bühnenkonzepte so stark weiterentwickelt, dass der Medieneinsatz interaktive Aufführungen ermöglicht, ohne die technischen Vorgänge zu stark in den Vordergrund zu stellen, was in den beiden untersuchten Aufführungen beobachtet werden kann.

Zu den aktuelleren Stücken, die den Zuschauenden zum Mitspieler machen – wenn auch nicht in zu direkter Form – zählt Frank Castorfs *Der Idiot* aus dem Jahre 2003, aufgeführt an der Berliner Volksbühne. Die ZuseherInnen befanden sich in einzelnen Kammern auf einem Stahlgerüst, das sich, abhängig vom Bühnengeschehen, hin und her bewegte. Da der komplette Theaterraum genutzt wurde, löste sich die konventionelle Rolle der Zuschauenden, die im wahrsten Sinne des Wortes in Bewegung gesetzt wurden. Auf der Bühne wurden eine große Zahl an Leinwänden und Monitoren platziert und Häuser aufgebaut, hinter deren Fassaden zumeist gespielt wurde, weshalb nie das ganze Geschehen für das Publikum sichtbar war. Die Projektionsflächen wurden so genutzt, dass die SchauspielerInnen von einem Kamerateam begleitet und deren Handlungen zeitgleich übertragen wurden. Abhängig vom Sitzplatz der Zuschauenden, hatten diese eine ihrer Position entsprechende Sicht auf die Bühnenhandlung. Durch diese nicht komplett

¹⁰⁰Vgl. Rosiny, Claudia: *Tanz Film*, S. 278.

¹⁰¹Vgl. Rosiny, Claudia: *Tanz Film*, S. 279.

¹⁰²Vgl. ebd., S. 280.

überschaubare Perspektive zirkulierte der Blick ständig zwischen den Projektionsflächen und dem realen Bühnengeschehen. Das Publikum sah die Kamera- und Tonleute, die ihnen manchmal die Sicht auf die DarstellerInnen versperrten, bei ihrer Arbeit. So entstand der Eindruck, als würde man hinter die Kulissen eines Filmdrehs blicken, wo das Produzieren von Videobildern gezeigt wurde. Hinzu kommt, dass die ganze Aufführung durch die Vielzahl an Kameras, Häusern mit Fenstern und die Tatsache, dass die SchauspielerInnen nie wussten, von wo aus sie gerade beobachtet wurden, einen panoptischen Charakter und somit den Eindruck eines Totaltheaters erhielt, bei dem das Publikum eine überwachende Funktion übernahm. Frank Castorfs Inszenierung besitzt neben seinem Überwachungs-Charakter noch eine andere Eigenheit, nämlich die des Voyeurismus. Das Publikum wird zum schaulustigen Beobachter, der von seiner Position wie durch ein Fernrohr auf die Bühne guckt. Durch das Öffnen und Schließen von Jalousien beispielsweise werden den ZuschauerInnen immer wieder Blicke beziehungsweise verwehrt und ein Wechsel von Innen und Außen thematisiert. Trotz dieser – auf den ersten Blick – überlegenen Position des Publikums, ist diese keine sehr mächtige, da die verschiedenen Szenen, abhängig vom Sitzplatz, nicht immer zu sehen sind. Die ZuseherInnen sind somit an die gesamte Bühnenkonstruktion und Kameraaufnahmen gebunden und müssen den Blick ständig zwischen Bühnenaktion und Videobild wechseln. Das ergibt einen nur bruchstückhaften, unvollständigen Gesamteinblick in das Stück.¹⁰³ Der Fokus liegt nun nicht mehr ausschließlich bei den Darstellenden und der Bühnenkulisse, womit festgehalten werden kann, dass beim Filmen der Darstellenden auf der Bühne und gleichzeitiger Projektion des Videos auf einer Leinwand der Blick der Zuschauenden kontinuierlich wechselt und sie eine multiperspektivische Sicht erhalten.¹⁰⁴

Live-Videos bilden eine weitere Möglichkeit, das Publikum miteinzubeziehen. Wie diese die Rezeptionshaltung des Publikums verändern können, zeigte zum Beispiel die 60-minütige Installation *The Walking Forest* von der brasilianischen Autorin und Regisseurin Christiane Jatahy – von mir selbst besucht bei den Wiener Festwochen 2018. Es handelte sich um eine partizipative Aufführung, bei der das Publikum einen dunklen Raum betrat und zunächst vier Leinwände, auf denen Interviews mit Menschen, die politisch verfolgt wurden oder unter staatlicher Repression standen, zu sehen waren. Die Videos liefen alle zur gleichen Zeit, sodass die BesucherInnen permanent verschiedenen visuellen und

¹⁰³ Vgl. Matzke, Annemarie (2008): *Living in a Box – Zur Medialität räumlicher Anordnungen*, S. 384f.

¹⁰⁴ Vgl. ebd., S. 303.

akustischen Reizen ausgesetzt waren. Die Schauspielerin Julia Bernat, die die Rolle der Lady Macbeth verkörperte, interagierte permanent, wenn auch unauffällig, mit dem Publikum, indem sie es beispielsweise in eine Tasche mit Blut greifen ließ. Während des ersten Teils der Performance wurde das Publikum – einigen war es bewusst, anderen nicht – gefilmt und im zweiten Teil auf einer großen Videowall wiedergegeben. Ab diesem Moment entstand eine stärkere Bühnen-Publikum-Verbindung, die Theater und Film, Fiktion und Realität vermischte und die BesucherInnen aktiv miteinbezog. Im letzten Teil widmete sich die Schauspielerin den in der Aufführung dargestellten politischen und gesellschaftlichen Problemen und machte die ZuschauerInnen wieder zu AkteurInnen: ein Dialog aus William Shakespeares Werk *MacBeth* wurde vorgetragen, indem eine Figur von Julia Bernat und die andere von einem Besucher gesprochen wurde. Es machte den Anschein, als würden alle Elemente – Publikum, Schauspielerin, technisch Mitwirkende und Videopräsentationen – zu einem Ganzen zusammenschmelzen. Jatahy thematisierte mit dem Spiel aus Wahrheit und Fiktion gesellschaftliche und politische Probleme.

Eine andere Art der Publikums-Miteinbeziehung beschreibt Mona Sarkis in ihrem Werk *Blick, Stimme und (k)ein Körper* (1997) und bemerkt, dass sich interaktive Installationen auf die Verbindung von kinematographischen und theatralischen Komponenten stützen und oft in sogenannten „black boxes“¹⁰⁵ eingerichtet werden. Die Aktionen sind meist variabel oder werden vom Publikum selbst in Form von Kontaktpunkten, wie etwa Joysticks, ausgelöst. Grundsätzlich ist die Basis für ein Programm festgelegt, indem den BesucherInnen die Möglichkeit der Partizipation gegeben wird, um eventuell den weiteren Prozess der Performance voranzutreiben. Sarkis betont, dass die interaktive Installationskunst zwar der intermedialen Theaterarbeit nahe kommt, es sich aber trotzdem um zwei völlig unterschiedliche Kunstbereiche handelt: Die Theateraufführung an sich beruht auf einer gemeinschaftlichen Teilnahme beziehungsweise Rezeption, während eine „black box“ mit technisch geleiteten Aktionen durchaus allein zu begehen ist. Letztere befindet sich eher an Ausstellungsorten im Bereich der bildenden Kunst, als in theaterspezifischen Räumlichkeiten. Trotz der klaren Trennung dieser beiden Kunstfelder sieht Sarkis eine deutliche Verbindung und zwar die Nutzung audiovisueller und animierter Technologien und die Nähe zum Film.¹⁰⁶

¹⁰⁵ Anmerkung zum Begriff „black box“: Sie wurde in den 1960er Jahren populär und beschreibt einen meist quadratischen Performance-Raum mit schwarzen Wänden und einem schlichten Design. Der Innenraum ist dunkel, schallisoliert und besitzt wenig oder gar keine Ausstattung. Durch die Einfachheit des Raumes wird flexibles Handeln und Publikum-Interaktion ermöglicht, <https://www.wisegeek.com/what-is-a-black-box-theater.htm> [30.10.2021].

¹⁰⁶ Vgl. Sarkis, Mona: *Blick, Stimme und (k)ein Körper. Der Einsatz elektronischer Medien im Theater und in interaktiven Installationen*. Stuttgart 1997, S. 17f.

Zusammenfassend kann festgehalten werden, dass Videoinstallationen in Theateraufführungen oder Performances die Rezeptionshaltung des Publikums beeinflussen. Sobald ZuschauerInnen zu AkteurInnen werden, verändert sich die Darsteller-Publikum-Situation. Die Aufführung wird in vielen Fällen zu einer partizipativen künstlerischen Arbeit, die sich aus einer Verflechtung von Film, Theater und Musik zusammensetzt und eine emotionale Wirkung und politische Aufklärung beziehungsweise Veränderungen anstrebt.

3. Zum Verhältnis von Medien und Theater

Der Gebrauch digitaler Medien in unserem täglichen Leben bietet nicht nur einen schnelleren und leichteren Zugang zu diversen Informationen und Unterhaltungsangeboten, sondern beeinflusst auch unser Rezeptionsverhalten und unsere Aufmerksamkeitsspanne: Der Jurist und Autor Volker Kitz berichtet in seinem Artikel „Wie retten wir unsere Konzentration in der digitalen Welt?“ (2021) in der Zeitschrift *Zeit Online* über Reizüberflutungen in einem informationsüberladenen Alltag. Durch die ständig präsenten Informationen im Internet und anderen digitalen Medien würde es zu einer Verminderung der Konzentration und somit zu einer Verminderung der „kollektiven Aufmerksamkeit“¹⁰⁷ kommen.¹⁰⁸ Mit dem Internet hätte sich jedoch auch, so Kitz, das Phänomen entwickelt, Aufmerksamkeit zu geben und zu bekommen – etwa auf Youtube-Kanälen oder dem sozialen Netzwerk „Twitter“ – und so Berühmtheit und Beliebtheit zu erlangen. Der Autor sieht in dieser Aufmerksamkeits-Problematik allerdings einen Vorteil: „[...] es kostet auch Konzentration, die Konzentration der anderen auf sich zu ziehen. Es kann helfen, sich das bewusst zu machen, und eine Entscheidung zu treffen, wie man seine geistigen Ressourcen auf die Bereiche verteilen möchte.“¹⁰⁹ Eine Aufmerksamkeits-Steigerung durch digitale Medien ist somit neben einer Aufmerksamkeit-Verminderung nicht auszuschließen.

Aus der deutschen „Kindermedienstudie 2018“ von sechs Zeitschriftenverlagen geht hervor, dass Kinder einen selbstsicheren Umgang mit digitalen Medien handhaben und ein Gleichgewicht zwischen analogen und digitalen Aktivitäten halten können.¹¹⁰ Da die digitale Welt nicht nur im Alltag angekommen ist, sondern sich auch im Kulturbereich mehr und mehr etabliert, steigt das Bedürfnis nach einer Annäherung von Theater und digitalen Welten. Ein häufig eingesetztes mediales Element ist die Videoleinwand, mit der unter anderem ein abweichendes Verständnis von Raum, Zeit und Körper innerhalb der Performance geschaffen werden kann. Es muss sich nicht ausschließlich um

107 Lorenz-Spreen, Philipp; Mørch Mønsted, Bjarke; Hövel, Philipp; Lehmann Sune: Accelerating dynamics of collective attention, in: nature communications, 15.04.2019, [online] <https://www.nature.com/articles/s41467-019-09311-w.pdf> [31.10.2021].

108 Vgl. Kitz, Volker: Digitale Reizüberflutung. Wie retten wir unsere Konzentration in der digitalen Welt?, in: Zeit Online, 07.10.2021, [online] https://www.zeit.de/digital/internet/2021-10/digitale-reizueberflutung-konzentration-aufmerksamkeitsprobleme-tipps-social-media-internet/komplettansicht?utm_referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.at%2F [31.10.2021].

109 Ebd. [31.10.2021].

110 Vgl. Medienstudie: Kinder wachsen selbstverständlich in die Digitalisierung hinein, in: News4Teachers. Das Bildungsmagazin, 2018, [online] <https://www.news4teachers.de/2018/08/medienstudie-kinder-wachsen-selbstverstaendlich-in-die-digitalisierung-hinein/> [31.10.2021].

Videoprojektionen auf einer Leinwand handeln – auch lichttechnische Effekte auf Screens können zur Erschaffung einer künstlichen Bühnenkulisse und eines veränderten räumlichen Umfeldes beitragen. Dixon bezeichnet die Verwendung von Leinwänden als ein künstlerisches Experimentieren mit Techniken, die einerseits Körper, Zeit und Raum zerlegen und andererseits physische, zeitliche und räumliche Bedeutungen miteinander vereinen.¹¹¹

Neben Videoprojektionen gibt es eine Vielzahl anderer technischer Geräte, die immer häufiger mit Theateraufführungen oder Performances verknüpft werden. In der zweiten Analyse zu *Und die Erde ist doch eine Scheibe* handelt es sich bei dem medialen Element um ein Smartphone, beziehungsweise ein Tablet, welches die Frage nach Illusion und Realität in den Raum wirft und die Auswirkungen der Digitalen Revolution thematisiert.

Anhand der folgenden Inszenierungen werden die dramaturgischen und ästhetischen Auswirkungen, die sich durch den Einsatz digitaler Medien in Tanztheaterstücken manifestieren, diskutiert. Kann die Verwendung bestimmter technischer Geräte einen fördernden dramaturgischen Nutzen aufweisen, indem sie zum Beispiel die Narration unterstützt? Welche zusätzlichen ästhetischen Funktionen kann der Einsatz digitaler Medien bewirken? Relevant erscheinen auch die Auswirkungen auf räumliche Dimensionen, die etwa durch aufgebaute Leinwände, welche als Raumteiler dienen, entstehen. Letztlich soll die Frage der Dominanz thematisiert werden: Wandert der Blick der ZuschauerInnen bei gleichzeitiger Präsenz von Tanz, Musik, Sprache und digitalen Medien automatisch und zuerst auf die technischen Geräte und gerät der Körper dabei in den Hintergrund?

111 Vgl. Dixon, Steve: *Digital Performance*, S. 336.

4. *Radio Freedom* (ANSICHT, Next Liberty & IYSA)

4.1. Konzeption

Bei der multimedialen Live-Radioshow *Radio Freedom* handelt es sich um eine Koproduktion von drei Theatergruppen – ANSICHT¹¹², Next Liberty¹¹³ und IYSA¹¹⁴ –, die am 19. Oktober 2018 im Grazer Kinder- und Jugendtheater Next Liberty uraufgeführt wurde.

Das Stück wurde für Kinder ab zehn Jahren konzipiert und von der simbabwischen Tanzgruppe IYASA auf der Bühne inszeniert. Bei den acht DarstellerInnen handelt es sich um: Theminkosi Dube, Alice Gurure, Lameck Keswa, Cheryl Mabaya, Nkanyezi Ndlovu, Mbongeni Nxumalo, Sithembeni Buhlenkosi Sibanda und Sibonisiwe Sithole.

Eine ebenso wichtige Funktion bei der Umsetzung des Stückes auf der Bühne erfüllte der Regisseur und Autor Flo Staffelmayer, der auch Leiter des Wiener Theaterkollektivs ANSICHT ist:

„ANSICHT ist ein interdisziplinäres Kollektiv, das gesellschaftspolitisches Theater für und mit jungem Publikum mit einer starken emanzipatorischen und interaktiven Herangehensweise durchführt und sein Publikum gerne dazu einlädt, sich mit politischen, gesellschaftskritischen und tiefgreifenden Themen in neuen interaktiven Theaterformaten zu nähern [...].“¹¹⁵

Flo Staffelmayer, der Wirtschaftswissenschaften studiert hat und als Schauspieler tätig war, arbeitet seit 2009 als Dramatiker und Regisseur und erhielt für seine Stücke bereits einige Auszeichnungen.¹¹⁶ *Radio Freedom* ist eines seiner selbst konzipierten Stücke, bei denen er auch für die Inszenierung zuständig war.

Zur Unterstützung meiner Analyse bin ich aktiv an Flo Staffelmayer und weitere Theaterleute herangetreten und habe Interviews mit ihnen geführt. Diese und weitere Ausgangsmaterialien, wie Programmhefte, boten mir für meine Auseinandersetzung intensive Hilfestellungen: Die Materialmappe zu *Radio Freedom*, die mitunter Anregungen für Vor- und Nachbereitungen enthält, wurde mir vom Next Liberty Jugendtheater auf

112 Wer wir sind. Gesellschaftspolitisches Theater mit starker emanzipatorischer und interaktiver Herangehensweise, in: Theateransicht, [online] <https://www.theateransicht.at/team.html> [23.01.2022].

113 Next Liberty, in: Next Liberty Bühnen Graz, [online] <https://nextliberty.buehnen-graz.com/> [23.01.2022].

114 Inkululeko Yabatsha School of Arts (IYASA). Bio, in: Music in Africa, [online] <https://www.musicinafrica.net/directory/inkululeko-yabatsha-school-arts-iyasa> [23.01.2022].

115 Rauchbauer, Christina; Jetschgo, Katharina; Spitzbart, Anna; Weisi, Pia; Stehring, Dagmar: *Radio Freedom. Eine multimediale Live-Radioshow in Kooperation mit ANSICHT und IYASA*. Graz 2018, S. 7.

116 Vgl. Flo Staffelmayer. Autor und Regisseur, in: Next Liberty, [online] <https://nextliberty.buehnen-graz.com/team-mitglied/flo-staffelmayer/> [22.01.2022].

elektronischem Wege übermittelt. Das für meine Analyse unverzichtbare Video zur Aufführung wurde mir von Flo Staffelmayr zur Verfügung gestellt.

In der Inszenierung ist die Bedeutung der Musik ein wichtiger Bestandteil, da sie mit ihrer einheitlichen Sprache für Freiheit und Gerechtigkeit sorgt und damit Menschen verbindet und Gemeinschaft erzeugt. In der umfangreichen Materialmappe zur Vorstellung wird präzise auf die Entstehung der Produktion eingegangen: Das Bühnenwerk *Radio Freedom* wurde vom gleichnamigen politischen Hörfunksender des African National Congress, der in mehreren afrikanischen Staaten zwischen 1963 und 1991 aktiv war und sich für die afrikanische Freiheitsbewegung einsetzte, inspiriert.¹¹⁷ Es wird nach einem Nummer-1-Hit gesucht, mit der Intention, die Meinungsfreiheit des Publikums anzukurbeln und körperliche und seelische Empfindungen zu äußern.¹¹⁸

In zahlreichen Workshops an Schulen in Graz und Bulawayo (Simbabwe) – der Heimat der Theatergruppe IYSA – hat die Crew festgestellt, dass hierzulande reges Unwissen über den Kontinent Afrika, seine Bevölkerung und seine Geschichte herrscht. Zum großen Teil würden Klischees und Vorurteile, die vermehrt durch Medien entstehen, das Bild der Kinder und Jugendlichen beherrschen. *Radio Freedom* bietet die Möglichkeit, die Dinge aus einer anderen Perspektive zu betrachten und möchte Verständnis und Akzeptanz für den anderen schaffen.¹¹⁹ Um solche Klischees und Vorurteile zu beseitigen und das Land Simbabwe „[...] in ein modernes, zeitgenössisches Licht zu rücken“¹²⁰, so der Verfasser des Bühnenwerkes Flo Staffelmayr im persönlichen Interview, setzte er digitale Medien ein: „[I]n Zeiten des Internets wollten wir bewusst auch die Bildebene bedienen und nicht nur auf das Auditive eingehen, wie man es im herkömmlichen Sinnen beim Radio gewohnt ist.“¹²¹

Heinz Wagner berichtet im *Kurier*, dass *Radio Freedom* noch mehr schafft, als nur Geschichts-Vermittlung, denn es baut mit den österreichischen als auch simbabwischen Videoaufnahmen eine Verbindung zwischen den beiden Ländern auf und tauscht dabei Informationen aus.¹²² In der Materialmappe wird darauf hingewiesen, dass der Tanz beziehungsweise Gesang wichtige Elemente der simbabwischen Kultur und außerdem

117 Vgl. Rauchbauer, Christina; Jetschgo, Katharina; Spitzbart, Anna; Weisi, Pia; Stehring, Dagmar: *Radio Freedom. Eine multimediale Live-Radioshow in Kooperation mit ANSICHT und IYASA*, S. 11.

118 Vgl. ebd., S. 5.

119 Vgl. ebd., S. 6.

120 Interview mit Flo Staffelmayr, 04.11.2019.

121 Ebd., 04.11.2019.

122 Vgl. Wagner, Heinz: Von „Imagine“ über „Nelson Mandela“ bis zu „Ubuntu“, in: *Kurier*, 23.10.2018, [online] <https://kurier.at/kiku/von-imagine-ueber-nelson-mandela-bis-zu-ubuntu/400153089> [31.10.2021].

Mittel sind, mit welchen den Zuschauenden der Inhalt, der sich aus einem Tagesprogramm des Hörfunksenders *Radio Freedom* gestaltet, präsentiert wird. Das Publikum ist mittendrin, erlebt live die Entstehung einer Radiosendung im Studio und wird immer wieder von den DarstellerInnen angesprochen und zum Mitmachen animiert, was die Inszenierung in eine partizipative Performance verwandelt.¹²³

Flo Staffelmayer hatte ursprünglich vor, die Produktion auch in Simbabwe aufzuführen, was schließlich nicht umgesetzt werden konnte. In der Recherche-Phase wurden allerdings Workshops in einigen Schulen Bulawayos angeboten, wo Teile der Aufführung gezeigt wurden, das Thema Vorurteile behandelt wurde und Videoaufnahmen entstanden. Dieses Projekt konnte auch an österreichischen Schulen umgesetzt werden – es zeigten sich Ähnlichkeiten hinsichtlich der Reaktionen und Aufnahme der Jugendlichen, allerdings mit kleinen kulturelle Abweichungen.¹²⁴

4.2. Die Technik

Für die gesamte Produktion werden drei mobile Bühnenbildteile – zwei kleinere und ein großer –, sowie ein fix angebrachter Bildschirm im oberen Teil in der Mitte der Bühne verwendet. Je nach Szene oder Situation werden die Elemente verschoben, miteinander kombiniert, beleuchtet oder Videos, Texte, Animationen und Fotos auf die Flächen projiziert. Durch die unterschiedlichen Kombinationen und Verwendungsmöglichkeiten der beweglichen Bühnenelemente entsteht Raum für eine Vielzahl an Möglichkeiten der Bühnenbildgestaltung.



Abb. 1: Zu Beginn der Aufführung werden die drei mobile Bühnenbildteile zusammengestellt, sodass daraus ein überdimensionales Radiogerät entsteht.



123 Vgl. Rauchbauer, Dagmar: *Eine multimediale*

124 Vgl. Interview

125 Vgl. Rauchbauer, Dagmar: *Radio Freedom*.

allein für Videos, Texte und Animationen verwendet wird.

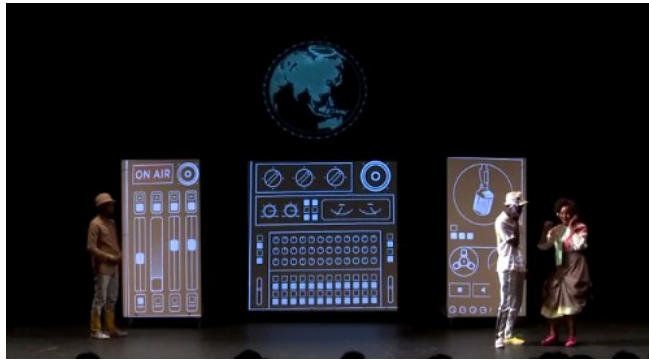


Abb. 3: Die drei mobilen Elemente sind voneinander getrennt – eine von mehreren Möglichkeiten der Bühnenbildgestaltung.

Abgesehen von den zuletzt genannten Projektionen, dienen die beweglichen Bühnenelemente als Quasi-Bedienungsflächen – sozusagen als Touchscreen für die DarstellerInnen: Vor dem Einspielen von Musik wird beispielsweise auf dem graphisch projizierten Radiogerät der „Play-Button“ gedrückt oder die Lautstärke geregelt.

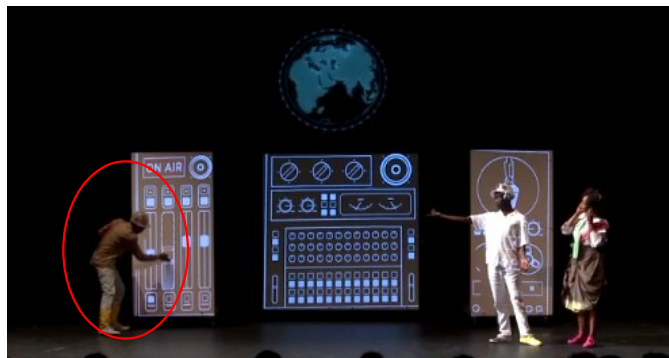


Abb. 4: Der Darsteller schaltet den Sender ein: Eine Off-Stimme stellt den Radiosender *Radio Freedom* und seine Botschaft vor und erklärt die Essenz von Musik für unser Leben.

Neben ihrem Zweck als Projektions- und Bedienungsflächen haben die Bühnenbildteile auch die Funktion der Erschaffung von Sitz- oder Spielflächen, sehr häufig in Begleitung von Instrumenten.

Abb. 5: Die DarstellerInnen sitzen im großen, gewendeten Bühnenbildteil



und musizieren. Auf den anderen Bildschirmen bewegen sich animierte

4.3. „Entmaterialisierung“ des Raumes

Aus den vorherigen Bildern wird sichtbar, dass sich das Bühnenbild in *Radio Freedom* genau genommen aus lediglich vier Bildschirmen zusammensetzt. Es werden keine zusätzlichen Bühnenrequisiten – mit der Ausnahme von Instrumenten – benötigt, um den ZuschauerInnen die Botschaft des Stückes zu vermitteln. Der Raum ist von jeglichen Ausstattungsgegenständen und Bühnen- beziehungsweise Szenenbildern befreit und erzählt mit Tanz, Gesang, Sprache und digitaler Technik seine Geschichte. Durch die Reduktion der Bühnenelemente wird der Fokus gezielt auf die Videos und DarstellerInnen gelenkt. Annemarie Matzke bezieht sich in ihrem Beitrag „Living in a Box – Zur Medialität räumlicher Anordnungen“ auf Erwin Piscator, der diese in den 1920er Jahren innovative Bühnenkonstruktion, die auf Licht- und Filmprojektionen und bewegliche Bühnenelemente reduziert ist, als „Entmaterialisierung“ des Raumes, beziehungsweise als „raumlose“ Bühne bezeichnete.¹²⁵ In der vorliegenden Inszenierung werden die fehlenden Requisiten und Dekorationen von Videobildern und Lichtprojektionen ersetzt, wodurch eine räumliche Neugestaltung des Bühnenraumes entsteht. Claudia Rosiny verweist in diesem Zusammenhang auf Bühnen-Projektionen, durch die sich ein „bewegtes Bühnenbild“¹²⁶ und demzufolge eine neue Form des narrativen Erlebens entwickeln kann, die dem Publikum einen Einblick in eine andere Welt gewährt, ergänzend zum realen Bühnengeschehen.¹²⁷ *Radio Freedom* präsentiert eine Vielzahl audiovisueller Bilder, die nicht nur die Handlung unterstützen, sondern medial neue Orte des Geschehens hinzufügen, wie zum Beispiel bei einer „Live-Einspielung“ aus Simbabwe, bei der eine Schulklasse zu sehen ist und ein Gespräch mit den DarstellerInnen über die – nur teilweise vorhandenen – Kenntnisse der jeweiligen Nationen entsteht.

Abb. 6: Die „Live-Schaltung“ nach Simbabwe eröffnet einen



¹²⁵ Vgl. Matzke, Annemarie: *Living in a Box – Zur Medialität räumlicher Anordnungen*, S. 382, zitiert nach: Piscator, Erwin (1929): *Totaltheater und totales Theater*, in: Hoffmann, Ludwig (Hg.): *Erwin Piscator. Theater Film Politik. Ausgewählte Schriften*, Berlin 1980, S. 439-441, hier: S. 440.

¹²⁶ Rosiny, Claudia: *Tanz Film*, S. 130.

¹²⁷ Vgl. Rosiny, Claudia: *Tanz Film*, S. 130.

neuen Raum im Bühnengeschehen.

Eine weitere vermeintliche Echtzeit-Einspielung findet sich in der Szene, in der eine abgewandelte Märchenszene gespielt und darauf folgend mit einem Musikstück auf eine Tanzszene vorbereitet wird. Alle vier Bildschirme werden aktiv und eine „Live-Schaltung“ nach Simbabwe präsentiert tanzende und singende Menschen, deren Bewegungen und Stimmen mit der Bühnenperformance übereinstimmen.



Abb. 7: Es entsteht eine neue lokale Ebene durch die „Live-Einspielung“ von tanzenden simbabwischen EinwohnerInnen.

Den ZuschauerInnen werden zwei unterschiedliche Räume – der reale und der mediale Raum – präsentiert. Durch die scheinbare Simultanität der Bewegungsformen in Videobild und Bühnenperformance fällt es weniger schwer, die Aufmerksamkeit auf eine Sache zu lenken, da das Gezeigte in beiden Fällen eine gewisse Übereinstimmung vorweist. Die Videos im Hintergrund unterstützen und verstärken die Botschaft, die durch Musik, Gesang und Tanz transportiert wird: den Körper frei zu bewegen, die Gedanken laufen

zu lassen, seine Meinung zu äußern und gegen Ungerechtigkeiten zu kämpfen.¹²⁸

Die Bühnenaktionen in Kombination mit den gezeigten Videobildern verlangen zwar eine zeitweilige Fokussierung, stellen das Publikum jedoch nicht vor eine „besondere Orientierungsleistung“¹²⁹ – Matzke verweist in diesem Zusammenhang auf Frank Castorfs Inszenierung *Der Idiot* (2003), wo die Videos keine Entsprechung mit den szenischen Handlungen in Echtzeit auf der Bühne haben und somit kein zusammenhängendes

¹²⁸ Vgl. Rauchbauer, Christina; Jetschgo, Katharina; Spitzbart, Anna; Weisi, Pia; Stehring, Dagmar: *Radio Freedom. Eine multimediale Live-Radioshow in Kooperation mit ANSICHT und IYASA*, S.5.

¹²⁹ Matzke, Annemarie (2008): *Living in a Box – Zur Medialität räumlicher Anordnungen*, S. 385.

Raumerlebnis entstehen könne.¹³⁰ Die Inszenierung zu *Radio Freedom* bietet hingegen eine Interaktion und inhaltliche Übereinstimmung von Videobild und Performance direkt auf der Bühne, wie es in der letzten Abbildung sichtbar ist. Es verlaufen zwei Aktionen zur gleichen Zeit, zwar räumlich getrennt, aber die digitale Übertragungsmethode ermöglicht eine inhaltliche Zusammenfügung der beiden Geschehnisse. Rosiny beschreibt in ihrem Kapitel „Tanz und digitale Technologien“, dass erst die besondere räumliche Zusammenstellung, nämlich die Verbindung von medienvermitteltem und echtem Raum, zu der gewünschten ästhetischen und narrativen Erweiterung des Stückes führt.¹³¹

Neben den direkten finden auch indirekt zusammenhängende Aktionen und Bilder, die nicht auf den ersten Blick miteinander korrespondieren, statt.

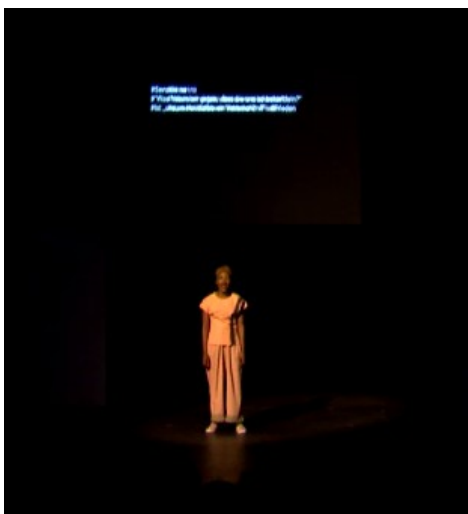


Abb. 8: Textzeilen und „hashtags“ werden mit einer Gesangsdarbietung kombiniert.

Das unmittelbar präsentierte Thema wird durch den Gesang der Darstellerin ausgedrückt und durch den Text auf dem Bildschirm kommentiert und vertieft – es entsteht eine Synthese von akustischer Darbietung und projiziertem Text. Eine Gemeinsamkeit ist zwar auf den ersten Blick nicht erkennbar, kann aber vom Publikum, welches möglicherweise über grundsätzliche geschichtliche Aspekte Afrikas bescheid weiß beziehungsweise im Stück selbst über die Geschichte erfährt, erfasst werden. Flo Staffelmayr verweist im Interview noch einmal auf die Wichtigkeit dieser kommentierten Protestlieder:

„Durch die Kommentare bei den Projektionen wollten wir die real existierenden Protestlieder in einen historischen Kontext rücken, um aufzuzeigen, dass es sich nicht um beliebige Lieder handelt, sondern um Lieder welche die Bevölkerung bei

¹³⁰ Vgl. ebd., S. 385.

¹³¹ Vgl. Rosiny, Claudia: *Tanz Film*, S. 269.

ihrem Kampf gegen Ungerechtigkeit begleitet und unterstützt haben. Weiters wollten wir die für Jugendliche gewohnte Weise der Kommentare im Internet damit aufgreifen.“¹³²

In der bereits erwähnten Kritik von Heinz Wagner beschreibt er die Lieder in *Radio Freedom* als „[...] oft von tiefer Trauer gekennzeichneten [...]“¹³³ Songs. Dabei nennt er einige dieser Lieder: „Senzeni na“, „Woza“, „Amasango“, „Oliver Tambo“, „Nobody wann see us together“ oder „Nelson Mandela“.¹³⁴

Durch die „Entmaterialisierung“ und Digitalisierung des Theaterraumes entstehen gänzlich neue Formen der Darstellung, die keinen orts- und zeitabhängigen Bestimmungen mehr folgen müssen – das veranschaulicht etwa das Beispiel der „Live-Einspielungen“. Durch den Einsatz digitaler Medien kann die Bandbreite an Inszenierungsmöglichkeiten in dieser Aufführung effektiv genutzt werden.

4.4. Aktivierung des Publikums

Die Konzentration auf das Wesentliche kann eine Dynamisierung des Publikums bewirken und im Idealfall zu einer aktiven Teilnahme führen. Neben den eben erwähnten Auswirkungen hat der Entzug diverser Bühnendekorationen und Requisiten einen weiteren Nebeneffekt, nämlich den der Aktivierung des Publikums. Das Verhältnis von Raum und Zuschauenden wird mit Hilfe des Einsatzes von Film- und Videotechnologien neu gestaltet – es kommt zu einem Miteinbezug des Publikums durch das Schaffen komplexer Raumkonstruktionen. Das Weglassen diverser Bühnendekorationen, Objekte und Requisiten schafft Raum für Kreativität und Aktivität bei den Zusehenden. Im letzten Teil der Aufführung animieren mehrere DarstellerInnen während einer Gesangsdarbietung die ZuseherInnen mit einladenden Gesten, sich zu erheben und mitzutanzen. Nicht nur die in Echtzeit tanzenden SchauspielerInnen motivieren die ZuschauerInnen, auch das im Hintergrund sichtbare Video ist entscheidend für die allmählich aufkommende Stimmung:

Abb. 9: Zwei Performerinnen fordern die ZuseherInnen



132 Interview mit Flo Stancin-Mayr, 04.11.2019.

133 Wagner, Heinz: Von „Imagine“ über „Nelson Mandela“ bis zu „Ubuntu“ [31.10.2021].

134 Vgl. ebd. [31.10.2021].

direkt zum Tanzen auf. Die Darstellerin in der Mitte
animiert das restliche Publikum zum Mitmachen.

In dieser Hinsicht lässt sich ein Zusammenhang zu Matzkes Beitrag „Living in a Box – Zur Medialität räumlicher Anordnungen“ erschließen, in dem die Theaterwissenschaftlerin darauf hinweist, dass das Publikum, anders als die FilmzuschauerInnen, lebendig und „selbst physisch in Bewegung gesetzt werden“¹³⁵.

Durch den lebhaften Rhythmus, die tanzende Schulklasse auf der Leinwand und die schwungvollen Bewegungen der SchauspielerInnen ließ sich das Publikum schnell motivieren und tanzte oder klatschte im Takt mit. Gerade die Kombination von Theaterraum und filmischem Raum setzt die Zuschauenden in Bewegung und inspiriert sie zum Mitmachen, was sichtliche Auswirkungen auf die Dramaturgie der Aufführung hat. Rosiny betont, dass lediglich durch die Dynamisierung des Publikums das Werk vervollständigt werden kann: „Erst der Zuschauer vervollständigt im Prozess der aktiven Teilnahme das ‚Kino im Kopf‘ zum subjektiv rezipierten ästhetischen Produkt und wird so zum Mitproduzenten von Kunst.“¹³⁶

Die Fragen, die während der Aufführung an das Publikum gestellt werden und die Aufforderung zur Bewegung sind relativ unkonventionelle Formen einer Theaterinszenierung und bleiben den BesucherInnen somit leichter im Gedächtnis – sie sind somit ein entscheidender Teil der Aufführung. Diese Publikumsinklusion wurde in erster Linie durch den Einsatz des Ensembles und die Verwendung von Videos, die ihren körperlichen und sprachlich-musikalischen Einsatz verstärken, aufgebaut.

4.5. Geschichtsunterricht durch digitale Medien

Ein Anliegen der Mitwirkenden von *Radio Freedom* ist neben der Vermittlung von musikalischen Aspekten vor allem die geschichtliche Botschaft des Stückes. Der Kampf für Freiheit und Gerechtigkeit, der Abbau von Vorurteilen, das Sichtbarmachen von Diskriminierung – diese Themen wurden schon vom damals verbotenen Radiosender *Radio Freedom*, der als „[...] medialer Wegbereiter afrikanischer Freiheitsbewegungen“¹³⁷ und Verbreiter von Nachrichten und politischen Botschaften fungierte.¹³⁸

Die multimediale Inszenierung liefert zum Beispiel einen „Livestream“ nach Simbabwe und sendet historische Rückblicke auf ihr Land. Mit unterschiedlichen Formaten, wie Videos,

¹³⁵ Matzke, Annemarie (2008): *Living in a Box – Zur Medialität räumlicher Anordnungen*, S. 382.

¹³⁶ Rosiny, Claudia: *Tanz Film*, S. 323.

¹³⁷ Rauchbauer, Christina; Jetschgo, Katharina; Spitzbart, Anna; Weisi, Pia; Stehring, Dagmar: *Radio Freedom. Eine multimediale Live-Radioshow in Kooperation mit ANSICHT und IYASA*, S.11.

¹³⁸ Vgl. ebd., S.11.

Audio-Aufnahmen oder Musikstücken werden dem Publikum geschichtliche Hintergründe überliefert. Heinz Wagner spricht im Kurier insbesondere von den „[...] Befreiungskämpfe[n] der afrikanischen Bevölkerung gegen die Unterdrückung, Ausbeutung, Diskriminierung durch die weißen Kolonialmächte“¹³⁹.

Das Kollektiv stellt fest, dass sich Jugendliche gegenüber gewaltbeherrschten und hasserfüllten Systemen oft machtlos fühlen und denken, nichts dagegen tun zu können.¹⁴⁰ Es gibt jedoch immer Menschen, die sich gegen Ungerechtigkeiten und für Frieden und Gleichheit einsetzen – sie zu finden würde sich ohne das kommunikative Potenzial der digitalen Medien schwieriger gestalten. In der heutigen digitalen Welt gibt es ein breites Spektrum an Möglichkeiten, Kontakte zu finden und sich untereinander zu vernetzen. Was früher Aufgabe des Radios war, nämlich Informationen in die Welt oder zumindest ins eigene Land zu übertragen und für Aufklärung zu sorgen, erledigen heute die digitalen Medien. Themenspezifische Fotos, Artikel und Videos überströmen das Netz, insbesondere soziale Plattformen. In *Radio Freedom* sind es vor allem Videos und einzelne Audioaufnahmen, die versuchen, die jungen Menschen über die Geschichte der Anti-Apartheid-Bewegung in südafrikanischen Ländern zu informieren und herrschende Vorurteile und Stereotype anzusprechen. Tanz, Rhythmus und Gesang werden dem Publikum sowohl körperlich, als auch multimedial auf der Bühne näher gebracht, da sie ein wichtiges Element der Kultur im Süden Afrikas bilden.¹⁴¹

4.6. Die Dominanz des Mediums

Digitale Medien in Theaterstücke einzubauen schließt das Risiko mit ein, den Fokus auf andere Elemente als die Aufführung selbst zu lenken, wodurch konventionelle Bestandteile einer Inszenierung, wie DarstellerInnen oder Bühnenrequisiten, in den Hintergrund treten könnten. Ist die Gefahr einer Dominanz-Bildung in der vorliegenden Aufführung gegeben? Eine der Hauptfunktionen des Bühnenwerkes *Radio Freedom* ist es, durch stimmungsgewaltigen Musikeinsatz und ekstatischen Tanz das Publikum mitzureißen und gleichzeitig auf vergangene und bestehende Ungerechtigkeiten und Konflikte im südlichen Afrika, insbesondere Simbabwe aufmerksam zu machen. Die eindrucksvolle Performance auf der Bühne, geprägt durch energiegeladene, körperlich anspruchsvolle und exzentrische Bewegungen, schließt meines Erachtens eine völlige Dominanz der in der Aufführung eingesetzten Medien aus. Die auf die Bühnenbildteile projizierten Videos, Texte

¹³⁹ Wagner, Heinz: Von „Imagine“ über „Nelson Mandela“ bis zu „Ubuntu“ [31.10.2021].

¹⁴⁰ Vgl. Rauchbauer, Christina; Jetschgo, Katharina; Spitzbart, Anna; Weisi, Pia; Stehring, Dagmar: *Radio Freedom. Eine multimediale Live-Radioshow in Kooperation mit ANSICHT und IYASA*, S.6.

¹⁴¹ Vgl. ebd., S. 6.

und Bilder sind zwar stets präsent, werden aber nicht als Hauptakteure vorgeführt, da Tanz und Gesang eine ebenso wesentliche Funktion erfüllen. Vereinzelt finden Momente statt, in denen die Projektionen alle Blicke auf sich ziehen und die menschliche Performance allem Anschein nach überlagern, wie etwa in jener Szene, in der plötzlich auf einem Videobild ein animierter Wurm, der den gesuchten „Ohrwurm“ symbolisieren soll, aus einem Ohr kriecht.



Abb. 10: Der Fokus richtet sich auf den plötzlich erscheinenden „Ohrwurm“ und somit auf das digitale Medium.

Trotz der zeitweilig scheinbaren Überlegenheit der digitalen Medien agieren diese nicht autark, ohne Rücksicht auf andere Aufführungselemente zu nehmen. Vielmehr kommt es zu einer Symbiose von digitalen Medien und DarstellerInnen, in der inhaltliche und ästhetische Aspekte aufeinander abgestimmt werden. Um solch einem harmonischen Zusammenspiel gerecht zu werden, bedarf es eines darauf konzipierten Drehbuches und einer darauf abgestimmten Regiearbeit.

Eine ausgewogene Beziehung zwischen der menschlichen Performance und dem Medieneinsatz entsteht nur dann, wenn die ZuseherInnen durch das gesamte Bühnenbild-Angebot nicht überfordert werden. Beim alltäglichen und vor allem übermäßigen Gebrauch digitaler Geräte ergibt sich ein Risiko eines erhöhten Stress-Levels und einer Verringerung der Konzentrationsfähigkeit. Während des Rezipierens der Aufführung *Radio Freedom* ist die Gefahr einer medialen Überforderung unwahrscheinlich, da der Medieneinsatz gezielt erfolgt und zusätzliche Bühnenausstattung, die den Raum möglicherweise überlasten würde, in sehr geringem Maße vorhanden ist. Stattdessen fördert der systematische Einsatz digitaler Medien in der vorliegenden Inszenierung die Aufmerksamkeit des Publikums und verwandelt passive ZuseherInnen in aktive.

4.7. Resümee

Als ein an die gegenwärtige Zeit angepasstes Tanztheaterstück spricht *Radio Freedom* nicht nur die Welt der Kinder und Jugendlichen an, sondern ein breites Publikum, das sich mit geschichtlichen Themen und kunst- und kulturspezifischen Angeboten auseinandersetzen möchte. Das digitale Zeitalter verbindet uns auf der ganzen Welt, bereichert uns mit einer Fülle an Informationen, Bildern, Videos und vielem mehr. Die Konsumation diverser Inhalte kann bei nicht sachkundiger Nutzung digitaler Medien negative Konsequenzen nach sich ziehen. Wird die digitale Technik hingegen überlegt und zielgerichtet eingesetzt, kann sie sich unterstützend und bereichernd auswirken, was in der vorliegenden untersuchten Aufführung sichtbar wird: Zum einen bilden die digitalen Medien eine Möglichkeit der Informationsbeschaffung – in diesem Fall zur Verbreitung geschichtlicher und aktueller Themen – und zum anderen dienen sie stilistischen Zwecken, die sämtliche Requisiten und Utensilien ersetzen und die Bühne als progressiven, technisierten Raum erscheinen lassen. Flo Staffelmayr selbst gibt im Interview an, dass die digitalen Medien für die Inszenierung in vielerlei Hinsicht nützlich waren: „Die Projektionen haben sowohl den Inhalt unterstützt, als auch wurden sie als stilistisches Mittel eingesetzt. Je nach verwendetem Bildmaterial haben sie entweder die Radiowelt, die zeitgeschichtliche Relevanz, die Humorebene oder die Ästhetik unterstützt.“¹⁴²

Dramaturgische Auswirkungen:

In diesem Zusammenhang soll auf die zu Beginn gestellte Frage der dramaturgischen Auswirkungen durch digitale Medien im Theater eingegangen werden: Der Begriff Dramaturgie bezieht sich in dieser Arbeit auf Kottes Definition: Sie meint die Auseinandersetzung damit, „[...] was in welcher Struktur zu welchem Zweck dargestellt werden kann“¹⁴³ und versucht das inhaltlich-strukturelle Wesen eines Theaters zu erfassen. Die Dramaturgie beschäftigt sich mit der Wirkung von Aufführungen anhand deren Abläufen, Strukturen und Effekte und dient der Realisierung szenischer Darstellungsmöglichkeiten.¹⁴⁴ In Anbetracht der untersuchten Aufführung *Radio Freedom* gäbe es mehrere Möglichkeiten, die Thematiken der Aufführung auf der Bühne zu inszenieren. Die Verwendung digitaler Medien in der Aufführung lässt die Themen in einem zeitgemäßen Licht erscheinen und fördert so die Nähe und Verbindung zum Publikum. Ziel

¹⁴² Interview mit Flo Staffelmayr, 04.11.2019.

¹⁴³ Kotte, Andreas: *Theaterwissenschaft. Eine Einführung*, S. 203.

¹⁴⁴ Vgl. ebd., S. 207.

ist es, den ZuschauerInnen die Bevölkerung Simbabwe und deren Kultur aus einer realistischen und aktuellen Perspektive vorzustellen und vorhandenes Schubladendenken zu beseitigen. Die spezifisch ausgesuchten audiovisuellen Bilder unterstützen die Handlung, indem sie beispielsweise „Live-Einspielungen“ zeigen, die Informationen über die simbabwische Nation übermitteln. Diese Videos verstärken, gemeinsam mit Musik, Gesang und Tanz, den Grundgedanken der Inszenierung: offener Gedankenaustausch, Bewegungslust, freie Meinungsäußerung und der Kampf gegen Ungerechtigkeiten. Durch die digitale Technik wird es dem Produktionsteam möglich, Videobild und Echtzeit-Performance in Interaktion treten zu lassen und zu einem inhaltlichen Ganzen zu vereinen. Gerade die Kombination von medienüberlieferter und realer Performance intensiviert den narrativen Gedanken von *Radio Freedom*.

Ästhetik:

In Hinblick auf ästhetische Dimensionen enthält die Inszenierung viele Optionen, das Bühnenbild mithilfe digitaler Geräte zu gestalten und zu verändern. Zunächst soll auf den Begriff der Ästhetik eingegangen werden: Der ästhetische Diskurs in der Theatertheorie begann bereits ab Ende des 18. Jahrhunderts mit der Entwicklung drei unterschiedlicher Sichtweisen, die mit den deutschen Philosophen Georg Wilhelm Friedrich Hegel, Immanuel Kant und Arthur Schopenhauer in Verbindung gebracht werden.¹⁴⁵ Für Hegel war die Theaterkunst abhängig vom Dichter, der im Vordergrund stand, weshalb Theater für den Philosophen eine Darbietung von Poesie darstellte. Immanuel Kant betrachtete die Vermischung der Künste – die sprachliche, die bildende und die der Empfindungen – als das eigentliche Theatermerkmal und Schopenhauer sah im Theater schließlich ein Ebenbild der Natur, des Lebens.¹⁴⁶ Eine aktuellere These des 20. Jahrhunderts stammt vom Germanisten Karl Heinz Bohrer, der sich mit seiner ästhetischen Theorie an das Momentane, das Ereignishafte, an das nicht rational Erschließbare wendet. Das Sichtbarwerden von Vorgängen wäre demnach eine Grundvoraussetzung für das Theater und das Erscheinen digitaler Bilder eine Bedingung für Computersimulationen.¹⁴⁷

Diese „Ereignishaftigkeit“¹⁴⁸ – so bezeichnet Kotte das Plötzliche in der Theaterwissenschaft – kann auch in der Tanztheaterproduktion *Radio Freedom* beobachtet werden, wo Körperbewegungen und digitale Bilder momentan und plötzlich

¹⁴⁵ Vgl. ebd., S. 128.

¹⁴⁶ Vgl. Kotte, Andreas: *Theaterwissenschaft. Eine Einführung*, S. 131.

¹⁴⁷ Vgl. ebd., S. 133f.

¹⁴⁸ Ebd., S. 133.

erscheinen. Die Form der Inszenierung verwandelt den Raum in einen zukunftsweisenden und modernisierten, da die szenischen Vorgänge durch die Kombination aus Schauspielkunst und digitaler Technik sichtbar gemacht werden. Die Leinwände in Form von Bühnenbildteilen werden nicht nur für eingespielte Videosequenzen gebraucht, vielmehr bieten sie Möglichkeiten für unterschiedliche Präsentationsformen: Sprachaufnahmen für den auf dem Bildschirm projizierten Radio, (Lieder)Texte, Kommentare, Schlagwörter, Videoaufnahmen aus Simbabwe, (vorproduzierte) Live-Einspielungen und Animationsvideos sind einige der Darstellungen, die die Weitläufigkeit des digitalen Medieneinsatzes präsentieren.

Die auf der Bühne eingesetzten digitalen Medien unterstützen die Ästhetik der Inszenierung, da sie mitunter zu einem stilistischen Zweck eingesetzt werden. Um das Bühnenbild dem der Zielgruppe entsprechenden Lebensweise anzupassen, plante der Regisseur mithilfe technischer Geräte und Programme eine zeitgemäße Gestaltung ein. Der Bühnenraum wirkt durch seine medial gestaltete Umgebung, die mit Bühnenbildteilen, Animationen, Bildern und Videos ausgestattet ist, wie ein Spiegelbild des heutigen digitalen Lebens. Wenn beispielsweise mehrere Bilder zur gleichen Zeit abgebildet werden und diese in kurzen Zeitintervallen wechseln, erinnert das an die Bilderflut und den Überschuss an visuellen Reizen im digitalen Netz:



Abb. 11.: Auf der Bühne befinden sich vier Bildschirme mit unterschiedlichen Abbildungen, die nach einigen Sekunden wechseln und somit ein höheres Maß an Aufmerksamkeit erfordern.

Die ästhetische Gestaltung der Inszenierung kreiert ein Bild, das unser gegenwärtiges Leben widerspiegelt und dem Blick des jungen Publikums vertraut ist. Da es sich um eine

Tanztheateraufführung vorrangig für Kinder und Jugendliche handelt und diese Zielgruppe eine hohe Affinität zu digitalen Medien aufweist¹⁴⁹, ist ein zeitgemäßer Aufbau des Bühnenbildes von Vorteil – vor allem dann, wenn die technische Verfügbarkeit zu einer qualitativen Steigerung der Inszenierung im Hinblick auf Narration und Ästhetik führt.

Dass die fortschreitende Digitalisierung in der Gesellschaft nicht immer unkritisch betrachtet wird, thematisiert Nicole Candrian in ihrer Masterthesis *Die digitale Transformation in einer jahrhundertealten Branche. Theater St. Gallen 2.0* (2015). Sie beschäftigt sich mit der „[...] Angst vor den neuen Medien [...]“¹⁵⁰ im Theater, insbesondere des Theater St. Gallen und damit, wie eine zukünftige Verbesserung der Situation aussehen könnte. Candrian vergleicht das Schweizer Theater mit dem deutschen und vermerkt, dass dort das Publikum bereits mittels digitalen Geräten zum Mitmachen animiert wird oder in Online-Aufführungen selbst zum Regisseur werden kann.¹⁵¹ Hinsichtlich der konservativen Haltung des Schweizer Theaters stellt sie die Frage: „Passen die digitalen Medien nicht in eine Welt, in der der Mensch im Mittelpunkt steht?“¹⁵² Als ältestes Medium der darstellenden Kunst haftet etwas Einzigartiges am Theater, nämlich die Kopräsenz von DarstellerInnen und ZuseherInnen in einem Raum. Digitales Theater kann – muss sich aber nicht – von den konventionellen Regeln des Theaters und somit von der körperlichen Präsenz und der Raum-Zeit-Struktur lösen. So wird der Unterschied zum Theater mit konventioneller Bühnenkulisse zwar ersichtlich, führt aber nicht automatisch zu einer Qualitätsminderung. Die Aufführung *Radio Freedom* bietet zeitgemäße, digitale Darstellungsformen an und lässt sich durch keine klassischen Theaterkonventionen einschränken – dennoch bleibt das erwähnte Merkmal des Theaters als Ort der Begegnung real anwesender Menschen erhalten. Zu diesem Thema hat auch der Verfasser des Bühnenwerkes Flo Staffelmayr eine klare Meinung: „Ich denke, dass die Stärke des Theaters in der Unmittelbarkeit liegt und bleiben wird. Dennoch beeinflussen die technischen Möglichkeiten die Theaterwelt und die Ästhetik, vor allem wenn man das junge Publikum mit seinen Sehgewohnheiten ansprechen will.“¹⁵³

So wie viele andere Kunst- und Kulturformen muss sich auch das Theater weiterentwickeln, um das Publikum – vor allem das jüngere – von seiner Besonderheit zu

149 Aus der *Kindermedienstudie 2018* ging hervor, dass bereits 71 Prozent der 13-Jährigen mehrmals wöchentlich auf dem Tablet, Smartphone oder Computer spielen und dass 92 Prozent der 13-Jährigen bereits ein eigenes Smartphone besitzen, <https://www.news4teachers.de/2018/08/medienstudie-kinder-wachsen-selbstverstaendlich-in-die-digitalisierung-hinein/> [01.11.2021].

150 Candrian, Nicole: *Die digitale Transformation in einer jahrhundertealten Branche. Theater St. Gallen 2.0*, in: Nappo, Manuel P. (Hg.): *Center for Digital Business. Yea(h)rBook 2015*, Zürich 2016, S. 2-6, hier: S. 3.

151 Vgl. ebd., S. 3.

152 Ebd., S. 4.

153 Interview mit Flo Staffelmayr, 04.11.2019.

überzeugen, ohne dabei die neuesten technischen Erfindungen ins Zentrum zu rücken. Candrian betrachtet es als unerlässlich, die neuen Medien ins Theater zu integrieren:

„Ignorieren geht nicht, also muss man sich die diversen Plattformen zunutze machen. Hierbei gilt, was sich etabliert hat, sollte nicht komplett geändert werden. Weniger ist mehr, aber dafür die wenigen Kommunikationsmittel regelmäßig und geschickt miteinander verknüpft einsetzen [...]“¹⁵⁴.

Die neuen Medien müssen der Gesellschaft Möglichkeiten bieten, Beziehungen aufzubauen und zu erhalten: Wie in der Materialmappe zu *Radio Freedom* festgehalten wird, verbindet das digitale Zeitalter die Menschen global, indem sie zum Beispiel miteinander schreiben, sich informieren oder videotelefonieren.¹⁵⁵ Die Aufführung bietet durch den Einsatz digitaler Medien die Gelegenheit der Konfrontation mit anderen Menschen an anderen Orten und nutzt so die Vorteile der neuen Technik, um zu kommunizieren und um sich an das junge Publikum und dessen Sehgewohnheiten zu orientieren.

Räumliche Dimensionen:

Neben ästhetischen Aspekten sind auch Auswirkungen auf räumliche Dimensionen zu erkennen: In *Radio Freedom* kommt es durch die spezielle Art der Präsentation von audiovisuellen Bildern zu räumlichen Transformationen, die wiederum die Handlung unterstützen, wie zum Beispiel durch mobile Bildschirme, die als Raumteiler eingesetzt oder als Sitzflächen benutzt werden. Neben der Veränderung räumlicher Anordnungen werden dem Publikum neue Orte des Geschehens, wie etwa „Live-Einspielungen“ aus Simbabwe, präsentiert. Der narrative Ort wird durch einen auf virtueller Ebene vorgeführten Raum erweitert, der das Auge der Zusehenden auf die Probe stellt, da es zwischen Echtzeit-Performance auf der Bühne und digitaler Projektion wechseln muss. Außerdem wurde der Raum in *Radio Freedom* von jeglichen Bühnenrequisiten – mit Ausnahme der Instrumente – befreit, also „entmaterialisiert“ und durch digitale Bilder ersetzt. Diese Form der Neugestaltung des Bühnenraumes bezeichnete Erwin Piscator auch als „raumlose“ Bühne, die eine erweiterte Form des narrativen Erlebens ermöglicht und dem Publikum neben dem realen Bühnengeschehen eine andere Welt eröffnet.¹⁵⁶

¹⁵⁴ Candrian, Nicole: *Die digitale Transformation in einer jahrhundertealten Branche. Theater St. Gallen 2.0*, S. 6.

¹⁵⁵ Vgl. Rauchbauer, Christina; Jetschgo, Katharina; Spitzbart, Anna; Weisi, Pia; Stehring, Dagmar: *Radio Freedom. Eine multimediale Live-Radioshow in Kooperation mit ANSICHT und IYASA*, S. 6.

¹⁵⁶ Vgl. Piscator, Erwin (1929): *Totaltheater und totales Theater*, S. 440, zitiert nach: Matzke, Annemarie (2008): *Living in a Box – Zur Medialität räumlicher Anordnungen*, S. 382.

Der Mensch im Mittelpunkt:

Schließlich stellt sich die Frage, ob ein großzügiger Einsatz digitaler Medien die Bedeutung menschlicher Figuren auf der Bühne in den Hintergrund drängen kann.

Die Überlegung hinsichtlich dieser Befürchtung ergibt sich aus den Beobachtungen, dass bei gleichzeitiger Präsenz von menschlicher Bühnenperformance und digitalen Medien der Blick der ZuschauerInnen vorerst zu den digitalen Bildern wandert. Daniela A.M. Schulz bezieht sich auf *F@ust 3.0*, wenn sie von einer „[...] möglichen Fokussierung der Zuschauer auf die überdimensionale Leinwand [...]“¹⁵⁷ spricht und ergänzt, dass damit die traditionelle Weise des Theater-Rezipierens hinterfragt werden muss.¹⁵⁸

In der Inszenierung zu *Radio Freedom* richtet sich die Aufmerksamkeit durch die Vielzahl audiovisueller Bilder zunächst auf diese. Mit einem gezielten Medieneinsatz entsteht jedoch ein ausgewogenes Verhältnis zwischen Präsenz der Medien und Darstellenden. Dass die menschlichen Figuren von großer Bedeutung sind, wird spätestens dann sichtbar, wenn einige PerformerInnen das Publikum zum Aufstehen und Mittanzen animieren. Die Videos mit den tanzenden Kindern im Klassenraum wirken ähnlich aktivierend, der ausschlaggebende Impuls kommt jedoch von den TänzerInnen auf der Bühne. Ähnlich beschreibt Schulz die Wichtigkeit des Körpers in der Aufführung *F@ust 3.0*, in der das virtuelle, übergroße Videobild eine ausschlaggebende Komponente bildet. Trotzdem würde das Wesentliche des Theaters – der Körper und die wahrhaftige Gegenwart der Schauspielenden auf der Bühne – nicht von überpräsenten Bildern unterdrückt werden.¹⁵⁹

Auf die Frage, ob die Inklusion digitaler Medien im Theater zukünftig mehr Verbreitung finden würde, antwortet der Regisseur von *Radio Freedom* Flo Staffelmayer im persönlichen Interview, dass er die Stärke des Theaters in der Unmittelbarkeit sähe – dennoch würde das Digitale aufgrund der Sehgewohnheiten der neuen Generation immer bedeutsamer.¹⁶⁰

In digital aufwendig produzierten, gut durchdachten Inszenierungen wird die Wichtigkeit der DarstellerInnen nicht untergraben, vielmehr unterstützt die Technologie die intendierten Geschichten und Themen auf spielerische Art. Wie der Theaterwissenschaftler Wolf-Dieter Ernst in seinem Beitrag „Schauspiel durch Medien. Die

157 Schulz, Daniela A.M.: *Körper Grenzen Räume. Die katalanische Theatergruppe „La Fura dels Baus“ und ihre Performances*, S. 173.

158 Vgl. ebd., S. 173.

159 Vgl. Schulz, Daniela A.M.: *Körper Grenzen Räume. Die katalanische Theatergruppe „La Fura dels Baus“ und ihre Performances*, S. 171.

160 Vgl. Interview mit Flo Staffelmayer, 04.11.2019.

verdeckte Funktion der Techne bei Konstantin Stanislawski und Alexander Moissi“ (2008) festhält, werden die SchauspielerInnen in den konventionellen Theatern in immer höherem Maße von Medientechnologien begleitet, wobei zwei unterschiedliche Arten des Mediengebrauchs resultieren: der Einsatz als dramaturgisches Mittel, um die Narration zu unterstützen und Spannungssituationen zu schaffen und der Einsatz als rhetorische Methode, um sich selbst als scheinbaren Darstellenden hervorzuheben, wobei hier nicht nur technische Funktionen, sondern auch kunstorientierte Prozesse gemeint sind.¹⁶¹ In Bezug auf die analysierte Aufführung lässt sich das Medium als rhetorische Technik beobachten, wenn der überdimensionale Radio, der aus zusammengestellten Bühnenbildteilen besteht, zum Publikum spricht beziehungsweise geschichtliche Auskünfte über die afrikanische Apartheid verkündet. Der Radio fungiert als Quasi-Darsteller und übernimmt für einen Moment die Aufgaben der Figuren, wobei nicht der technische Effekt an sich im Vordergrund steht, sondern ein dadurch erschaffenes medial produziertes Schauspiel im Sinne einer künstlerischen Praktik.

5. Und die Erde ist doch eine Scheibe (kollektiv kunststoff)

5.1. Konzeption

Und die Erde ist doch eine Scheibe ist eine Performance für Kinder ab acht Jahre, die von der Künstlerinnengruppe kollektiv kunststoff konzipiert und im April 2018 im Theaterhaus Dschungel Wien uraufgeführt wurde. Das Kollektiv setzt sich aus den vier Künstlerinnen Christina Aksoy, Waltraud Brauner, Rafaela Gras und Stefanie Sternig zusammen. Sie selbst beschreiben ihr Kunstschaffen auf ihrer eigenen Webseite folgendermaßen:

„Das kollektiv kunststoff demonstriert auf unterschiedlichen Wegen die offene Form der zeitgenössischen Kunst. Es versucht dabei nicht nur Bewusstsein zu schaffen und zum Nachdenken anzuregen, sondern auch immer an gesellschaftspolitisch relevanten Themen anzuknüpfen. Die künstlerische Herangehensweise beschreibt sich als konzeptionell, intuitiv, interdisziplinär, entgegen dem Strom, prozessorientiert, mutig.“¹⁶²

¹⁶¹ Vgl. Ernst, Wolf-Dieter (2008): *Schauspiel durch Medien. Die verdeckte Funktion der Techne bei Konstantin Stanislawski und Alexander Moissi*, in: Schoenmakers, Henri; Bläske, Stefan; Kirchmann, Kay & Ruchatz, Jens (Hg.): *Theater und Medien, Theatre and the Media. Grundlagen – Analysen – Perspektiven. Eine Bestandsaufnahme*, Bielefeld 2008, S. 293-302, hier: S. 293.

¹⁶² kunststoff, in: kunststoff, [online] <https://www.kollektivkunststoff.com/> [23.01.2022].

Auch für die Analyse dieser Aufführung bin ich aktiv an einige Beteiligte herangetreten und habe Interviews mit kollektiv kunststoff und nita. geführt. Ebenso hilfreich für meine Auseinandersetzung mit der Inszenierung war mir das *Begleitmaterial zur Vorstellung*, das auf der Dschungel Wien-Webseite heruntergeladen werden kann. In diesem sind unter anderem Aufführungstermine, der Inhalt des Stückes, die Vorstellung des Teams und Impulse zur Vor- und Nachbereitung zu finden. Es wird zum Beispiel das Angebot eines Workshops beschrieben, der als Nachbereitung für Schulklassen in Anspruch genommen werden kann: Hier wird etwa mit Bewegungsspielen die Konzentration auf das reale Leben geübt, ein Foto von einem Kind auf einem Display dargestellt und von den anderen Kindern mit den typischen Smartphone-Fingerbewegungen verarbeitet oder Behauptungen aufgestellt, denen man nach eigenem Ermessen folgen kann oder nicht. Außerdem kann die Frage gestellt werden, wie die Welt in 100 Jahren aussehen könnte und welche Erfindungen noch auf uns warten könnten.¹⁶³

Eine wichtige Rolle in der Entwicklungsphase spielte die Grafikdesignerin Anita Brunbauer, die auch unter dem Künstlernamen nita.¹⁶⁴ bekannt ist. Das Ziel ihrer Arbeit ist, nach eigenen Angaben auf ihrer Webseite, das Gestalten auf diversen Oberflächen, ohne dabei oberflächlich zu werden. Deutlich sichtbar bei der Betrachtung ihrer Designs ist der Fokus auf Blumen.¹⁶⁵ Im persönlichen Interview mit nita. beschreibt sie, wie alles begann:

„Das Projekt startete damals für mich im Oktober 2017. Die Premiere und die erste Spielserie fand im April 2018 im Dschungel Wien statt. Ich wurde damals innerhalb der Konzipierungsphase als Visualistin in ein bestehendes Team miteinbezogen. Die Basis und das Konzept für das Stück war seitens kollektiv kunststoff schon erarbeitet und es gab bereits bestehende Ideen zu den Projektionen. Ich hatte die Möglichkeit und auch das entgegengebrachte Vertrauen von der Theatergruppe, diese Vorstellungen in eine visuelle Sprache zu übersetzen. Wir haben in dieser Vorlaufphase versucht, Synergien zwischen Tanz, Audio, Licht, Kostüm und Projektion zu schaffen. Es war ein gegenseitiges Abstimmen und Entwickeln, ein kreativer Prozess, in welchem sich das Stück nach und nach in ein Ganzes gefügt hat und jeder seine Expertise einbringen konnte.“¹⁶⁶

Weiters arbeitete nita. mit Peter Plos, der für das Sounddesign zuständig war und mit der technischen Leitung Silvia Auer in gegenseitiger Inspiration zusammen.¹⁶⁷

163 Vgl. kollektiv kunststoff: *Und die Erde ist doch eine Scheibe. Begleitmaterial zur Vorstellung*, S. 7.

164 Anmerkung: nita. steht ursprünglich für das im Jänner 2014 gegründete multidisziplinäre Designstudio in Wien mit Fokus auf Printdesign und Styleboards für Rundfunk und Illustrationen, <https://www.studionita.at/portfolio/about/> [23.01.2022].

165 nita. studio für visuelle gestaltung., in: studionita, [online] <https://www.studionita.at/portfolio/about/> [23.01.2022].

166 Interview mit nita., 04.05.2020.

167 Vgl. ebd., 04.05.2020.

Die Aufführung thematisiert die im Jahr 2028 angesiedelte digitale Transformation und deren Auswirkungen, welche die Meinungsbildung und das Realitätsbewusstsein der gegenwärtigen jungen Generation beeinflussen würden. Das Verarbeiten der Informationsflut, das Wahrnehmen von Grenzen und der Umgang mit den alltäglichen digitalen Geräten, die Kinder im Schulalter nutzen, bilden den Fokus des Inhalts.

Stichwörter, wie „hashtag“, „zoomen“, „liken“ oder „surfen“ gehören zur Alltagssprache der Jugendlichen, die sich mehrmals täglich mit digitalen Geräten beschäftigen – bereits die Mehrheit der 13-Jährigen besitzt laut der „Kindermedienstudie 2018“ ein Smartphone¹⁶⁸. Auf diesen aktuellen medialen Gegebenheiten im Leben der Kinder und Jugendlichen wollte das Kollektiv mit ihrem Tanztheaterstück aufbauen:

„Es scheint für die digital natives unvorstellbar, wie die Welt vor dem Internet und seinen Errungenschaften ausgesehen haben muss. Wir versuchen aus unserer eigenen Erfahrung (also die Generation, die noch ohne Smartphone und bis zu einem gewissen Alter sogar ohne Internet aufgewachsen ist) etwas mitzunehmen, aber gleichzeitig haben wir im Probenprozess versucht, uns auch in die Situation der Kinder und Jugendlichen hineinzusetzen. Wir haben zudem uns selbst und unser Umfeld beobachtet, wie sehr die Digitalisierung unsere Wahrnehmung und auch das körperliche Verhalten ändert. Im Proberaum haben wir dann viel mit diesen Beobachtungen und Bildern gearbeitet und versucht, es körperlich umzusetzen.“¹⁶⁹

Aus einer dieser Ideen wurde *Iris* erschaffen – so heißt die hier anwesende persönliche Assistentin, die eine Mischung aus den zwei bekannten digitalen Sprachassistentinnen Alexa und Siri darstellt und die Performerinnen beratschlagt und Anweisungen erteilt. In diesem Zusammenhang scheint es bemerkenswert, dass die Sprachassistenz ausschließlich weiblich konnotiert wird. Das Kollektiv gibt im Interview an, dass es die Allgegenwärtigkeit digitaler AssistentInnen und die damit verbundene Künstliche Intelligenz mit akustischen Einspielungen und Visuals¹⁷⁰ künstlerisch umsetzen wollte.¹⁷¹ In *Und die Erde ist doch eine Scheibe* ist Siri ein Chip, der von den Benutzerinnen als Linse im Auge getragen wird. Sie gibt den Performerinnen sprachliche Anweisungen und Befehle, wie „Virus“, „Download“, „Copy und Paste“, die tänzerisch oder mit kreativen körperlichen Bewegungsformen ausgeführt werden.

Neben der Thematisierung des Trends „Youtuben“ – das Videobloggen auf der Plattform Youtube – bildet jener des „Selfies“ – mit dem Smartphone aufgenommene Selbstportraits

168 Vgl. Medienstudie: Kinder wachsen selbstverständlich in die Digitalisierung hinein [01.11.2021].

169 Interview mit kollektiv kunststoff, 01.05.2020.

170 Anmerkung zum Begriff Visual: Gemeint ist hier eine großflächige Projektion auf der Bühne, die die Bühnenperformance und den Sound veranschaulicht und begleitet.

171 Vgl. Interview mit kollektiv kunststoff, 01.05.2020.

– einen weiteren inhaltlichen Schwerpunkt der Aufführung.

Das Ensemble kollektiv kunststoff weist in ihrem Begleitmaterial darauf hin, dass die Digitalisierung die Gesellschaft nicht nur im Freizeit- und Familienleben eingeholt hat, sondern auch im Schulalltag präsent ist: Die digitalen Geräte sind nicht mehr auf einen Ort beschränkt und trennen sich daher nicht nur von räumlichen, sondern auch von zeitlichen Regeln. *Und die Erde ist doch eine Scheibe* soll daher anregen, über die Wahrhaftigkeit und Manipulierbarkeit der sozialen Medien nachzudenken.¹⁷² Mit Bewegung, Tanz, Sprache und Visuals wird die Problematik, aber auch das vorhandene Potenzial digitaler Medien im Kindes- und Jugendalter angesprochen. Die Grafikdesignerin nita. betont hinsichtlich der Visuals die Wichtigkeit, dass hier verantwortungsbewusst mit ihnen umgegangen wird und sie nicht im Übermaß in die Aufführung eingearbeitet werden: „Aus meiner Sicht hat die Generation der Kinder und Jugendlichen ohnehin mit einer visuellen und inhaltlichen Reizüberflutung ihren Alltag zu bestreiten.“¹⁷³

Die eingesetzten Medien – dabei handelt es sich vor allem um die großflächigen Projektionen – unterstützen laut kollektiv kunststoff „[...] das Konzept und das Narrativ des Stückes visuell und machen die Digitalisierung für das Publikum sichtbar.“¹⁷⁴ Abgesehen von der Darbietung des Tanztheaterstückes, bietet kollektiv kunststoff ein „Nachbearbeitungsprogramm“ für das Publikum an, vor allem für Schulklassen: Im *Begleitmaterial zur Vorstellung* finden sich unter anderem Angebote, wie vorbereitende Workshops, Publikumsgespräche oder nachbereitende Workshops. Diese bieten die Möglichkeit, die SchülerInnen auf die zu erwartenden Themen vorzubereiten, ausstehende Fragen zu stellen oder durch kreatives Tun die Theateraufführung zu verarbeiten.¹⁷⁵

Das Kollektiv hält dazu im Interview fest:

„Die Rückmeldungen der Kinder waren sehr positiv und reflektiert. Besonders spannend: Wenn PädagogInnen bei abstrakten Darstellungsweisen digitaler Elemente beziehungsweise virtueller Phänomene nach Erklärungen fragten, erklärten die Kinder, worum es in der jeweiligen Szene ging. Bei Publikumsgesprächen fragen wir nicht ab, was gefallen hat, sondern stellen eine Brücke zwischen dem Gesehenen und der Realität her. Wir fragen das Publikum, welche Erfahrungen sie mit persönlichen AssistentInnen haben, ob sie eine solche persönliche Assistentin wie im Stück ebenfalls in ihren Alltag integrieren wollen würden, oder was sie in ihrer Freizeit täten, wenn die ‚Scheiben‘ unserer Welt (Smartphones, Tablets und Co) nicht mehr funktionieren würden.“¹⁷⁶

172 Vgl. kollektiv kunststoff: *Und die Erde ist doch eine Scheibe. Begleitmaterial zur Vorstellung*, S. 2.

173 Interview mit nita., 04.05.2020.

174 Interview mit kollektiv kunststoff, 01.05.2020.

175 Vgl. kollektiv kunststoff: *Und die Erde ist doch eine Scheibe. Begleitmaterial zur Vorstellung*, S. II.

176 Interview mit kollektiv kunststoff, 01.05.2020.

5.2. Thematisierte Medien

Der tatsächliche Einsatz von digitalen Medien in der Inszenierung zu *Und die Erde ist doch eine Scheibe* beschränkt sich auf die Soundproduktion und das Projizieren der Visuals und Bilder. Das Kollektiv betont im Interview die Bedeutung der Künstlerin nita. für die Projektionen:

„Wir haben im Vorfeld Fotos gemacht und diese wurden dann von nita. mit den anderen Grafiken kombiniert. nita. hatte dabei sehr viele künstlerische Freiheiten, wir haben eigentlich nur die inhaltlichen Dinge festgelegt, die Form und Gestaltung lag bei der Künstlerin“¹⁷⁷

Alle weiteren digitalen Endgeräte – Smartphones, Tablets, persönliche Sprachassistentinnen – werden von den Darstellerinnen körperlich repräsentiert. Es entstehen choreographische Bilder, die auf ein mögliches Zukunftsbild im Hinblick auf das Leben mit digitalen Medien hindeuten. Dabei kommt es zur Thematisierung der damit verbundenen Begriffe und Trends, wie „Virus“, „Cybermobbing“, „Surfen“ oder „Youtuben“. All die angesprochenen Themen spielen zehn Jahre in der Zukunft¹⁷⁸, weil so eine distanziertere Sichtweise auf die jeweiligen Problematiken entsteht und die Gefahr, dass das Publikum – gerade Kinder und Jugendliche – die Kritik persönlich auffassen könnte, verringert wird. Außerdem ließe sich mit solch einer Distanz leichter beantworten, wohin die digitale Entwicklung führen könnte und ob sie gesellschaftlich überhaupt wünschenswert wäre, erklären die beiden Tänzerinnen Waltraud Brauner und Raffaella Gras in einem Interview im Online-Magazin *Kulturwoche* vom April 2018.¹⁷⁹ Außerdem betont das Tänzer-Kollektiv, dass den ZuschauerInnen das Zukunftsbild einer vernetzten Welt präsentiert werden soll: Der Raum ist voll von Bildschirmen, das Internet befindet sich im Körper selbst und Plexiglasplatten werden als Kontaktflächen verwendet – diese wurden weiters als Instrumente benutzt, um verschiedene spielerische Aktionen damit auszuprobieren.¹⁸⁰

Dass der übermäßige Mediengebrauch, der in der Aufführung durch Gesten und unterschiedliche Darstellungsformen präsentiert wird, dazu führt, „[...] dass wir die Welt kaum noch unmittelbar wahrnehmen können“¹⁸¹, hat der Medienwissenschaftler Lutz

¹⁷⁷ Ebd., 01.05.2020.

¹⁷⁸ Der Bezugszeitraum ist das Aufführungsjahr 2018.

¹⁷⁹ Vgl. Horak, Manfred: In Zukunft werden wir alle immer Online sein. Interview mit Waltraud Brauner und Raffaella Gras, [02.11.2021], 04:29-04:45.

¹⁸⁰ Interview mit kollektiv kunststoff, 01.05.2020.

¹⁸¹ Ellrich, Lutz (2008): *Armes Theater oder Medienspektakel?*, in: Schoenmakers, Henri; Bläske, Stefan; Kirchmann, Kay & Ruchatz, Jens (Hg.): *Theater und Medien, Theatre and the Media. Grundlagen – Analysen – Perspektiven. Eine Bestandsaufnahme*, Bielefeld 2008, S. 371-380, hier: S. 375.

Ellrich bereits 2008 in seinem Beitrag „Armes Theater oder Medienspektakel?“ festgehalten¹⁸². Diesen Problempunkt nahm sich auch das Ensemble der Künstlergruppe kollektiv kunststoff als Grundlage für ihr Stück: Die Idee entstand mit dem Beobachten von Kindern, die im Umgang mit digitalen Medien häufig einen passiven Eindruck erweckten.¹⁸³ Die körperlich und mit Gegenständen dargestellten medialen Geräte schaffen mehr Platz für eigenständiges Denken, da sie durch ihre physische Abwesenheit für das Publikum nicht greifbar sind und Raum für Interpretationsmöglichkeiten geben: Iris befindet sich zum Beispiel – nicht sichtbar, aber akustisch wahrnehmbar – irgendwo im Hintergrund, da für sie kein Endgerät aufgrund ihres Daseins als Linse im Auge nötig ist. Auf diese Art werden auch Begriffe, wie „Virus“, „offline/online“ oder „hashtag“ entweder mit anderen Hilfsmitteln oder tänzerisch von den Figuren dargestellt. Das „Selfie“ zum Beispiel wird in der Inszenierung nicht mit dem dafür üblichen Smartphone gemacht, sondern mit kleinen Spiegeln in den Händen der Tänzerinnen. Ebenso präsentieren die Plexiglasscheiben die in unserem Alltag integrierten Smartphones und Tablets. Die behandelten digitalen Medien sind somit auf der Bühne nicht direkt sichtbar, werden aber dem Publikum durch andere Gegenstände beziehungsweise durch körperliche Darstellungsformen präsentiert, unterstützen dabei die Narration und schaffen Platz zum Reflektieren in den Köpfen des Publikums. Das Virus etwa wird in der Performance einzig durch das Zusammenbrechen der Figuren und die lichttechnischen Effekte dargestellt und meint hier keinen Krankheitserreger, sondern ein Computervirus, das in diesem Fall nicht dem Gerät, sondern den Figuren Schäden zufügt. Iris, die persönliche Assistentin, ist allein durch ihre Stimme präsent – sie ist nicht körperlich anwesend und wird durch keinen Gegenstand vertreten, da sie sich als Linse in den Augen der DarstellerInnen befindet. Ihr Text wird nicht unmittelbar während der Aufführung von einer Person im Hintergrund gesprochen, sondern digital eingespielt.

Im Hinblick auf die körperlichen Repräsentationen einzelner Themen berichten die beiden Tänzerinnen Waltraud Brauner und Raffaella Gras im Interview mit Manfred Horak über die Entstehung der Idee: Zunächst wurde mit unterschiedlichen körperlichen Bewegungsformen experimentiert und erst danach der Text dazu entwickelt und mit den Bewegungen verknüpft. Das Ursprungsinteresse lag immer am Körper und am haptischen

¹⁸² Er bezieht sich dabei auf Inszenierungen von Frank Castorf, der mediale Technologien unter anderem deshalb verwendete, um sich an die damaligen Repräsentationsformen im Hinblick auf gesellschaftliche Verhältnisse anzupassen.

¹⁸³ Vgl. Horak, Manfred: In Zukunft werden wir alle immer Online sein. Interview mit Waltraud Brauner und Raffaella Gras, [18.04.2020], 02:20-02:45.

Zugang zu den einzelnen Themen, sodass diese dem Publikum auf spielerische und lustvolle Weise näher gebracht werden können.¹⁸⁴

Einen bedeutenden Teil der Aufführung bildet die Auseinandersetzung mit dem Trend des Videobloggens, der unter anderem von Kindern und Jugendlichen – Stichwort „Influencer“ – betrieben oder konsumiert wird. Brauner und Gras erläutern, dass es sich hierbei um eine kritische Auseinandersetzung mit „Youtubern“ handelt, mit dem Hinweis auf die heikle Phase der Identitätsfindung und die gezielte Beeinflussung durch Videoblogs. In diesem Fall orientieren sich die BloggerInnen am Massengeschmack: Wie kommt man zu vielen Klicks und zu hoher Beliebtheit?¹⁸⁵ Bei den Videoblogs werden auf einer Webseite regelmäßig neue Videos veröffentlicht, in denen zumeist die Selbstpräsentation einer Person und deren Leben dargestellt wird oder die Vermarktung bestimmter Produkte erfolgt. Den UserInnen werden Inhalte in überspitztem Stil dargeboten und mit einer sich eigens entwickelten Sprache geschmückt. In der Inszenierung zu *Und die Erde ist doch eine Scheibe* verwendet eine „Influencerin“ in ihren immer wiederkehrenden Blog-Auftritten eine für diesen Tätigkeitsbereich typische Jugendsprache, die Begriffe, wie „krass“, „fette Challenge“, „Daumen hoch“, „ich hab' Bock auf...“, oder „nice“ beinhaltet, womit sie die Oberflächlichkeit und Indiskretion, die durch den Medienkonsum entstehen, thematisiert. Die „Influencerin“ zeigt sich in mehreren kurzen Auftritten – die Performerinnen wechseln sich dabei ab – und kommt nach einer Pause, wie im realen periodischen Videobloggen, immer mit einer neuen sogenannten „Challenge“ zurück. Dieser Vorgang stellt eine Parodie des nun schon mehrere Jahre existierenden, aber trotzdem noch aktuellen Trends des Videobloggens auf Youtube oder anderen sozialen Netzwerken dar. Es geht vor allem um Selbstpräsentation, etwa in Form von „Challenges“, aber auch um die Vermarktung oder das Parodieren bestimmter Werbeprodukte. In der Aufführung experimentiert die Darstellerin Waltraud Brauner in ihrer „Challenge“ zum Beispiel mit einem Luftballon und mit Backpulver und imitiert auf exzentrische Weise die Youtube-Generation von heute.



184 Vgl. Horak, M.
Gras, [02.11.20

185 Vgl. ebd. [02.

he sein. Interview mit Waltraud Brauner und Raffaella

Abb. 12: Waltraud Brauner als „Influencerin“ präsentiert ihre „Challenge“. Das hängende Plexiglas verkörpert den Ort für die mehrfach stattfindenden Youtube-Auftritte.

So wie all die anderen thematisierten digitalen Medien, soll auch dieses auf das Unauthentische und Flüchtige verweisen, auf das Unausweichliche und all die künstlichen Prozesse, die unser Leben nicht mehr im Hier und Jetzt, sondern in anderen Welten stattfinden lassen – zumindest im Augenblick der Konsumation. Wie das Wort „Influencer“ schon nahe legt, beeinflusst dieser mediale Trend die UserInnen, die regelmäßig Videoblogs konsumieren und dadurch der Gefahr ausgesetzt sind, zu passiven Beteiligten zu werden. Wenn „Influencer“ zu Idolen werden, können dadurch Lebensweisen und das eigene Körperbewusstsein manipuliert werden – Lutz Ellrich spricht in diesem Zusammenhang von einem „Manipulationsverdacht“¹⁸⁶ und ergänzt, dass auch Machtverhältnisse durch digitale Medien verändert werden und Demokratisierungsverfahren entstehen können¹⁸⁷, denn scheinbar nehmen Unterschiede zwischen Männern und Frauen, Politik und WählerInnen, Erwachsenen und Kindern allmählich ab. Die Distanz wird geringer, denn jeder hat die Möglichkeit alles immer und überall zu erfahren, weshalb Werte, wie Privatsphäre oder Höflichkeit immer mehr in den Hintergrund geraten.¹⁸⁸

Das Kollektiv thematisiert mit *Und die Erde ist doch eine Scheibe* den digitalen Wandel und somit „[...] das Verstehen von Illusion und Realität und das Bewusstsein, sich selbst eine Meinung zu bilden.“¹⁸⁹ Die Theatergruppe lädt das Publikum mit – oft bewusst – übertriebenen Darstellungen medialer Trends ein, vorherrschende Strukturen zu überdenken, sich etwa zu fragen: Stimmt es, was mir diese Person in dem Videoblog sagt oder vorführt? Oder handelt es sich um einen sogenannten „fake“, der für die UserInnen einen täuschend echten Eindruck erzeugt?¹⁹⁰ In den dargebotenen Videoblogs wird das Publikum zum Reflektieren dieses Trends angeregt, indem mit einer satirischen Darstellung zum Ausdruck gebracht wird, wie widersinnig und inhaltslos so ein Videobeitrag sein kann.

186 Ellrich, Lutz (2008): *Armes Theater oder Medienspektakel?*, S. 375.

187 Vgl. ebd., S. 375f, zitiert nach Meyrowitz, o.J., o.S.

188 Vgl. Ellrich, Lutz (2008): *Armes Theater oder Medienspektakel?*, S. 376.

189 kollektiv kunststoff: *Und die Erde ist doch eine Scheibe. Begleitmaterial zur Vorstellung*, S. 1.

190 Vgl. Fake, Essential Meaning of fake, in: Merriam-Webster, [online] <https://www.merriam-webster.com/dictionary/fake> [04.11.2021].

Ein weiteres angesprochenes Thema bezieht sich auf das Phänomen „Selfie“. Eine von vielen Definitionen ist jene von Jill Walker Rettberg, die unter dem Begriff „Selfie“ auf den klassisch ausgestreckten Arm verweist, der die BetrachterInnen im Raum des Fotos einschließt und wie eine gekünstelte Umarmung wirkt.¹⁹¹ Das „Selfie“ hat jedoch mittlerweile eine weitaus einflussreichere Rolle in der Gesellschaft eingenommen: Der Kultur- und Medientheoretiker Ramón Reichert beschreibt es in seinem Beitrag „Selfies und Selbstpräsentation“ (2018) in der Fachzeitschrift *tv-diskurs* als ein „[...] zentrales Kulturmuster in der digitalen Gesellschaft“¹⁹². Demzufolge beeinflussen „Selfies“ auch politische Haltungen, gesellschaftliche Werte und Identitätskonzepte und „[...] formen das kollektive Gedächtnis für künftige Generationen.“¹⁹³ Jedenfalls haftet dem digitalen Selbstportrait etwas Egozentrisches an, eine Form von Selbsttherapie, denn immerhin dient es der Selbstinszenierung und der „Automedialisierung“¹⁹⁴ und befindet sich, laut Reichert, in einem „[...] diametralen Spannungsverhältnis zu sozialen Konventionen, in denen der Einzelne nicht im Mittelpunkt steht.“¹⁹⁵ Mit dem Verbreiten eines „Selfies“ sucht der sich Fotografierende nach Aufmerksamkeit und Bestätigung und hofft auf positive Kommentare, Bewertungen und „likes“.

Dem Prinzip der Selbstdarstellung und künstlich initiierten Beliebtheit gehen auch die Darstellerinnen in *Und die Erde ist doch eine Scheibe* nach. Sie verwenden in der Aufführung auch hier wieder keine uns bekannten digitalen Geräte, sondern lediglich einen Reflektor, der aussieht wie ein kleiner Handspiegel. Mit diesem reflektieren sie die implantierte Iris und können so ein Foto von sich selbst machen. Tanzend und mit übersteigter Mimik posieren die Performerinnen vor dem Publikum und schießen dabei jede Menge „Selfies“. Währenddessen werden bereits einige dieser „Aufnahmen“ auf die weißen Flächen im Hintergrund projiziert. Nach der exzessiven Selfie-Produktion werden dem Publikum einige grimassenhafte Aufnahmen präsentiert, die in der Mitte der Wand von unten nach oben verlaufen. Analog zu realen Verhältnissen bleiben auch diese „Selfies“ nicht unkommentiert: Im Publikumsbereich werden leise Reaktionen und ein leichtes Schmunzeln wahrnehmbar, was an Umgangsformen in den sozialen Netzwerken

191 Vgl. Walker Rettberg, Jill: *Seeing Ourselves through Technology. How We Use Selfies, Blogs and Wearable Devices to See and Shape Ourselves*. Hampshire 2014, S. 9.

192 Reichert, Ramón (2018): *Selfies und Selbstpräsentation*, in: von Gottberg, Joachim (Hg.): *tv diskurs*: 21. Jg., 4/2017 (Ausgabe 82), Berlin 2017, S. 32-36, hier: S. 32.

193 Ebd., S. 32.

194 Ebd., S. 32.

195 Ebd., S. 32.

erinnert, wo ohne viel Einschränkungen kommentiert, beschimpft, bewertet oder „geliked“ – mit einem „Daumen hoch“ gewürdigt – werden kann.



Abb. 13: Die Darstellerinnen posieren für ihre „Selfies“, während im Hintergrund ihre Schnappschüsse auf weiße Flächen projiziert werden.

Durch die ständigen Bewertungen und Verbreitungen der „Selfies“ sieht sie Reichert „[...] heute untrennbar verbunden mit Feedbacksystemen, Leistungsvergleichen, Qualitätsrankings, flexiblen Prozesssteuerungen, Selbsterfahrungskatalysatoren oder Zufriedenheitsmessungen.“¹⁹⁶ „Selfies“ führen demzufolge zu Anpassungen seitens anderer MediennutzerInnen, die ihr mimisch dargestelltes Selbstbild an erfolgreiche „Selfies“ angleichen.¹⁹⁷ Es kommt zu einer Vermarktung des Selbst – hier bestehen starke Gemeinsamkeiten zum Trend des Videobloggens –, was auf eine konsumorientierte und selbstzentrierte Gesellschaft aufmerksam macht, die eine Tendenz zur Perfektion aufweist und das äußere Erscheinungsbild wichtiger als innere Werte betrachtet. Das zu diesem Zweck in den meisten Fällen benötigte Smartphone regt in *Und die Erde ist doch eine Scheibe* zum Nachdenken über eine scheinbar alterslose Gesellschaft, die ihre Identität durch übermäßigen Medienkonsum entwickelt, an. Die szenischen Darstellungen sind an die Wirklichkeit angepasst und werden komisch auf der Bühne präsentiert: Das Kollektiv bezweckt damit, das Publikum zum Reflektieren anzuregen und sich ein Bewusstsein darüber zu schaffen, wie das digitale Leben in exakt zehn Jahren aussehen könnte.

Neben den erwähnten Trends – „Youtuben“ und „Selfies“ – stellt die persönliche Assistentin Iris ein weiteres thematisiertes digitales Medium dar, welches vom Ensemble für ihr Stück erschaffen wurde, um die Gefahr der Fremdbestimmung in den Raum zu

¹⁹⁶ Reichert, Ramón (2018): *Selfies und Selbstpräsentation*, S. 35.

¹⁹⁷ Vgl. Reichert, Ramón (2018): *Selfies und Selbstpräsentation*, S. 35.

stellen. In der Inszenierung wird die persönliche Assistentin immer wieder als Stimme im Hintergrund – digital eingespielt – für das Publikum wahrnehmbar. Die Kontaktfläche zu Iris ist eine aus Plexiglas gefertigte Scheibe – eine Analogie zu den in Echtzeit existierenden Bildschirmen, wie auf Smartphones oder Tablets –, die gleichzeitig als Schutzfläche, Bettdecke und Tanzpartner dient.



Abb. 14: Ein Plexiglas als Kontaktfläche zu Iris weist auf die vielgenutzten Touchscreens und Displays hin.

Iris ist allwissend, sieht alles, hört alles, entscheidet alles und nimmt den Figuren jegliche Entscheidungsfreiheit – sogar der Zeitpunkt des Trinkens und Freundschaftspflege werden von der digitalen Assistentin bestimmt. Die gesamte Verantwortung wird an Iris abgegeben, denn sie ist es, die über die Freizeitaktivitäten, Gefühle, Vorlieben, Erinnerungen und das Wissen der Personen entscheidet und sich als kommunikative Partnerin in der digitalen Abgeschiedenheit erweist. Die Sicherheit scheint so lange gegeben, bis ein Virus die programmierte Assistentin lahm legt und die Figuren in eine beängstigende Hilfs- und Orientierungslosigkeit treibt, in der sie gefordert sind, ihre Gefühle selbst zu kontrollieren:

In einer Szene diskutieren die Protagonistinnen schließlich über die Notwendigkeit und Sinnhaftigkeit von Iris:

- „Was machst du gerade?
- Iris weiß alles besser.
- Es ist besser, nicht alles zu wissen.
- Alles zu wissen ist auch sehr relativ.
- Iris weiß zum Beispiel alles.

- Iris hat mir gerade eine Pizza bestellt.
- Das kann ich mir nicht vorstellen.
- Nur weil du es dir nicht vorstellen kannst, heißt es noch lange nicht, dass es nicht auch so ist.
- Das Internet ist nur ein Trend.
- Das haben die im letzten Jahrhundert gesagt.
- Aber wir werden durch Roboter ersetzt.
- So eine Behauptung muss man erst mal beweisen.
- Beweisen, was kann man schon beweisen.“¹⁹⁸

Mit diesem Dialog wird den Zuschauenden ein Denkanstoß über ein gesellschaftskritisches Thema – die Inanspruchnahme von persönlichen AssistentInnen –, deren Vor- und Nachteile diskussionsbedürftig sind, gegeben. Am Ende des Dialoges tauschen sich die Protagonistinnen über die nicht vorhandene Sicherheit im Netz aus:

- „Du behauptest, du hast meine Nachricht nicht gelesen. Ich seh' die zwei Hacker! – das beweist doch, dass du lügst.
- Vielleicht wurde ich aber auch gehackt und jemand anderer hat deine Nachrichten gelesen.“¹⁹⁹

Die vier Performerinnen verweisen mit diesem Gespräch, unterstützt durch ihre körperlich dargestellten Bewegungen, auf alltäglich genutzte digitale Geräte, deren Tragweite vielen Kindern und Jugendlichen nicht immer bewusst ist. Die hier in hohem Maße eingesetzte Präsenz der Medien auf und hinter der Bühne verdeutlicht, was auch schon Lutz Ellrich in seinem Beitrag „Armes Theater oder Medienspektakel?“ festhält: Die Gesellschaft lebt heute zwar in keiner Disziplinargesellschaft mit von Institutionen unterdrückenden Maßnahmen und Reglementierungen, dennoch scheint die Menschheit durch ihren digitalen Konsum in einer pseudo-liberalen Kontrollgesellschaft mit ansteigender medialer Überwachung zu existieren.²⁰⁰ Das unterhaltsame und schnelle Vergnügen, der virtuelle Beziehungsaufbau und die rasche Informationsbeschaffung bergen Risiken, etwa im Hinblick auf soziale Netzwerke, wo NutzerInnen nach dem Veröffentlichen von Inhalten nicht mehr die totale Kontrolle darüber haben. Die UserInnen hinterlassen sowohl im

¹⁹⁸ kollektiv kunststoff: *Und die Erde ist doch eine Scheibe* [digitales Video], 52:13 min., Aufzeichnung in Wien 2018, 23:19-24:14.

¹⁹⁹ kollektiv kunststoff: *Und die Erde ist doch eine Scheibe* [digitales Video], 24:15-24:28.

²⁰⁰ Vgl. Ellrich, Lutz (2008): *Armes Theater oder Medienspektakel?*, S. 376f.

beruflichen als auch im privaten Leben Spuren im Netz – einen vollständigen Datenschutz gibt es nicht: Die Initiative „Safer Internet“ macht deutlich, dass jegliche Benutzung des Internets Abdrücke hinterlässt. Diese würden oft von diversen Diensten gespeichert und profitabel, meist illegal, ausgetauscht werden. Die Initiative betont jedoch, dass die NutzerInnen in den meisten Fällen selbst über die uneingeschränkte Verfügbarkeit persönlicher Daten im Internet verantwortlich wären, da diese oft zu schnell und leichtsinnig freigegeben würden.²⁰¹

Da die negativen Begleiterscheinungen der Datenpreisgabe bei Kindern und Jugendlichen nicht immer fundiert vorhanden sind, war es der Theatergruppe kollektiv kunststoff ein Anliegen, das Publikum zum Nachdenken und Hinterfragen anzuregen und es aktiv am Stück beteiligen zu lassen – ohne moralisierend auf mögliche Probleme zu zeigen.²⁰²

In den oben angeführten digitalen Erfindungen – Smartphone, Videoblog, persönliche Assistenz – ist das Internet innbegriffen. Die neue Generation wächst mit den digitalen Technologien auf und ist im Umgang damit geübt, da es diverse mediale Dienste in den Alltag integriert – im *Lexikon der Filmbegriffe* wird diese Generation auch als „Digital Natives“ bezeichnet. Hinsichtlich eines kompetenten Umgangs mit digitalen Medien ist zu bedenken:

„Wie kompetent jeweils einzelne mit den digitalen Kommunikationsumgebungen umgehen, ist mit der Bezeichnung nicht vermeint, zumal die Größe einer ‚Nutzungskompetenz‘ in ebenso ständiger Bewegung ist wie die technischen Umgebungen, die im Handeln erschlossen werden müssen.“²⁰³

Somit ist ein kompetenter Umgang mit digitalen Medien – vor allem im Kindes- und Jugendalter – nicht gewiss, da mitunter zu wenig darüber gelehrt wird und sich die Technologien und ihre Nutzungsweisen laufend weiterentwickeln.

Die Tanztheaterproduktion *Und die Erde ist doch eine Scheibe* thematisiert die mit dieser Generation am häufigsten genutzten digitalen Medien und weist auf Unsicherheiten und die Wichtigkeit gezielter Schulung im Medienalltag hin.

5.3. Visuals

Für die visuelle Gestaltung des Bühnenraumes war die oberösterreichische Grafikdesignerin Anita Brunnauer, die unter dem KünstlerInnennamen nita. bekannt ist,

201 Vgl. Datenschutz, in: Saferinternet.at: Das Internet sicher nutzen, [online] <https://www.saferinternet.at/themen/datenschutz/> [06.11.2021].

202 Vgl. kollektiv kunststoff: *Und die Erde ist doch eine Scheibe. Begleitmaterial zur Vorstellung*, S. 3.

203 Digital Natives, in: Lexikon der Filmbegriffe, [online] <https://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=8878> [06.11.2021].

zuständig. Sie besitzt ein eigenes Designstudio in Wien und ihre Arbeit zeichnet sich vor allem durch die Liebe zum Detail aus.²⁰⁴ Für nita., die zum ersten Mal mit der Gruppe kollektiv kunststoff zusammenarbeitete, stellte die Interaktion mit der Künstlerinnengruppe zunächst eine kleine Herausforderung dar. Im Interview mit der *Kulturwoche* beschreiben Waltraud Brauner und Raffaella Gras den Vorgang so, dass in den Bereichen Visuals und Bühnenperformance zunächst viel experimentiert wurde und danach die Absprache zwischen den Künstlerinnen erfolgte.²⁰⁵ nita. gibt im persönlichen Interview an, dass die Theatergruppe kollektiv kunststoff bereits den Grundstock für die Inszenierung erarbeitet hatte und schon Ideen für die Projektionen vorhanden waren. Das Kollektiv schaffte der Visualistin aber für ihr künstlerisches Tun viel Freiraum zum selbständigen Arbeiten – einzig inhaltliche Vorgaben wurden zu Beginn abgeklärt. Ziel war es, sich in einem Prozess rund um die Aspekte Tanz, Sound, Licht und Kostüm gegenseitig Impulse zu geben und sich nach und nach zu ergänzen.²⁰⁶ Interessant ist, dass die Grafikerin bei jeder Aufführung live mit dabei war, indem sie die Visuals zeitlich passend mit dem Bühnengeschehen kombinierte und einspielte.²⁰⁷

nita. ergänzt im Interview, dass die Tanztheaterproduktion ursprünglich für den Dschungel Wien entwickelt wurde, auf dessen Bühne das Team zwei Projektionsflächen nutzte – eine frontale Hauptprojektion und ein Mapping²⁰⁸ auf ovaler Fläche. An anderen Spielorten konnte nur mit einer Projektion gearbeitet werden.²⁰⁹ Für die Herstellung ihrer Visuals verwendete nita. Programme aus dem Adobe Creativ Cloud – eine Software, die unter anderem Fotobearbeitung und Grafikdesign ermöglicht –, eine Digitalkamera und einen Scanner für Fotografien. Während der Vorstellung wurden außerdem andere digitale Geräte, wie Beamer, ein Laptop und ein Mini-Keybord auf der Bühne eingesetzt, um das gewünschte futuristische und vernetzte Weltbild zu erzeugen.²¹⁰

Als Grundlage für ihre Arbeit orientierte sich nita. auf inhaltlicher Ebene an den Gegensätzen rund/flach, was einerseits auf die Erde als Rundkörper und andererseits auf das Smartphone oder andere Displays als flache Scheiben deuten soll. Ihre selbst kreierten Visuals erwecken den Eindruck, sich im Raum frei zu bewegen, als würden sie

204 Vgl. nita. studio für visuelle gestaltung., [online] <https://www.studionita.at/portfolio/about/> [23.01.2022].

205 Vgl. Horak, Manfred: In Zukunft werden wir alle immer Online sein, <https://www.kulturwoche.at/buehne/3808-und-die-erde-ist-doch-eine-scheibe-theaterkritik> [29.04.2020].

206 Vgl. Interview mit nita., 04.05.2020.

207 Vgl. Interview mit kollektiv kunststoff, 01.05.2020.

208 Anmerkung zum Begriff „Mapping“: Beim „Mapping“ oder „Projection Mapping“ handelt es sich um grafische Projektionen, die auf Oberflächen von ungleichmäßigen Flächen projiziert werden. So kann das Szenenbild verändert und immersive Erlebnisse – in diesem Fall im Theater – geschaffen werden, <https://www.prospect-news.at/licht/projection-mapping-3-beispiele-zur-inspiration> [07.11.2021].

209 Vgl. Interview mit nita., 04.05.2020.

210 Vgl. ebd., 04.05.2020.

eine statische Fläche zum Leben erwecken und schaffen damit die optische Illusion einer dynamisierten Bühne. Bilder und Animationen unterschiedlicher Art, wie Collagen, diverse Rundkörper, Smartphones, Spiralen, Wellenmuster, Fernseher, Augen, echte Gesichter – Selfieporträts – verlaufen in meist zügigem Tempo über die weiße Bühnenwand, deren Mitte eine Türe besetzt. Es entstehen dreidimensionale Abbildungen, die frei im Raum zu schweben scheinen und an die reizüberflutenden Informationen im Internet erinnern. Damit wird eine Zukunftsvision eines möglichen Alltagslebens in zehn Jahren erzeugt. Gleich zu Beginn der Inszenierung wird die gesamte weiße Fläche ausgenutzt, um darauf ein dreidimensionales Ratequiz zu projizieren, das von den davor sitzenden Darstellerinnen gelöst werden soll. Bei den Grafiken handelt es sich unter anderem um Abbildungen der Erde, eines Fernsehers, eines Smartphones, eines Globusses, eines Kreises, diverser Muster, einer Fensterscheibe, eines Auges, eines Buches oder einer persönlichen Assistentin:

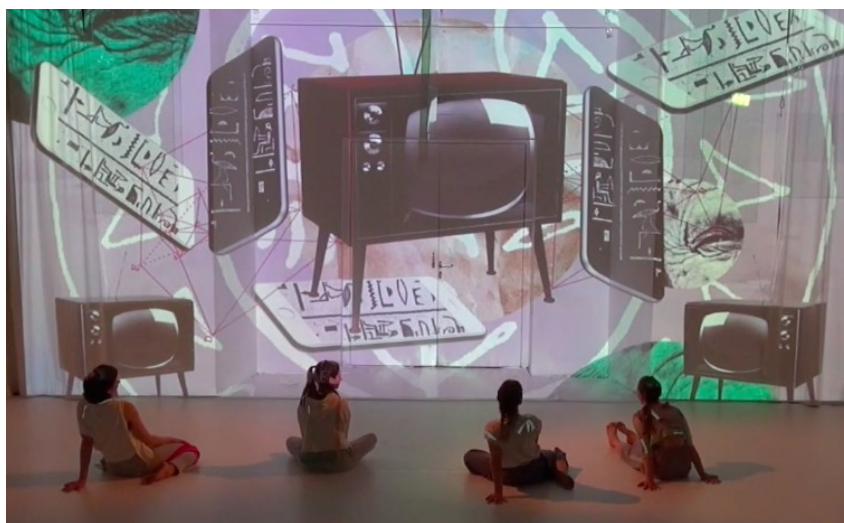


Abb. 15: Ratende Charaktere vor den großen 3D-Projektionen. Nach jeder richtigen Lösung erscheinen nach oben gestreckte Daumen.

Dem Publikum werden mit dem Ratequiz gleich zu Beginn sowohl technische Erfindungen dieser Zeit – wie Smartphones oder Tablets – als auch ältere – wie Fernseher oder Schallplatten – vorgestellt. So wird auf die Thematik der Aufführung eingestimmt, denn die zu erratenden Abbildungen bilden Komponenten des Titels, wie etwa die Scheibe (Abbildung einer Fensterscheibe oder einer Schallplatte). Ebenso wegweisend für die Narration ist das grafische Auge, das das Publikum durch die ganze Vorstellung begleitet, denn es erfüllt eine wichtige Funktion im Hinblick auf die mediale Kommunikation der

Charaktere, die durch einen Chip in Form einer Kontaktlinse im Auge mit dem Internet verbunden sind.



Abb. 16: Das Auge als Vermittlungsinstanz taucht immer wieder in unterschiedlicher Form als Visual auf der Wand auf. Es symbolisiert Iris, die persönliche Assistentin.

Das Auge verweist auf der einen Seite auf die Anwesenheit von Iris und auf der anderen Seite auf ihr wachendes Auge, das seine Macht auf die Menschen in einer pseudo-liberalen Kontrollgesellschaft²¹¹ – Ellrichs Diagnose zu einer Gesellschaft mit medialer Überwachung – ausübt. Vergleichbar dazu verhält sich der Einsatz und Umgang mit dem Internet, das durch den zunehmenden Einsatz von Algorithmen im Hintergrund vielmehr überwachenden als informativen Charakter hat. Die Figuren agieren beinahe fremdbestimmt, werden Schritt für Schritt kontrolliert und jede Handlung wird von Iris verortet – ein eingeschränktes Leben, in dem Gegenwart und Zukunft von Reglementierungen beherrscht werden. Diese Kontrollinstanz befindet sich in der narrativen Zeit bereits im eigenen Körper und nicht, wie heute, auf externen Geräten, die die Menschen bedienen und steuern. Das immer wieder erscheinende Auge, das die Macht seiner Beobachterrolle präsentiert, wird durch Ton-Einspielungen – Kommentare von Iris – begleitet und kommt dabei der Sprache und Ausdrucksweise uns bekannter persönlicher Assistentinnen, wie Alexa oder Siri, sehr nahe.

Dass nita. beim Konzipieren ihrer Visuals schauspielerische, tänzerische, aber auch musikalische Aspekte berücksichtigte, veranschaulicht zum Beispiel ihre Wahl eines Tigers, insbesondere das Auge des Tigers. Während der Einspielung des Liedes „The eye of the tiger“ werden unterschiedliche Grafiken eines Tigers und dessen Augen auf die Flächen projiziert und gemeinsam mit bestimmten Textpassagen, wie „And he's watching

211 Vgl. Ellrich, Lutz (2008): *Armes Theater oder Medienspektakel?*, S. 377.

us all with the eye of the tiger“ („Und er beobachtet uns alle mit den Augen des Tigers“) die Themen Wachsamkeit und Kontrolle hervorgebracht.



Abb. 17: Die Abbildung eines riesigen Tigergesichtes begleitet den Tanz und die Musik zu „The eye of the tiger“ und anderen aktuellen Liedern.

Das Beispiel veranschaulicht, wie das künstlerisch kreative Arbeiten durch digitale Geräte nicht nur unterstützt, sondern auch hervorgehoben werden kann, denn die Visuals werden nicht einfach hintereinander abgebildet, sondern mit diversen Effekten in den Raum projiziert – ein Ineinander-Übergehen von Formen und Bildern, Zoom-Effekte und weitere Präsentationsarten machen den hinteren Teil der Bühne zu einem dynamischen Feld, das sich mit der schauspielerischen Performance vereint.

Die Erde ist ein weiteres Symbol, das sehr häufig und in den unterschiedlichsten Darstellungsformen auf die Wände projiziert wird.

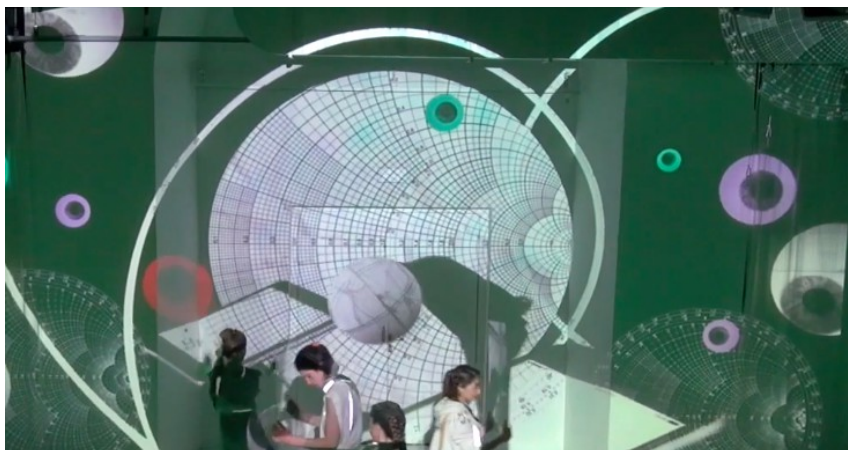


Abb. 18: Die Erde als Kugel und andere Planeten (oder sind es doch Augen?) um sie herum.

Hier ist die Erde mit ihrer runden Form und ihren Bemessungen im ersten Augenblick klar zu erkennen, aber es bleibt offen, ob es sich nicht vielleicht doch um ein Auge handelt – so wie die umher schwebenden Planeten/Augen im Umfeld. Die Erde ist zwar rund, sie ist dreidimensional, aber all unsere technischen Alltags- und Arbeitsgeräte verflachen immer mehr und sind so kompakt wie nur möglich. Der Gegensatz von rund und flach beziehungsweise von Leben und Virtualität wird in der Inszenierung anschaulich dargestellt. Das Kollektiv beschreibt die Widersprüchlichkeit dieser zwei Dimensionen sehr anschaulich:

„Wir wischen uns durch Galerien und Galaxien, surfen auf virtuellen Wellen durch Welten und filtern Geschichten und Gesichter. Wir zoomen bis zum Maximum, kämpfen uns durch Levels, haschen nach ‚tags‘, klicken uns über Grenzen hinweg und kleben dann doch nur an Scheiben.“²¹²

Obwohl der aktuelle Lebensalltag durch die digitale Entwicklung immer dynamischer und automatisierter wird, verflacht die Welt paradoxerweise durch die von uns benutzten Scheiben immer mehr, da die Art der Kommunikation oft indirekt und oberflächlich stattfindet. Realitäten werden zu Fiktionen. Die Projektionen auf den flachen Wänden sind ein Hinweis auf den Widerspruch, der die scheinbare Echtheit als ein technisches Erzeugnis einer hochentwickelten digitalen Welt enttarnt.

Auf die Wand projizierte übereinstimmende oder nicht übereinstimmende Bilder, deren Form der Präsentation an eine „slot machine“ (Spielautomat) erinnert, rufen beeindruckende Reaktionen im Publikum hervor:



Abb. 19: Die „slot machine“ als Bühnenprojektion – hier passen die beiden Bilder rechts und links nicht zusammen.

²¹² kollektiv kunststoff: *Und die Erde ist doch eine Scheibe. Begleitmaterial zur Vorstellung*, S. 1.

Die Kinder haben während der Präsentation nach und nach die Zusammengehörigkeit der Bilderpaare mit den Worten „Ja“ oder „Nein“ kommentiert. nita. erwähnt dazu im persönlichen Interview, dass der Fokus einzig auf der Projektion liegt und sämtliche weitere Aspekte im Hintergrund kaum oder gar nicht in Anspruch genommen werden: Ton und Licht sind abgeschaltet, die Performerinnen befinden sich zwar auf der Bühne, verhalten sich jedoch teilnahmslos. Durch die Darbietung der Projektionen entsteht ein ruhiger und faszinierender Moment der Interaktion, erzeugt durch den Einsatz digitaler Geräte.²¹³ Es kommt zu einem Eingriff in das Geschehen von Seiten des Publikums, ohne aber den folgenden Verlauf der Inszenierung zu beeinflussen. Den Kindern und einigen Erwachsenen wird die Möglichkeit geboten, Teil der Aufführung zu werden, sich selbst im Mittelpunkt des Geschehens zu bewegen und für einen kurzen Moment in die Rolle der Aufführenden zu schlüpfen. Die Digitalisierung im Theater interveniert hier im choreographischen Verfahren und verbindet die reale Bühnenperformance mit den virtuellen Repräsentationen, was zu einem Dialog zwischen beiden führt. In diesem Zusammenhang beschreibt Claudia Rosiny in ihrem Buch *Tanz Film*, dass das ästhetische Werk erst durch die Verknüpfung von Tanz und digitaler Technologie vollkommen wird, da die eingesetzten Geräte Mensch und Maschine zu einem Hybrid vereinen. Diese durch die Medientechnik geführte Inszenierungsform bietet auch dem Publikum Raum, sich aktiv einzufügen, sodass es zu einer weiteren Hybridisierung kommt – Rosiny meint damit die Verschmelzung von Technik, DarstellerInnen und Publikum, welche die Grenzen des konventionellen Theaters auflöst und dadurch intensive und selbstaktive Erlebnisse ermöglicht.²¹⁴

Die Kulturpädagogin Daniela A.M. Schulz beschreibt in „Körper Grenzen Räume“ die Arbeit der katalanischen Theatergruppe „La Fura dels Baus“, die Riten, Traditionen, Religiöses, Volkskunst und Videoeinspielungen in ihren Werken vereint, deren Hauptakteur jedoch immer der Körper ist.²¹⁵ Schulz bezieht sich mitunter auf die Produktion *F@ust 3.0* und betont die Verbindung von realem Körper und digitalem Inhalt: In diesem Falle werden digitale Bilder auf den Körper der Darstellenden projiziert, die somit zu einer menschlichen Leinwand werden. So würde eine Beziehung zwischen Darstellerkörper und digitalem Bild entstehen.²¹⁶ In der Inszenierung zu *Und die Erde ist*

213 Vgl. Interview mit nita., 04.05.2020.

214 Vgl. Rosiny, Claudia: *Tanz Film*, S. 292.

215 Vgl. Schulz, Daniela A.M.: *Körper Grenzen Räume. Die katalanische Theatergruppe „La Fura dels Baus“ und ihre Performances*, S. 9.

216 Vgl. ebd., S. 172.

doch eine Scheibe lassen sich ähnliche Verschmelzungen von menschlichem Körper mit digitalen Projektionen beobachten:



Abb. 20: Die Körper der Darstellerinnen verschmelzen mit den auf die Rückwand projizierten Mustern.

Schulz bezeichnet diese Zusammenschlüsse nicht nur als ein „[...] Sinnbild für das Nachdenken über beziehungsweise das Infragestellen der menschlichen Natur, sondern ebenso der theatralen Möglichkeiten.“²¹⁷ Auch die Performance-Gruppe kollektiv kunststoff regt mit ihren zukunftsorientierten Bühnenbildprojektionen zu einem kritischen Überdenken der auf uns zukommenden technischen Möglichkeiten an – immer unter dem Aspekt möglicher auftretender Konsequenzen auf das menschliche Verhalten.

Die dreidimensionalen Effekte im Hintergrund ermöglichen es dem Publikum, in eine fiktionale, digitalgesteuerte Welt, in eine Scheinwelt, einzutauchen. Die detailreichen, grafischen Abbildungen, die von Geräten gesteuerten Menschen, das Eintauchen in die Theaterwelt und die Interaktion mit ihr, der augenscheinlich fiktive Raum – all diese Aspekte erinnern an eine Immersion, in der eine virtuelle Realität als echt empfunden wird. Eine noch aktivere Miteinbeziehung des Publikums könnte mit der Durchführung eines immersiven Theaters erreicht werden, wo die ZuseherInnen zum Beispiel mit Handys und Kopfhörern versorgt werden oder in ein nicht abgegrenztes Bühnenbild treten können und somit noch enger in den Aufführungsprozess eingebunden werden²¹⁸.

Die Ereignisse in *Und die Erde ist doch eine Scheibe* werden zwar nicht ganz und gar als real empfunden, aber die Szenen wurden so logisch und geschlossen präsentiert, dass sich für den Moment der Aufführung eine beachtenswerte Illusion ergibt. Auch diese

²¹⁷ Ebd., S. 172.

²¹⁸ Vgl. Kolesch, Doris (2017): *Vom Reiz des Immersiven. Überlegungen zu einer virulenten Figuration der Gegenwart*, in: Christoph Wulf (Hg.): *Paragrana. Internationale Zeitschrift für historische Anthropologie*, Bd. 26, Nr. 2, Berlin/Boston 2017, S. 57-66, hier: S. 57.

technisch erzeugte Atmosphäre ist keine Neuigkeit im Theater: Der Theaterwissenschaftler Nikolaus Müller-Schöll spricht in seinem Beitrag „(Un-)Glauben. Das Spiel mit der Illusion“ (2008) von einem „illusionsstiftenden Bildraum“²¹⁹, an dem schon seit Beginn des 18. Jahrhunderts gearbeitet wurde, indem technische Erneuerungen und Transformationen, wie die Beseitigung der Bühnenbänke, die elektrische Beleuchtung in Kombination mit Verdunkelung des Raumes oder Konstruktionen fiktionaler Bühnenbilder eingearbeitet wurden.²²⁰

Neben den vielen Symbolen, Formen und Grafiken werden in der Aufführung *Und die Erde ist doch eine Scheibe* auch Fotos auf die Bühne projiziert. Es handelt sich um die von den Darstellerinnen zuvor produzierten „Selfies“, die schon während der „Selfie-Choreographie“ in sehr kurzem Rhythmus und unmittelbar nach der Aufnahme auf die Wände projiziert werden.



Abb. 21: Das gerade geknipste „Selfie“ wird gleich nach dem Schnappschuss auf der Wand abgebildet.

Es folgen Projektionen, die um ein Vielfaches vergrößert sind und die Mimik und Emotionen der Personen, die ohne dieser Darstellung nicht mit solch einer Präzision betrachtet werden könnten, hervorheben. Die Großaufnahmen der Gesichter, die in minimalen Zeitabständen auf die Bühne geblitzt werden, fokussieren immer das Auge, das auf den kontrollierenden, überwachenden Charakter der neuen Medien hinweist. Es ist

219 Müller-Schöll, Nikolaus (2008): *(Un-)Glauben. Das Spiel mit der Illusion*, in: Schoenmakers, Henri; Bläske, Stefan; Kirchmann, Kay & Ruchatz, Jens (Hg.): *Theater und Medien, Theatre and the Media. Grundlagen – Analysen – Perspektiven. Eine Bestandsaufnahme*, Bielefeld 2008, S. 445-456, hier: S. 446.

220 Vgl. ebd., S. 446.

beinahe immer und überall präsent: als unverkennbare Bildprojektion, eingebettet in diversen Rundkörpern, in Verbindung mit anderen Grafiken, wie etwa dem Tiger, oder als echtes Auge, das wegen geschwächter Augenmuskulatur ein Augentraining vornehmen muss, um seiner existenziellen Aufgabe als Kontrollorgan dauerhaft nachkommen zu können.

Rosiny beschreibt unter der Kapitelüberschrift „Medieneinsatz auf der Tanzbühne“, dass die Inszenierung durch die simultane Präsentation von Choreographie und unmittelbar produzierten Fotos einen Verdoppelungs-Effekt erhält, der nicht nur bloße Abbilder zeigt und einen dynamischen Bühnenhintergrund generiert, sondern beide Aspekte – tänzerische Performance und Projektion – in Interaktion treten lässt und dem Publikum gestattet, in diesen Dialog einzutauchen.²²¹ Rosiny erwähnt dazu, dass im Hinblick auf den Faktor Zeit noch mehr Dimensionen durch die Verdoppelungen entstehen, die zusätzliche Zeitebenen in den Raum einfügen.²²² Im Falle des geknipsten „Selfies“, das unmittelbar danach auf die Bühne projiziert wird, handelt es sich um eine Zeitebene, die sich zwischen der Echtzeit und der Vergangenheit bewegt.

Durch den gezielten und im Detail konzipierten Einsatz der digitalen Medien ist es möglich, das eigentliche Thema des Stückes noch weiter zu entfalten und essentielle Aspekte, wie das Auge oder die Scheibe, hervorzuheben. In Bezug auf die Geschichte des Theaters erinnern die Visuals an ähnliche fotografische Effekte des 17. Jahrhunderts, die etwa durch Projektionen mit der „Laterna magica“ erzeugt wurden.²²³

Unterstützende Wirkung auf die Narration haben auch die außergewöhnlichen Lichteffekte, die von der technischen Leitung Silvia Auer konzipiert wurden. Sie gehen eine harmonische Verbindung mit der Choreographie, dem Ton und den Visuals ein und sind vor allem dann unverzichtbar, wenn das Virus in Kraft tritt, so gut wie keine Projektionen mehr sichtbar sind und das helle Licht auf die vorherrschende Leere des Raumes hinweist.



Leere,

221 Vgl. Rosiny, C

222 Vgl. ebd., S.

223 Vgl. Rosiny, C

die durch das Virus und die damit einhergehende Hilflosigkeit der Personen entsteht.

Im zeitgenössischen Theater übernimmt das Licht eine wichtige dramaturgische Funktion, weshalb digitale Lichtsteuerungen für die Bühne unabdingbar geworden sind. Zum Einen dient das Licht der Sichtbarmachung von Personen und Requisiten auf der Bühne, was als Grundlage für alle anderen Funktionen steht, und zum anderen kann es auch Dinge oder Personen in den Mittelpunkt stellen, wie zum Beispiel die „Influencerin“:

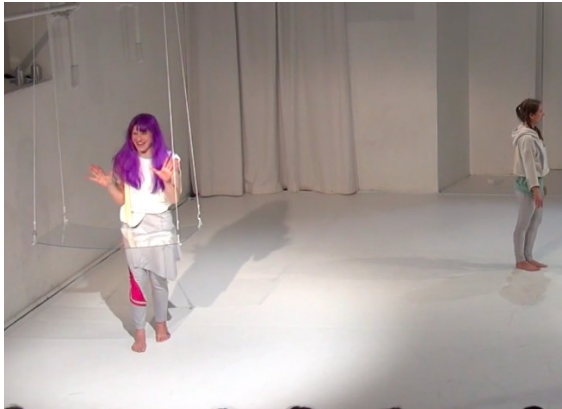


Abb. 23: Die Scheinwerfer zentrieren die agierende Person.

Nicht weniger dramaturgisch relevant ist die Erzeugung von bestimmten Atmosphären durch gezielte Lichteffekte. So wird beispielsweise grünes Licht – grün als Farbe der Hoffnung, des Wachstums und der Harmonie – eingesetzt, um den Tanz mit den Scheiben in seiner Wirkung zu intensivieren. Mit musikalischer Begleitung und den Visuals werden die Aspekte Kreativität und Fantasie – als Ergebnis bewusster und sinnvoller Nutzung digitaler Medien – thematisiert und bestimmte Stimmungen und Gefühle im Publikum erzeugt.

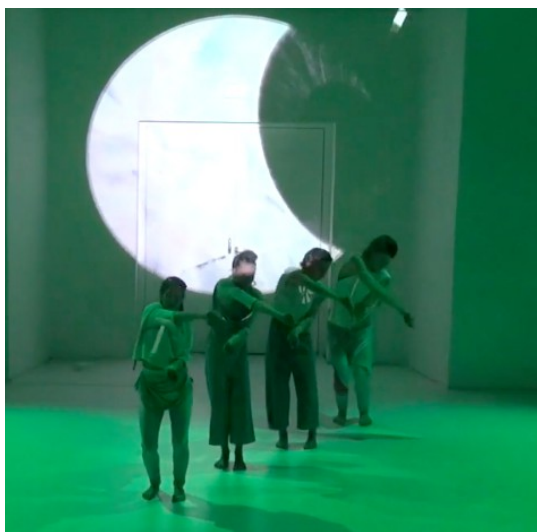


Abb. 24: Grünes Licht in Kombination mit dem Tanz und

den Visuals schafft eine harmonische Stimmung auf der Bühne.

Rosiny verweist auf die durch ihre Serpentinentänze berühmt gewordene Tänzerin Loïe Fuller, die bereits im 19. Jahrhundert Bewegung, Kostüm und Lichteffekte miteinander kombinierte, indem sie beispielsweise die sogenannte Unterlichtkonstruktion einsetzte, bei der sie auf einer von unten erhellten Glasplatte tanzte. Da sie feststellte, dass diese und zwei andere Bühnenerfindungen von anderen KünstlerInnen unter einem anderen Namen dargeboten wurden, ließ sie diese patentieren.²²⁴ In diesem Zusammenhang erwähnt Rosiny die Tänzerin Ann Cooper Albright, die diese Patente in ihrem Werk *Traces of Light: Absence and Presence in the Work of Loïe Fuller* (2007) beschreibt und zum Teil nachbildet, um die Wirkung der Beleuchtungseffekte zu erleben. Albright kam zu dem Ergebnis, dass weder der Künstler oder die Künstlerin noch das Publikum durch die technisch konstruierte Umgebung eine unbekannte Körpererfahrung durchlebten, sondern vielmehr ein verändertes taktilen und bewegungsspezifisches Bewusstsein erlangten.²²⁵

Nach der Betrachtung und Analyse der eingesetzten Visuals und Lichteffekte, stellt sich die Frage: Was bewirkt das in der Aufführung durch die Visuals erzeugte futuristische Erscheinungsbild, das durch den Einsatz technischer Geräte und die kreative, ideenreiche Arbeit der Mitwirkenden beim Publikum erzeugt wird?

In erster Linie dient es dazu, die angesprochene Thematik des Stückes in einer möglichst präzisen und für Kinder geeigneten Form darzustellen. Da die projizierten Visuals einen kurzweiligen Charakter aufweisen und der digitalen Bilderflut von heute nahe kommen, kann eine in der Zukunft liegende Lebensweise mit all ihren Begleiterscheinungen sehr anschaulich thematisiert werden. Die fortgeschrittene, digitale Welt mit ihren fortwährenden Neuerfindungen und Optimierungen wird in der Inszenierung ins Zentrum gesetzt – diese Unabdingbarkeit der Geräte, also die beinahe existenzielle Wichtigkeit der flachen Scheiben, wird mit den futuristischen Visuals sichtbar gemacht. Die Grafikdesignerin nita. erwähnt, dass in dem Stück bewusst ein gewissenhafter und nicht übermäßiger Einsatz an visuellen Projektionen erfolgt, da gegenwärtig Kinder und Jugendliche in ihrem Alltag ohnehin einer digitalen Reizüberflutung ausgesetzt seien. So gilt auch hier die Devise „Qualität statt Quantität“, um keine Überforderung bei den ZuschauerInnen zu verursachen und den eigentlichen Zweck der Visuals hervorzubringen.²²⁶ Auch zum Thema Dominanz und der Frage, ob der Medieneinsatz die

224 Vgl. Rosiny, Claudia: *Tanz Film*, S. 43.

225 Vgl. ebd., S. 43, zitiert nach: Albright, Ann Cooper: *Traces of Light. Absence and Presence in the Work of Loïe Fuller*. Middletown, CT: Wesleyan University Press 2007, S. 190f.

226 Vgl. Interview mit nita., 04.05.2020.

Qualität der Körperpräsenz verringern würde, hat nita. eine klare Stellungnahme: In ihren Augen dienen Visuals nicht als reine Showelemente auf der Bühne, sondern als eine adäquate Ergänzung zur restlichen Bühnenperformance, die eine Wechselwirkung mit anderen Ebenen eingehen. Empfehlenswert wäre ein reduzierter und bedachter Einsatz, der den Phantasien der Kinder freien Raum ließe und nicht zu Manipulationen führe.²²⁷ So würde vermieden, was Rosiny in ihrem Kapitel über „Tanz und digitale Technologien“ als eine Überlagerung ästhetischer Konzepte durch zu komplexe technische Anforderungen beschreibt: Die Anwesenheit der Körper kann in der Bildermenge untergehen und die Medien können aufgrund ihrer ausgereiften Technik die Inszenierung dominieren, was einen Qualitätsverlust des Tanzes oder der übrigen Performance nach sich ziehen würde.²²⁸

5.4. Veränderung räumlicher und zeitlicher Dimensionen

Bei dieser Form der theatralen Bühnenperformance lässt sich, wie auch bei *Radio Freedom*, eine nicht lineare Erzählstruktur erkennen, die durch den Gebrauch zeitgemäßer Mittel mit den konventionellen Regeln des Bühnenschauspieles bricht. Räumliche und zeitliche Dimensionen werden aufgrund eines zielgerichteten Einsatzes technischer Hilfsmittel verändert wahrgenommen. Das futuristische Erscheinungsbild, das vor allem durch digitale Geräte erzeugt wird, lässt den Raum durch seine dreidimensionalen Effekte nicht mehr als den bekannten, traditionellen Theaterraum erscheinen und führt die Zuschauer in eine andere, in der Zukunft liegende Zeit. Rosiny erwähnt hierzu, dass das Spiel mit den zeitlichen und räumlichen Veränderungen ein charakteristisches Gestaltungsmerkmal elektronischer Medien sei, das sich zum Beispiel auch in Computerspielen und im Internet wiederfinden würde.²²⁹ Durch die dreidimensionalen Projektionen entsteht während der Aufführung ein ungewöhnliches Raumgefühl, das den Eindruck erzeugt, man würde sich nicht mehr im eigentlichen Theaterraum befinden, da die echte Umgebung aufgrund der digitalen Effekte nur mehr teilweise wahrgenommen werden kann. Die Zusehenden erhalten, ähnlich wie etwa bei einem Computerspiel den Eindruck, sich in einem fiktiven Raum, in einer virtuellen Realität zu befinden und können so in die narrative Welt eintauchen und interagieren.

Der Raum, ein aus mathematischer Sicht dreidimensionales Gebilde, verwandelt sich in der Inszenierung in eine zweidimensionale Ebene. Die ursprüngliche Wahrnehmung von

²²⁷ Vgl. ebd., 04.05.2020.

²²⁸ Vgl. Rosiny, Claudia: *Tanz Film*, S. 260.

²²⁹ Vgl. Rosiny, Claudia: *Tanz Film*, S. 119.

Raum in drei Dimensionen wird durch die Thematisierung der flachen Objekte und Geräte, die unseren Alltag begleiten, in Frage gestellt. Ist die Erde, in der wir leben wirklich rund und nicht flach, wie unsere treuen digitalen Begleiter und Helfer? Die transparenten Scheiben werden von den Darstellerinnen auf vielfältige Weise verwendet – kollektiv kunststoff beschreibt in ihrem Begleitmaterial, dass sie ein wesentlicher Bestandteil des Bühnenbildes sind und auf die in unserem Alltag präsenten Displays und die dadurch entstandene neue Ausprägung unseres Tastsinns hinweisen. Der Raum würde sich beinahe in einen zweidimensionalen verwandeln, verflachen, sich dabei als ein Widerspruch enthüllen und offenbaren, wie leicht sich unser Gehirn beeinflussen ließe.²³⁰

Neben der Reise in eine andere, in der Zukunft liegende Zeit und der Infragestellung der Dreidimensionalität des Raumes thematisiert das Stück in Bezug auf räumliche Dimensionen die Hilflosigkeit der Menschen innerhalb eines Raumes. Bei Ausfall ihrer digitalen Begleiterin – der persönlichen Assistentin Iris – scheinen die Figuren verloren, unsicher und verzweifelt, da nun niemand mehr für sie fühlen, wahrnehmen und Entscheidungen treffen kann. Sie finden sich im Raum nicht mehr zurecht, rufen nach Iris, tippen auf das eigene Auge, fragen, ob sie etwas trinken sollen und teilen ihr Hungerbedürfnis mit. Die Hilflosigkeit ist solange vorhanden, bis sich die Assistentin nach dem Virus wieder meldet, ihnen ihre Neuigkeiten mitteilt, sofort wieder Anweisungen erteilt und Orientierung bietet. Orientierung – ein Sinn, den die Figuren alleine nicht mehr aufrecht erhalten können, mit dem Ergebnis, dass sie jegliche Verantwortung an ein vorprogrammiertes Gerät abgeben. Räumliche Orientierung, eine Fähigkeit, die wir bereits in den ersten Lebensjahren, nämlich durch die Bewegung im Raum erlernt haben²³¹, durchlebt einen Rückschritt, da sich das menschliche Gehirn aufgrund der Anweisungen nicht mehr selbst im Raum zurecht finden muss. Das Kollektiv deutet hier auf den aktuellen Lebensalltag, der sich immer mehr in virtuellen Räumen, wie sozialen Netzwerken, Videospielen, mobilen Apps und in der gesamten großen Welt des Internets abspielt. Für die Kommunikation im Internet bedarf es keiner Ortsabhängigkeit oder Grenzen, denn alle Menschen können jederzeit, an jedem Ort miteinander in Kontakt treten, was in gewisser Hinsicht zu einer Bedeutungslosigkeit des (realen) Raumes führt – seine Grenzen sind nicht mehr greifbar.

Die Orientierung im realen und im virtuellen Raum unterscheidet sich grundlegend, erfordert unterschiedliche Erfahrungen und Fertigkeiten und dennoch verschmelzen die

230 Vgl. kollektiv kunststoff: *Und die Erde ist doch eine Scheibe. Begleitmaterial zur Vorstellung*, S. 3.

231 Vgl. Räumliche Orientierung (Raumsinn), in: MedLexi, [online] [https://medlexi.de/R%C3%A4umliche_Orientierung_\(Raumsinn\)](https://medlexi.de/R%C3%A4umliche_Orientierung_(Raumsinn)) [08.11.2021].

beiden Orientierungsweisen immer mehr miteinander. Auf der Webseite „Kompetenzzentrum – Öffentliche IT“ gibt der Politikwissenschaftler Christian Welzel 2017 einen Überblick über die Begriffe „reale Virtualität“ und „virtuelle Realität“: Sie beschreiben die Verschmelzung der beiden Räume und gliedern sich fortlaufend in das digitale Leben ein, in dem das Virtuelle real wird. Bei der „virtuellen Realität“ werden physische Objekte virtualisiert und somit die Möglichkeiten der echten Welt vergrößert beziehungsweise komplett neue Welten generiert. So können zum Beispiel Arbeitsplätze, Netzwerke oder Maschinen eine virtuelle Abbildung erhalten. Zudem ermöglichen neue und ständig aktualisierte Produkte ein virtuelles Raumerlebnis, das mit mehreren Sinnen erfahrbar gemacht werden kann, wie zum Beispiel durch eine Virtual-Reality-Brille, durch die man von der Außenwelt getrennt in eine virtuelle Welt eintauchen kann. Der Begriff „reale Virtualität“ beschreibt eine noch weiter entwickelte digitale Welt, die durch Sensoren und Datenerfassung virtuelle Abbildungen der Umgebung ermöglicht oder bestimmte Objekte durch elektromagnetische Antriebselemente steuern kann, wie etwa das Öffnen einer Türe. Der virtuelle Bereich ermöglichte damit, so Welzel, einen direkten Einfluss auf die reale Umwelt, was unweigerlich gesellschaftliche Auswirkungen nach sich ziehen würde.²³² Die Verbindung von echtem Leben mit virtuellen Systemen kann – wie die Aufführung zeigt – zur Vermischung von Realität und Fiktion führen und räumliche Sphären in nicht mehr zu definierende Gegebenheiten transformieren: Handeln die Figuren selbst oder ist es die persönliche Assistentin Iris, die das Leben dirigiert? Befindet sich der Youtube-Auftritt in einer realen gesellschaftlichen Umgebung oder ist er ein bloßer virtueller Informationsaustausch? Um dem Risiko einer Durchmischung von Realität und Virtualität vorzubeugen, macht die Theatergruppe kollektiv kunststoff mit ihrer Inszenierung auf die unerlässliche Förderung von Medienkompetenz, vor allem im Kindes- und Jugendalter, aufmerksam.

Der Einsatz digitaler Geräte kann eine veränderte Wahrnehmung beziehungsweise eine Lenkung der Wahrnehmung des Publikums bewirken. Es wird möglich, Themen aufzuzeigen, die ohne diese Komponenten nicht so prägnant dargestellt werden könnten. Beispielsweise liefern Videos, die im Hintergrund synchron zum Bühnengeschehen eingespielt werden, eine optimale Ergänzung zum behandelten Narrativ in der Live-Performance. Das erfordert eine veränderte, vielleicht bewusstere Wahrnehmung des Publikums, dessen Blick nun zwischen der menschlichen Darbietung und der medialen

²³² Vgl. Welzel, Christian: Reale Virtualität, in: Kompetenzzentrum Öffentliche IT, 2017, [online] <https://www.oeffentliche-it.de/-/reale-virtualitaet> [20.06.2020].

Präsentation wechselt und Zusammenhänge herstellen muss. Und so wie es die Aufführung *Und die Erde ist doch eine Scheibe* anstrebt, fördert dieser Vorgang durch bereits vorproduzierte Medieninhalte eine differenziertere Wahrnehmung auf unsere reale Welt beziehungsweise Scheinwelt: Sind die Abbildungen, Kommentare, Youtube-Auftritte und weitere medial produzierte Inhalte wirklich echt oder handelt es sich um gefälschte, manipulierte Scheinwahrheiten, die durch digitale Medien hergestellt werden können? kollektiv kunststoff fasst es wie folgt zusammen: Es geht um das Begreifen des hier aufkommenden Unterschiedes zwischen Illusion und Wirklichkeit und die daraus resultierende Unabdingbarkeit der eigenen Meinungsbildung.²³³ Das Ankurbeln von Denk- und Wahrnehmungsabläufen betrachtet Schulz als eine Eigenschaft des digitalen Theaters, welche den Zuschauenden auf „[...] Widersprüche, Brüche, Sehnsüchte, Wünsche und Unvereinbarkeiten in seinen Bildern von der Welt aufmerksam“²³⁴ macht. Die Verwendung digitaler Medien unterstützt ferner nicht nur narrative Aspekte, sondern kann bei gezieltem Einsatz auch spezielle Wahrnehmungsbereiche fördern und eine Fähigkeit schulen, die in einer digitalen Welt mit unzähligen visuellen und auditiven Reizen immer essentieller wird, nämlich mehrere simultane Vorgänge zu verarbeiten und miteinander zu verknüpfen.

5.5. Resümee

Sogenannte „denkende Maschinen“, die nach dem wissenschaftlichen Mitarbeiter am Kompetenzzentrum Öffentliche IT Jens Tiemann „[...] den Menschen in seiner bislang exklusiven Domäne des problemlösenden Denkens übertrumpfen“²³⁵, sind Teil der Ergebnisse fortschreitender künstlicher Intelligenz. Eine „denkende Maschine“ trifft auf die Figur von Iris zu, die mit den Darstellerinnen realer Menschen Dialoge führt, ihr Leben lenkt und ständig abfragebereit ist. Die Tanztheaterproduktion warnt vor der Gefahr einer Entwicklung zum alleinigen Interpretationsrecht über die Welt durch digitale Medien und der damit verbundenen Manipulation von politischen und gesellschaftlichen Diskursen. Christian Welzel erläutert, dass hoch entwickelte technologische Konzepte, wie digitale SprachassistentInnen, zwar das Arbeits- und Freizeitleben erleichtern können, aber auch den Zugang zu Produkten oder Meinungen außerhalb des Massengeschmacks versperren, da in sozialen Netzwerken und Medienbeiträgen oft systematisch mainstream-

233 Vgl. kollektiv kunststoff: *Und die Erde ist doch eine Scheibe. Begleitmaterial zur Vorstellung*, S. 1.

234 Schulz, Daniela A.M.: *Körper Grenzen Räume. Die katalanische Theatergruppe „La Fura dels Baus“ und ihre Performances*, S. 178.

235 Tiemann, Jens: Denkende Maschinen, in: Kompetenzzentrum Öffentliche IT, 2016, [online] <https://www.oeffentliche-it.de/-denkende-maschinen> [09.11.2021].

taugliche Beiträge veröffentlicht werden, die kaum Platz für individuelle Weltbilder lassen.²³⁶

Und die Erde ist doch eine Scheibe thematisiert dieses Problem auf inhaltlicher Ebene, als etwa ein Dialog einen Chatverlauf schildert, in dem eifrig über die Beweisbarkeit und Glaubwürdigkeit des Internets diskutiert wird. Eindrückliches Beispiel findet sich in folgendem Dialog: „So eine Behauptung muss man erst einmal beweisen können“ – „Beweisen. Was kann man schon beweisen?“²³⁷. Wenn im Internet nach spezifischen Inhalten gesucht wird, muss die Glaubwürdigkeit überprüft werden. Da bestimmte Quellen oft nicht eindeutig zu eruieren sind, kann das Ergebnis zu einem oberflächlichen und ungeordneten Sammeln und Produzieren von Informationen und Daten führen, das dem menschlichen Gehirn immer weniger Arbeit abverlangt und jene „denkenden Maschinen“ erzeugt.

Die Realität befindet sich nicht auf der selben Ebene wie in der Inszenierung und dennoch lassen sich beim gründlichen Überdenken des aktuellen digitalisierten Lebens ansatzweise Parallelen feststellen. SprachassistentInnen als persönliche HelferInnen und KommunikationspartnerInnen, oder Smartwatches, die neben der Uhrzeit auch den Puls und Herzrhythmusstörungen anzeigen können, sind nur zwei Beispiele für die steigende automatisierte und programmierte Lebensweise im Alltag.

Dramaturgische Auswirkungen:

Eine narrative Unterstützung bieten vor allem die digital produzierten Visuals, die sich in das reale Bühnengeschehen einfügen und somit einen wichtigen Teil der Performance bilden – die Verbindung führt zu einem harmonischen Dialog der beiden Komponenten. Diverse Abbildungen verweisen auf den Gegensatz rund-flach, also auf die Erde als Rundkörper und das Smartphone oder den Bildschirm als flache Scheibe und behandeln somit die Thematik der Inszenierung in Form von grafischen Abbildungen.

Ebenso unterstützend wirken sich die Abbildungen von „Selfies“ in Form von projizierten Großaufnahmen auf die Dramaturgie der Aufführung aus, da durch sie Emotionen der Figuren deutlicher und eindrucksvoller an das Publikum übermittelt werden können. Die digitalen Geräte unterstützen und verstärken die künstlerische Performance durch die vergrößerten Darstellungen: So füllt zum Beispiel ein „Selfie“ die Hälfte des Bühnenhintergrundes.

²³⁶ Vgl. Welzel, Christian: Reale Virtualität, <https://www.oeffentliche-it.de/-/reale-virtualitaet> [23.06.2020].

²³⁷ kollektiv kunststoff: *Und die Erde ist doch eine Scheibe* [digitales Video], 52:13 min., 24:03-24:14.

Ästhetik:

Im Hinblick auf ästhetische Aspekte, liegt der große Unterschied in der Bühnengestaltung im Vergleich zur ersten analysierten Tanztheaterproduktion darin, dass hier nicht mit Bildschirmen gearbeitet, sondern lediglich der Bühnenhintergrund als große Projektionsfläche – hauptsächlich für Visuals – genutzt wird. Die von der Künstlerin nita. mit speziellen Programmen und Geräten kreierten Visuals erzeugen spektakuläre Übergänge von Farben und Formen. Sie erwecken den Eindruck, sich im Raum frei zu bewegen und mobilisieren so den gesamten Bühnenraum. Die gesamte Bühnenästhetik erinnert an eine Scheinwelt, an einen illusionierten Raum, der in ähnlicher Form auch im Internet zu finden ist. Mit diesen Bildern kann sich das Publikum in eine komplex vernetzte Welt in naher Zukunft, in der sich Menschen durch einen Chip im Auge mit dem Internet verbinden, hineinversetzen. Diese Immersion wirkt sich in vielerlei Hinsicht positiv auf das Rezipieren der Theateraufführung aus, indem zum Beispiel eine höhere Aufmerksamkeit und Konzentration des Publikums erzielt werden kann.

Die ästhetische Gestaltung der Inszenierung weist außerdem einen reflexiven Charakter auf, da sie durch digitale Technik auf digitale Technik aufmerksam macht und ihre Existenz beziehungsweise ihre progressive Entwicklung kritisch in Frage stellt. Der Medieneinsatz soll die Überforderung durch die ständige Informationsflut und ihren kritisch zu hinterfragenden Wahrheitsgehalt thematisieren. Ein erstrebenswertes Ziel wäre die schon von Rosiny erwähnte Zurückeroberung des Analoges: Das Menschliche beziehungsweise der Körper wird durch den Einsatz von Medientechnologien wieder aufgewertet, es erfolgt eine spielerische Reflexion von Mensch und Maschine.²³⁸

Im Vergleich blickt die Aufführung *Radio Freedom* mit ihrer visuellen Bühnengestaltung weniger skeptisch auf die digitale Revolution, als dass sie ihren Nutzen darin sieht und so mit einer der Kinder und Jugendlichen gewohnten Weise geschichtliche und soziale Themen aufgreift. Obwohl sich das optische Bühnenbild beider analysierter Theateraufführungen grundlegend unterscheidet, lässt sich eine gemeinsame Intention beider erkennen: Sie weisen mit der Vielzahl an visuell, digital erzeugten Eindrücken auf die Seh- und Lebensgewohnheiten der heutigen Generation von Kindern und Jugendlichen hin und thematisieren ihre Art der Kommunikation.

Räumliche Dimensionen:

238 Vgl. Rosiny, Claudia: *Tanz Film*, S. 291.

Die dreidimensionalen Projektionen beeinflussen die visuelle Wahrnehmung des Publikums, das nun nicht mehr den bloßen Theaterraum, sondern einen futuristischen, mit digitalen Bildern durchfluteten Raum erlebt. Die Aufführung kann in diesem Sinne auch als ein Erlebnis betrachtet werden, da sie die Zuschauenden in eine andere Welt hinein holt und sie in die Aufführung einbindet. Der Film- und Theaterregisseur Samuel Schwarz und die Regisseurin und Schauspielerin Corinne Soland berichten in ihrem Beitrag „Digitalbühne Zürich: Die Schauspielerin 4.0“ (2019) anhand Erfahrungen und Experimenten über Ziele und Aufgaben einer Digitalbühne und erklären mitunter den Wunsch nach einem neuen Sehen als einen erforderlichen kulturpolitischen Aspekt. Diese Lust am neuen Sehen sollte gemeinsam mit Kindern und Jugendlichen weiterentwickelt werden, da diese in vielen Punkten eine Bereicherung für die Schaffung von narrativen Methoden sein können, beispielsweise hinsichtlich immersiven Aufführungsformen.²³⁹

Beide untersuchten Inszenierungen weisen im Hinblick auf räumliche Aspekte, die sich vom konventionellen Theater abheben wieder unterschiedliche Auswirkungen, aber auch Gemeinsamkeiten auf, die sich vor allem auf die „Entmaterialisierung“ und Digitalisierung des Theaterraumes und auf ein futuristisches Bühnenbild beziehen.

Der Mensch im Mittelpunkt:

Und die Erde ist doch eine Scheibe behandelt auf narrativer Ebene die Problematik der medialen Dominanz und die Befürchtung, dass diese den Menschen unterdrücken könnte: Die Mediendominanz wird vor allem durch die Nutzung von den sich ständig frei im Raum umher bewegenden Visuals thematisiert – ein Hinweis auf die immer und überall anwesenden Bilder und Informationen im Alltag.

Ein weiteres Merkmal medialer Dominanz bildet Iris, die persönliche Assistentin, die das gesamte Leben der Figuren lenkt und allmählich deren Denken und Handeln übernimmt. Das richtet den Blick wieder auf die von Lutz Ellrich beschriebene pseudo-liberale Kontrollgesellschaft²⁴⁰, die auf die Dominanz der digitalen Medien aufmerksam macht und auf die Gefahr hinweist, von diesen fremdgesteuert zu werden. Anzumerken ist, dass in der Bühnenperformance selbst die Bedeutung der menschlichen Figuren nicht beeinträchtigt wird, sondern von den digitalen Medien unterstützt und hervorgehoben wird. Die ausgereiften Körperbewegungen, die eindrucksvolle Mimik und vor allem der Tanz, der

²³⁹ Vgl. Schwarz, Samuel; Soland, Corinne (2019): *Digitalbühne Zürich: Die Schauspielerin 4.0*, in: Pöllmann, Lorenz; Herrmann, Clara (Hg.): *Der digitale Kulturbetrieb. Strategien, Handlungsfelder und Best Practices des digitalen Kulturmanagements*, Wiesbaden 2019, S. 367-388, hier: S. 384.

²⁴⁰ Ellrich, Lutz (2008): *Armes Theater oder Medienspektakel?*, S. 377.

als Kontaktinstrument dient, überzeugen das Publikum und machen die Aufführung erst zu etwas Besonderem. Wie schon Claudia Rosiny in ihrem Unterkapitel „Mensch und Maschine – analoge Körper versus digitale Medien“ festhält, werden Medien oft bewusst eingesetzt, um das Hauptaugenmerk auf den Körper zu lenken – die Technik sei in diesem Sinne nur eines von mehreren ästhetischen Elementen einer Aufführung. Medienbasierte Verhältnisse würden spielerisch offengelegt und bewirkten dadurch eine reflexive Betrachtung der Mensch-Maschine-Beziehung.²⁴¹

Der Aspekt der Publikumsaktivierung ist bei dieser Fragestellung ebenso entscheidend, da der Mensch – der Zusehender – in den Mittelpunkt geholt wird. So entsteht zum Beispiel in *Und die Erde ist doch eine Scheibe* ein (ungeplanter) Moment der Interaktion, indem das Publikum während der Aufführung die unmittelbar projizierten Bilder mit den Worten „Ja“ oder „Nein“ beurteilt und so für einen kurzen Augenblick Teil der Aufführung wird. Rosiny bezeichnet die Einbindung des Publikums in ihrem Kapitel „Tanz und digitale Technologien“ als eine „Hybridbildung“: Mensch und Maschine würden miteinander verschmelzen und ein Eintauchen in andere, virtuelle Welten ermöglichen.²⁴² Das unterstützt die schon von Martina Leeker in „Maschinen, Medien, Performances“ erwähnte „Liveness“ – die gleichzeitige Präsenz von Publikum und AkteurInnen –, indem eine Illusion der Wirklichkeit simuliert und das persönliche körperliche Empfinden in einer unmittelbaren Situation hervorgehoben wird. Letzten Endes ginge es, so Leeker, um die unvorhersehbaren Momente und die besondere Wirkung von Orten.²⁴³

Die Grundidee der Inszenierung besteht darin, der eintretenden Passivität durch den ständigen Konsum digitaler Medien im Alltag entgegen zu treten und den Impuls, selbst aktiv zu werden, zu stärken. Daniela A.M. Schulz beschreibt die Miteinbeziehung der ZuschauerInnen in *F@ust 3.0* sehr ausführlich, da sie partizipative Formate als ein für die aktuelle Zeit unerlässliches Konzept betrachtet, um das Publikum konstruktiv und fordernd zu integrieren. In Goethes Neuinterpretation von „La Fura dels Baus“ können sich die ZuschauerInnen im Internet an der Produktion beteiligen, indem sie den Soundtrack dazu selbst komponieren.²⁴⁴ Schulz führt diese Form der Zuschauer-Partizipation auf die „kollaborative Idee des Internets“²⁴⁵ zurück.

241 Vgl. Rosiny, Claudia: *Tanz Film*, S. 291.

242 Vgl. Rosiny, Claudia: *Tanz Film*, S. 292.

243 Vgl. Leeker, Martina: *Maschinen, Medien, Performances*, S. 10.

244 Vgl. Schulz, Daniela A.M.: *Körper Grenzen Räume. Die katalanische Theatergruppe „La Fura dels Baus“ und ihre Performances*, S. 168.

245 Ebd., S. 169.

Das digitale Theater entfernt sich von traditionell theatralen Anordnungen und sieht das Raum-Zeit-Kontinuum und die körperliche Anwesenheit von DarstellerInnen nicht mehr als Bedingung ihres Daseins. Stattdessen wird der Eindruck eines virtuellen Raums geschaffen, in dem dreidimensionale Bilder auf der Bühne zu schweben scheinen und Videos das Publikum in den Bann ziehen. Um nicht an den darstellerischen Fähigkeiten aufgrund technologisch eingesetzter Mittel zu zehren, müssen die digitalen Geräte so eingebunden werden, dass alle anderen Elemente gleichwertig in das Stück integriert werden können. Höchstes Ziel ist ein harmonisches Zusammenspiel von allen auf der Bühne eingesetzten Ausdrucksmitteln, sodass keines dieser Überhand nimmt und den ZuschauerInnen eine simultane Rezeptionserfahrung ermöglicht wird.

In diesem Zusammenhang sind Meinungen und Einstellungen der Kinder in Bezug auf die Medien Theater, Film und Fernsehen und die in ihren Augen qualitativen Unterschiede der drei Gebiete interessant: Die Theater- und Medienwissenschaftlerin Ina Gombert untersucht in ihrem Beitrag „In echt oder getrickst?“ (2008) die Betrachtungsweise von Drittklässlern über die drei unterschiedlichen Medien: Der Anspruch aller drei Disziplinen wäre grundsätzlich, eine sinnvolle Freizeitgestaltung mit hoher darstellerischer Qualität einerseits und Unterhaltungscharakter andererseits zu bieten. Ein Theaterbesuch müsse demnach Kinder überzeugen, sie emotional berühren und einen hochwertigen Sprechstil der Darstellenden voraussetzen. Die gleichen Prämissen gelten für das Kino – auch hier werden die Aspekte Professionalität, Unterhaltung und Gefühle erwünscht. Dem Fernseher werden andere Erwartungen zugeschrieben, da er eher als Lückenfüller dienen würde und zum normalen Alltag dazugehöre. Das zentrale Merkmal des Theaters – gegenüber Film und Fernsehen – wäre die Nachvollziehbarkeit der Bühnengeschehnisse: Die ZuschauerInnen können vor Ort sehen, was und wie etwas auf der Bühne passiert, während die Tricks im Film oft nicht zu durchschauen sind und die reale Welt völlig aufgelöst wird.²⁴⁶

Dem Theater bleibt seine spezielle Eigenschaft des Live-Ereignisses haften: Es geht um den Moment, in dem die Figuren spielen und in dem das Publikum eins wird mit dem Geschehen auf der Bühne. Gombert verweist auf die Aussagen der Kinder, in denen das „echte“ Spielen der Menschen und ihre Darstellung einer Geschichte gelobt wird – vielmehr als im bereits produzierten Film, wo sie diese Bemühungen während des

²⁴⁶ Vgl. Gombert, Ina: *In echt oder getrickst? Drittklässler über die Unterschiede zwischen Theater, Film und Fernsehen*, in: Schoenmakers, Henri; Bläske, Stefan; Kirchmann, Kay & Ruchatz, Jens (Hg.): *Theater und Medien, Theatre and the Media. Grundlagen – Analysen – Perspektiven. Eine Bestandsaufnahme*, Bielefeld 2008, S. 515-520, hier: S. 516ff.

Betrachtens nicht wahrnehmen würden²⁴⁷. Somit ist der Mensch im Theater in den Augen der Kinder eines der wichtigsten Elemente einer Aufführung – auch Nicole Candrian betont in ihrer Masterarbeit *Die digitale Transformation in einer jahrhundertealten Branche. Theater St. Gallen 2.0*, dass der Mensch im Theater immer im Mittelpunkt steht und dass digitale Medien nur im Sinne kommunikativer Unterstützung eingesetzt werden sollen. Letztendlich würde die Technik den Menschen im Theater nie ersetzen.²⁴⁸

Ein gutes Beispiel, wie digitale Technik und die Thematisierung des Körpers eine ideale Verbindung eingehen können, lässt sich in den Arbeiten von der katalanischen Theatergruppe „La Fura dels Baus“ beobachten: Sie verwendet aktuelle Technologien, wie Livestreams oder interaktives Internet zum Mitgestalten der Performances und dennoch gilt die Devise: „Hauptdarsteller ist dabei der Körper.“²⁴⁹ Internetprojekte wie *F@ust 3.0* zeugen von der direkten Miteinbeziehung des Publikums, die im Netz aktiv bei der Entstehung von Inszenierungen eingebunden werden, wodurch die Grenzen zwischen ProduzentInnen und ZuseherInnen förmlich verschwinden. Das Konzept von „La Fura dels Baus“ gründet auf einem vom Menschen gefertigten Theater, wofür es sowohl eines Erzeugers als auch eines Publikums bedarf.²⁵⁰

Das Ziel der Inszenierung von *Und die Erde ist doch eine Scheibe* richtet sich auf die Thematisierung eines fremdgesteuerten Lebens und der Dominanz digitaler Medien, die an die bereits erwähnte Bezeichnung der pseudo-liberalen Kontrollgesellschaft²⁵¹ von Lutz Ellrich erinnern. Pseudo-liberal deshalb, weil sich das Gesellschaftssystem von einer Disziplinargesellschaft – die von Bestrafung/Belohnung geprägt ist – hin zu einer vermeintlich liberalen Kontrollgesellschaft entwickelt und dabei immer noch Reglementierungen und Kontrollen in veränderter Form unterworfen ist. Der Kulturwissenschaftler Michael Seemann verweist in diesem Zusammenhang in seinem Internetartikel „Kontrolle und Kontrollverlust“ (2012) auf das „Postscriptum über die Kontrollgesellschaften“ (1990) des französischen Philosophen Gilles Deleuzes²⁵² und spricht von einer „Gesellschaft mit beschränktem Zugang“²⁵³, die etwa durch automatische Schranken und elektronische Fußfesseln statt Gefängnis kontrolliert und überwacht wird.

247 Vgl. ebd., S. 518.

248 Vgl. Candrian, Nicole: *Die digitale Transformation in einer jahrhundertealten Branche. Theater St. Gallen 2.0*, S. 4f.

249 Schulz, Daniela A.M.: *Körper Grenzen Räume. Die katalanische Theatergruppe „La Fura dels Baus“ und ihre Performances*, S. 9.

250 Vgl. Schulz, Daniela A.M.: *Körper Grenzen Räume. Die katalanische Theatergruppe „La Fura dels Baus“ und ihre Performances*, S. 177.

251 Vgl. Ellrich, Lutz (2008): *Armes Theater oder Medienspektakel?*, S. 377.

252 Deleuze, Gilles: *Postscriptum über die Kontrollgesellschaften*, in: ders. (Hg.): *Unterhandlungen 1972-1990*, Frankfurt am Main 1993, S. 254.

253 Seemann, Michael: *Kontrolle und Kontrollverlust*, in: *Mediale Kontrolle unter Beobachtung*, April 2012, [online] <http://www.medialekontrolle.de/beitrage/kontrolle-und-kontrollverlust/> [12.07.2020].

Da diese Behauptungen von Gilles Deleuzes über 20 Jahre in der Vergangenheit liegen, widerspricht Seemann dieser These und ist vom Gegenteil einer kontrollierten Gesellschaft überzeugt: Durch die komplexen und unüberschaubaren Funktionen des Internets würden unvorhersehbare Auswirkungen und ein Kontrollverlust entstehen – so konnten bereits Doktorarbeiten als Plagiate enthüllt oder geheime Daten über Weltkonzerne und Regierungen öffentlich preisgegeben werden.²⁵⁴

Ob totale Kontrolle oder Kontrollverlust – durch die hohe Verfügbarkeit und Nutzung der neuen Medien und den damit verringerten körperlichen Berührungen ist ein „Ausbruch“ aus der eigenen Person zu beobachten, der in *Und die Erde ist doch eine Scheibe* anschaulich dargestellt wird. Der Verlust des eigenen Ichs setzt eine gewisse Fremdbestimmung voraus, die durch Iris vorgenommen wird. Das Theaterensemble kollektiv kunststoff zeigt eine mögliche digitale Welt in der Zukunft und veranschaulicht, wohin die fortschreitende digitale Entwicklung führen könnte und wie wichtig zwischenmenschliche Beziehungen sind und bleiben werden. Das Kollektiv versucht, mit ihrer Inszenierung eine Antwort auf die Frage der Gefahren einer solchen potenziell bevorstehenden Zeit zu liefern, indem sie die Wichtigkeit des Körpers, der Bewegungen und vor allem des Tanzes als Kontaktinstrument hervorhebt.

Kulturelle Akzeptanz:

Neben der Dominanz-Frage herrscht auch eine kulturgeschichtliche Auseinandersetzung über Mensch und Maschine, die laut Rosiny in der Literatur schon seit dem Mittelalter vorliegt.²⁵⁵ Lutz Ellrich bezeichnet die Medien als Parameter für Werte und Normen in unserer Gesellschaft und als Teilhaber am sozialen Leben. Sie würden zwar nicht so direkt wie andere soziale Instanzen, beispielsweise Familie oder Schule, vermitteln, uns aber Ansprüche und Normen sukzessive ankündigen. Allerdings, so ergänzt Ellrich, könnten wir den Anforderungen nicht gerecht werden, da die Werteverkündung durch Medien viel schwieriger von der Gesellschaft umzusetzen wäre. Anstelle von Disziplin und Gehorsam würde Selbstständigkeit, Verantwortungsgefühl und ein Sinn für das Genießen gefordert – Ansprüche, die die Gesellschaft überfordern würden. Ellrich betrachtet schließlich das Aufkommen von Depressionen und ein fühlbar gescheitertes Leben als negative Begleiterscheinungen dieser medialen Anforderungen.²⁵⁶

254 Vgl. ebd. [18.07.2020].

255 Vgl. Rosiny, Claudia: *Tanz Film*, S. 308.

256 Vgl. Ellrich, Lutz (2008): *Armes Theater oder Medienspektakel?*, S. 376.

Anstelle realer zwischenmenschlicher Beziehungen verfügen digitale Medien über den Hergang unseres sozialen Lebens, wie in *Und die Erde ist doch eine Scheibe* zum Beispiel durch den Trend „Youtuben“ ersichtlich wird. Der Medienphilosoph und Theaterwissenschaftler Robert Krajnik beschäftigt sich in seiner Dissertation *Vom Theater zum Cyberspace: Körperinszenierungen zwischen Selbst und Algorithmus* (2016) mit den gesellschaftlichen Konsequenzen der digitalen Transformation, insbesondere mit der körperlichen Selbstinszenierung. Er betont, dass sich der Cyberspace gänzlich zu einer Theaterbühne, wo alles immer und zu jeder Zeit möglich ist, entwickelt. Die Menschheit hätte allerdings den Antrieb und die Ausgestaltung dieser Theaterbühne der Computer-Logik übergeben, die mit ihren automatisierten Programmen eine eigene Wirklichkeit erschaffen würde.²⁵⁷ Krajnik ergänzt, dass die Menschen dabei „[...] zu passiven Beobachtern sich selbst steuernder Maschinenprozesse, also zum passiven Publikum eines binär berechneten Theaters geworden [...]“²⁵⁸ sind. Die Behauptung enthält eine Verbindung zu Ellrichs These der Fremdbestimmung durch soziale Medien, da die automatisierte Technik zu einem passiven Konsum führt und unser gesellschaftliches Leben zum Teil in großem Ausmaß mitbestimmt.

Das Stück *Und die Erde ist doch eine Scheibe* beschäftigt sich mit der ethischen Frage, ob unser Leben in einigen Jahren ohne digitale Geräte überhaupt noch funktionieren würde und ob unser Handeln und Denken tatsächlich von diesen ersetzt werden könnte. Dabei wird sowohl die Wichtigkeit zwischenmenschlicher Beziehungen als auch der Umgang mit dem eigenen Körper als Bewegungsapparat in den Mittelpunkt gestellt, um zu demonstrieren, dass sich wahrhaftige Beziehungen durch den Kontakt von Mensch zu Mensch entwickeln.

Im gegenwärtigen Theater gehört das Miteinbeziehen von sozialen Netzwerken sowie von bühnen- und lichttechnischen Effekten meist zum Alltagsprogramm. Überlegungen, dass SchauspielerInnen technisiert werden könnten, etwa mit Robotern, finden sich in aktuellen Diskussionen wieder und werden in Inszenierungen thematisiert. Die Autorin Isabel Grabow äußert in ihrem Online-Artikel „Digitalisierung trifft Theater“ (2018) den Zweifel, ob ein Roboter fähig ist, dem Publikum Gefühle glaubhaft zu transportieren oder die Geschichte eines Stückes authentisch zu spielen.²⁵⁹ Sie merkt jedoch an, dass ein

257 Vgl. Krajnik, Robert: *Vom Theater zum Cyberspace: Körperinszenierungen zwischen Selbst und Algorithmus* (Disseratation Sozialwissenschaften, Medien und Sport). Bielefeld 2016, S. 215.

258 Krajnik, Robert: *Vom Theater zum Cyberspace: Körperinszenierungen zwischen Selbst und Algorithmus*, S. 215.

259 Vgl. Grabow, Isabel: Digitalisierung trifft Theater, in: digitur, 09.03.2018, [online] <https://digitur.de/digitalisierung-trifft-theater/> [04.12.2021].

klassisches Stück, das einzig und allein von Robotern gespielt wird, eine dem Publikum fremde Situation sei und erst ausprobiert, analysiert und diskutiert werden müsse.²⁶⁰ Der Diskurs, der sich mit dem Spielen von Robotern auf der Bühne auseinandersetzt, sollte grundsätzlich auch ethische und moralische Fragestellungen erörtern: Wollen wir unsere Kontrolle an „denkende Maschinen“ abgeben? Können Roboter Gefühle entwickeln? Wie viel Technik steckt bereits in uns Menschen? Solche Fragen versucht zum Beispiel die Inszenierung *Ich bin nicht menschlich* von Anne Meyer, uraufgeführt im Schweizer Theater 111 im Jahr 2019, zu beantworten: Die zwei Roboter Sophia und Hannes und Dr. Bann debattieren einerseits über die maschinelle Überlegenheit und andererseits über die Möglichkeit, der Menschheit zu helfen und ihnen zu dienen.²⁶¹ Inszenierungen, wie *Und die Erde ist doch eine Scheibe* oder *Ich bin nicht menschlich* bringen Befürchtungen ans Licht und reflektieren kritisch mögliche Zukunftsszenarien einer hoch technisierten und maschinellen Entwicklung. Gleichwohl zeigen Aufführungen wie *Radio Freedom* aber auf besonders augenscheinliche Weise, zu welch vielschichtigem und großzügigem Ausdruck das Einbinden digitaler Medien im Performance-Bereich führen kann. Dabei steht nicht allein die Ästhetik des Tanzes und der Darstellung im Vordergrund, vielmehr werden gleichzeitig sowohl kulturelle als auch pädagogisch wertvolle Haltungen und Inhalte vermittelt: Kinder und Jugendliche erfahren durch Videos und Radioaufnahmen über die Geschichte des südlichen Afrikas und bewahren zudem die Tradition des Theaterbesuches.

Das Innovative und Originelle an beiden analysierten Tanztheaterproduktionen war nach meinen persönlichen Eindrücken die Bemühung, sich dem aktuellen medialen Lebensalltag der Kinder und Jugendlichen anzupassen und durch diverse digitale Technologien und Effekte das Publikum in die Aufführung aktiv miteinzubeziehen. Während der Vorstellung von *Radio Freedom* hatte ich das Gefühl, mitten im Geschehen dabei zu sein – insbesondere dann, als das Publikum von den DarstellerInnen zum Aufstehen und Tanzen aufgefordert wurde. Solche und zukünftig noch weiter entwickelte Formen theatraler Darbietungen schaffen eine Erweiterung von erzählerischen Möglichkeiten und können durch ihre zeitgemäße Gestaltung eine neue Publikumsschicht gewinnen.

²⁶⁰ Vgl. ebd. [10.01.2021].

²⁶¹ Vgl. Bürkner, Philipp: Theater über künstliche Intelligenz: Der Mensch wird zur Maschine, in: Tagblatt, 08.02.2019, [online] <https://www.tagblatt.ch/kultur/der-mensch-wird-zur-maschine-ld.1091972> [08.02.2021].

Fazit:

Auch wenn bereits viele Versuche, Erfahrungen und Erfolge damit gemacht wurden, scheitert die Umsetzung eines mit digitalen Medien erweiternden Theaters oft an bestimmten Ängsten, so der Regisseur und Ausstatter Marcus Lobbes in seinem Beitrag „la forza del destino. oder: die Vernetzung der Theaterlandschaft“ (2021).²⁶² Dabei handle es sich erstens um die Angst der Verdrängung einer analogen Bühne durch eine digitale. Er betont, dass sich diese Befürchtung nicht bewahrheiten wird, da es zu einer Ergänzung und Erweiterung von Kunstdarbietungen kommen würde, die analoge Bühne aber erhalten bliebe. Zweitens würde die Angst vorm Scheitern bei vielen Theaterschaffenden die Umsetzung eines digitalen Theaters verhindern. Niemand würde sich gerne als unwissend und inkompetent darstellen lassen. Lobbes unterstreicht, dass genau dieses Scheitern dazugehöre und danach immer ein neuer Versuch folgen müsse. So könnten verschiedenartige Erfahrungen gemacht werden, die eine Neugründung des Theaters durch den Einsatz digitaler Technologien gemeinsam mit dem Publikum ermöglichen würden.²⁶³

Als Fazit kann festgehalten werden, dass der Einsatz digitaler Medien im Theater nicht per se als Vorteil oder Aufwertung einer Aufführung betrachtet werden kann. Um die Präsentation dramaturgisch zu unterstützen, das heißt, um dem Publikum den Inhalt und die Ästhetik der Aufführung bestmöglich darzubieten, bedarf es einer sowohl pädagogisch als auch technisch gut durchdachten Anwendung digitaler Geräte.

Eine gemeinsame Beobachtung bei allen digital begleiteten Aufführungen geht dahin, dass es durch die neuen Inszenierungsformen zu einer Veränderung der Zuschauerrolle kommt, da das Erleben während der Aufführung intensiver wird und das Publikum aktiver in das Stück miteinbezogen werden kann.

Analog zu den Beschreibungen der Grafikdesignerin nita. in Hinblick auf ihre Visuals, hat die Inklusion digitaler Medien im Theater nur dann einen positiven Nutzen, wenn sie ein Wechselspiel mit anderen theatralen Elementen eingeht und sich selbst nicht als Hauptakteur sieht. Mit anderen Worten bilden die digitalen Medien einen „[...] stillen Performer, der ergänzend und subtil gestreut als Solist nur dann zu Tage tritt, wenn es seines Einsatzes bedarf.“²⁶⁴

262 Vgl. Lobbes, Marcus (2021): *la forza del destino. oder: die vernetzung der theaterlandschaft*, S. 134.

263 Vgl. Lobbes, Marcus (2021): *la forza del destino. oder: die vernetzung der theaterlandschaft*, S. 134.

264 Interview mit nita., 04.05.2020.

6. Die Corona-Krise und digitale Theaterkonzepte

Die Epidemie der Infektionskrankheit COVID-19, die sich im Jahr 2020 rasant ausbreitete und das soziale und wirtschaftliche Leben eine Zeit lang stark eindämmte, begleitet die Menschen weiterhin in ihrem alltäglichen Leben.

Stichwörter, wie Selbstbestimmung und Verantwortung, die in der Aufführung *Und die Erde ist doch eine Scheibe* von zentraler Bedeutung sind, begleiten die Menschen auch durch die Corona-Krise: Innerhalb eines bestimmten Zeitraums haben die Menschen in einem von der Regierung eingeführten (ersten) Lockdown wieder mehr Verantwortung und Sorge für ihre Welt übernommen, was einen erstaunlichen Effekt zur Folge hatte: weniger Lärm auf den Straßen und öffentlichen Plätzen, geringere Umweltverschmutzung durch weniger Abgasstoffe, verminderter Arbeits- und Freizeitstress und ein Aufleben der Natur. Sobald die Verbreitung des Virus sank, wurde ein großer Teil der Verantwortung wieder an höhere Institutionen, politische Mächte, gesellschaftliche Ordnungen und die konsumorientierte Marktwirtschaft abgegeben. In der analysierten Tanztheaterproduktion *Und die Erde ist doch eine Scheibe* wird ein Großteil der menschlichen Pflichten an digitale Endgeräte, die essentielle Grundbedürfnisse für die Personen regeln, abgegeben. Dieses Übergeben von Verantwortlichkeiten, die ursprünglich vom menschlichen Gewissen ausgeführt werden, führt zu Unstimmigkeiten im natürlichen Ökosystem und Gesellschaftsleben. kollektiv

kunststoff beschreibt sehr anschaulich, wie sich die omnipräsenten Displays und deren Inhalte auf das kindliche Verhalten auswirken können:

„Wer an Kinder denkt, hat sofort Lebhaftigkeit, Lachen, Spielen oder auch Toben, Tränen und Schreien vor Augen. Ihre unmittelbare Reaktion auf ihre Umgebung ist ihr Kennzeichen. Doch es gibt Momente, in denen man beobachten kann, dass Kinder wie betäubt sind, keinerlei Aktivität zeigen und ihre Blicke wie versteinert wirken. Der Bildschirm zieht Kinder so intensiv und magisch in seinen Bann, sie lassen sich nur ungern davon ablenken.“²⁶⁵

Neben der Hilflosigkeit, ausgelöst durch das Virus im Stück, ist auch eine Zerrissenheit zu beobachten, die Ähnlichkeiten mit dem panikhaften Verhalten durch das rapide Ansteigen der Corona-Fälle zu Beginn des Jahres 2020 hat: die Ungewissheit veranlasste viele Menschen zu übermäßigen Vorratseinkäufen und löste große Ängste in der Gesellschaft aus. In der Aufführung werden die Darstellerinnen durch den Ausruf von Iris – „Virus“²⁶⁶ – sofort aus ihrem Konzept gebracht: sie wirken wie gelähmt, finden sich plötzlich nicht mehr zurecht, rufen nach ihr. Da sie zuvor immer fremdbestimmt und mit Anleitungen gehandelt haben, verunsichert sie das plötzliche Virus – ähnlich wie die Menschen zu Beginn und im weiteren Verlauf der COVID-19-Pandemie. Eine Krise macht den Ernst der Lage erst bewusst und weist auf mögliche Fehler und Ungerechtigkeiten in unserem gesellschaftlichen, ökologischen und wirtschaftlichen System hin.

Aufgrund der steigenden Ansteckungszahlen wurden neben anderen Maßnahmen auch öffentliche Groß- und Massenveranstaltungen verboten, was eine Schließung aller Theaterhäuser und die Einstellung des gesamten Programms und aller Aufführungen bedeutete.²⁶⁷ Neben den daraus resultierenden wirtschaftlichen Lasten litt auch das gesellschaftlich kulturelle Leben darunter. Die Theaterwissenschaftlerin Petra Paterno diskutiert in ihrem Artikel „To stream or not to stream“ (2020), wie das Theater auf diese prekäre Lage reagierte und beschäftigt sich mit der (vielleicht nicht ganz) neuen Kategorie des Online-Theaters.²⁶⁸ Paterno erwähnt die interessante Tatsache, dass sich während der Krise plötzlich die Rechtslagen gegenüber der Freigabe von Archiven für Online-Theater änderten und ergänzt, dass die Streaming-Angebote überraschenderweise guten Erfolg erzielten und womöglich ein gänzlich neues Publikum generiert würde. Natürlich wäre der

265 kollektiv kunststoff: *Und die Erde ist doch eine Scheibe. Begleitmaterial zur Vorstellung*, S. 2.

266 kollektiv kunststoff: *Und die Erde ist doch eine Scheibe* [digitales Video], 52:13 min., 14:49-14:55.

267 Beschrieben werden hier die Auswirkungen des ersten strengen Lockdowns in Österreich im März 2020.

268 Vgl. Paterno, Petra (2020): *To stream or not to stream*, in: Medienimpulse. Nähe(n) und Distanz(en) in Zeiten der COVID-19-Krise, Jg. 58, Bd. 58, Nr. 02, Wien 2020, S. 1.

Online-Raum nicht mit dem konventionellen Theaterraum vergleichbar, doch Paterno stellt die Frage, ob das wirklich so bedeutend sei, da ein Interesse an den Streamings offensichtlich existiere.²⁶⁹ Allerdings, so erwähnt Paterno, gelten beim Online-Theater andere Regeln, denn „[...] die analoge Bühnenpraxis kann nicht einfach 1:1 abgefilmt und ins Netz gestellt werden. Netzpraktiken transformieren theatrale Repräsentation.“²⁷⁰ Folgend nennt sie ein Beispiel, das die Hürden der Beziehung von realem und digitalem Raum überwindet und eine neue Art der Kommunikation generiert: das Objekttheater *Shakespeare Complete Works* von der britischen Künstlergruppe Forced Entertainment. Parallel zur Livestream-Übertragung lief auf einem sozialen Netzwerk ein geführter Chat: „Der Prozess des Austausches geriet selbst zum performativen Prozess.“²⁷¹ In diesen und anderen Experimenten mit digitalem Theater sieht Paterno folgende Gemeinsamkeiten: Es wird keine traditionelle, sondern eine hybride Erzählweise angestrebt, die keine klassischen Heldenfiguren mehr aufweist. Die digitalen Theaterexperimente werden zum Mitmachen konzipiert, wo die ZuschauerInnen zum Teil in den Verlauf eingreifen können und somit eine gewisse Autonomie erhalten. Paterno betrachtet die Corona-Krise als eine Chance, das Interesse am digitalen Theater zu stärken und mit den digitalen Medien fortan im Theater mehr zu experimentieren.²⁷²

Die Vorzüge eines „technischen Theaters“ hat schon Bernd Alois Zimmermann 1965 in seinem Text „Zukunft der Oper“ angepriesen, wo technische Geräte die Arbeit am Theater und während der Aufführungen ergänzen, unterstützen und bereichern sollen.²⁷³ Die Umsetzung eines solchen Theaters befindet sich auch heute noch in einem Experimentierfeld und Transformationsprozess. Durch die Corona-Pandemie entstand die Möglichkeit zur Weiterentwicklung des Digitalen Theaters.

Eine Reihe unterschiedlicher Perspektiven auf das Geschehen in den Lockdowns während der Krise bietet die Publikation *Lernen aus dem Lock-down? Nachdenken über freies Theater* (2020) von Haiko Pfof, Wilma Renfordt und Falk Schreiber. Die Beiträge behandeln Themen, wie die Verletzbarkeit des Körpers, den Status künstlicher Intelligenz, Kunstförderung, Kunstfreiheit und die soziale Bedeutung des freien Theaters. Im Beitrag „Jenseits des Echoraums Digitalisierung und Digitalität als Chancen für ein Theater nach

269 Vgl. ebd., S. 2f.

270 Ebd., S. 5.

271 Ebd., S. 5.

272 Vgl. Paterno, Petra (2020): *To stream or not to stream*, in: Medienimpulse. Nähe(n) und Distanz(en) in Zeiten der COVID-19-Krise, S. 7.

273 Vgl. Zimmermann, Bernd Alois (1965): *Zukunft der Oper*, S. 44f.

Corona“, bemerkt der Dramaturg und Journalist Christian Esch, dass in kaum einem Kultursektor so ein großer Widerhall gegen das Digitale herrscht wie im Theaterbereich, denn es würde vor allem das Fehlen eines gegenseitigen Zusammentreffens vor Ort kritisiert. Trotz Corona-Krise würde das weitreichende Integrieren digitaler Technologien nicht einfach hingenommen.²⁷⁴ Zunächst verweist er auf die häufige Verwechslung von Digitalität und Digitalisierung: So wäre zum Beispiel ein digitales Streaming einer analogen Aufführung bloß ein digitalisiertes Angebot. Digitalität hingegen bedeutet mehr als nur das Übertragen mittels digitaler Medien:

„[Sie] bezieht sich auf ihre eigenen Regeln und Möglichkeiten. Entsprechend erfordert ein komplexes digitales – Theater – anstelle eines irgendwie digitalisierten einige Technologie und technische Kompetenz, vor allem aber eine veränderte differenzierte Dramaturgie.“²⁷⁵

Diesen Punkt greift auch Jonas Zipf im Gespräch mit der Soziologin Silke van Dyk und dem Architekten Friedrich von Borries in seinem Beitrag „design und desaster“ (2020) auf und verdeutlicht, dass es nicht ausreicht, Theater in ein neues digitales Format zu verpacken und fordert eine vollständig neue Art der Arbeitsweise hinter der Bühne. Er stellt zudem fest, dass in dieser Hinsicht in den letzten Jahren wenig darüber reflektiert wurde und eine Transformation dringend notwendig wäre. Zipf bezieht sich auf die Corona-Krise, die uns genau solch eine Experimentier-Möglichkeit geboten hätte beziehungsweise immer noch bietet. Bis jetzt hätte die Digitalisierung im Theater nur sehr gemäßigt stattgefunden, sie wäre hauptsächlich von Aktionsmus gekennzeichnet und hätte vor allem aus Motiven der Präsenz für das Publikum stattgefunden.²⁷⁶ Er zeigt sich dennoch optimistisch hinsichtlich weiterer Versuche, von diesen Gelegenheiten zu profitieren, da im Theaterbereich aktuell politische und gesellschaftliche Proteste in der Luft liegen würden.²⁷⁷ Auch Christian Esch bemerkt, dass sich nur kaum jemand dem Thema des digitalen Theaters annehmen würde und dass deshalb ein Aufruf „[...] für Konzeptentwicklung einer digitalen Dramaturgie [...]“²⁷⁸ vom NRW KULTURsekretariat in Verbindung mit der Dortmunder Akademie für Theater und Digitalität²⁷⁹ initiiert wurde.

274 Vgl. Esch, Christian (2020): *Jenseits des Echoraums Digitalisierung und Digitalität als Chancen für ein Theater nach Corona*, in: Pfost, Haiko; Renfordt, Wilma; Schreiber, Falk (Hg.): *Lernen aus dem Lock-down? Nachdenken über freies Theater*, Berlin 2020, o.S.

275 Ebd., o.S.

276 Vgl. Zipf, Jonas (2021): *design und desaster. Vorrede zur Transformation des Theaters*, in: Zellner, Juliane; Lobbes, Marcus; Zipf, Jonas (Hg.): *Theater der Zeit. Transformers – Digitalität. Inklusion. Nachhaltigkeit*, 76. Jahrgang, Nr. 7/8, Berlin 2021, S. 15-24, hier: S. 23.

277 Vgl. ebd., S. 24.

278 Esch, Christian (2020): *Jenseits des Echoraums Digitalisierung und Digitalität als Chancen für ein Theater nach Corona*, o.S.

279 Die Dortmunder Akademie für Theater und Digitalität wurde Anfang 2019 gegründet und macht es sich zur Aufgabe, die vielfältigen Verbindungen von digitalen und analogen Welten zu untersuchen. Sie erforscht, wie das Theater auf

Esch weist auf die Vermischung der Künste und deren Arbeitsweisen in den letzten Jahren hin und betont, dass gerade im Digitalen Verknüpfungen, „[...] die in operativen Netzwerken stattfinden, in und zwischen den Communitys und in einem idealerweise partizipativen Miteinander von Publikum und KünstlerInnen“²⁸⁰ entscheidend wären. Auf diese Weise würden die ZuschauerInnen auch selbst in eine aktive Rolle schlüpfen.²⁸¹ Sichtbar ist immerhin das Aufkommen eines verstärkten Interesses für digitales Theater während der Corona-Pandemie, insbesondere während der strengen Lockdowns.

1. Angebote der Theaterhäuser während der Krise:

In ihrem Beitrag „endlich“ (2021) hält die Projektleiterin für digitale Entwicklung am Staatstheater Augsburg Tina Lorenz fest, dass im Jahr 2020 und 2021 eine enorme Beschleunigung des digitalen Theaters aufgrund der coronabedingten Bühnenschließungen festzustellen war. An vielen Häusern ist trotz der Lockdowns etwas passiert und das bestätigt für Lorenz, „[...] dass Theater in kürzester Zeit Berge bewegen und komplette Wertesysteme auf den Kopf stellen kann. Wenn es will. Oder wenn es muss.“²⁸²

Trotz der verordneten Schließung der Theaterhäuser gelang es vielen, ihr Angebot – wenn auch nur zum Teil und etwas verändert – auf digitaler Ebene fortzuführen. Gerade die Notlage brachte einige TheatermacherInnen zum Nachdenken darüber, wie man trotz der kritischen Situation Theater und Performances weiterleben lassen konnte. Viele kulturelle Institutionen waren bemüht, ihrem weiterhin interessierten Publikum ein Fortbestehen ihres Programms online anzubieten. Das Wiener Burgtheater beispielsweise hat während des ersten Corona-Lockdowns das Projekt „Theaterspiele für Daheim“ ins Leben gerufen, bei der die ZuseherInnen von zuhause oder von der Schule aus aktiv miteinbezogen wurden: Wöchentlich befanden sich drei Ideen zum Theaterspielen für die ganze Familie oder für den Unterricht auf der Webseite und die Mitmachenden durften Fotos und Dokumentationen von den Ergebnissen senden.²⁸³

die digitale Transformation reagiert, welches Wissen für Theaterschaffende jetzt von Nöten ist oder welche neuen Möglichkeiten sich für dramaturgisches Erzählen ergeben, <https://theater.digital/#ueber> [10.11.2021].

280 Vgl. Esch, Christian (2020): *Jenseits des Echoraums Digitalisierung und Digitalität als Chancen für ein Theater nach Corona*, o.S.

281 Vgl. ebd., o.S.

282 Lorenz, Tina (2021): *endlich.*, in: Zellner, Juliane; Lobbes, Marcus; Zipf, Jonas (Hg.): *Theater der Zeit. Transformers – Digitalität. Inklusion. Nachhaltigkeit*, 76. Jahrgang, Nr. 7/8, Berlin 2021, S. 30-33, hier: S. 31.

283 Vgl. Theaterspiele für daheim, in: Burgtheater, [online] <https://www.burgtheater.at/theaterspiele-fuer-daheim> [11.11.2021].

Judith Ackermann und Benjamin Egger bemerken einen „Digitalisierungsschub im deutschsprachigen Theaterbetrieb“²⁸⁴ aufgrund der 2020 verordneten Schließungen und halten in ihrem Beitrag „Empathische Feedbackschleifen für ein postdigitales Theater“ fest, dass sich die Theaterwelt dazu verpflichtet fühlte, digitale Verbreitungskanäle zu nutzen, um überhaupt präsent zu bleiben. Dabei entstanden jede Menge Livestreams von Aufführungen oder es wurde Archivmaterial vergangener Inszenierungen online zur Verfügung gestellt.²⁸⁵ Die Dramaturgin und Kuratorin Bettina Milz betont hinsichtlich der Internet-Übertragungen in „Digitaler Humus“ (2021), dass durch die unzählig produzierten Inhalte durch Streamings deren Qualität überprüft werden müsste und appelliert infolgedessen auf die Notwendigkeit einer veränderten Dramaturgie und künstlerischen Darbietung bei der Umwandlung einer Theateraufführung in ein filmisches Format.²⁸⁶ Ein Beispiel für diese veränderte Form von Theaterangebot im Netz bietet das Theater an der Wien, das während der Corona-Schließung ein reichhaltiges Online-Programm an Musiktheaterproduktionen für Kinder und Jugendliche, verknüpft mit interaktiven Angeboten, wie Spielen oder Rätseln, auf seiner Homepage bereitgestellt hatte. So wurde zum Beispiel das Video zur Kinderoper *Papagena jagt die Fledermaus* online gestellt und dazu sukzessive Mitmach-Möglichkeiten von zuhause aus vorgeschlagen: Die Aktion „Sing your Song“ lud zum Beispiel die Kinder dazu ein, selbst zu probieren und mit der Online-Klavierbegleitung und mithilfe des Textes einfach mitzusingen.²⁸⁷

Solche Angebote offenbaren die dynamisierende Eigenschaft der digitalen Medien, die eine Aktivierung des Publikums möglich macht und dieses in die Theaterwelt hineinleben lässt. Das Online-Theater bietet jedoch nicht ausschließlich partizipatorische Formate an, die die Möglichkeit eines vielschichtigeren Erlebnisses gewähren könnten – sie existieren in diversen Ausführungen, werden variabel gestaltet und haben unterschiedliche Auswirkungen auf das Publikum. Es wurden zum Beispiel Lesungen von Ensemblemitgliedern online live vorgetragen, wie etwa am Wiener Burgtheater, das täglich um 11 Uhr im Namen „My Home is my Burgtheater“ einen für den Schauspieler oder die Schauspielerin im Gedächtnis haftenden Text übertrug.²⁸⁸

284 Ackermann, Judith; Egger, Benjamin: *Empathische Feedbackschleifen für ein postdigitales Theater*, S. 120.

285 Vgl. ebd., S. 120.

286 Vgl. Milz, Bettina (2021): *digitaler humus*, in: Zellner, Juliane; Lobbes, Marcus; Zipf, Jonas (Hg.): *Theater der Zeit. Transformers – Digitalität. Inklusion. Nachhaltigkeit*, 76. Jahrgang, Nr. 7/8, Berlin 2021, S. 129-132, hier: S. 131f.

287 Vgl. Patay, Franz: *Kinder & Jugend an der Wien zu Hause. Wenn ihr nicht zu uns kommen könnt, kommen wir zu euch*, in: Theater an der Wien. Das Opernhaus, 2020, [online] <https://www.theater-wien.at/de/jugend/zu-hause> [03.08.2020].

288 Vgl. *My home is my Burgtheater*, in: Burgtheater, [online] <https://www.burgtheater.at/myhomeismyburgtheater> [11.11.2021].

Aufgrund des Corona-Lockdowns entstanden zunehmend jede Menge weitere Angebote im Netz:

Im deutschen Online-Portal für Theaterkritik *Die Nachtkritik* existierte ein digitaler Spielplan, der Informationen und Verlinkungen zur Live-Übertragung von diversen Theateraufführungen und Theaterfestspielen, unter anderem Stücke der Salzburger Festspiele oder des Kunstfestes Weimar, anboten. Ebenso interessant für Kinder, vor allem während des Corona-Lockdowns, ist die Facebook-Seite vom Linzer Puppentheater, die regelmäßig „Seppi-Geschichten“ auf seinem Kanal zeigte. Um das Weiterbestehen des Kulturlebens zu unterstützen, hatte die Tageszeitung „Der Standard“ online eine Corona-Bühne eingerichtet, die für eine bestimmte Zeit lang täglich um 16 Uhr mit verschiedenen österreichischen KünstlerInnen kommunizierte und Videos streamte.²⁸⁹

2. Postdigitales Theater:

Birgit Wiens beschäftigt sich in „beyond digital. Über (post-) digitale Bühnen“ unter anderem mit der Frage, wie sich (post-)digitale Formate, die sich höchstwahrscheinlich zukünftig im Theater etablieren, zu den konventionellen Theaterformen verhalten. Es wären ihrer Ansicht nach tragfähige Umgestaltungen notwendig, wenn das Digitale jetzt konsequent im Theater einbezogen würde.²⁹⁰

Um diesen Anforderungen gerecht zu werden, ist eine intensive Auseinandersetzung mit dem Thema Digitalität im Kunst- und Kulturbereich notwendig, womit unter anderem dem Begriff postdigital eine wichtige Funktion zukommt: Judith Ackermann und Benjamin Egger verweisen in „Empathische Feedbackschleifen für ein postdigitales Theater“ beim Ausdruck postdigital auf den Literatur- und Kunstwissenschaftler Florian Cramer, der ihn als „[...] den veränderten Status von Medien und Künsten nach ihrer Digitalisierung und der Digitalisierung der Kanäle, über die sie kommuniziert werden“²⁹¹ bezeichnet. Das impliziere im Theater sowohl den Einsatz digitaler Netzwerke als auch digitaler Technologien auf der Bühne.²⁹² Konkret könnte damit das Miteinbeziehen sozialer Netzwerke – für informative und partizipatorische Zwecke – und die Anwendung spezieller Effekte auf der Bühne – wie etwa Visuals – gemeint sein. Postdigitale Theaterpraktiken

289 Vgl. Mandler-Saul, Angelika: Update: Statt ins Theater – 60 Tipps für Kultur im Netz, in: Wieder unterwegs. Reiseblog, 29.04.2020, [online] <https://www.wiederunterwegs.com/kultur-online-corona-digitale-virtuelle-tipps/> [30.07.2020].

290 Vgl. Wiens, Birgit (2021): *beyond digital. Über (post-) digitale Bühnen*, S. 101.

291 Ackermann, Judith; Egger, Benjamin: *Empathische Feedbackschleifen für ein postdigitales Theater*, S. 120, zitiert nach: Cramer, Florian (2015): *What Is 'Post-digital'?*, in: Berry, David M.; Dieter, Michael (Hg.): *Postdigital Aesthetics. Art, Computation and Design*, Hampshire 2015, S. 12-26.

292 Vgl. Ackermann, Judith; Egger, Benjamin: *Empathische Feedbackschleifen für ein postdigitales Theater*, S. 120.

beschreiben den permanenten Zustand der Vermischung des alltäglichen Lebens mit digitalen Medien. Nach Ackermann und Egger ruft diese Tatsache die Frage hervor, wie sich digitale und physische Prozesse einer Aufführung zukunftsfähig miteinander kombinieren lassen.²⁹³

Kann diese Hybridisierung umgesetzt werden, wenn man sich auf ältere Theaterbegriffe bezieht? Kotte beschreibt in „Theaterwissenschaft. Eine Einführung“ (2005) den Theaterraum als einen, der das Publikum und die DarstellerInnen in sich aufnehmen kann, sodass mit seiner dafür geschaffenen Struktur Beziehungen zwischen ihnen entstehen können.²⁹⁴ In einer Online-Aufführung kann so eine nahe Darsteller-Publikum-Verbindung wie im traditionellen Theater nicht entstehen – dennoch stellt sich die Frage, ob sich auf Basis der vorherigen Theorie behaupten lässt, dass sich digitaler und realer Raum im Theater nicht miteinander vereinen lassen.

Der Regisseur Marcus Lobbes erwähnt in seinem Beitrag „la forza del destino. oder: die Vernetzung der Theaterlandschaft“ (2021), dass der virtuelle und digitale Raum als Begegnungsort von großer Bedeutung ist. Die Gesellschaft würde sich regelmäßig in einer anderen Welt bewegen – gemeint ist das Internet –, weshalb sich auch die Kunst hier ansiedeln müsste. Lobbes sieht eine Investition in diesen Bereich, veränderte Strukturen und eine neue Bühnengestaltung als unerlässlich, damit das Internet qualitativer auf das Theater einwirken kann. Zusätzlich betont er, dass Online-Theater immer größerer Beliebtheit erfährt, die Besucherzahlen oft den analogen Theaterraum überbieten und Diskussionsrunden verstärkt und verlängert stattfinden.²⁹⁵ Nach dieser zukunftsorientierten Sichtweise auf digitales Theater lässt sich die Definition des Theaterbegriffes nach Kotte, die sich auf den Theaterraum bezieht, in der aktuellen Zeit nicht vollständig anwenden, da der virtuelle Raum ebenso wie der analoge Theaterraum Begegnungen und sogar ein Live-Erlebnis ermöglicht. Um die nahe Verbindung in Online-Performances weiterführen zu können, wurden zum Beispiel Alternativen entwickelt, die das Gefühl einer intensiveren Teilnahme an der Vorstellung ermöglichen, wie etwa Chats, die parallel zum Live-Video laufen oder Virtual-Reality-Brillen, die vom Theater für zuhause geliefert werden.

3. Partizipation, Immersion:

²⁹³ Vgl. ebd., S. 121.

²⁹⁴ Vgl. Kotte, Andreas: *Theaterwissenschaft. Eine Einführung*, S. 66.

²⁹⁵ Vgl. Lobbes, Marcus (2021): *la forza del destino. oder: die vernetzung der theaterlandschaft*, in: Zellner, Juliane; Lobbes, Marcus; Zipf, Jonas (Hg.): *Theater der Zeit. Transformers – Digitalität. Inklusion. Nachhaltigkeit*, 76. Jahrgang, Nr. 7/8, Berlin 2021, S. 133-134, hier: S. 134.

Ein weiterer Vorteil, der mit digitaler Technologie erreicht werden kann, ist die Interaktion mit dem Publikum. Das Ziel, die ZuschauerInnen zum integralen Bestandteil der Aufführung zu machen, ist auch Teil der Idee von Ackermann und Eggers „Empathischer Feedbackschleife“: Sie bezieht sich auf den Aspekt der Teilnahme mit der Möglichkeit der gegenseitigen Beeinflussung durch eigenes Handeln und unterstützt die gleichwertige Verbindung von digital wie körperlich anwesendem Publikum.²⁹⁶ Der Unterschied zum analogen Theater wäre, dass das Feedback im Online-Theater nicht augenblicklich erfolgt, denn es „[...] muss aktiv und multisensorisch durch entsprechende Feedbackmöglichkeiten erfahrbar gemacht werden.“²⁹⁷ Diese Gelegenheit würde den aktiven Zuschauenden ermöglichen, empathisch miteinander zu kommunizieren, da sie die gemeinsame Präsenz und ihr gefühlsmäßiges Live-Erlebnis spürbar macht, was Ackermann und Egger als ein „wechselseitiges Aufeinanderbezogensein“²⁹⁸ bezeichnen. In Bezug darauf erwähnen sie das digitale Theaterprojekt *Werther.live* (2021) von Cosmea Spelleken und betrachten es als ein Beispiel für ein gelungenes digitales Theatererlebnis. Die Inszenierung wird über Werthers Bildschirm und seinen betätigten Anwendungen erlebbar. Der Bildschirm wird sowohl als Bühne als auch als Schnittstelle für den Zugriff zum theatralen Erlebnis thematisiert und reflektiert. Das Publikum hat durch die Miteinbeziehung von einer sozialen Netzwerkplattform die Möglichkeit, Teil der Aufführung zu werden und trägt somit zu einer autopoietischen Feedbackschleife bei.²⁹⁹ Der Redakteur und Theaterkritiker Christian Rakow bezeichnet *Werther.live* in seinem Artikel „Popup-Schauspielkunst im digitalen Exil“ (2021) als ein „[...] Hybrid aus Theaterspiel (via Zoom) und romanhafter *Social Media*-Narration [...]“³⁰⁰. Er spricht in seinem Artikel von einem Werther „[...] als Digital Native unserer Tage in der Ego-Perspektive seines Desktop [...]“³⁰¹ und dass dieser in den verschiedenen Social-Media-Kanälen herumwandern, auf Whatsapp mit seinem Freund chatten und Instagram-Profilen durchsuchen würde. Das besondere an der Online-Inszenierung ist die Partizipation des Publikums, welches Werther persönliche Nachrichten zukommen lassen kann, da alles live im Internet stattfindet.³⁰² Folgend stellt Rakow die für diesen Untersuchungsgegenstand relevante Frage, ob all das noch als Theater zu bezeichnen wäre und kommt zu dem Fazit: „Es ist allemal ein Zeugnis für die

296 Vgl. Ackermann, Judith; Egger, Benjamin: *Empathische Feedbackschleifen für ein postdigitales Theater*, S. 122.

297 Ebd., S. 122.

298 Ebd., S. 122.

299 Vgl. Ackermann, Judith; Egger, Benjamin: *Empathische Feedbackschleifen für ein postdigitales Theater*, S. 121.

300 Rakow, Christian (2021): *Popup-Schauspielkunst im digitalen Exil*, in: Medienimpulse. Digitaler Humanismus, Jg. 59, Bd. 59, Nr. 02, Wien 2021, S. 9.

301 Ebd., S. 9.

302 Vgl. ebd., S. 9.

Vitalität der Bühnen-Schauspielkunst in all ihrer Souveränität, Spontanität und Offenheit. Ein Hybrid, geboren aus dem Geiste eines Theaters, das sich mit Netzkunst verbindet. Echtes Netztheater also.“³⁰³

Offenheit und Unvoreingenommenheit gegenüber digitalen Medien im Theater sind zwei Stichwörter, die von vielen TheaterwissenschaftlerInnen und anderen ExpertInnen in diesem Bereich als absolut notwendig erachtet werden, um digitales Theater in eine Gesellschaft zu etablieren, die teilweise immer noch an den konventionellen Formen und Formaten des Theaterbetriebes haftet. Deswegen wäre es nach Ackermann und Egger so wichtig, ein durch digitale Medien unterstütztes Theater aus dem Vermögen eines postdigitalen Theaters heraus neu zu durchdenken.³⁰⁴ Postdigitales Kunstschaffen ließe sich erfahrungsgemäß vor allem als „interaktiv, immersiv und generativ“ kennzeichnen und zeige somit bereits eine Verknüpfung zum Theater und seinem Aufführungserlebnis.³⁰⁵

Ein weiteres Konzept, das diese Eigenschaften in sich aufgenommen hat und sich ebenfalls der Social-Media-Kommunikation bedient, ist das der *#Wunschvorstellung* des Burgtheaters Wien. Ackermann und Egger betonen auch hier wieder die partizipatorische Arbeit an einem Projekt und das gemeinschaftlich schöpferische Erlebnis an einer Aufführung.³⁰⁶

4. Weitere Potenziale des digitalen Theaters:

Die gemeinschaftliche Zusammenarbeit aller Mitwirkenden auf, vor und hinter der Bühne, ist ein wesentlicher Bestandteil eines funktionstüchtigen Theaterbetriebes. Auf den ersten Blick kann diese bei einem Online-Stream nicht vollständig ausgeschöpft werden: DarstellerInnen, Ton, Licht, Kostüm, Regie und weitere Komponenten einer Aufführung schaffen zusammen ein Kunstwerk, das bei einer Online-Übertragung wahrscheinlich nicht in dieser Intensität dargeboten werden kann.

ExpertInnen haben jedoch in ihren Forschungen Gegenteiliges festgestellt, dass nämlich die Digitalität im Theater zu einem stärkerem Teamgefühl, besseren Arbeitsbedingungen oder weniger Krankmeldungen führen kann. Tina Lorenz untersucht in ihrem Beitrag „endlich“ weitere Aspekte abseits von Dramaturgie und Ästhetik, die mithilfe digitaler Medien im Theater verbessert oder ausgebaut werden können. Zunächst benötige es eine gründliche Konfrontation mit dem Digitalen und dann soll überlegt werden, wie die

303 Ebd., S. 9f.

304 Vgl. Ackermann, Judith; Egger, Benjamin: *Empathische Feedbackschleifen für ein postdigitales Theater*, S. 120.

305 Vgl. ebd., S. 121.

306 Vgl. Ackermann, Judith; Egger, Benjamin: *Empathische Feedbackschleifen für ein postdigitales Theater*, S. 121.

Digitalisierung im Theater überhaupt verwirklicht werden soll. Mögliche Fragen wären: Wie können digitale Strategien angewendet werden, um Rangordnungen in Betrieben zu verflachen? Wie kann die Automatisierung von Arbeitsprozessen dazu beitragen, die MitarbeiterInnen vor einem Burn-out zu bewahren?³⁰⁷ In diesem Zusammenhang erwähnt Lorenz die ungeheuer hohen Krankenstandzahlen in der Branche, was mitunter an einem respektlosen Umgang untereinander liegen könnte – das wäre zwar mit der Digitalisierung nicht einfach zu stoppen, doch smarte Automatisierungsprozesse würden helfen, die Energieressourcen der MitarbeiterInnen zu schützen und sie auf andere Bereiche zu verschieben, die mit digitaler Technologie nicht erreichbar sind: Empathie und soziale Umgangsformen. Aus diesem Grund macht Lorenz deutlich, dass die Gefahr der Arbeitsplätze-Vernichtung aufgrund von Automatisierung-Techniken im Theater nicht gegeben ist, denn das Wesentliche des Theaters ist und bleibt die Menschlichkeit.³⁰⁸

Birgit Wiens betont, dass es bei der Umsetzung eines digitalen Theaters nicht um die Anschaffung von technologischen Fähigkeiten geht, sondern hauptsächlich um neue Betrachtungsweisen für das Kunstschaffen. Es bedürfe hier zum Beispiel einer Aktualisierung im künstlerischen Zusammenwirken, wo alle Mitwirkenden eines Theaterbetriebes ihre neue Zuteilung im Team und in ihrer Arbeitsweise entdecken können.³⁰⁹

Die Regisseurin Miriam Michel, die unter anderem mit KünstlerInnen mit Behinderungen zusammenarbeitet, beschäftigt sich in ihrem Beitrag „Digitale Erschließungen“ (2021) intensiv mit Barrieren am Theater. Dabei befasst sie sich mit Themen, wie der Zugänglichkeit des digitalen Theaters oder der Machbarkeit eines gleichberechtigten Theaters. Michel stellt fest, dass digitales Theater zweifelsohne existiert und nennt Beispiele, wie Theateraufführungen mit Live-Videos, 3-D-Projektionen oder Zoom-Performances. Auch sie übergibt der Akademie für Digitalität und Theater am Theater Dortmund eine Vorreiterrolle für diese Entwicklung. Digitales Theater wäre also gegenwärtig. Im Zuge dessen stellt Michel die Frage, ob Digitalität gleichzeitig auch einen Weg zur für sie notwendigen Diversität ebnet.³¹⁰ Die Regisseurin schildert in ihrem Beitrag eine utopische Beispielfassung eines geglückten digitalen Theaters und kommt zur Erkenntnis, dass noch lange nicht alle Möglichkeiten zu Errichtung eines barrierefreien

307 Vgl. Lorenz, Tina (2021): *endlich.*, S. 31.

308 Vgl. ebd., S. 32.

309 Vgl. Wiens, Birgit (2021): *beyond digital. Über (post-) digitale Bühnen*, S. 103.

310 Vgl. Michel, Miriam (2021): *digitale erschließungen. eine utopie der zugänge, digitalität, diversität und theater*, in: Zellner, Julian; Lobbes, Marcus; Zipf, Jonas (Hg.): *Theater der Zeit. Transformers – Digitalität. Inklusion. Nachhaltigkeit*, 76. Jahrgang, Nr. 7/8, Berlin 2021, S. 66-71, hier: S. 66ff.

Theaters genutzt würden. Sie ergänzt: „Es geht darum, Zugang geben zu wollen! Die Möglichkeit, Kunst zu rezipieren und sich selbst ein Bild zu machen, wird nur durch die Erschließung multipler Zugänge erreicht.“³¹¹ Damit meint sie etwa eigens eingerichtete Ruheräume, akustische Bildbeschreibungen, Gebärdensprache-Übersetzungen oder Rollstuhlplätze – sie sollten eine Selbstverständlichkeit im Theater dieser Zeit sein. Letztendlich geht Michel auch noch auf die Barrierefreiheit im Herstellungsprozess ein. In ihrer Utopie existiert demnach eine offene, ehrliche und faire Stimmung in Theaterbetrieben, wo alle ohne Angst vor Strafen oder Vorurteilen ihre Andersartigkeit ausleben können. Sie verweist hiermit auf die Machtfrage, denn Gleichberechtigung könnte auch Angst machen und so die Umsetzung eines barrierefreien Zuganges verhindern. Schließlich wäre ein ästhetischer Umschwung notwendig, damit niemand durch fehlende multiple Zugänge zum Theaterbesuch behindert würde³¹². Michel fügt hinzu: „Behindert ist man nicht, behindert wird man!“³¹³

Einen weiteren Fortschritt, der durch Digitalität erreicht werden kann, nennt Birgit Wiens in „beyond digital – über (post-)digitale Bühnen“: Das Einscannen des gesamten Schauspielhauses, um dann in digitalen Räumen eine dreidimensionale Nachbildung aufzuzeichnen – so machte es etwa das Deutsche Theater Berlin oder das Staatstheater Braunschweig.³¹⁴

5. Die Dynamisierung von digitalem Theater durch die Corona-Pandemie:

Dass Corona einiges in der Theaterwelt geändert hat beziehungsweise noch ändern wird, haben die genannte Online-Experimente bewiesen. Da der Kontakt zwischen Publikum und Kunstschaffenden während der Lockdowns nur medial stattfinden konnte, wurde gerade in dieser Zeit viel ausprobiert, um das Theatererlebnis so gut wie möglich zu erhalten.

TheaterwissenschaftlerInnen und andere an dieser Branche interessierte und erfahrene Personen berichten in der Ausgabe „transformers“ (2021) der Monatszeitschrift *Theater der Zeit* über das hohe Maß an Motivation für einen veränderten Theaterbetrieb, aber auch darüber, dass viele Chancen, die uns die Lockdowns geboten haben, nicht in vollem Ausmaß ausgeschöpft wurden. Die Erwartungen bezogen sich in erster Linie auf mehr Experimente mit digitalem Theater, einen umfassenderen Erfahrungsaustausch

311 Ebd., S. 69.

312 Vgl. ebd., S. 70f.

313 Ebd., S. 71.

314 Vgl. Wiens, Birgit (2021): *beyond digital. Über (post-) digitale Bühnen*, S. 103.

untereinander und Diskussionsrunden, das Schaffen neuer (barrierefreier) Zugänge, eine Verknüpfung von Digital und Analog, die Stärkung einer allgemeinen Medienkompetenz und nicht zuletzt – Investition.

In Hinblick auf die Barrierefreiheit betont Miriam Michel die Notwendigkeit eines verpflichtenden barrierefreien Zuganges zu Theater-Webseiten, dazu zählen etwa Sprachsteuerungen oder Anwendungshilfen, wie Spracheingaben und Augensteuerungen. Die Corona-Situation, insbesondere die Lockdowns, waren und sind für Michel erste wichtige Schritte zur Reduzierung von Barrieren im (Online)-Theater – damit schließt sie auch den Abbau von Klassentrennungen mit ein, da zum Teil online digitale Theatervorführungen kostenlos angeboten würden.³¹⁵ Die Forderung nach umfangreichem Experimentieren, einem Ort und vor allem Zeit dafür, war und ist das größte Anliegen der AutorInnen in „transformers“. Es müsse sich strukturell einiges ändern, so Birgit Wiens, damit das postdigitale Theater nach der Corona-Pandemie nicht plötzlich in Vergessenheit gerät. Es würden spezielle Orte zum Experimentieren und Zeit benötigt werden, um eine eigene digitale Methode entwickeln zu können.³¹⁶ Judith Ackermann und Benjamin Egger sprechen von abwechslungsreichen experimentellen Situationen, die mittels digitaler Technologie durchgeführt wurden und so die Zusammenhänge zwischen analog und digital verschiedenartig erforschten, wie zum Beispiel durch körperlich erlebbare Performances in einem digitalen Virtual-Reality-Raum. Ackermann und Egger stellen fest, dass durch die Schließungen der Theaterhäuser in den Lockdowns eine längere Phase des Experimentierens und Ausprobierens erfolgte, wodurch ein reales Labor entstanden wäre, das die zahlreichen Potenziale und wichtigen Aufgabenstellungen eines postdigitalen Theaters untersucht.³¹⁷ Bettina Milz spricht in ihrem Beitrag „Digitaler Humus“ von notwendigen ästhetischen Experimenten und das Überdenken von rechtlichen Grundlagen, damit Zugänge auf eine neue Art gestaltet werden können. Auch sie betont, dass es vor allen Dingen Zeit zum Nachdenken und Reflektieren bräuchte, um den durch Corona ausgelösten digitalen Wandel im Theater engagiert zu begleiten.³¹⁸ Denn immerhin wäre die Kunst „[...] seit Jahrtausenden als Partnerin der Wissenschaft Wegbereiter für Experimentierfelder und Innovation.“³¹⁹ Eine geeignete Möglichkeit zur Ausübung vielfältiger Experimente würde die Akademie für Digitalität und Theater in Dortmund bieten, wo das Erproben neuer digitaler Werkzeuge und Kunst-Experimente ganz oben

315 Vgl. Michel, Miriam (2021): *digitale erschließungen. eine utopie der zugänge, digitalität, diversität und theater*, S. 68.

316 Vgl. Wiens, Birgit (2021): *beyond digital. Über (post-) digitale Bühnen*, S. 103.

317 Vgl. Ackermann, Judith; Egger, Benjamin: *Empathische Feedbackschleifen für ein postdigitales Theater*, S. 121f.

318 Vgl. Milz, Bettina (2021): *digitaler humus*, S. 129.

319 Ebd., S. 131.

stehen und nebenbei Medienkompetenzen und ein selbstsicherer Umgang mit digitalen Technologien gestärkt würden.³²⁰ Auch Marcus Lobbes sieht die im Jahr 2021 aufkommende Experimentierstimmung als treibende Kraft für den Theaterbetrieb:

„Die schon lange überfälligen Diskussionen zu Macht, Beteiligung und damit oft Erneuerung werden geführt; ebenso werden die Fragen zur Nachhaltigkeit der Betriebe in großer Runde gestellt – und auch die Debatte um eine nachhaltige Digitalstrategie ist im Theater angekommen.“³²¹

Der Regisseur spricht damit auch die aktuelle Diskussionsbereitschaft an, die sich nicht nur auf technische, sondern in erster Linie auf inhaltliche Themen konzentriert und auf das Finden neuer Strukturen für das gesamte Theaterleben zielt. Damit verweist er auf den 2021 gegründeten Verbund *theaternetzwerk.digital*, der 15 Mitgliedshäuser aus dem deutschsprachigen Theaterbereich vereint und durch Erfahrung und Neugier sowohl künstlerische als auch technische Themen im dialogischen Austausch behandelt: Mitunter werden die Digitalisierung im Bereich der Administration, aber ebenso konkrete technisch durchführbare Methoden im künstlerischen Bereich angesprochen. Es geht hier um das gemeinsame Suchen und Finden neuartiger Spielformen, Dramaturgien und räumlicher Flächen.³²² Diesbezüglich unterstreicht Lobbes die Wichtigkeit und Unabdingbarkeit der Investition und richtet sich dabei an die Träger und Förderer von Theaterbetrieben. Die Umsetzung einer Netzwerk-Kunst und einer adäquaten und innovativen Präsentation für das Publikum wäre nur machbar, „[...] wenn jetzt investiert wird, wenn Strukturen und Stellen geschaffen werden, wenn neue Bühnen als zusätzliche, erweiterte Angebote etabliert werden können.“³²³

6. Online-Theater im Vergleich mit digitalem Theater vor Ort:

Aus pädagogischer und psychologischer Sichtweise ist das Theater als Ort der Begegnung ein Gegenmodell zur monotonen, isolierten Bildschirmbeschäftigung. Es wird von der Gesellschaft oft mit einem Live-Ereignis assoziiert, bei dem ein Austausch stattfindet und im Grunde jeder Theaterabend unterschiedlich ausfallen kann. Diese Unmittelbarkeit und das Gefühl des Dabeiseins im Augenblick kann ein Stream im Netz beim ersten Überdenken nicht bieten. Der Medienwissenschaftler Lutz Ellrich zitiert in seinem Beitrag „Armes Theater oder Medienspektakel?“, dass wir alles Wissen über

320 Vgl. ebd., S. 132.

321 Lobbes, Marcus (2021): *la forza del destino. oder: die vernetzung der theaterlandschaft*, S. 133.

322 Vgl. Lobbes, Marcus (2021): *la forza del destino. oder: die vernetzung der theaterlandschaft*, S. 133f.

323 Ebd., S. 134.

unsere Gesellschaft durch die Massenmedien erfahren und es dadurch zu Beeinflussungen kommen kann, um die ZuschauerInnen bewusst zu passiven TeilnehmerInnen zu machen.³²⁴ In dieser Hinsicht wäre die Online-Rezeption als eine nicht wahrhaftige Aufführungsbetrachtung wahrzunehmen, da sie bloß das Abbild einer echten Vorführung darstellt und die ZuschauerInnen das Gesehene nicht unmittelbar wahrnehmen können, dementsprechend in ihrer Betrachtungsweise von den digitalen Medien manipuliert werden. Dass es jedoch nicht zwangsläufig zu einer Passivität beim Publikum in Netz-Aufführungen kommen muss, wurde in den vorherigen Beispielen erläutert.

Es muss darauf hingewiesen werden, dass sich die Form der aktiven Teilnahme in diesem Kapitel – welches sich vor allem auf das Theater im Netzwerk konzentriert – von der beschriebenen Interaktivität meiner untersuchten Inszenierungen insofern unterscheidet, da sie nicht im gewohnten Theaterraum, sondern im eigenen zuhause und nicht obligatorisch im Live-Modus, sondern in einer beliebigen zeitlichen Anordnung stattfinden kann. Bei den in der vorliegenden Arbeit analysierten Aufführungen handelt es sich nicht um Online-Übertragungen, sondern um Inszenierungen mit digitalem Medieneinsatz in der Aufführung selbst. Diese Form der digitalen Weiterentwicklung von Theater unterscheidet sich insofern wesentlich von den Online-Angeboten, da sie im Theaterhaus selbst und live zu einem gegebenen Zeitpunkt stattfindet und grundlegende traditionelle Werte und den Theaterbesuch als solchen bewahrt.

Im Online-Theater wird der digitale Raum zur Bühne und das Publikum sieht die Performance meist alleine, ohne Sitznachbarn und ohne Kontakt mit den DarstellerInnen, was eine wichtige Funktion des Theaters verschwinden lässt, nämlich die der Kommunikation zwischen AkteurInnen und Publikum. Ohne der „Liveness“, also der zeitlich und örtlich gleichzeitig stattfindenden Präsenz dieser beiden, geht auch das dem Theater so typische individuelle physische Erleben vermeintlich verloren. Die Theater- und Medienwissenschaftlerin Martina Leeker dokumentiert jedoch schon in ihrer 2001 veröffentlichten Publikation *Maschinen, Medien, Performances*, dass diese „Liveness“ des Theaters auch mit der Inanspruchnahme von audiovisuellen und digitalen Medien weiter erhalten bliebe, da die Medien den Rahmen unterschiedlicher Inszenierungsmöglichkeiten vergrößern und die Reflexion der theater-immanenten Medialität unterstützen würden.³²⁵ Rational betrachtet kommt es beim Online-Theater zu einem Ausfall der körperlichen

324 Ellrich, Lutz (2008): *Armes Theater oder Medienspektakel?*, S. 375.

325 Vgl. Leeker, Martina: *Maschinen, Medien, Performances*, S. 10.

Kopräsenz, da die Aufführungen mittels elektronischer Geräte repräsentiert werden. In diesem Hinblick hängt es für Leeker hinsichtlich kultureller Bedeutungen davon ab, ob der Echtzeit-Handlung auf der Bühne oder dem subjektiv physischen Empfinden mehr Wert beigemessen wird.³²⁶

Da die Übertragungen im Netz nur zuhause mithilfe von Online-Diensten rezipiert werden können, geht scheinbar ein wesentlicher Faktor des Theaterbesuches verloren – der Ausdruck deutet schon auf den Besuch hin, der traditionellerweise mit dem Theater verbunden wird und der einen spezifischen Ort voraussetzt. Von den vielen Merkmalen, die für den Theaterbegriff existieren, erscheinen mir jene vom deutschen Theaterwissenschaftler Andreas Kotte in *Theaterwissenschaft. Eine Einführung* festgehaltenen als wesentlich für die vorliegende Analyse: „[...] der Raum für die örtliche Hervorhebung, der besondere Körpergebrauch bei gestischer Hervorhebung und das mit akustischer Hervorhebung verbundene Drama“³²⁷. Es stellt sich die Frage, ob diese Definition aus dem Jahr 2005 noch aktuell und für eine Analyse über digitale Theaterkonzepte anwendbar ist. Die Darstellung gestischer Merkmale und ein akustisch untermaltes Drama können auch bei digitalen Formaten angewendet werden. Die örtliche Hervorhebung fällt bei einer Online-Übertragung aus, zumindest im Sinne gleichzeitiger Anwesenheit, weil sich der Zusehender lediglich vor seinem Bildschirm befindet. Da der Raum aber nach Kotte „[...] nie als starrer Hintergrund für Handlungen [...]“³²⁸ zu sehen wäre und er durch diese verändert werden könne, würden sich räumliche Verhältnisse kontinuierlich im Wechselspiel von Darstellenden und Zuschauenden verändern.³²⁹ Allein durch die szenischen Vorgänge im Online-Theater kann das dadurch entstehende soziale Gefüge eine raumbildende Wirkung erzielen und trotz der Distanz ähnliche Effekte wie im Theaterraum hervorrufen.

Dass nicht nur der Theaterraum ein Ort der Begegnung und des Austausches sein kann, haben bereits viele Online-Inszenierungen mit ihren interaktiven Angeboten zu Beweis gestellt. Bei solchen und anderen Inszenierungen, die digitale Medien auf der Bühne beinhalten, werden technische Hilfsmittel herangezogen, um eine differenzierte Erzählweise zum traditionellen Theater zu schaffen. Die Forschungsfrage wird grundsätzlich dahingehen, inwieweit die digitalen Medien das gegenwärtige Theater unterstützen und aufwerten können. Ein Aspekt könnte die differenzierte Wahrnehmung im

326 Vgl. ebd., S. 10f.

327 Kotte, Andreas: *Theaterwissenschaft. Eine Einführung*, S. 65.

328 Kotte, Andreas: *Theaterwissenschaft. Eine Einführung*, S. 67.

329 Vgl. ebd., S. 67f.

Hinblick auf die Wirklichkeit sein, da das digitale Theater mit dem Präsentieren von vorproduzierten Bildern, Videos oder anderen digitalen Darstellungsformen einen vielschichtigeren Blick auf Realitäten beziehungsweise Scheinrealitäten werfen kann. Die Inszenierung zu *Und die Erde ist doch eine Scheibe* möchte beispielsweise das Publikum zum Nachdenken über die Echtheit von zweidimensionalen Abbildungen animieren, über das, was in sozialen Medien manipuliert oder verfälscht wird.³³⁰

Eine nicht vorhandene gemeinsame räumliche Ebene schließt nicht aus, dass bei dieser Form der Präsentation charakteristische theatrale Werte erhalten bleiben oder innovative Angebote entstehen können: Ein positiver Aspekt hinsichtlich Online-Inszenierungen ist die bereits erwähnte Mobilisierung der Zuschauenden, die mit diversen interaktiven Angeboten zum Mitmachen motiviert werden und besonders auf die Interessen von Kindern und Jugendlichen eingehen. Andreas Kotte beschreibt die Interaktion als einen Vorgang, bei dem „[...] Individuen wechselseitig aufeinander einwirken“³³¹ – ein Prozess, der bei Online-Streams gewährleistet werden kann, sofern die Theaterbetreiber entsprechende Aktionen auf ihrer Website anbieten. Der Theaterwissenschaftler erwähnt in Bezug auf Interaktivität jedoch, dass bei medialen Produktionen die Wechselwirkung abnehmen beziehungsweise technologisch erzeugt würde.³³² Auch diese These ist aufgrund neuer Möglichkeiten und veränderter Methoden im Bereich des digitalen Theaters auf ihre Aktualität zu überprüfen. Die interaktiven Angebote bei Online-Inszenierungen sind zwar nicht auf direktem Wege interaktiv – es herrscht kein simultanes wechselseitiges Agieren vor –, können jedoch mit zeitlicher und örtlicher Versetzung Möglichkeiten der Teilnahme anbieten. Digitale Mitmach-Einladungen werden vielleicht eher aufgenommen, als im Theater selbst, da die Hemmschwelle und Unsicherheiten im eigenen Zuhause ohne Publikum nicht so hoch sind.

Außerdem gibt es die Möglichkeit, dass das Publikum bei einem Livestream eine Aufführung zeitecht erlebt und nach Möglichkeit selbst in das Geschehen eingreifen kann. In anderen Fällen basieren Online-Theaterkonzepte auf zeitversetzter Ebene, was sich allerdings auch als nützlich erweisen kann: Die zeitliche Flexibilität des digitalen Theaters wird zum Beispiel dann spürbar, wenn Theaterhäuser bestimmte Stücke aus ihrem Repertoire online anbieten, ohne dabei eine Live-Anwesenheit zu erfordern. Als positiver Nebeneffekt wird bei Stücken aus dem Repertoire, die online zum Sehen angeboten werden, ein wenig Theatergeschichte bewahrt. Das Angebot kann jederzeit oder für eine

330 Vgl. kollektiv kunststoff: *Und die Erde ist doch eine Scheibe. Begleitmaterial zur Vorstellung*, S. 2.

331 Kotte, Andreas: *Theaterwissenschaft. Eine Einführung*, S. 118.

332 Vgl. ebd., S. 120.

bestimmte Zeit vom interessierten Publikum in Anspruch genommen werden und erfordert keine zeitliche Bindung an eine bestimmte Theatervorstellung.

Neben der zeitlichen Unabhängigkeit im Online-Theater ist auch die Barrierefreiheit als Mehrwert zu betrachten, da durch Online-Streams diverse Zugangsbeschränkungen für Menschen mit körperlichen Behinderungen abgebaut werden und gesellschaftliche Diskriminierung oder Benachteiligungen reduziert werden können. Jedoch gilt zu beachten, was schon Miriam Michel in „Digitale Erschließungen“ schildert, nämlich dass auch das Online-Theater im Hinblick auf barrierefreie Zugänge noch ausbaufähig ist und die Möglichkeiten noch lange nicht ausgeschöpft seien.³³³

Im Vergleich zum digitalen Theater vor Ort haben Online-Aufführungen eine veränderte Auswirkung auf die Sinneswahrnehmung, die auf den ersten Blick vor allem auf der auditiven und visuellen Ebene Einschränkungen erfährt. Als entscheidendes Kriterium für den Theaterbegriff in Europa betrachtet Kotte die literarische Vorlage beziehungsweise das Drama, welches in vielen Inszenierungen die Basis für die akustische Hervorhebung, für die Sprache der Darstellenden bildet. Das Drama beinhaltet jene Themen, die für die Kommunikation zwischen Figuren, einschließlich der Teilnahme des Publikums, ausschlaggebend sind.³³⁴ Jene akustischen Signale – Musik, Geräusche und Sprache – sind zwar auf dem Bildschirm wahrnehmbar, jedoch meist nicht in der geplanten und zum restlichen Kontext passenden Form der Original-Inszenierung. Vor dem Display entscheiden die ZuschauerInnen selbst, in welcher Lautstärke sie die Aufführung rezipieren möchten. Außerdem kann die gesamte Akustik, für die meist ein eigenes Team im Theater zuständig ist, aufgrund der fehlenden technischen Ausstattung nicht annähernd seine eigentliche, dramatische Wirkung entfalten. Dieser Unterschied lässt sich auch im Vergleich von Kino und Fernsehen beobachten: Das aufwendige Tonmanagement in den Kinosälen erzeugt neben den visuellen und künstlerischen Mitteln einen Großteil der Emotionen, während das Fernsehen zuhause aufgrund der mitunter fehlenden technischen Erweiterungsgeräte, der kleineren Bildfläche und der alltäglichen Situation weniger ereignisreich in der Erinnerung der Zusehenden bleibt. Nicht nur die akustische, sondern auch die visuelle Ebene wird im Theater womöglich stärker angesprochen, da der Zuschauende aus verschiedenen Perspektiven auf die Bühne blicken kann und selbst entscheidet, wohin er sehen möchte. Neben dem Bühnengeschehen können auch andere Aspekte eines Theaterbesuches visuell erkundet werden, wie etwa das restliche Publikum,

333 Vgl. Michel, Miriam (2021): *digitale erschließungen. eine utopie der zugänge, digitalität, diversität und theater*, S. 69.

334 Vgl. Kotte, Andreas: *Theaterwissenschaft. Eine Einführung*, S. 91.

ein eventuell vorhandenes Orchester, eine Band oder Pausenräume. Bei Online-Angeboten beschränkt sich die Einstellungsgröße meist auf eine Totale, die den gesamten Handlungsraum abbildet und den Rest der zum Theater gehörenden Elemente ausblendet. Ferner fehlt bei Inszenierungen im Internet das dem Theater sehr typische Publikumsfeedback: Applaus, Jubel, Standing Ovationen oder sonstige Reaktionen können dem Ensemble nicht entgegengebracht werden – jedenfalls nicht in Echtzeit und im direkten Kontakt zueinander. Einige Theaterhäuser haben Livestreams mit einem Live-Chat darunter eingerichtet, was den Zuschauenden ermöglicht, Kommentare und Feedback oder „schriftlichen Applaus“ zu hinterlassen. So erhält das Theaterensemble eine Rückmeldung von Seiten des Publikums, die vermutlich weniger persönlich und auf eine ungehemmtere Weise als im Theater ausfällt, da die Hemmschwelle aufgrund der Distanz von Publikum und Darstellenden sinkt.

Sind die digitalen Verlagerungen einer Theaterinszenierung eine Vorbereitung auf die Zukunft, die das kulturelle Leben hauptsächlich online vorsieht? Marcus Lobbes betrachtet das Internet als einen Ort, „[...] wo sich große Teile der Gesellschaft schon täglich aufhalten, wo Wirtschaft, Wissenschaft, Politik und privatester Austausch seit bald zwei Jahrzehnten zum täglichen Leben gehören [...]“.³³⁵ Mit diesem Wissen können zwar noch keine konkreten Zukunftsvorhersagen hinsichtlich unseres kulturellen Lebens getroffen werden, dennoch ist anzunehmen, dass das Theater, wie viele andere Lebensbereiche, immer weiter in digitale Sphären wandert.

Birgit Wiens stellt in „beyond digital“ fest, dass „[...] reine Online-Formate eine performative Kunstform für sich sind, aber mit Theater anschlussfähig.“³³⁶ Man würde in Zukunft gegenseitig voneinander lernen können und müssen, wobei ein kritischer Blick besonders auf die sozialen Netzwerke gelenkt wird: Die Plattform Instagram beispielsweise, die sich auf das Teilen von Fotos und Videos fokussiert oder das Videoportal TikTok, wären zwar unterhaltend und würden performative Leistungen erbringen, sollten jedoch zukünftig nicht zu sehr von KünstlerInnen und Publikum mit persönlichen Daten und kreativem Inhalt versorgt werden. In dieser Hinsicht erwartet Wiens, dass Theater in Zukunft nicht bloß „Shared Spaces“, sondern auch „Smart Places“ sein werden und hofft auf eine bevorstehende spannende Arbeit.³³⁷

335 Lobbes, Marcus (2021): *la forza del destino. oder: die vernetzung der theaterlandschaft*, S. 134.

336 Wiens, Birgit (2021): *beyond digital. Über (post-) digitale Bühnen*, S. 105.

337 Vgl. ebd., S. 105.

7. Bibliographie

Monographien:

Albright, Ann Cooper: *Traces of Light. Absence and Presence in the Work of Loïe Fuller*. Middletown, CT 2007.

Dixon, Steve: *Digital performance. A history of new media in theater, dance, performance art, and installation*. Cambridge 2007.

Evert, Kerstin: *DanceLab. Zeitgenössischer Tanz und Neue Technologien*. Würzburg 2003.

Fischer-Lichte, Erika: *Semiotik des Theaters. Das System der theatralischen Zeichen*. Bd. 1. Tübingen 1983.

Gieseckam, Greg: *Staging the Screen. The Use of Film and Video in Theatre*. Houndmills, Basingstoke, Hampshire, New York 2007.

Goldberg, RoseLee: *Performance Art. From Futurism to the Present*. London, New York 1979.

Kotte, Andreas: *Theaterwissenschaft. Eine Einführung*. Köln 2005.

Krajnik, Robert: *Vom Theater zum Cyberspace: Körperinszenierungen zwischen Selbst und Algorithmus* (Dissertation Sozialwissenschaften, Medien und Sport). Bielefeld 2016.

Lecker, Martina: *Maschinen, Medien, Performances: Theater an der Schnittstelle zu digitalen Welten. Dokumentation und Ergebnisse der Sommerakademie "Theater und neue Medien. Interaktion und Wirklichkeit" zur Weiterbildung von Theaterkünstlern in Praxis und Theorie des Umgangs mit digitalen Techniken im Theater*. Berlin 2001.

Meyer, Petra Maria: *Intermedialität des Theaters. Entwurf einer Semiotik der Überraschung*. Düsseldorf 2001.

Meyer, Petra Maria: *Performance im medialen Wandel*. München 2006.

Müller, Jürgen E.: *Intermedialität. Formen moderner kultureller Kommunikation*. Münster 1996.

Panofsky, Erwin: *Die ideologischen Vorläufer des Rolls-Royce-Kühlers & Stil und Medium im Film. Mit Beiträgen von Irving Lavin und William S. Heckscher.* Frankfurt: 1993.

Rosiny, Claudia: *Tanz Film. Intermediale Beziehungen zwischen Mediengeschichte und moderner Tanzästhetik.* Bielefeld 2013.

Sarkis, Mona: *Blick, Stimme und (k)ein Körper. Der Einsatz elektronischer Medien im Theater und in interaktiven Installationen.* Stuttgart 1997.

Schoenmakers, Henri; Bläske, Stefan; Kirchmann, Kay & Ruchatz, Jens (Hg.): *Theater und Medien, Theatre and the Media. Grundlagen – Analysen – Perspektiven. Eine Bestandsaufnahme.* Bielefeld 2008.

Schulz, Daniela A.M.: *Körper Grenzen Räume. Die katalanische Theatergruppe „La Fura dels Baus“ und ihre Performances.* Bielefeld 2013.

Walker Rettberg, Jill: *Seeing Ourselves through Technology. How We Use Selfies, Blogs and Wearable Devices to See and Shape Ourselves.* Hampshire 2014.

Aufsätze / Fachartikel

Ackermann, Judith; Egger, Benjamin (2021): *Empathische Feedbackschleifen für ein postdigitales Theater*, in: Zellner, Juliane; Lobbes, Marcus; Zipf, Jonas (Hg.): *Theater der Zeit. Transformers – Digitalität. Inklusion. Nachhaltigkeit*, 76. Jahrgang, Nr. 7/8, Berlin 2021, S. 120-123.

ANSICHT; Next Liberty; IYASA (23.10.2018/Wien Premiere): *Radio Freedom. Eine internationale, multimediale Live-Radioshow über die Kraft der Musik*, in: [Programmheft] Dschungel Wien. Theaterhaus für junges Publikum, Wien 2018, S. 22-23.

Arndt, Michael J. (1999): *Theatre at the center of the core (Technology as a lever in the theatre pedagogy)*, in: Schrum, Stephen Alan (Hg.): *Theatre in Cyberspace: Issues of Teaching, Acting, and Directing*, New York 1999, S. 65-84.

Büscher, Barbara: *Theater und elektronische Medien. Intermediale Praktiken in den siebziger und achtziger Jahren – zeitgenössische Fragestellungen für die Theaterwissenschaft*, in: TheaterZeitschrift, Nr. 35, Berlin 1993, S. 30-44.

Candrian, Nicole: *Die digitale Transformation in einer jahrhundertealten Branche. Theater St. Gallen 2.0*, in: Nappo, Manuel P. (Hg.): Center for Digital Business. Yea(h)rBook 2015, Zürich 2016, S. 2-6.

Cramer, Florian (2015): *What Is 'Post-digital'?*, in: Berry, David M.; Dieter, Michael (Hg.): Postdigital Aesthetics. Art, Computation and Design, Hampshire 2015, S. 12-26.

Deleuze, Gilles: *Postscriptum über die Kontrollgesellschaften*, in: ders. (Hg.): Unterhandlungen 1972-1990, Frankfurt am Main 1993, S. 254.

Dinkla, Söke (2002): *Zur Rethorik und Didaktik des digitalen Tanzes*, in: Dinkla, Söke; Leeker, Martina (Hg.): Tanz und Technologie. Auf dem Weg zu medialen Inszenierungen. Moving Towards Media Productions, Berlin 2002, S. 15-29.

Ellrich, Lutz (2008): *Armes Theater oder Medienspektakel?*, in: Schoenmakers, Henri; Bläske, Stefan; Kirchmann, Kay & Ruchatz, Jens (Hg.): Theater und Medien, Theatre and the Media. Grundlagen – Analysen – Perspektiven. Eine Bestandsaufnahme, Bielefeld 2008, S. 371-380.

Ernst, Wolf-Dieter (2008): *Schauspiel durch Medien. Die verdeckte Funktion der Techne bei Konstantin Stanislawski und Alexander Moissi*, in: Schoenmakers, Henri; Bläske, Stefan; Kirchmann, Kay & Ruchatz, Jens (Hg.): Theater und Medien, Theatre and the Media. Grundlagen – Analysen – Perspektiven. Eine Bestandsaufnahme, Bielefeld 2008, S. 293-302.

Esch, Christian (2020): *Jenseits des Echoraums Digitalisierung und Digitalität als Chancen für ein Theater nach Corona*, in: Pfohl, Haiko; Renfordt, Wilma; Schreiber, Falk (Hg.): Lernen aus dem Lock-down? Nachdenken über freies Theater, Berlin 2020.

Glüher, Gerhard: *Performance and Body Art*, in: Glüher, Gerhard (Hg.): Ulrike Rosenbach. Wege zur Medienkunst 1969-2004, Köln 2005, S. 18-39.

Gombert, Ina (2008): *In echt oder getrickst? Drittklässler über die Unterschiede zwischen Theater, Film und Fernsehen*, in: Schoenmakers, Henri; Bläske, Stefan; Kirchmann, Kay & Ruchatz, Jens (Hg.): Theater und Medien, Theatre and the Media. Grundlagen – Analysen – Perspektiven. Eine Bestandsaufnahme, Bielefeld 2008, S. 515-520.

Kattenbelt, Chiel (2008): *Multi-, Trans- und Intermedialität: drei unterschiedliche Perspektiven auf die Beziehungen zwischen den Medien*, in: Schoenmakers, Henri; Bläske, Stefan; Kirchmann, Kay & Ruchatz, Jens (Hg.): Theater und Medien, Theatre and the Media. Grundlagen – Analysen – Perspektiven. Eine Bestandsaufnahme, Bielefeld 2008, S. 125-132.

Kolesch, Doris (2017): *Vom Reiz des Immersiven. Überlegungen zu einer virulenten Figuration der Gegenwart*, in: Christoph Wulf (Hg.): Paragrana. Internationale Zeitschrift für historische Anthropologie, Bd. 26, Nr. 2, Berlin/Boston 2017, S. 57-66.

Lobbes, Marcus (2021): *la forza del destino. oder: die vernetzung der theaterlandschaft*, in: Zellner, Juliane; Lobbes, Marcus; Zipf, Jonas (Hg.): Theater der Zeit. Transformers – Digitalität. Inklusion. Nachhaltigkeit, 76. Jahrgang, Nr. 7/8, Berlin 2021, S. 133-134.

Lorenz, Tina (2021): *endlich.*, in: Zellner, Juliane; Lobbes, Marcus; Zipf, Jonas (Hg.): Theater der Zeit. Transformers – Digitalität. Inklusion. Nachhaltigkeit, 76. Jahrgang, Nr. 7/8, Berlin 2021, S. 30-33.

Matzke, Annemarie (2008): *Living in a Box – Zur Medialität räumlicher Anordnungen*, in: Schoenmakers, Henri; Bläske, Stefan; Kirchmann, Kay & Ruchatz, Jens (Hg.): Theater und Medien, Theatre and the Media. Grundlagen – Analysen – Perspektiven. Eine Bestandsaufnahme, Bielefeld 2008, S. 381-387.

Michel, Miriam (2021): *digitale erschließungen. eine utopie der zugänge, digitalität, diversität und theater*, in: Zellner, Juliane; Lobbes, Marcus; Zipf, Jonas (Hg.): Theater der Zeit. Transformers – Digitalität. Inklusion. Nachhaltigkeit, 76. Jahrgang, Nr. 7/8, Berlin 2021, S. 66-71.

Milz, Bettina (2021): *digitaler humus*, in: Zellner, Juliane; Lobbes, Marcus; Zipf, Jonas (Hg.): Theater der Zeit. Transformers – Digitalität. Inklusion. Nachhaltigkeit, 76. Jahrgang, Nr. 7/8, Berlin 2021, S. 129-132.

Müller-Schöll, Nikolaus (2008): *(Un-)Glauben. Das Spiel mit der Illusion*, in: Schoenmakers, Henri; Bläske, Stefan; Kirchmann, Kay & Ruchatz, Jens (Hg.): Theater und Medien, Theatre and the Media. Grundlagen – Analysen – Perspektiven. Eine Bestandsaufnahme, Bielefeld 2008, S. 445-456.

Paterno, Petra (2020): *To stream or not to stream*, in: Medienimpulse. Nähe(n) und Distanz(en) in Zeiten der COVID-19-Krise, Jg. 58, Bd. 58, Nr. 02, Wien 2020.

Piscator, Erwin (1929): *Totaltheater und totales Theater*, in: Hoffmann, Ludwig (Hg.): Erwin Piscator. Theater Film Politik. Ausgewählte Schriften, Berlin 1980, S. 439-441.

Primavesi, Patrick (2008): *Durchquerungen. Brechts Lehrstück als Medien- und Theaterexperiment*, in: Schoenmakers, Henri; Bläske, Stefan; Kirchmann, Kay & Ruchatz, Jens (Hg.): Theater und Medien, Theatre and the Media. Grundlagen – Analysen – Perspektiven. Eine Bestandsaufnahme, Bielefeld 2008, S. 357- 370.

Prümm, Karl (1988): *Intermedialität und Multimedialität. Eine Skizze medienwissenschaftlicher Forschungsfelder*, in: Bohn, Rainer; Müller, Eggo und Rupert, Rainer (Hg.): Ansichten einer künftigen Medienwissenschaft, Berlin 1988, S. 195-200.

Rakow, Christian (2021): *Popup-Schauspielkunst im digitalen Exil*, in: Medienimpulse. Digitaler Humanismus, Jg. 59, Bd. 59, Nr. 02, Wien 2021.

Reichert, Ramón (2018): *Selfies und Selbstpräsentation*, in: von Gottberg, Joachim (Hg.): tv diskurs, Jg. 21, 4/2017 (Ausgabe 82), Berlin 2017, S. 32-36.

Röttger, Kati (2008): *Intermedialität als Bedingung von Theater: Methodische Überlegungen*, in: Schoenmakers, Henri; Bläske, Stefan; Kirchmann, Kay & Ruchatz, Jens (Hg.): Theater und Medien, Theatre and the Media. Grundlagen – Analysen – Perspektiven. Eine Bestandsaufnahme, Bielefeld 2008, S. 117-124.

Schwarz, Samuel; Soland, Corinne (2019): *Digitalbühne Zürich: Die Schauspielerin 4.0*, in: Pöllmann, Lorenz; Herrmann, Clara (Hg.): Der digitale Kulturbetrieb. Strategien, Handlungsfelder und Best Practices des digitalen Kulturmanagements, Wiesbaden 2019, S. 367-388.

Shaw, Jeffrey (2001): *Theater der Zeichen. Con-Figuring the Cave und andere intelligente Bühnen*, in: tanzdrama, Nr. 57, Heft 2/2001, S. 20-23.

Wiens, Birgit (2021): *beyond digital. Über (post-) digitale Bühnen*, in: Zellner, Juliane; Lobbes, Marcus; Zipf, Jonas (Hg.): Theater der Zeit. Transformers – Digitalität. Inklusion. Nachhaltigkeit, 76. Jahrgang, Nr. 7/8, Berlin 2021, S. 100-105.

Zimmermann, Bernd Alois (1965): *Zukunft der Oper. Einige Gedanken über die Notwendigkeit der Bildung eines neuen Begriffes von Oper als Theater der Zukunft*, in: Bitter, Christof (Hg.): Intervall und Zeit. Aufsätze und Schriften zum Werk, Mainz 1974, S. 38-46.

Zipf, Jonas (2021): *design und desaster. Vorrede zur Transformation des Theaters*, in: Zellner, Juliane; Lobbes, Marcus; Zipf, Jonas (Hg.): Theater der Zeit. Transformers – Digitalität. Inklusion. Nachhaltigkeit, 76. Jahrgang, Nr. 7/8, Berlin 2021, S. 15-24.

Internetquellen

Akademie für Theater und Digitalität, in: theater.digital, 2019, [online] <https://theater.digital/#ueber> [10.11.2021].

Bell, Phaedra: Dialogic Media Production and Inter-media Exchange, in: Journal of Dramatic Theory and Criticism, Bd. 14, Nr. 2, 2000, [online] <https://journals.ku.edu/jdtc/article/view/3337> [29.10.2021].

Biographical Sketch of Alwin Nikolais, in: Ohio University. University Libraries, [online] <https://www.ohio.edu/library/collections/archives-special-collections/manuscripts/nikolais-louis/overview/biographical-sketch-nikolais> [21.01.2022].

Born, Florian: Projection-Mapping: 3 Beispiele zur Inspiration, in: Prospect News. Das Portal für Bühne & Technik, 06.04.2018, [online] <https://www.prospectnews.at/licht/projection-mapping-3-beispiele-zur-inspiration> [07.11.2021].

brainGuide Redaktion: Digitale Medien. Definition Digitale Medien, in: brainguide, [online] https://www.brainguide.de/Digitale-Medien/_c [31.03.2021].

Bürkler, Philipp: Theater über künstliche Intelligenz: Der Mensch wird zur Maschine, in: Tagblatt, 08.02.2019, [online] <https://www.tagblatt.ch/kultur/der-mensch-wird-zur-maschine-Id.1091972> [08.02.2021].

Datenschutz, in: Saferinternet. Das Internet sicher nutzen!, [online] <https://www.saferinternet.at/themen/datenschutz/> [06.11.2021].

Dschungel Wien, in: MQ. Museums Quartier Wien, [online] <https://www.mqw.at/institutionen/dschungel-wien> [05.02.2022].

Fischer, Carolin: Hashtag, in: onpulson. Das Fachportal für Entscheider im Mittelstand, [online] <https://www.onpulson.de/lexikon/hashtag/> [20.05.2021].

Flo Staffelmayr. Autor und Regisseur, in: Next Liberty, [online] <https://nextliberty.buehnen-graz.com/team-mitglied/flo-staffelmayr/> [22.01.2022].

Grabow, Isabel: Digitalisierung trifft Theater, in: digitur, 09.03.2018, [online] <https://digitur.de/digitalisierung-trifft-theater/> [10.01.2021].

Hans van Manen, in: Wiener Staatsoper, [online] <https://www.wiener-staatsoper.at/ensemble-gaeste/detail/artist/1980-van-manen-hans/> [21.01.2021].

Influencer, in: Lexikon der Filmbegriffe, [online] <https://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=suchen&tag=suchen&uid=1> [19.04.2020].

Inkululeko Yabatsha School of Arts (IYASA). Bio, in: Music in Africa, [online] <https://www.musicinafrica.net/directory/inkululeko-yabatsha-school-arts-iyasa> [23.01.2022].

Julia: Interview mit Falk Richter: Wie digital ist das Theater?, in: neoavantgarde, 09.01.2018, [online] <https://neoavantgarde.de/digitales-theater-interview-falk-richter/> [25.03.2021].

Kitz, Volker: Digitale Reizüberflutung. Wie retten wir unsere Konzentration in der digitalen Welt?, in: Zeit Online, 07.10.2021, [online] https://www.zeit.de/digital/internet/2021-10/digitale-reizueberflutung-konzentration-aufmerksamkeitsprobleme-tipps-social-media-internet/komplettansicht?utm_referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.at%2F [31.10.2021].

kunststoff, in: kunststoff, [online] <https://www.kollektivkunststoff.com/> [23.01.2022].

Lenny: Performancekunst – Was man unter dieser Kunstform versteht und wie sie eingesetzt wird. Die Entwicklung der Performancekunst und bekannte Beispiele, in: das kreative Universum, 08.10.2019, [online] <https://www.daskreativeuniversum.de/performancekunst/> [17.10.2021].

Like. Begriffserklärung und Definition, in: SEO-Analyse. Suchmaschinenoptimierung, [online] <https://www.seo-analyse.com/seo-lexikon/l/like/> [05.11.2021].

Lorenz-Spreen, Philipp; Mørch Mønsted, Bjarke; Hövel, Philipp; Lehmann Sune: Accelerating dynamics of collective attention, in: nature communications, 15.04.2019, [online] <https://www.nature.com/articles/s41467-019-09311-w.pdf> [31.10.2021].

MacMahon, Mary: What Is a Black Box Theater?, in: wisegeek, [online] <https://www.wisegeek.com/what-is-a-black-box-theater.htm> [30.10.2021].

Mandler-Saul, Angelika: Update: Statt ins Theater – 60 Tipps für Kultur im Netz, in: Wieder unterwegs. Reiseblog , 29.04.2020, [online] <https://www.wiederunterwegs.com/kultur-online-corona-digitale-virtuelle-tipps/> [30.07.2020].

Maschinen wie wir - Karel Čapeks Roboter-Drama „R.U.R.“, in: Wiener Zeitung, 2021, [online] <https://www.wienerzeitung.at/nachrichten/reflexionen/vermessungen/2105817-Maschinen-wie-wir-Karel-apeks-Roboter-Drama-R.U.R..html> [25.10.2021].

Medienstudie: Kinder wachsen selbstverständlich in die Digitalisierung hinein, in: News4Teachers. Das Bildungsmagazin, 2018, [online] <https://www.news4teachers.de/2018/08/medienstudie-kinder-wachsen-selbstverstaendlich-in-die-digitalisierung-hinein/> [12.05.2021].

My home is my Burgtheater, in: Burgtheater, [online] <https://www.burgtheater.at/myhomeismyburgtheater> [11.11.2021].

Next Liberty, in: Next Liberty Bühnen Graz, [online] <https://nextliberty.buehnen-graz.com/> [23.01.2022].

nita. studio für visuelle gestaltung., in: studionita, [online] <https://www.studionita.at/portfolio/about/> [23.01.2022].

Objekttheater, in: HIOB-ONLINE. Nach dem Roman von Joseph Roth, [online] <http://hiob-online.de/produktion/objekttheater> [09.11.2021].

Patay, Franz: Kinder & Jugend an der Wien zu Hause. Wenn ihr nicht zu uns kommen könnt, kommen wir zu euch, in: Theater an der Wien. Das Opernhaus, 2020, [online] <https://www.theater-wien.at/de/jugend/zuhause> [03.08.2020].

Räumliche Orientierung (Raumsinn), in: MedLexi, [online] [https://medlexi.de/R%C3%A4umliche_Orientierung_\(Raumsinn\)](https://medlexi.de/R%C3%A4umliche_Orientierung_(Raumsinn)) [08.11.2021].

Rosenbach, Ulrike: Videokunst und Performanceaktion im Werk von Ulrike Rosenbach, in: Ulrike Rosenbach. Media Artist, 1998, [online] <https://www.ulrike-rosenbach.de/lebenslauf/texte/videokunst-und-performance-aktion-im-werk-von-ulrike-rosenbach/> [29.10.2021].

Seemann, Michael: Kontrolle und Kontrollverlust, in: Mediale Kontrolle unter Beobachtung, 2012, [online] <http://www.medialekontrolle.de/beitrage/kontrolle-und-kontrollverlust/> [12.07.2020].

Siepermann, Markus: Cyberspace, in: Gabler Wirtschaftslexikon, Februar 2018, [online] <https://wirtschaftslexikon.gabler.de/definition/cyberspace-31826> [01.12.2021].

Stationendrama, in: Lexikon der Filmbegriffe, [online] <https://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=3615> [13.05.2020].

Szenographie, in: Lexikon der Filmbegriffe, [online] <https://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=8525> [26.10.2021].

Theaterspiele für daheim, in: Burgtheater, [online] <https://www.burgtheater.at/theaterspiele-fuer-daheim> [11.11.2021].

Tiemann, Jens: Denkende Maschinen, in: Kompetenzzentrum Öffentliche IT, 2016, [online] <https://www.oeffentliche-it.de/-/denkende-maschinen> [09.11.2021].

Überfachliche Kompetenzen, in: Bundesministerium Bildung, Wissenschaft und Forschung, [online] <https://www.bmbwf.gv.at/Themen/schule/schulpraxis/uek.html> [22.10.2021].

Wagner, Heinz: Von „Imagine“ über „Nelson Mandela“ bis zu „Ubuntu“, in: Kurier, 2018, [online] <https://kurier.at/kiku/von-imagine-ueber-nelson-mandela-bis-zu-ubuntu/400153089> [31.10.2021].

Welzel, Christian: Reale Virtualität, in: Kompetenzzentrum Öffentliche IT, 2017, [online] <https://www.oeffentliche-it.de/-/reale-virtualitat> [20.06.2020].

Wer wir sind. Gesellschaftspolitisches Theater mit starker emanzipatorischer und interaktiver Herangehensweise, in: Theateransicht, [online] <https://www.theateransicht.at/team.html> [23.01.2022].

Youtuber. Definition of Youtuber, in: Merriam-Webster, [online] <https://www.merriam-webster.com/dictionary/Youtuber> [02.11.2021].

Audiovisuelle Medien

Horak, Manfred: *In Zukunft werden wir alle immer Online sein. Interview mit Waltraud Brauner und Raffaella Gras* [online Interview], in: Kulturwoche, 09.04.2018, online abrufbar, 39:45 min., [online] <https://www.kulturwoche.at/buehne/3808-und-die-erde-ist-doch-eine-scheibe-theaterkritik> [18.04.2020].

kollektiv kunststoff: *Und die Erde ist doch eine Scheibe* [digitales Video], 52:13 min., Aufzeichnung in Wien 2018.

Next Liberty Jugendtheater GmbH: *RADIO FREEDOM* [online Video], in: vimeo, 18.10.2018, [online] <https://vimeo.com/295775228> [08.11.2019].

Material zu den Produktionen

Rauchbauer, Christina; Jetschgo, Katharina; Spitzbart, Anna; Weisi, Pia; Stehring, Dagmar: *Radio Freedom. Eine multimediale Live-Radioshow in Kooperation mit ANSICHT und IYASA*. Graz 2018.

kollektiv kunststoff: *Und die Erde ist doch eine Scheibe. Begleitmaterial zur Vorstellung*. Wien 2018.

Abbildungen

Abb. 1: Überdimensionales Radiogerät, Next Liberty Jugendtheater GmbH: RADIO FREEDOM [online Video], in: vimeo, 18.10.2018, [online] <https://vimeo.com/295775228> [06.09.2019].

Abb. 2: Fixer Bildschirm, Next Liberty Jugendtheater GmbH: RADIO FREEDOM [online Video], in: vimeo, 18.10.2018, [online] <https://vimeo.com/295775228> [06.09.2019].

Abb. 3: Trennung der Bühnenbildteile, Next Liberty Jugendtheater GmbH: RADIO FREEDOM [online Video], in: vimeo, 18.10.2018, [online] <https://vimeo.com/295775228> [06.09.2019].

Abb. 4: Einschalten des Radios, Next Liberty Jugendtheater GmbH: RADIO FREEDOM [online Video], in: vimeo, 18.10.2018, [online] <https://vimeo.com/295775228> [06.09.2019].

Abb. 5: Bühnenbildteile als Sitzflächen, Next Liberty Jugendtheater GmbH: RADIO FREEDOM [online Video], in: vimeo, 18.10.2018, [online] <https://vimeo.com/295775228> [06.09.2019].

Abb. 6: „Live-Schaltung“, Next Liberty Jugendtheater GmbH: RADIO FREEDOM [online Video], in: vimeo, 18.10.2018, [online] <https://vimeo.com/295775228> [16.09.2019].

Abb. 7: „Live-Einspielung“ von den tanzenden EinwohnerInnen, Next Liberty Jugendtheater GmbH: RADIO FREEDOM, [online Video] in: vimeo, 18.10.2018, [online] <https://vimeo.com/295775228> [23.09.2019].

Abb. 8: Textzeilen und „hashtags“, Next Liberty Jugendtheater GmbH: RADIO FREEDOM [online Video], in: vimeo, 18.10.2018, [online] <https://vimeo.com/295775228> [01.10.2019].

Abb. 9: Aufforderung zum Tanzen, Next Liberty Jugendtheater GmbH: RADIO FREEDOM [online Video], in: vimeo, 18.10.2018, [online] <https://vimeo.com/295775228> [14.10.2019].

Abb. 10: Der „Ohrwurm“, Next Liberty Jugendtheater GmbH: RADIO FREEDOM [online Video], in: vimeo, 18.10.2018, [online] <https://vimeo.com/295775228> [08.11.2019].

Abb. 11: Vier Bildschirme, Next Liberty Jugendtheater GmbH: RADIO FREEDOM [online Video], in: vimeo, 18.10.2018, [online] <https://vimeo.com/295775228> [08.11.2019].

Abb. 12: Die „Influencerin“ beim Präsentieren ihrer Challenge, kollektiv kunststoff: *Und die Erde ist doch eine Scheibe* [digitales Video], Aufzeichnung in Wien: Dschungel Wien 2018.

Abb. 13: Posieren für die „Selfies“, kollektiv kunststoff: *Und die Erde ist doch eine Scheibe* [digitales Video], Aufzeichnung in Wien: Dschungel Wien 2018.

Abb. 14: Plexiglas als Kontaktfläche zu „Iris“, kollektiv kunststoff: *Und die Erde ist doch eine Scheibe* [digitales Video], Aufzeichnung in Wien: Dschungel Wien 2018.

Abb. 15: Erraten der 3D-Projektionen, kollektiv kunststoff: *Und die Erde ist doch eine Scheibe* [digitales Video], Aufzeichnung in Wien: Dschungel Wien 2018.

Abb. 16: Das Auge als Vermittlungsinstanz, kollektiv kunststoff: *Und die Erde ist doch eine Scheibe* [digitales Video], Aufzeichnung in Wien: Dschungel Wien 2018.

Abb. 17: Abbildung eines Tigergesichtes, kollektiv kunststoff: *Und die Erde ist doch eine Scheibe* [digitales Video], Aufzeichnung in Wien: Dschungel Wien 2018.

Abb. 18: Die Erde und andere Planeten, kollektiv kunststoff: *Und die Erde ist doch eine Scheibe* [digitales Video], Aufzeichnung in Wien: Dschungel Wien 2018.

Abb. 19: Die „slot machine“, kollektiv kunststoff: *Und die Erde ist doch eine Scheibe* [digitales Video], Aufzeichnung in Wien: Dschungel Wien 2018.

Abb. 20: Verschmelzung von digitaler Projektion und Körper, kollektiv kunststoff: *Und die Erde ist doch eine Scheibe* [digitales Video], Aufzeichnung in Wien: Dschungel Wien 2018.

Abb. 21: Projektion des „Selfies“, kollektiv kunststoff: *Und die Erde ist doch eine Scheibe* [digitales Video], Aufzeichnung in Wien: Dschungel Wien 2018.

Abb. 22: Das „weiße“ Licht, kollektiv kunststoff: *Und die Erde ist doch eine Scheibe* [digitales Video], Aufzeichnung in Wien: Dschungel Wien 2018.

Abb. 23: Zentrieren der Person durch Scheinwerfer, kollektiv kunststoff: *Und die Erde ist doch eine Scheibe* [digitales Video], Aufzeichnung in Wien: Dschungel Wien 2018.

Abb. 24: Grünes Licht, kollektiv kunststoff: *Und die Erde ist doch eine Scheibe* [digitales Video], Aufzeichnung in Wien: Dschungel Wien 2018.

8. Anhang

– Interview Agnes Bauer mit Flo Staffelmayr

Wien, 04.11.2019, Typoskript, Agnes Bauer.

- *Warum haben Sie sich dazu entschlossen, digitale Medien in Ihr Stück einzubauen und welche Wirkung wollten Sie damit erzielen?*

Staffelmayr: Bei dem vorliegenden Stück *Radio Freedom* haben wir uns entschieden, digitale Medien einzusetzen, um die DarstellerInnen aus Simbabwe in ein modernes, zeitgenössisches Licht zu rücken. Wir wollten dem jugendlichen Publikum bewusst Menschen aus Simbabwe jenseits der möglicherweise vorhandenen Klischees auf der Bühne zeigen, zumal sie ja im Stück Teil eines Radiosenders sind. Und in Zeiten des Internets wollten wir bewusst auch die Bildebene bedienen und nicht nur auf das Auditive eingehen, wie man es im herkömmlichen Sinne beim Radio gewohnt ist.

- *Was haben die Texte, Kommentare und „hashtags“ auf den Bildschirmen zu bedeuten? Inwiefern unterstützen sie die Handlung auf der Bühne?*

Staffelmayr: Durch die Kommentare bei den Projektionen wollten wir die real existierenden Protestlieder in einen historischen Kontext rücken, um aufzuzeigen, dass es sich nicht um beliebige Lieder handelt, sondern um Lieder, welche die Bevölkerung bei ihrem Kampf gegen Ungerechtigkeit begleitet und unterstützt haben. Weiters wollten wir die für Jugendliche gewohnte Weise der Kommentare im Internet damit aufgreifen.

- *Konnten Ihnen die Videos, Audio-Aufnahmen, Bilder und Animationen dabei verhelfen, die Botschaft Ihres Stückes zu vermitteln oder waren sie mehr als stilistisches Mittel zur Bühnengestaltung gedacht?*

Staffelmayr: Die Projektionen haben sowohl den Inhalt unterstützt und wurden auch als stilistisches Mittel eingesetzt. Je nach verwendetem Bildmaterial haben sie entweder die Radiowelt, die zeitgeschichtliche Relevanz, die Humor-Ebene oder die Ästhetik unterstützt.

- *Wie fielen die Bewertungen von Presse und Publikum aus? Wurde in Kritiken speziell auf den Mediengebrauch in Ihrem Stück eingegangen?*

Staffelmayr: In den Medien wurde vor allem die Stimmgewalt der DarstellerInnen, die Bedeutung der Thematik, und der motivatorische Aspekt angesprochen. Soweit ich mich erinnere, wurde die Ebene der Projektionen nicht explizit hervorgehoben, aber dennoch positiv erwähnt.

- *Wurde die Inszenierung auch in Bulawayo/Simbabwe aufgeführt?*

Wenn ja, wie wurde sie dort aufgenommen? Unterschieden sich die Reaktionen des simbabwischen vom österreichischen Publikum?

Staffelmayr: Hier sprechen Sie einen wunden Punkt an – leider wurde die Produktion in Simbabwe nicht aufgeführt, was aber zu Beginn der Konzeption durchaus der Plan war. Bei unserer Recherchetätigkeit und Stückentwicklung waren wir für drei Wochen in Bulawayo (Simbabwe) und haben im Rahmen dessen Workshops an Schulen durchgeführt, bei denen Elemente des Stückes gezeigt wurden, Filmaufnahmen entstanden sind und die Thematik der Vorurteile aufgegriffen wurde. Dasselbe haben wir auch an österreichischen Schulen gemacht. Die Aufnahme der Jugendlichen war durchaus vergleichbar, wenn auch kulturelle Unterschiede bemerkbar waren.

- *Digitale Medien sind mittlerweile allgegenwärtig und entwickeln sich ständig weiter. Denken Sie, dass der Einsatz digitaler Medien im Theater zukünftig eine immer größere Rolle spielen wird? Dass also zum Beispiel aufwendige Bühnenkulissen oder Requisiten von überdimensionalen Videoprojektionen, 3D-Effekten und ähnlichem abgelöst werden?*

Staffelmayr: Ich denke, dass die Stärke des Theaters in der Unmittelbarkeit liegt und bleiben wird. Dennoch beeinflussen die technischen Möglichkeiten die Theaterwelt und die Ästhetik, vor allem wenn man das junge Publikum mit seinen Sehgewohnheiten ansprechen will.

– Interview Agnes Bauer mit kollektiv kunststoff

Wien, 01.05.2020, Typoskript, Agnes Bauer

- *Welche Art von digitalen Medien verwenden Sie in Ihrer Inszenierung?*

kollektiv kunststoff: Wir verwenden Projektionen, die gemeinsam mit der Künstlerin nita. erstellt wurden. Wir haben im Vorfeld Fotos gemacht und diese wurden dann von nita. mit den anderen Grafiken kombiniert. Die Grafikdesignerin hatte dabei sehr viele künstlerische Freiheiten, wir haben eigentlich nur die inhaltlichen Dinge festgelegt, die Form und Gestaltung lag bei der Künstlerin. Sie hat bei jeder Show die Visuals live auf unsere Performance und die Lichtgestaltung abgestimmt.

- *Welche Wirkung haben die von der Künstlerin nita. kreierten Visuals? Warum wurde explizit diese Technik eingesetzt?*

kollektiv kunststoff: Es geht darum, dem Publikum das Gefühl zu vermitteln, dass sich die Protagonistinnen in einer sehr vernetzten Welt in der nahen Zukunft (in 10 Jahren) befinden. Überall gibt es Bildschirme und Hologramme und außerdem trägt jeder einen Chip in sich (in Form von Kontaktlinsen), der die Menschen zusätzlich mit dem Internet verbindet. Die Platten dienen als Kontaktflächen, mit denen die Menschen miteinander in Verbindung treten können. Das haben wir auch spielerisch umgesetzt, indem wir die Plexiglasplatten in den Choreographien sozusagen als Spielpartner verwendet und damit verschiedene Aktionen ausprobiert haben. Dadurch sind auch unterschiedliche Assoziationen rund um das Thema „Medien und Kommunikation“ entstanden.

- *Digitale Medien sind immer und überall präsent, weshalb sich auch unsere zeitliche und räumliche Wahrnehmung verändert. Wie wird das in Ihrem Stück thematisiert?*

kollektiv kunststoff: Es scheint für die digital natives unvorstellbar, wie die Welt vor dem Internet und seinen Errungenschaften ausgesehen haben muss. Wir versuchen aus unserer eigenen Erfahrung (also die Generation, die noch ohne Smartphone und bis zu einem gewissen Alter sogar ohne Internet aufgewachsen ist) etwas mitzunehmen, aber gleichzeitig haben wir im Probenprozess versucht, uns auch in die Situation der Kinder und Jugendlichen hineinzusetzen. Wir haben zudem uns selbst und unser Umfeld beobachtet, wie sehr die Digitalisierung unsere Wahrnehmung und auch das körperliche

Verhalten ändert. Im Proberaum haben wir dann viel mit diesen Beobachtungen und Bildern gearbeitet und versucht, es körperlich umzusetzen. Auch die Allgegenwart digitaler persönlicher AssistentInnen und der Einsatzbereiche der Artificial Intelligence (künstliche Intelligenz) im Alltag – wie beispielsweise Siri, Alexa oder anderen – ist etwas, das wir mittels Toneinspielungen und den Visuals künstlerisch auf die Bühne bringen wollten. In unserem Fall heißt diese persönliche Assistentin Iris (Palindrom von Siri) – “Iris weiß alles (besser)”.

- *Welchem wesentlichen Zweck diene der Einsatz technischer Geräte – insbesondere der Projektionen?*

kollektiv kunststoff: Die Projektionen unterstützen das Konzept und das Narrativ des Stückes visuell und machen die Digitalisierung für das Publikum sichtbar.

- *Wie reagierte das Publikum, insbesondere die Kinder, auf die Inszenierung?*

kollektiv kunststoff: Die Rückmeldungen der Kinder waren sehr positiv und reflektiert. Besonders spannend: Wenn PädagogInnen bei abstrakten Darstellungsweisen digitaler Elemente beziehungsweise virtueller Phänomene nach Erklärungen fragten, erklärten die Kinder, worum es in der jeweiligen Szene ging. Bei Publikumsgesprächen fragen wir nicht ab, was gefallen hat, sondern stellen eine Brücke zwischen dem Gesehenen und der Realität her. Wir fragen das Publikum, welche Erfahrungen sie mit persönlichen AssistentInnen haben, ob sie eine solche persönliche Assistentin wie im Stück ebenfalls in ihren Alltag integrieren wollen würden, oder was sie in ihrer Freizeit täten, wenn die „Scheiben“ unserer Welt (Smartphones, Tablets und Co) nicht mehr funktionieren würden.

– Interview Agnes Bauer mit nita.

Wien, 04.05.2020, Typoskript, Agnes Bauer

- *Wie realisierte sich die Zusammenarbeit zwischen Ihnen, kollektiv kunststoff und dem Sounddesigner Peter Plos?*

nita.: Das Projekt startete damals für mich im Oktober 2017. Die Premiere und die erste Spielserie fand im April 2018 im Dschungel Wien statt. Ich wurde damals innerhalb der Konzipierungsphase als Visualistin in ein bestehendes Team miteinbezogen. Die Basis und das Konzept für das Stück war seitens kollektiv kunststoff schon erarbeitet und es gab bereits bestehende Ideen zu den Projektionen. Ich hatte die Möglichkeit und auch das entgegengebrachte Vertrauen von der Theatergruppe, diese Vorstellungen in eine visuelle Sprache zu übersetzen. Wir haben in dieser Vorlaufphase versucht, Synergien zwischen Tanz, Audio, Licht, Kostüm und Projektion zu schaffen. Es war ein gegenseitiges Abstimmen und Entwickeln, ein kreativer Prozess, in welchem sich das Stück nach und nach in ein Ganzes gefügt hat und jeder seine Expertise einbringen konnte. Peter Plos und ich haben unseren Prozess Hand in Hand abgewickelt: Zum Einen war für mich das Hören seiner Audioskizzen Inspiration, im anderen Fall hatte ich schon visuelle Entwürfe und Peter hat dann wieder Geschwindigkeiten und die auditive Ebene angepasst. In der Endphase der Probenzeit wurde auch nochmals aufgrund des Spielortes vor Ort korrigiert und adjustiert, auch in enger Zusammenarbeit mit Silvia Auer (Licht). Der Raum an sich und die Möglichkeiten selbigen zu bespielen waren immer wieder eine Herausforderung: Ursprünglich wurde das Stück für die „Bühne 2“ im Dschungel Wien mit zwei Projektionsflächen konzipiert – eine Hauptprojektion frontal und ein Mapping auf eine ovale Aussparung im Raum. Für alle anderen Spielorte haben wir die zweite Projektionsfläche für Iris weggelassen und das Stück auf eine Projektionsfläche reduziert.

- *Welche technischen Geräte wurden für die Herstellung der Visuals beziehungsweise für die Projektionen an der Wand benötigt?*

nita.: Für die Vorproduktion der Visuals beziehungsweise für das Footage wurden folgende Geräte verwendet:

Hardware: Mac Book Pro, Digitalkamera, Scanner (Realfootage Integration)

Software: Adobe Creative Cloud (Adobe After Effects, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop Stills und Animationen), Digitalkamera, Scanner (fotografischer Content)

Für die Präsentation der Live-Visuals vor Ort benötigten wir:

Hardware: Mac Book Pro, AKAI Professional MPK Mini (USB Keyboard Controller),
2 Beamer Auflösungen 1920x1080 (3.000 und 5.200 Lumen), HDMI Port und Kabel

Software: Resolume Avenue (Hauptprojektion) und Resolume Arena 6 (zweite Projektionsfläche Mapping auf Ovaler Fläche)

• *Wie stehen Sie zu digitalen Medien im (Kinder- und Jugend)Theater, wie etwa dem Einsatz von Videoprojektionen oder dreidimensionalen Effekten auf der Bühne?*

nita.: Ich denke, es kommt sehr wohl auf den Inhalt und das Konzept des Stückes an. Für die Performance von *Und die Erde ist doch eine Scheibe* hat es die Thematik zugelassen auf visueller Ebene mit Projektionen zu arbeiten. Es ist wichtig, hier verantwortungsvoll mit Visuals umzugehen und nicht inflationär eine visuelle Ebene über ein Stück zu stülpen und auch den gezeigten Inhalt (besonders wenn es sich nicht um abstrakte Passagen handelt) sensibel zu hinterfragen. Aus meiner Sicht hat die Generation der Kinder und Jugendlichen ohnehin mit einer visuellen und inhaltlichen Reizüberflutung ihren Alltag zu bestreiten. Ich liebe rein analoge Stücke – ich selber arbeite auch gerne mit analoger Projektion. Aus meiner Perspektive darf und soll Freiraum für die Phantasie der Kinder und Jugendlichen bleiben. Ich empfinde gute Theaterstücke und Performances als Spielplatz und Raum, in dem die visuellen Vorstellungen und Visionen von Kindern nicht übergriffig manipuliert oder erstickt werden. In diesem Fall lieber Reduktion als Projektion der Projektion wegen.

So hatten wir während des Stückes nur eine Szene, in der das Hauptaugenmerk auf die Projektion reduziert war, also die Performerinnen, Audio und Licht im off waren. Die Szene hat bei den Aufführungen immer wieder dazu geführt, dass die Kinder mit dem Gezeigten in eine Interaktion traten. Ein schöner, ruhiger Moment und in der Länge so gewählt, dass die Kinder sich auf diese Ebene auch einlassen konnten, das heißt, in dem Moment hat die Projektion kurz die Performance übernommen. Zusammengefasst kann man sagen, dass ich Visuals nur dann als Mehrwert empfinde, wenn sie Synergien mit den anderen Ebenen schaffen und sich nicht als reine Effekte oder Showmomente argumentieren lassen. Ich sehe die Projektion als stillen Performer, der ergänzend und subtil gestreut als Solist nur dann zu Tage tritt, wenn es seines Einsatzes bedarf.

– Credits zu den Produktionen:

Radio Freedom

Uraufführung: Next Liberty, Graz, 19.10.2018

Text und Inszenierung: Flo Staffelmayer

Choreographie: Christina Rauchbauer

Komposition und Sounddesign: Julia Meinx

Musikalische Einstudierung: Innocent Nkululeko Dube

Projektionen und Bühne: Jakob Hütter

Dramaturgie: Dagmar Stehring

Regie: Agnes Zenker

Und die Erde ist doch eine Scheibe

Uraufführung: Dschungel Wien, Wien, 04.04.2018

Konzept, Choreographie: Christina Aksoy, Waltraud Brauner, Raffaella Gras, Stefanie Sternig

Klangregie und Sounddesign: Peter Plos

Performance: Waltraud Brauner, Magdalena Forster, Raffaella Gras, Stefanie Sternig

Visuals, Grafik: nita.

Kostüm: Sophie Baumgartner

Dramaturgische Beratung: Martina Rösler

Technische Leitung: Silvia Auer

– Glossar zur Internetsprache:

„challenge“: Dieses englische Wort hat sich in die Jugendsprache des deutschen Sprachraumes integriert und kann als Herausforderung oder Wettkampf, durchgeführt in einem sozialen Netzwerk, verstanden werden.

„like“: In diesem Falle handelt es sich um etwas, dass mit einem Like-Button auf einem sozialen Netzwerk als gut empfunden und dessen Inhalt für Freunde geteilt wird.³³⁸

„Youtuber“: Gemeint sind Personen, die für das Videoportal Youtube Videos kreieren und diese dann dort hochladen – meist in periodischen Abständen.³³⁹

„Influencer“: Es handelt sich um eine Person, die aufgrund ihrer Präsenz und ihres Ansehens in sozialen Netzwerken das Wissen und Kaufverhalten ihrer Konsumenten beeinflusst.³⁴⁰

„Cyberspace“: Er bezeichnet einen virtuellen Raum, der nicht real existiert und nur mit einem Computer betreten werden kann. Der Cyberspace ist sozusagen eine dreidimensionale Welt, die mit speziellen Geräten und Programmen von bestimmten Personen – Cybernauten – erlebt werden kann.³⁴¹

338 Vgl. Like. Begriffserklärung und Definition, in: SEO-Analyse. Suchmaschinenoptimierung, [online] <https://www.seo-analyse.com/seo-lexikon//like/> [05.11.2021].

339 Vgl. YouTuber. Definition of YouTuber, in: Merriam-Webster, [online] <https://www.merriamwebster.com/dictionary/YouTuber> [02.11.2021].

340 Vgl. Influencer, in: Lexikon der Filmbegriffe, [online] <https://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=suchen&tag=suchen&uid=1> [19.04.2020].

341 Vgl. Siepermann, Markus: Cyberspace, in: Gabler Wirtschaftslexikon, Februar 2018, [online] <https://wirtschaftslexikon.gabler.de/definition/cyberspace-31826> [01.12.2021].

9. Danksagung

Besonderen Dank für die hilfreiche Unterstützung bei der Erforschung meines Themas möchte ich zunächst dem Regisseur und Schauspieler Flo Staffelmayer aussprechen, der für Text und Inszenierung des Tanztheaterstückes *Radio Freedom* verantwortlich war. Zudem stellte er mir das für meine Analyse unerlässliche Video der Aufführung zur Verfügung, wofür ich mich sehr erkenntlich zeige.

Wichtige Anregungen erhielt ich außerdem von der Künstlerinnengruppe kollektiv kunststoff, die zum Einen das Konzept der Inszenierung *Und die Erde ist doch eine Scheibe* erarbeitete und zum Anderen die Schauspielrollen übernahm. Für ihr ausführliches Interview und das Bereitstellen von schriftlichen Begleitmaterialien möchte ich mich herzlich bedanken.

Von ebenso großem Wert ist für mich das Interview mit der Grafikdesignerin nita., die für die beeindruckenden Visuals in *Und die Erde ist doch eine Scheibe* verantwortlich war – vielen Dank für die wertvollen Informationen zu den technischen Details und die persönlichen Anmerkungen zur eigenen künstlerischen Arbeit.

Nicht zuletzt danke ich meiner Tante Gabriele Bauer und meiner Freundin Alina Aru, die mich mit vollem Interesse bei der Fertigstellung meiner Arbeit unterstützten.

10. Abstract

Diese Arbeit setzt sich mit der Analyse der Tanztheateraufführungen *Radio Freedom* und *Und die Erde ist doch eine Scheibe* auseinander, welche digitale Medien, wie Videos oder dreidimensionale Projektionen beinhalten.

Nachdem kurz auf die Geschichte der Medieneinflüsse im Theaterbereich eingegangen wird, sollen in dieser Arbeit verwendete Begriffe, wie Intermedialität oder digitale Medien definiert werden.

Aufgrund der technologischen Entwicklungen und des alltäglichen Gebrauchs digitaler Medien steigt das Bedürfnis nach einer Annäherung von Theater/Performance und digitalen Welten. Den Hauptgegenstand dieser Arbeit bildet die Frage, welche Auswirkungen der Einsatz digitaler Medien im Theater auf dramaturgische Konzepte hat. Konkrete Fragestellungen lauten etwa: Welche unterstützenden dramaturgischen Effekte hat der Einsatz digitaler Medien auf das Tanztheater? Wie kann der Einsatz digitaler Medien der Aufführung eine zusätzliche ästhetische Dimension verleihen? Welche Auswirkungen haben die digitalen Medien auf räumliche Aspekte? Geraten die menschlichen Figuren aufgrund eines großzügigen Einsatzes digitaler Medien auf der Bühne in den Hintergrund?

Aufgrund aktueller Gegebenheiten soll ein weiteres Kapitel der Corona-Krise gewidmet werden, da das Rezipieren von theatralen Aufführungsformen während einiger Lockdowns nur mittels digitaler Medien, insbesondere Internet, ermöglicht wurde.

Ziel der wissenschaftlichen Arbeit ist es, sowohl die unterstützenden Einflüsse als auch mögliche Gefahren und aufkommende Ängste hinsichtlich der Nutzung digitaler Medien im Theater herauszuarbeiten und damit einhergehende Aspekte, wie die sich verändernde Zuschauerrolle oder den pädagogischen Wert für Kinder und Jugendliche, zu thematisieren.