Ästhetische Strategien

(Post)Pandemisch Performen —

2021

Christiane Hütter

Jan Deck

imaginary company

Daedelus Company

Christian Rakow

Solveig Hörter

studio beisel

HELLA LUX

vorschlag:hammer

Jan Philipp Stange

pulk fiction

Swoosh Lieu

Landesverband Professionelle
Freie Darstellende Künste e.V.

Editorial 2—3
↑Svenja Polonji, Jan Deck

↓Essays 4—25
(Post)Pandemisch Performen — Eine Einführung
↑Jan Deck 12—13
Popup-Schauspielkunst im Netz
↑Christian Rakow 14—19
FKA Publikum
↑Christiane Hütter 20—25

↓Videoarbeiten 26—53
A Room of Our Own — Andere Räume in Zeiten einer Pandemie
↑Swoosh Lieu 28—35
Transformationsprozess: Herausforderungen und Erkenntnisse durch Corona
↑HELLA LUX 36—43
the ghosts are present — Über einige Versuche, einen Ausflug in die Schule zu machen
↑imaginary company 44—53

↓Spezifische Formate 54—77
Was tue ich eigentlich und für wen?
↑pulk fiktion 56—59
Secret Feminist Survival Blog
↑Daedalus Company 60—69
Die Figur copy & pasten. Inszenieren im Messenger
↑vorschlag:hammer 70—77

↓Interaktive Formate 78—107
Dear... (don't) look @
↑Solveig Hörter 80—91
Öffne das Schloss
↑studio beisel 92—99
Die Kunst der Unterhaltung
↑Jan Philipp Stange 100—107

Konferenz 108—111

Impressum 112

Editorial

Svenja Polonji, Jan Deck

Die Corona-Pandemie hat die Kunst hart getroffen und vielen Kulturschaffenden ernsthafte und existenzielle ökonomische Probleme bereitet. Zeitgleich sind viele neue Formate entstanden, in denen aktiv mit den Einschränkungen durch die Pandemie umgegangen wurde. In dieser Publikation versuchen wir darüber zu reflektieren und Beispiele für spannende Formate und Ästhetiken zu versammeln.

Christian Rakow gibt einen Überblick über die ästhetischen Entwicklungen in den letzten eineinhalb Jahren geben. Er ist Co-Redaktionsleiter von nachtkritik.de und unter anderem als Mitglied des Herausgeber*innenteam des Bandes Netztheater. **Positionen, Praxis, Produktionen** tätig. **Christiane Hütter,** ebenfalls Mitglied dieses Teams, zeigt in zwei übersichtlichen Tabellen verschiedene Grade von Interaktion, Kallaboration und Partizipation auf.

Die Künstler*innentexte haben wir zu drei thematisch gruppierten Kapiteln zusammengefasst. Der Bereich **Videoformate** startet mit **Swoosh Lieu** und ihrem Film **A Room of Our Own**. Er ist während dem zweiten Lockdown im Winter 2020 entstanden und fragt ausgehend von Virginia Woolfs Text nach den feministischen Potentialen des Theaterraums in Krisenzeiten. **HELLA LUX** skizzieren ihren Film **wearing heavy boots**, der im März diesen Jahres Premiere hatte. Dort gehen sie der Trauer behutsam auf den Grund. Einen Monat später ebenfalls in Frankfurt hatte die digitale Variante des Schulausflugs der **imaginary company** Premiere. Der Text berichtet von der Umwandlung des analogen Schulausflugs in einen Performancefilm in Spielfilmlänge.

Ein weiteres Kapitel bezeichnen wir **spezifische Formate**. Dabei soll das "spezifisch" annähernd beschreiben, dass es sich um künstlerische Formen handelt, die ohne die pandemischen Rahmenbedingungen wahrscheinlich nicht so entstanden wären: Das trifft zum einen für den **homewalk** von **pulk fiktion** zu, in dem zwei Publikumsmitglieder von einem Guide geführt ihre eigenen Wohnräume erkunden. Die Frankfurter **Daedalus Company** beschreibt ihren **Secret Feminist survival blog** von **Johanne Schröder** und **Florence Ruckstuhl**. Der dritte Text reflektiert über **Twin Speaks** von **vorschlag:hammer**, die damit ebenfalls eine mit dem Smartphone zugängliche Arbeit entwickelt haben. Die für den Messenger Telegram adaptierte Version der ursprünglich für die Bühne entwickelten Inszenierung **TWIN SPEAKS** entstand im April 2021.

In dem dritten Kapitel haben wir einen Fokus auf **interaktive Formate** gelegt. In der digitalen Zoom-Performance **LOOK AT ME!** Hat **Solveig Ole Hörter** sich bereits im Mai letzten Jahres von Personen zurückinszenieren lassen, die ihrerseits schon einmal von Hörter inszeniert wurden. **Studio beisel** produzierten im letzten Herbst **DAS SCHLOSS** von Kafka als Festivalwebsite mit virtuellem Browserspiel und Livestream. Der dritte Beitrag geht über **Jan Philipp Stanges** VR-Performance **Artist Talk**, in der die Zuschauenden auf einen Avatar treffen und mit diesem in Kontakt treten.

Basis für diese Publikation ist die Konferenz **(Post)Pandemisch Performen**, die am 26./27. August 2021 live auf **NAXOS** in Frankfurt und virtuell auf der laPROF-Homepage zu erleben war. Sie gehört wie die Konferenz zum Programm **Wissensaustausch für die Zukunft**, das **laPROF** als Weiterbildungsreihe konzipiert hat und in dem es ansonsten um Vertragsrecht, Streaming und das Arbeiten im öffentlichen Raum ging. Finanziert wurde es durch das Programm **NEUSTART KULTUR**, genauer durch das Netzwerkförderprogramm #TakeNote des Fonds Darstellende Künste. Somit ist auch diese Publikation ein Resultat von Corona-Förderprogrammen.

Essays

(Post)Pandemisch Performen – Eine Einführung

Verluste und Förderung

Die Corona-Pandemie hat die Freien Darstellenden Künste sehr unterschiedlich betroffen. Viele Kolleg*innen, die von Eintritts- und Gastspieleinnahmen abhängig sind, wurden an den Rand ihrer Existenz getrieben, es gab hohe Einnahmeverluste, die nicht bei allem ausgeglichen werden konnten. laPROF hat im März 2020 Kolleg*innen befragt und herausgefunden, dass bis zum Sommer 2020 Einnahmeverluste von bis zu 3,8 Millionen Euro in Hessen drohten. Die realen Zahlen dürften mittlerweile weit darüber liegen.

Aus Hessischer Perspektive wurde viel getan: Das Land Hessen und die Bundesregierung haben ab Sommer 2020 enorme Summen an besonderen Fördermitteln für Stipendien und Projekte zur Verfügung gestellt. Hessen hat zwei Hilfsprogramme für freie Kulturschaffende aufgelegt, das Erste in Höhe von 50 Millionen Euro in 2020, das Zweite mit weiteren 30 Millionen in 2021. Das Bundes-Programm Neustart Kultur hat zum Förderprogramm #TakeThat des Fonds Darstellende Künste geführt, mit dem 65 Millionen in die Freien Darstellenden Künste geflossen sind. Auch unsere Veranstaltung wird durch Neustart Kultur gefördert. Und mit #TakeHeart wird es ein Nachfolgeprogramm mit weiteren 60 Millionen Fördervolumen geben. Durch diese enormen Förderprogramme konnten viele Kolleg*innen zum Teil besser arbeiten als zuvor, konnten experimentieren und neue Formate ausprobieren.

Kunst in der Pandemie

Deshalb stimmt es nicht, dass es während Pandemie und Lockdown keine Kunst gab. Alleine in Frankfurt/Main wurden von Pandemiebeginn bis zum Frühjahr mehr als 100 neue Produktionen zur Premiere gebracht. Das hat natürlich auch damit zu tun, dass es zwischen Sommer und Spätherbst eine kurze Öffnungsphase für Spielstätten gab. Aber auch während des Lockdowns entstand viel Neues. Es zeigt sich einmal mehr, dass Künstler*innen aus den Freien Darstellenden Künsten mit Krisensituationen kreativ umgehen können.

Zum einen entstanden viele Arbeiten im öffentlichen Raum, zumeist Audiowalks, auch, weil diese unterhalb der Genehmigungsschwelle vom Ämtern lagen. Denn auch im Alltag laufen Menschen

mit Kopfhörer durch die Straßen, weshalb sollte das nicht für künstlerische Arbeiten gelten, bei denen das Publikum durch eine Audiodatei durch öffentliche Räume gelenkt wird. Dadurch, dass eine Übergabe von Kopfhörern oder anderer Geräte aufgrund der Hygienebestimmungen nicht möglich war, wurden viele dieser Audiowalks als Download angeboten, was bedeutet, dass sie allgemein zugänglich gemacht wurden. Doch der größte Teil der Arbeiten fand digital statt, wurde also per Livestream oder Videoaufzeichnung zur Aufführung gebracht. Dazu wurden digitale Bezahlsysteme genutzt, sodass auch Einnahmen generiert werden konnten. Den Freien Darstellenden Künsten gelang es also durch die Corona-Pandemie, ein eigenes System der digitalen Ökonomie zu entwickeln und gleichzeitig die eigene Reichweite aus den angestammten Liveräumen der leiblichen Kopräsenz in die Räume der virtuellen Synchronisierung zu verlängern.

Ästhetische Strategien

Dabei ist ebenfalls eine interessante ästhetische Entwicklung zu beobachten: War in den ersten Monaten nach Pandemiebeginn eher das Spontane, Selbstgemachte, Dilettantische vorherrschend wurden die Videos im Verlauf der Pandemie immer professioneller. Seit Beginn des Jahres konnte man vor allem in der Frankfurter Szene viele interessante digitale Arbeiten sehen. Das Künstlerhaus Mousonturm, Studio NAXOS, aber auch das Gallus Theater stellten sich als Plattform für Produktionen von den Spielstätten verbundener Künstler*innen zur Verfügung.

Einige dieser Produktionen, die man auch als Theaterfilme bezeichnen kann, werden in dieser Publikation ausführlich thematisiert. Beispielsweise nahm **A Room of Our Own** von **Swoosh Lieu** den leeren Theaterraum und die Vereinzelung der Zuschauer*innen vor dem heimischen Computer zum Anlass für eine Reflexion über Feminismus und Gemeinschaft, aber auch über Utopien nachzudenken. Die Frage nach dem “eigenen Raum” gilt in Pandemiezeiten auch für Künstler*nnen, denen nun Räume zur Verfügung standen, ohne sie mit dem Publikum teilen zu können. Dieses auf sich selbst zurückgeworfen sein kreiert bei **Swoosh Lieu** ästhetisch auch eine Reflexion der eigenen Theatermittel, denn viele Themen und ästhetische Ansätze werden bei **A Room of Our Own** wieder neu auf die Probe gestellt. **HELLA LUX** schaffte es in dem experimentellen Video **wearing heavy boots**, sich vielseitig mit Trauerarbeit zu beschäftigen und dabei Räume zwischen Labor und Kunst zu schaffen, welche die Black Box hinter sich lassen und verschiedene Perspektiven bieten. Durch die Pandemie erhielt das Thema Trauer eine neue gesellschaftliche Bedeutung, auch weil viele Menschen weder an Sterbebegleitung noch Trauerfeiern teilnehmen konnten und eigene Rituale für die Trauer finden mussten. Ähnlich experimentieren Choreografie, Musik, Text bei **wearing heavy boots** an einer Darstellbarkeit dieses Themas. Viele weitere online zugängliche und interessante Arbeiten sind entstanden, wie die gestreamte Performance **Ich trinke mein Glas leer und träum, dass es schön wär. Ein Chor vermisst Dich** von den Zaungästen, der die Nähe und Distanz im Netz angesichts ausgefallener Veranstaltungen und ungefeierter Partys in Szene setzt. Auch das Video **Hineni** der Choreografin Gal Fefferman reflektierte auf musikalische und choreografische Weise Distanz und Zusammensein. Drei Performerinnen, zwei Tänzer*innen, eine Sängerin, mussten aus Pandemie-Gründen im Abstand zueinander tanzen, während sich ihre Stimmen in der Musik von Fanny Hensel zu einem dichten Klang verbanden.

Viele bereits live geplanten oder bereits gezeigten Performances mussten zu Videos umgearbeitet werden, wobei neue Perspektiven entstanden. So wurde zum Beispiel der Audiowalk **Schulausflug** der Gruppe **imaginary company** zu einem Film umgearbeitet. Dabei änderte sich der Charakter des Projekts vollständig: War das ursprüngliche Projekt eine Entdeckungsreise der Zuschauer*innen in eine Schule und die ihr innewohnenden Machtverhältnisse konnte man im Video nun den Performer*innen in einer Mischung aus Performance und Abenteuerfilm dabei zuschauen, wie sie in den Bauch des **Monsters** Schule vordringen.

Viele Kolleg*innen fanden verschiedenste spannende Formate, um in Corona-Zeiten ihre Projektideen umzusetzen. Die Frankfurter **Daedalus Company** kreierte beispielsweise einen **Secret Feminist Survival Blog**, von den beiden Performance-Künstler*innen **Johanne Schröder** und **Florence Ruckstuhl** erarbeitet. Mit vielen Videos, Texten und Audiospuren geht es dabei um verschiedene Themen und Aktionen im Alltag, bei denen feministisches Wissen gefordert ist. Die Kölner Performance-Gruppe **pulk fiktion** lud zwei Kinder per Telefon zu einem **Homewalk** ein. Dabei erforschten sie in Kommunikation miteinander und mit einem Performer ihre eigenen Wohnungen wie einen fremden Fantasieort. Und das Berliner Performancekollektiv vorschlag:hammer verlagerte ihre schräge Serie **Twin Speaks** über einen fiktiven Mord in einem Stadtteil von Zürich vollständig auf den Messenger Telegram. Dort erhielten die Zuschauer*innen Videos, Fotos, Nachrichten und konnten sich so nah an den beiden Kommissar*innen und den anderen Haupt- und Nebenfiguren der Serie fühlen, auch weil es zusätzlich immer wieder die Möglichkeit zum Online-Austausch darüber gab.

Interaktivität war ohnehin ein wichtiges Thema, eine gute Gelegenheit, die Zuschauer*innen trotz Pandemie in Aufführungen einzubeziehen. In der digitalen Zoom-Performance **LOOK AT ME!** ließ **Solveig Ole Hörter** sich bereits im Mai letzten Jahres selbst von Personen inszenieren, die ihrerseits schon einmal von Hörter inszeniert wurden. Dabei konnten die Zuschauer*innen mitentscheiden, welche Inszenierung per Video gezeigt wurde. **Studio beisel** produzierten ihr Projekt **Schloss**, indem sie das Publikum durch eine abenteuerliche und im wahrsten Sine des Wortes kafkaeske Schnitzeljagd

durch einen Webbrowser schickten, bis sie letztendlich einen Livestream finden konnten. Eine ganz besondere Begegnung inszenierte Jan Philipp Stange in Artist Talk, in der die Zuschauenden im realen Raum eine*n Avatar trafen. Diese Mischung aus Live-Performance und Virtual Reality für einen Zuschauer gehört sicher zu den ganz besonderen Erlebnissen während der Pandemie.

Postpandemisch Performen?

Natürlich ist die Frage, ob diese Entwicklung sich so fortsetzen wird oder ob man sich nach dem Abklingen der Corona-Pandemie wieder in die vier Wände der klassischen Black Box zurückziehen wird. Die Professionalisierung in verschiedene Richtungen dürfte eigentlich dagegensprechen, dass die Entwicklung nicht weiterverfolgt wird. Denn nun hat man sich mit neuen ästhetischen Formaten künstlerisch digitalisiert, was im Gegensatz zu anderen Kunstsparten ohnehin recht spät passiert ist. Damit einhergehend gibt es im Kontext der Darstellenden Künste nun erfahrene Kolleg*innen, die digital verwertbare Aufnahmen auf hohem Niveau anfertigen können. Zudem hat man ökonomische Modelle gefunden, die Einnahmen generieren und die Möglichkeit kennengelernt, ein globales statt einem rein lokalen Publikum zu erreichen. Und es besteht die Möglichkeit, Gatekeeper*innen wie Theaterleitungen, Kurator*innen etc. zu vermeiden, da man das Publikum direkt adressieren kann. Allerdings wird man gerade bei digitalen Premieren auf das Goodwill von Förderinstitutionen angewiesen sein, denn für solche Arbeiten braucht man zumeist mehr Fördermittel als für Live-Produktionen, zum anderen müssen diese videobasierte Premieren auch jenseits von Pandemiezeiten akzeptieren.

Die Corona-Situation kann eine Chance für die darstellenden Künste sein. Die digitale Verfügbarkeit von Theater, Tanz oder Performance hat definitiv dazu beigetragen, dass diese Szene sichtbarer geworden ist. Es fanden immer mehr Veranstaltungen nicht nur in digitalen, sondern auch in öffentlichen Räumen statt. Auch das wird dazu beitragen, dass diese Szene und ihre Arbeit stärker im Bewusstsein der Bürger*innen verankert wird.

Durch die öffentliche Debatte über mangelnde Unterstützung freier Kulturarbeitender während der Pandemie haben außerdem viele Menschen verstanden, wie prekär die Lage vieler Kolleg*innen ist. Darauf muss nun auch die Politik reagieren. Die Corona-Situation hat gezeigt, dass es Kulturschaffenden, die mehrjährig gefördert werden, besser möglich war, auf die Krise kreativ zu reagieren. Mehr Künstler*innen den Zugang zu mittelfristiger statt punktueller Unterstützung zu gewähren wäre also eine wichtige Maßnahme, um die Szene dauerhaft zu sichern. Auch produktionsunabhängige Stipendien, die während der Pandemie von Bund und Ländern im großen Maße zur Verfügung gestellt wurden, sind eine Förderform, mit der man dauerhaft die Qualität künstlerischer Arbeit steigern kann.

Doch es bleibt auch zu hoffen, dass auch die während der Pandemie entstandenen ästhetischen Entwicklungen weiterverfolgt werden. Wenn Corona ein Brennglas gesellschaftlicher Probleme war, so könnte die (post)pandemische Kunst ein Blick in eine andere Zukunft sein.

Jan Deck
arbeitet als Geschäftsführer für laPROF, sowie als freier Dramaturg, Regisseur und Kurator. Er ist Mitglied verschiedener Jurys und Beiräte, kuratiert Tagungen, Festivals und Labore. Als Herausgeber und Autor beschäftigt er sich mit verschiedenen Aspekten von Kunst und Gesellschaft.

Popup — Schauspielkunst im Netz

Ist denn das überhaupt Theater? Diese Frage begleitet Online-Inszenierungen, seit die Schauspielhäuser mit Corona-Pandemiebeginn im März 2020 ins digitale Exil ausweichen mussten. Sicher waren das alles irgendwie Bühnen-Sprösslinge: diese unzähligen Monologe oder improvisiert wirkenden Capricen, mit denen sich Schauspieler*innen in Webserien wie **Wiener Stimmung** aus dem Burgtheater oder **Tagebuch eines eingeschlossenen Theaters** vom Münchner Residenztheater vor die Webcam hockten. Ebenso wie die anfangs noch wackeligen Probenmitschnitte, bald schon professionellen Inszenierungsfilme, die aus dem Repertoire der Häuser auf die Streaming-Plattformen gebracht wurden. Und natürlich erst recht die extra fürs Netz ersonnenen Experimentalproduktionen, die das Label "genuines Netztheater" kriegen sollten. Aber ist das alles wirklich Theater, oder doch "nur" ein Schub an Videokunst?

Mit einem engen Begriff von Theater, der die Kunstform vor allem an der physischen Kopräsenz von Spieler*in und Publikum in einem gemeinsamen Raum festmacht, kommt man dieser neuen Vielfalt an Popup-Schauspielkunst im Netz nicht bei. Fraglos ist analoge Teilhabe wichtig, stellen Theater als Versammlungsorte der Stadtgesellschaft die Zugänglichkeit zum öffentlichen Raum her. Aber in den Corona-Monaten zeigte sich eben auch die Mobilität dessen, was Theaterkunst im Kern ausmacht: das Spiel von Menschen für Menschen, die Möglichkeit der direkten Rückkoppelung mit einem Publikum. Oder wie es in den einschlägigen Fachbegriffen der Diskussion heißt: "Liveness" und "Feedback". Beides lässt sich auch in virtuell geteilten Räumen herstellen: Die zeitlich (nicht räumlich) kopräsente Anwesenheit des Menschen, der Träger der theatralen Botschaft ist, ihre/seine ausdrucksvolle Geste, der Schock, falls er/sie unvermittelt aus der Rolle fällt und wieder ganz Mensch wird; das Oha des Publikums — dieses Miteinander ist in einem weiten, man könnte sagen familienähnlichen Begriff von "Theater" als "Theaterereignis" am Bildschirm anzusprechen.

Tatsächlich hat sich die Einbeziehung des Publikums als zentrale Herausforderung des Theaters im Netz erwiesen. Zunächst einmal in der Rahmung der Aufführung, wo man dem Publikum ein Foyergefühl

von *come together* jetzt und hier vermitteln will: Vielerorts wird mit Chats parallel zu Aufführungen gearbeitet (etwa in den Twitch-Streamings des vor allem mit VR-Inszenierungen hervorgetretenen Staatstheaters Augsburg, aber auch auf der inzwischen von vielen Theatern genutzten Plattform dringeblieben.de). Das Kinder- und Jugendfestival **Augenblick mal 2021** schuf sich mit der App gather.town einen kompletten rollenspielartigen Stadtraum, in dem sich das Festivalpublikum mittels Avataren auch abseits der Aufführungen virtuell begegnen konnte.

Für die Einbeziehung des Publikums in die Produktionen kamen allerorten Konferenz-Apps wie Zoom zum Tragen, wenn Spieler*innen wie Gro Swantje Kohlhof in ihrer Harry-Potter-Paraphrase **Hogwarts Exkursionen** (Münchner Kammerspiele) oder Kollektive wie Nesterval (brut Wien) in ihrer Nestroy-preisgekrönten Polit-Assessment-Show **Kreisky-Test** mit dem Publikum in den Dialog traten. In einer der prägenden Arbeiten des neueren Netztheaters **Dekalog**, einer Webserie frei nach der Filmreihe von Krzysztof Kieślowski, nutzte Regisseur Christopher Rüping Abstimmungstools, um seine pro Aufführung rund 1000 Zuschauer*innen über den Fortgang der Geschichte mitentscheiden zu lassen. Als Webserie in insgesamt neun Monologen baute diese im April und Mai 2020 am Schauspielhaus Zürich herausgekommene Arbeit eine veritable Fanbase und ein soghaftes Seriengefühl auf.

Die auch im analogen Raum auf Publikumspartizipation spezialisierten Theatermacherinnen von Gob Squad wiederum nutzten für die Komposition ihrer zwölfstündigen Corona-Stadterkundung **Show Me A Good Time** den guten alten Telefonanruf oder auch SMS-Nachrichten, mit denen das Publikum das beisteuern konnte, worum es in dieser Arbeit geht: Ideen für eine Showeinlage zur vollen Stunde, mit der ein*e Performer*in für einen kurzen Moment den leeren Bühnenraum (des Hebbel am Ufer Berlin) beleben und performativ die titelgebende gute Zeit verbringen kann. Diese Arbeiten von Rüping und Gob Squad stehen für Narrative, die sich dem Zutun von außen öffnen, die in ihren Skripten Platz für unterschiedliche Verläufe der jeweiligen Aufführung lassen.

Ganz anders, aber ebenso eindrücklich ließ Alexander Eisenach in seinem Klimakrisen-Abend **Anthropos, Tyrann** (**Ödipus**) die Publikum am Geschehen teilhaben. Der Raum der Berliner Volksbühne war hier mit 360-Grad-Kameras eingefangen und man konnte daheim per WASD-Steuerung ähnlich wie in der Ego-Perspektive eines Computerspiels den Blickwinkel frei wählen. Die Geburt des Zuschauers als Do-it-yourself-Livestream-Regisseur. Während das Narrativ fixiert war, durfte das Auge streifen.

Viele andere prägende Live-Netztheaterabende wie Sebastian Hartmanns gefeierte, mit mehreren Bildebenen aus Theater und Comic-Überzeichnung gemixte **Zauberberg**-Adaption spielten nicht in der gleichen Weise mit der Anwesenheit des Publikums, sondern

verließen sich auf die Aura der einmaligen Ausstrahlung: Sei dabei, oder Du hast die große Sause mit Livespiel und möglichen Livefehlern verpasst! So entstand ein Theaterfilm mit hoher Exklusivität (für rund 10.000 Zuschauer, wie das Theater vermeldete).

Viele Netztheaterproduktionen entstanden in piratenhafter Selbstermächtigung, aus der Eigeninitiative einzelner Macher*innen heraus. Umfangreichere Theater-Spielpläne, die über Repertoirekonserven hinaus Raum für Netzexperimente boten, waren in den Corona-Monaten die Ausnahme. Die Stadt- und Staatstheater in München (Resi), Oberhausen, Nürnberg, Graz, Augsburg und Köln stachen mit strategisch längerfristig angelegten Angeboten heraus (die Sparte **Dramazon Prime** vom Schauspiel Köln bietet mit Theaterfilmen und Webserien wie Pinar Karabuluts **Edward II. Die Liebe bin ich** nach der Marlowe-Überschreibung von Ewald Palmetshofer das wohl umfangreichste Paket) Das Produktionshäusernetzwerk um HAU Berlin, Kampnagel Hamburg, Forum Freies Theater Düsseldorf und Mousonturm Frankfurt baute seine Digitalen Sparten auf und experimentierte früh mit Bezahlmodellen für Streamings.

Ästhetisch betrachtet entdeckte das Theater mit dem Wechsel ins Netz alte Qualitäten des Kammerspiels neu. Dialoge, Nahansichten, ein hoher Grad von Intimität zeichnet die prägenden Arbeiten dieser Monate aus. Anne Lenk und Camill Jammal schufen mit der Webserie **zeitfuereinander.com** eine sensible Dating-Inszenierung, die sich gleichsam wie ein Echo von Schnitzlers erotischem Sozialklassiker **Reigen** ausnahm. In fünfminütigen Videocalls erleben wir je zwei Akteur*innen beim verbalen Abtasten, bis es funkt (oder auch nicht). Mahin Sadri und Amir Reza Koohestani schmolzen für ihre Büchner-Adaption **Woyzeck Interrupted** (am Deutschen Theater Berlin) die Militär-und-Kleinstadtwelt des Originals zu einem zeitgenössischen Partnerschaftsdrama in den heimischen vier Corona-Wänden ein. Es geht mehr um die Mikropsychologie zwischen Woyzeck und Marie, um das Aufkeimen häuslicher Gewalt, nicht um den globalen sozialen Kontext ihres Tuns.

Die Computernutzung selbst hat natürlich eine Vereinzelungstendenz: Der Mensch an Tatstatur und Mouse steht einer virtuell unbegrenzten Welt der Möglichkeiten gegenüber. Kein Wunder, dass das Netztheater thematisch wie methodisch mit Isolation und Privatheit spielt. Die herausragende Arbeit dieser Monate führte den Schwenk in die Intimität des Desktoperlebnisses in Perfektion vor: **werther.live** ist ein Hybrid aus Theaterspiel (via Zoom) und romanhafter Social Media-Narration, den die junge Regisseurin Cosmea Spelleken (derzeit Studentin an der Filmhochschule Wien) mit einem eigens für die Produktion gebildeten freien Team (inzwischen nennen sie sich als Kollektiv **punktlive**) geschaffen hat. Wir erleben Werther (Johnny Hoff) als Digital Native unserer Tage in der Ego-Perspektive seines Desktop: Leichthändig springt er zwischen verschiedenen Social Media hin und her, chatted hier per WhatsApp mit seinem Freund

Wilhelm (Florian Gerteis), bändelt mittels Text- und Sprachnachrichten mit seinem neuen Ebay-Kontakt Lotte (Klara Wördemann) an und checkt dort ihr Instagram-Profil aus. Als Zuschauer kann man Werther auch eigene Nachrichten zukommen lassen, denn es wird stets live im gegebenen Online-Universum gespielt. Sobald die lediglich motivisch an Goethe orientierte, ansonsten komplett neu verfasste Geschichte dieser platonisch-abgründigen Romanze von Werther und Lotte Fahrt aufnimmt, schalten die beiden sich in Zoom-Calls zusammen und wir erleben sie in tastender Hinwendung zueinander.

Ist dieser Mix aus Kammerspiel, Desktop-Akrobatik, Erzählprosa, bildender Kunst (vor allem in Collagen auf Instagram) und Social-Media-Eigenheiten (bis hin zu lustigen gifs für die Applausordnung) — ist all das Theater? Es ist allemal ein Zeugnis für die 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.

Christian Rakow
ist Theaterkritiker und Co-Redaktionsleiter von nachtkritik.de. Er studierte Germanistik und Philosophie und promovierte in Literaturwissenschaft. Er war Mitglied der Jury des Berliner Theatertreffens (2017-2019), im Planungsteam der Konferenz «Theater und Netz» (2013–2020) sowie im Herausgeber:innenteam des Bandes «Netztheater. Positionen, Praxis, Produktionen» (2020).

19

Interaktivität

Besucher*innen können mehr oder weniger aktiv während der Aufführung Einfluss auf das Werk nehmen.

Grad der Interaktivität	Beispiele	Aktionsradius Macher*innen	Aktionsradius Besucher*innen	"Das Werk/ die Aufführung"
Interpassivität *(Robert Pfaller u.a., „Das Kunstwerk, das sich selbst betrachtet, der Genuß und die Abwesenheit", in: ders. (Hrsg.), Interpassivität, Wien/New York, Springer Verlag, S. 49-84.)*	— Der Chor in der griechischen Tragödie, der stellvertretend Emotionen artikuliert — "Lachkonserven" in Comedy Shows	— aktive und einzige Gestalter*innen	— eher für passive Rezipient*innen, die gerne zuschauen und andere ihre Emotionen ausleben lassen — "Delegiertes Genießen"	— unabhängig von der Reaktion der Besucher*-innen
Parasoziale Interaktion *(Horton, Donald/Wohl, R. Richard (1956): Mass Communication and Para-Social Interaction. Observations On Intimacy at a Distance. In: Psychiatry 19. S. 215-229.)*	— Identifikation mit Schauspieler*innen, Influencern und anderen Personen des öffentlichen Lebens, — Illusion eines Face to Face Kontaktes	— aktive und einzige Gestalter*innen	— eher für passive Rezipient*innen	— unabhängig von der Reaktion der Besucher*-innen

Grad der Interaktivität	Beispiele	Aktionsradius Macher*innen	Aktionsradius Besucher*innen	“Das Werk/ die Aufführung”
Pseudo-Interaktion *(Jones & Gerard (1967) (Foundations of Social Psychology. New York 1967)*	— Klassische Theateraufführungen — Lesungen — Podiumsdiskussionen — Immersive Rezeptionsformate ohne Eingriffsmöglichkeit — Interaktion mit chatbots und anderen Interfaces	Rahmen, Regeln, Ablauf stehen von Anfang an fest. Macher*innen haben von ein bestimmtes Ziel und größte Teile des Wegs dorthin im Kopf	Besucher*innen kommen mit bestimmten Vorstellungen in die Vorstellung (von Rahmen, Regeln und Ablauf) und können diese auch nicht verändern. Die Handlungsoptionen sind beschränkt auf Weggehen/Ausschalten. Nichts, was sie tun, hat wirklichen Einfluss auf den weiteren Verlauf	Weitgehend unabhängig von der Reaktion der Besucher*innen, Veränderungen im Ablauf sind höchstens zeitliche Verzögerung
Asymmetrische Interaktion **Jones & Gerard** *(1967) (Foundations of Social Psychology. New York 1967)*	— Hybrid Games der 2000er (ARGs) — Game Theater, — Escape Rooms — VR Experiences — Audiowalks — Choreographisches Mitmachtheater	Rahmen, Regeln, Ablauf stehen von Anfang an fest. Macher*innen haben von vornherein ein bestimmtes Ziel und große Teile des Wegs dorthin im Kopf, gestalten aber auch den Interaktionsmodus aktiv im Vorhinein → welche Möglichkeiten gibt es, welche Interfaces?	Besucher*innen können den Verlauf der Erfahrung beeinflussen, jedoch nicht das Ergebnis, z.B. A/B Entscheidungen für verschiedene Arten von Erzählung, Abstimmungen, räumliche Entscheidungen	Aktionen der Besucher*innen sind wichtiger Bestandteil, ohne sie geht es nicht weiter. Besucher*innen entscheide über die detaillierte Ausgestaltung, meistens aus einer Auswahl vorgegebener Möglichkeiten, manchmal auch ergänzt durch eigenen User generated content
Reaktive Interaktion **(nach Jones & Gerard** *(1967) (Foundations of Social Psychology. New York 1967)*	— Panikmodus — fehllaufende Playtests	Macher*innen lassen sich vom Verhalten der Macher*innen treiben OHNE eigene Agenda	Besucher*innen lassen sich vom Verhalten der Macher*innen treiben OHNE eigene Agenda	Aktionen der Besucher*innen haben direkten Effekt auf das Verhalten der Macher*innen
Wechselseitige Kontingenz/ totale Interaktion *(nach Jones & Gerard (1967) (Foundations of Social Psychology. New York 1967)*	— Open world games — Formate wie beispielsweise Barcamps, Hackathons etc. — Soziale Kunst — LARPS Live Action Role Play) → Konzept der Inter-Immersion (Die gemeinsame Konstruktion von Wirklichkeit durch Übernahme einer Rolle und Support anderer in ihren Rollen) Mike Pohjola, Larp Manifesting from 2001)	Macher*innen designen eher eine komplexe Welt als eine lineare Erfahrung, überlegen sich Eckpunkte (wie z.B. einen Zeitrahmen, Tools, die genutzt werden können etc.) — Macher*innen gestalten den Interaktionsmodus aktiv im Vorhinein → welche Möglichkeiten gibt es, welche Interfaces? — Verantwortung über den Verlauf des Events liegt nicht mehr alleine bei den Macher*innen	Wissen Bescheid über Handlungsoptionen des Abends. Diese Handlungsoptionen verändern sich nur in Ausnahmefällen. Verlauf und Ausgang der Erfahrung sind offen und abhängig von dem, was passiert. Besucher*innen werden selbst oft zu Macher*innen währenddessen (z.B. beim LARP)	Aktionen der Besucher*innen sind wesentlicher Bestandteil. Ohne Aktion aller Beteiligten gibt es kein Werk, sondern allenfalls ein Regelset

Kollaboration und Partizipation

Einbeziehung und Zusammenarbeit finden (potenziell) in allen Projektphasen statt, also auch vor und nach der Aufführung.

Grad der Interaktivität	Beispiele	Aktionsradius Macher*innen	Aktionsradius Besucher*innen	"Das Werk/die Aufführung"
Kollaboration *Max Glauner* *https://maxglauner.com/2016/05/28/get-involved/*	"Experten des Alltags" bei Rimini Protokoll, Kollaborateur*innen im Stadtraum bei Matthaei & Konsorten "Echte Menschen" bei Invisible Playground	Arbeitsbereich von vorneherein (gemeinsam) klar definiert bzw. im Prozess ausgestaltet; Rahmen wird durch Teilnehmer*innen nicht grundsätzlich verändert. Weiterführende Einsichten (z.B. in Finanzplanung) sind eher ungewöhnlich	Wesentlicher Einfluss auf die Mitgestaltung des Werkes innerhalb vorgegebener Strukturen	Die Teilhabe im emphatischen Sinn als koproduktiver Faktor der Werkentstehung bzw. der Aufführungspraxis
Konditionierte Autonomie *(eine bestimmte Art, Kollaboration zu gestalten)*		— initial mehr Community-Arbeit, Schaffung von offenen Kommunikations- und Beteiligungsstrukturen, z.B. im Sinne dienender Führung — Auswahl und Einladung sowie Betreuung der Partner*innen — Vorschlag angemessener Entscheidungsverfahren — Vorschlag geeigneter kollaborativer Tools	Festgelegte Rolle, Entscheidungs- und Gestaltungsfreiheit in vorher festgelegten Bereichen	An bestimmten Teilen des Werks wird gemeinsam gearbeitet
Co-Kreation *(eine bestimmte Art, Kollaboration zu gestalten)*	Zusammenarbeit mehrerer Gruppen (z.B. Matthaei & Konsorten und Invisible Playground bei Spreezone (2011)	Gemeinsame (teilweise) Urheberschaft in einer oder mehreren Projektphasen. Weiterführende Einsichten (z.B. in Finanzplanung) sind eher ungewöhnlich	Wesentliche Mitgestaltung	Das Werk entsteht in gemeinsamer Urheberschaft
Echte Partizipation **"Kollaboration +"** **Partizipation** *(lateinisch aus pars, „Teil", und capere, „fangen, ergreifen, sich aneignen, nehmen usw."), übersetzt mit Beteiligung, Teilhabe, Mitbestimmung, Mitsprache, Einbeziehung usw.)* **Participation = Partnership, Delegated Power** *Citizen Control* *(A Ladder of Citizen Participation, Sherry Arnstein Journal of the American Institute of Planners (1969))*	Vorbereitungsphase	Rollenverschiebung → werden von Macher*innen zu Partner*innen = Teammitgliedern initial mehr Community-Arbeit, Schaffung von offenen Kommunikations- und Beteiligungsstrukturen, z.B. im Sinne dienender Führung — Auswahl und Einladung sowie Betreuung der Partner*innen — Vorschlag angemessener Entscheidungsverfahren — Vorschlag geeigneter kollaborativer Tools — Regeln und Konditionen werden gemeinsam gestaltet (das kann auch Organisatorisches, Finanzielles umfassen)	Rollenverschiebung zu aktiver Rolle → werden von Besucher*innen zu Partner*innen = Teammitgliedern — zeitliches Commitment für den Prozess — Völlige Möglichkeit zur Mitgestaltung, auch der Regeln der Zusammenarbeit — Einsicht in alle dafür notwendigen Prozesse Regeln und Konditionen werden gemeinsam gestaltet (das kann auch Organisatorisches, Finanzielles umfassen) Gemeinsame (teilweise) Urheberschaft in einer oder mehreren Projektphasen	— Zusammenarbeit von Anfang an

Grad der Interaktivität	Beispiele	Aktionsradius Macher*innen	Aktionsradius Besucher*innen	“Das Werk/die Aufführung”
		Gemeinsame (teilweise) Urheberschaft in einer oder mehreren Projektphasen		
	Event/ Aufführung	Gemeinsame (teilweise) Urheberschaft in einer oder mehreren Projektphasen Rollenverschiebung hin zu weitaus mehr Community-Arbeit, künstlerischem Enabling Partner*innen haben eigene Aufgabenbereiche	Wissen Bescheid über Handlungsoptionen und Regeldesign. Gemeinsame (teilweise) Urheberschaft in einer oder mehreren Projektphasen Diese können sich jedoch (auch durch das Zutun der Besuchenden selbst) ändern, in Abhängigkeit vom Grad der Interaktivität (siehe oben.)	Das Werk entsteht in gemeinsamer Urheberschaft
	Nachbereitungsphase	Gemeinsame (teilweise) Urheberschaft in einer oder mehreren Projektphasen	Gemeinsame (teilweise) Urheberschaft in einer oder mehreren Projektphasen	

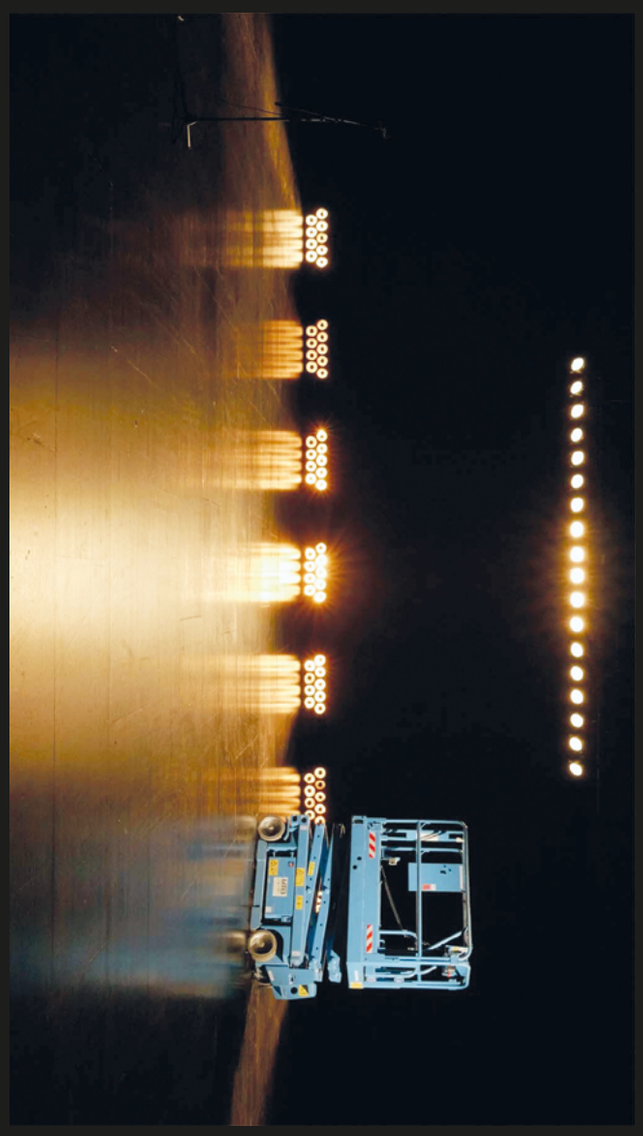
Christiane Hütter
ist freie Künstlerin, Autorin und Diplom-Psychologin. Sie erforscht, hinterfragt und designt Systeme mit den Mitteln von Kunst, Game Design und (oft spekulativem) Storytelling. Ihre Arbeiten umfassen eine breite Palette hybrider Formate, von Urban Games über fiktive Organisationen, bis zu partizipativen Performances und revitalisierenden Festivals.

arbeiten

Video

Das feministische Kollektiv **Swoosh Lieu** fragt in **A Room of Our Own** danach, wie die Räume der Emanzipation und Selbstverwirklichung aussehen können und mit welchen Mitteln wir uns diese Räume erzählen und vorstellen müssen, um sie tatsächlich entstehen zu lassen. Die Kamera bewegt sich in Zeiten des Lockdowns durch den leeren Theaterraum, erkundet Plätze und Perspektiven, Sichtbarkeiten und Lautstärken, Zugänge und Begrenzungen.

↗ ↘ ↓ Stills aus A **Room of Our Own** von **Swoosh Lieu**



↗↑ Stills aus A Room of Our Own von Swoosh Lieu

Swoosh Lieu A Room of Our Own — Andere Räume in Zeiten einer Pandemie

Vorstellungsräume

Wie können wir in Zeiten einer globalen Pandemie Theater machen, wenn das Publikum nicht in den Theaterraum darf? Wie können wir analoge szenische Settings in digitale Räume übertragen? Wie können wir dem Blick einer unbekannten Zuschauer*in vor dem Bildschirm begegnen? Wie können wir Zuschauer*innen einladen, sich vor dem Bildschirm auf Zuschauen und Zuhören zu konzentrieren?

Mit diesen Fragen waren wir wie viele andere Theatermachende Ende 2020 konfrontiert, als im November absehbar wurde, dass der zweite Lockdown sich auf unbestimmte Zeit verlängern würde. Die Herausforderung war die die Gestaltung eines Raumes ohne Co-Präsenz mit dem Publikum, sowie szenische und technische Einrichtungen für Blickachsen, Körper und Bewegungen im Digitalen.

Unsere Arbeiten sind stark auf den Raum bezogen, in dem sie stattfinden. Uns war schnell klar, dass diese räumlichen Settings übertragen in einen Livestream nicht dieselbe Wahrnehmung ermöglichen. Vielmehr erschien es uns logischer uns mit dem Medium Video auf dieselbe Art auseinanderzusetzen, wie wir es auch mit dem Medium Theater tun: Von seinen Rändern her, als gleichberechtigte Komposition seiner unterschiedlichen Mittel und in starker Verschränkung von Form und Inhalt. Und all das — wie in allen unseren Arbeiten — aus einer feministischen Perspektive in Bezug auf aktuelle gesellschaftspolitische Fragen.

Der Text A Room of One´s Own von Virginia Woolf, der uns schon länger begleitet, erschien uns als passender Ausgangspunkt für eine Auseinandersetzung mit Räumen in einer Zeit, in der sie leer bleiben müssen: Welche Räume brauchen wir, um unabhängig zu sein? Welche Räume sind gefährlich für uns, welche erzeugen Ausschlüsse? Welche Räume haben wir uns erkämpft? Von welchen Räumen träumen wir?

Die Krise der Versammlung richtet den Spot auf die alte und unerhörte Erzählung von der Verletzlichkeit der Körper.
Wer kümmert sich?
Wer bekommt wieviel Geld und Anerkennung dafür?
Wer kann zuhause bleiben?
Auf welchen Platz am Tisch verweisen uns unsere Körper?
Wer darf was sein und tun?
Wer hat ein eigenes Zimmer?

Woolfs These, dass eine Frau einen Raum für sich und finanzielle Unabhängigkeit brauche, um sich selbst verwirklichen zu können, wollten wir auf eine queer-feministische Gegenwart und Zukunft hin aktualisieren. Dabei wurde uns schnell klar, dass wir nicht mehr nur für einen Raum für uns alleine kämpfen, sondern vor allem für Räume für uns gemeinsam, für Gemeinschaft, Austausch und Kollektivität.

Die Frage nach den Räumen für Viele in dem zweidimensionalen Raum eines Videos zu stellen hat im Prozess wiederum einen Fokus auf die Mittel dieses Raumes gelenkt: Die Zuschauer*in vor dem Bildschirm folgt dem Blick der Kamera durch den leeren Theaterraum und wird so an die Ich-Perspektive gesetzt. Begleitet von einer dreidimensionalen Soundscape und der Stimme einer Erzählerin über Kopfhörer bewegt sich diese Perspektive durch den Raum, der eigentlich verschlossen ist, und wird eingeladen sich über diesen Vorstellungsraum Theater Gedanken zu machen.

Es ist ganz ruhig und leer. Als hätte jemand auf Pause gedrückt.
Alle erleben die Stille und den Stillstand, aber für Jede ist es anders. Weil alle andere Privilegien haben, mit anderen Konsequenzen kämpfen. Weil vor allem die Krisen verstärkt werden, die immer schon da waren.
Diese Krise ist eine kollektive Erfahrung, aber radikal unterschiedlich.
Trotz und wegen Allem:
Wir brauchen Raum für unsere Vorstellungen.
Wir brauchen Zeit für unsere Fragen:
Welche Verhältnisse entwickeln wir zu den Räumen, in denen wir uns bewegen?
Zu den Körpern, denen wir in diesen begegnen?
Zu den Geschichten, die wir uns über sie erzählen?
Und wir brauchen Mittel, um diese Wirklichkeit werden zu lassen.
We don´t want to go back to normal because normal was the problem.

Vorhang, Tribüne, Spot — es begegnen der Zuschauer*in mit Bedeutung aufgeladene Theaterelemente, die den Vorstellungsraum eröffnen. Dazwischen tauchen hinter dem Vorhang, auf dem Boden oder hinter der Tür Greenscreens auf, die als Projektionsflächen für

Aus: A Room of Our Own von Swoosh Lieu
Aus: A Room of Our Own von Swoosh Lieu

andere Räume und gleichzeitig unsere Forderungen und Utopien auftreten. Im Stadtraum werden Straßen nach Frauen und Queers umbenannt und Bilder von queerfeministischen Akteur*innen plakatiert. In einem Videospiel hacken die Avatare Zuschreibungen von Körpern. Und in einem Labor treffen wir auf eine Wissenschaftlerin, die uns einen künstlichen Uterus — die Gebärix — vorstellt. All diese Räume thematisieren zugleich ihre Form: Im Stadtraum werden wir über das schwarz-weiß in Film Noir Stil in eine Historizität versetzt. Im Videospiel tauchen wir in die Welt des 3D Renderings ein. Und der dokumentarische Ton der Labor-Mockumentary nimmt uns mit auf eine Zeitreise in eine plötzlich nicht mehr allzu fern erscheinende Zukunft.

Ist das jetzt ein Theaterfilm? Theater mit Mitteln des Videos? Ein Video mit Mitteln des Theaters? Es ist zumindest der Versuch über das Verschränken von Mitteln und Räumen ein hybrides Format zu schaffen, in dem das Publikum sich vielleicht danach sehnt in den gemeinsamen Raum zu treten, aber zugleich auch eine queer-feministische Vorstellung davon bekommt, dass das irgendwann wieder möglich sein wird.

Wir vermissen die Kraft in einen Raum zu treten, einen Raum gemeinsam zu betreten. Körper gemeinsam zu erleben, ihre Präsenz, ihre Stimmen, ihre Schritte und Blicke und kleinen Gesten zu spüren. All das ist zum Privileg geworden, zum Ausnahmezustand im aktuellen Normalzustand. Wir sind traurig.
Aber wir erinnern uns.
Wir werden wieder tanzen.
Wir sehen multipel.
Wir hören polyphon.
Wir das sind die vielfältigen Bestandteile einer sich kontinuierlich verändernden Narration.
Unser kollektiver Körper atmet.
Wir können trotzdem beisammen sein.
Wir suchen nach erfinderischen Wegen uns zu hören, zu verbinden, zu verflechten, zu zeigen und zu berühren. Gegen die Gewalt der Binarität setzen wir ein Spektrum der Möglichkeiten.
Es ist von Gewicht, welche Knoten Knoten knoten. Es ist von Gewicht, welche Verbindungen Verbindungen verbinden.
Die Welt ist auf Pause, fällt auseinander und wird gleichzeitig neu geboren.
Die Herausforderung ist: aufwachen und zugleich träumen.
And now: Let the whole goddamn thing short-circuit.

Vernetzungsräume

Was für ein Theater können wir in Zeiten einer Pandemie machen und zur Aufführung bringen? Vielleicht muss das Theater und der Premieren-Marathon in Zeiten des Ausnahmezustands auch eher pausieren und Platz machen für eine andere Gestaltung des Raums: Für Vernetzung und für das miteinander und voneinander lernen. Für gemeinsame Prozesse abseits des Produktionsdrucks. Für Fragen. Für Verbindungen. Für ein Do It Together. Für den Austausch und die Sorge füreinander.

Wer arbeitet wie, mit welchen Mitteln und in welchen Kontexten? Wie wird künstlerische Arbeit organisiert — im Kollektiv oder hierarchisch? Woher kommt das Material? Welche Rolle spielt Gender? Was ist mit Politik? Wann ist Zeit für (Selbst) Sorge? Gibt es ein Netzwerk? Was bedeutet Feminismus als politische und künstlerische Praxis?

Aus: A Feminist Guide to Nerdom von Swoosh Lieu

Für das digitale Projekt **A Feminist Guide to Nerdom** haben wir während des ersten Lockdowns 2020 feministische Tutorials in unseren Wohnzimmern produziert und online auf der Webseite feminist-nerdom.org zur Verfügung gestellt. Geschlechterstereotype bei Kinderspielzeug wurden gehackt, Bilder geglitcht und Klitorismodelle mit einem 3D Drucker gedruckt — alles verbunden mit der Einladung es nachzumachen, sich neues Wissen anzueignen und sich und andere zu empowern, sich nerdigen Techniken zuzuwenden. Es entstand ein digitaler Austausch mit anderen Künstler*innen und Aktivist*innen, die die Projekte nachbauten und das Manual für ihre eigene Auseinandersetzung mit Tutorialformaten benutzten. Eine Form der digitalen Begegnung in Zeiten eines harten Lockdowns, in dem das Verhältnis von Performenden und Publikum in eins einer Lerngemeinschaft umgedeutet wurde.

Niemand weiß alles, aber zusammen wissen wir mehr!

Während des zweiten Lockdowns 2021 und darüber hinaus haben wir als Teil des queer-feminstischen FLINTA+ Netzwerks **Gefährliche Arbeit** weiter an Formaten des Austausches und des Do It Together gearbeitet. Wir organisierten eine Workshopwoche, in der FLINTA+ Personen anderen FLINTA+ Personen in kleinen Gruppen in präsenz technisches und künstlerisches Wissen zu Licht, Ton, Video und vielem mehr beigebracht haben. Ziel war es, sich gegenseitig zu empowern, Neues zu lernen, gemeinsam Dinge herauszufinden und zu erfinden, sich gegenseitig kennenzulernen und zu helfen. Sich die Zeit zu nehmen für den Austausch und die Vernetzung. Einen Raum für Begegnung ohne Präsentationsdruck zu gestalten. Außerdem haben wir eine Webseite entwickelt, auf der sich das Netzwerk in Form von

Aus der Selbstbeschreibung des Netzwerks Gefährliche Arbeit

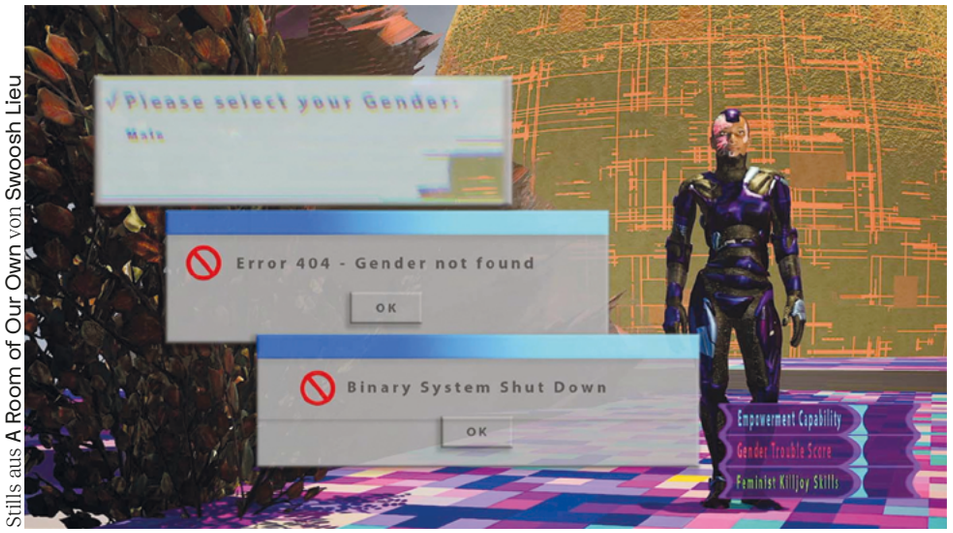
Profilen präsentieren und in einem Forum digital austauschen kann und so auch einen digitalen Raum für Vernetzung und Sichtbarkeit ermöglicht.

Yoshiko Shimada im Interview im Rahmen des Projekts A Feminist Guide to Nerdom von Swoosh Lieu

But only by sharing your knowledge you can really make new connections, or also you receive if you give. I think that's the only way to empower.

Vernetzungsräume können so auch zu Vorstellungsräumen werden. Zu Räumen, in denen empowernde Gemeinschaft entstehen kann, in denen wir feministische Formen von gemeinsamem Lernen erproben können. Rooms from Our Own for Our Own.

Swoosh Lieu
Johanna Castell, Katharina Pelosi und Rosa Wernecke sind das queerfeministische Kollektiv Swoosh Lieu, sie haben am Institut für Angewandte Theaterwissenschaft in Giessen studiert und realisieren seit 2009 Performances, Hörspiele und Medieninstallationen.



Stills aus A Room of Our Own von Swoosh Lieu

Ausgehend von der Motivik beliebter Trauerkarten schafft das Kollektiv **HELLA LUX** in **wearing heavy boots** eine eigene Kartographie der Trauer aus assoziativen Bildern und Soundräumen für alle ab 12, die sich mit Alleinsein, Teilen und Anteilnahme auseinandersetzen wollen.

wearing heavy boots — ein Performancefilm von **HELLA LUX** für alle ab 14 Jahren Premiere im März 2021 in **Studio Naxos** in Kooperation mit der jugendkulturkirche sanktpeter

↘ ↓ Stills aus dem Performancefilm **wearing heavy boots**

↗↑ Stills aus dem Performancefilm **wearing heavy boots**

HELLA LUX

Corona Ästhetik

wearing heavy boots ist ein Performancefilm, der sich dem Thema Trauer annähert. Wir nennen ihn so, weil das Material aus dem er entstanden ist für den Bühnenraum gedacht war, das Bühnensetting nicht aufgelöst wird und die Zuschauendenposition bleibt — wenn auch als Leerstelle. Als der Lockdown kam, standen wir vor den Endproben. Nach mehrfacher Verschiebung der Premiere in Studio Naxos entschieden wir uns für eine grundlegende Neukonzeptionierung, denn uns war klar, dass unser Konzept sich über einen Live-Stream nicht einlösen würde. Stattdessen haben wir das bestehende Performance-Material aus filmischer Perspektive weiterentwickelt.

Unser ursprüngliches Vorhaben bestand in einer Auseinandersetzung mit Trauer anhand von Trauerkarten. Der Zweidimensionalität der üblichen Hochglanz-Pappkarten, wie man sie im Kaufhaus oder Blumenladen neben Grußkarten zu anderen Schwellenereignissen, wie Geburtstag, Einschulung und Hochzeit findet, wollten wir die Dreidimensionalität des Theaterraums entgegensetzen — eigene Raumbilder und Atmosphären schaffen, in denen Trauergefühle ihren Ausdruck finden und gemeinsam Wut losgelassen, neue Rituale ausprobiert und Trost gefunden werden kann. Im Fokus stand deswegen eine besondere Auseinandersetzung mit dem Publikum. unser szenisches Material war durch den Versuch geprägt behutsam eine Nähe herzustellen und gemeinsam einen Zugang zu diesem fragilen und persönlichen Thema zu finden.

Die Bühne besteht aus einer 12 Meter langen hohlkehligen Opera, in der Körper, Texte und Bilder probehalber aus ihrem Kontext gelöst und neu zusammengesetzt werden können. Links steht ein Tisch von dem aus mit einer Kamera live auf die Folie projiziert wird, rechts säumt ein kleines Klanglabor die sich trapezartig in den Zuschauerraum verlierende Projektionsfläche, um die sich das Publikum möglichst nah versammeln sollte. Die Grenze zwischen Bühne und Zuschauerraum sollte durch das Konzept der Bühne in der Bühne aufgeweicht, die Zusehenden offen ins Geschehen eingebunden werden. Eine Stimme aus dem Off tarierte diesen Spagat aus Versuchslabor und atmosphärischem Erlebnisraum aus. Eine Art Anleitung zur Suche, an die man sich anlehnen oder von der man sich abgrenzen kann, ein körperloses Gegenüber, das eine*n begleitet auf dem undurchsichtigen Weg durch die **Kartographie der Trauer.**

Transformationsprozess: Herausforderungen und Erkenntnisse durch Corona

Die Erfahrung der Pandemie hat unsere Arbeitsweise und unseren Bezug zum Thema Trauer verändert. Auf einmal war da eine andere Relevanz: Durch die Kontaktbeschränkungen wurden ritualisierte Prozesse des Anteilnehmens und Miteinander-Trauerns aufgehoben, viele fühlten sich, wenn auch nicht direkt, durch die Krankheit betroffen, allein und alleingelassen. Die kollektive Erfahrung stellt neue Fragen an unseren Umgang mit Trauer, an das Hinterbliebensein und wirft gleichzeitig ein neues Licht auf das, was es ausmacht, lebendig, zusammen und miteinander zu sein. Diese Erfahrung motivierte uns mit wearing heavy boots eine neue digitale Aufführungspraxis zu üben, die diese Fragen aufgreift und nach neuen Verbindungen sucht.

Bei der Wiederaufnahme der Proben gab es zunächst eine große Ernüchterung. Unsere Strategien in Bezug auf Interaktion waren hinfällig, die Choreographien ohne körperliche Nähe waren jetzt ausnahmslos traurig, das Verbindende, das Tröstende, der Zusammenhang hatte sich mit den Kontaktbeschränkungen und der Angst vor Ansteckung und Krankheit komplett aufgelöst. Kurzum: Das Material selbst hatte sich durch die Zeit transformiert und wir mussten einen neuen Zugriff finden.

In unserem Film reflektieren wir die Gleichzeitigkeitserfahrung, die uns durch den Transformationsprozess bewusst wurde: Die Gesellschaft um uns erlebte zur selben Zeit das, was wir in unserer Arbeit spürbar machen wollten. Und wir erlebten im Probenprozess selbst die Leerstellen und Abwesenheit von zentralen Menschen, Bezugspersonen, um die es in wearing heavy boots ging. Überall fehlten die Bezugspunkte. Theater als Ort der Zusammenkunft und der Rituale fehlte, die Aufführungspraxis, das Publikum und die Theaterkultur fehlte, die Kolleg*innen und das Netzwerk und mit ihnen die gewohnte Perspektive auf unsere Arbeit. Die kollektive Trauererfahrung, die Abwesenheit von Publikum und Kulturerfahrung hat die kritischen Sinnfragen gestellt: Worum geht es eigentlich? Warum machen wir das? Aber auch: Was können wir tun?

Die Beantwortung blieb lückenhaft. Vor dem Hintergrund dieser Erfahrung wuchs auf einmal die Gewissheit, dass es okay ist, diese Erfahrung in der Arbeit sichtbar werden zu lassen.

Die Lückenhaftigkeit, das Gleiten von einem Zustand in den nächsten, das Aushalten von Widersprüchlichkeiten und Unsicherheit hat uns auf eine gute Art dem Thema, aber auch unserer ästhetischen Form näher gebracht, hat uns mutiger werden lassen. Wir haben uns erlaubt uns einzulassen auf unserer Material und uns darin zu verirren. Wir haben uns von dem Anspruch einer lückenlosen Logik befreit, wir haben uns neue Perspektiven erlaubt.

Der Performancefilm

Das Filmkonzept greift auf das ursprünglichen Bühnensetting, sowie Performancematerial zurück. In wearing heavy boots wird das Publikum, über Kopfhörer verbunden, von einem körperlosen Gegenüber, einer “Anleitung” aus dem Off durch assoziative Bilder und Soundräume geführt. Vom virtuellen Raum, in dem die “Aufführungen” stattfinden ist das Publikum zwar körperlich-räumlich getrennt, durch die Kopfhörer aber in intimer Weise mit dem szenischen Geschehen verbunden.

Die Transformation besteht in einer Vervielfachung der der Live-Kamera-Perspektive. Drei statische Kameraperspektiven vorne — mittig, links und rechts — fangen die ursprünglichen Blickachsen des Publikums ein. Zudem gibt es eine bewegliche Kameraperspektive, die wie eine weitere Performerin die Bühne mitbetritt und von dort auf das Material schaut. Diese Perspektive zieht uns mit in die Bilder, nimmt Positionen von Performenden ein, zoomt näher ins Detail und schaut auch hinter die Kulissen. Ein Mittel, das die Sichtachsen des Theaters aufsprengt und gleichzeitig die Atmosphären des Raumes besser transportieren kann.

Durch die aus verschiedenen Perspektiven aufgenommene Projektion und den Schnitt entsteht eine Art Kaleidoskop aus sich aufeinander beziehenden Bildebenen, in denen sich Prozesse der Wahrnehmungsverschiebung — das Gefühl aus der Welt zu fallen, auf sich selbst zu schauen, sich getrennt zu fühlen, von dem was eine*n eigentlich umgibt — anders fassen lassen. Körper und Präsenz der Performerinnen werden durch Close-Ups expliziter in Szene gesetzt, Abwesenheit durch Überlagerung von Bildern deutlicher erzählt. Gleichzeitig wird das Fehlen des gemeinsamen Im-Raum-Seins durch Zoom und das Betreten der Bühne ein Stück aufgehoben. Verlangsamung, Wiederholung, Umkehrung oder Sprünge in den performativen Handlungen durch den Schnitt ermöglichen Verzerrung und neue Perspektiven, Zeit und Raum können anders wahrnehmbar gemacht werden — nicht zuletzt durch den Einsatz einer Drohnen-Kamera, die am Ende den Theaterraum verlässt und auf die Stadt schaut.

Beim Ausspielen dieser Möglichkeiten ist es als Theaterinszenierende ungewohnt dem Publikum den Blick auf das Material durch den Schnitt so sehr vorzugeben, auch wenn sich durch harte Schnitte, Logikfehler oder Eingriffe in die erlebte Zeitlichkeit spannende subtile Irritationen oder wohltuende Distanz schaffen lassen. Der Wunsch, Möglichkeiten des freien Schauens auch in digitalen Formaten zu finden, stellt uns vor neue Herausforderungen.

Reflexion

wearing heavy boots in der Pandemiezeit als Performancefilm umzusetzen war für uns als freie Gruppe eine besondere Herausforderung: Planungsunsicherheit, extremer Arbeitsaufwand unter

hohem Zeitdruck (und ohne gesicherte Finanzierung), Verantwortungsgefühl für das Team — trotz der schwierigen Produktionsbedingungen hat es sich richtig angefühlt, das Projekt abzuschließen. Wir haben dabei einige wichtige Erfahrungen gemacht: Per Videokonferenz konnten wir Vor- und Nachgespräche mit Schulklassen führen und dadurch wichtiges Feedback bekommen. Von der großen Reichweite unserer Onlineaufführungen bei **studio NAXOS**, **sanktpeter** und den **Hessischen Theatertagen** sind wir positiv überrascht. Wir wurden überregional wahrgenommen und aufgrund des Themas sind spezielle Gruppen, sowie Einzelpersonen auf uns aufmerksam geworden.

Durch die äußeren Zustände hat sich außerdem eine neue Klarheit im Bezug auf unser eigenes Arbeiten eingestellt. Wir fühlen uns darin bestärkt, über mehrere Projekte hinweg an einem Thema zu forschen, dabei nach Transformationsmöglichkeiten zu suchen und immer neue Formate zu erfinden und zu wagen. Unseren Ansatz, hybride Formate aus dem Theater heraus zu denken, aber ebenso audio- und visuellbasiert zu entwickeln, werden wir weiter verfolgen. Dabei nehmen wir die Herausforderung weiterhin ein diverses Publikum zu erreichen sehr ernst.

Qualitatives und nachhaltiges künstlerisches Arbeiten braucht aber bestimmte Bedingungen, allen voran die Finanzierung von Recherche- und Konzeptionsphasen, Wiederaufnahmen und Weiterentwicklungen von Formaten, sowie Förderstrukturen, die mehr Planungssicherheit ermöglichen. Uns ist bewusst, dass die Umsetzung von **wearing heavy boots** als Performancefilm in dieser Art nicht möglich gewesen wäre, wenn wir nicht aufgrund unserer vorherigen Arbeit auf technisches Equipment, ein großes Netzwerk und ein sehr engagiertes Team hätten zurückgreifen können. Dennoch sind wir beeindruckt, wie unterschiedlich die digitalen Formate sind, die in so kurzer Zeit entstanden sind und sind gespannt, ob alle Kolleg*innen nach dem Ausflug ins Digitale, in den Öffentlichen Raum und an die Schnittpulte wieder den Weg in den klassischen Theaterraum finden und wie die Pandemierfahrung langfristig auf die künstlerische Arbeit einwirken wird.

Stills aus dem Performancefilm **wearing heavy boots**

HELLA LUX
kreiert in verschiedenen Konstellationen um die Künstlerinnen Lenja Busch, Liljan Halfen und Milena Wichert neue Formate für ein generationsübergreifendes Publikum. Mit Kollaborateur*innen aus Dramaturgie, Sound, Performance und Video entstehen künstlerische Arbeiten und Forschungsprojekte, bei denen Recherchepraxis, Transformation von fiktivem und dokumentarischem Material, technische Umsetzung und Vermittlungsformate zusammen gedacht werden. HELLA LUX schafft in ihren Arbeiten über die sinnliche Erfahrung Zugänge zu persönlichen und politischen Themen und eröffnet über interaktive Formate das Gespräch mit dem Publikum.

Der Audiowalk **Schulausflug** von **imaginary company** schleuste sein Publikum — ausgestattet mit Funkkopfhörern und Proviant — durch die Frankfurter Herderschule auf der Suche nach Disziplinierungsstrategien in den Institutionen Theater und Schule. Während der Pandemie entstand daraus eine Videoadaption zwischen Abenteuerfilm und ortsspezifischer Recherche.

Schulausflug-Original 2019 © Katrin Schander

Das Denken sieht uns zu, wie wir dem Denken zusehen. Wer dem Denken zusieht, verändert das Denken.

↘↗↑↓ Filmstills aus Schulausflug-Die Expedition

In allen Versionen des Schulausflug wird die Schule als **Monster** eingeführt, als gefährlicher Ort: Das Monster liegt mitten in der Stadt. Es hat sich eingegraben zwischen den Straßen und den Hinterhöfen. Nur sein Kopf ragt hervor, mit den kleinen, weit aufgerissenen Augen, die niemanden übersehen. Unter dem rechten Auge trägt es die Narbe eines Kampfes mit einer Straßenbahn. Die Wunde ist lange verheilt. Über dem gleichen Auge hat es heute einen Pickel. Es hat das Essen nicht vertragen. Wie jagt das Monster aber, wenn es sich nicht bewegt? Die Antwort ist einfach: sein riesiges Maul ist immer offen, die kantige Zunge ausgefahren wie einen Teppich wartet es darauf, dass unschuldige Menschlein einfach von selbst in seinen Rachen spazieren.

imaginary company

The ghosts are present – Über einige Versuche, einen Ausflug in die Schule zu machen

Ein Gespenst geht um in den Fluren der Schule, es ist das Gespenst der Klassenkämpfe. In dem performativen Audiowalk **Schulausflug** von 2019 geisterte das Theaterpublikum durch die Flure und Klassenräume einer Frankfurter Schule. Von den selbstverständlich anwesenden Schüler*innen (mit denen im Vorfeld geprobt worden war) wurde es dabei "geghostet", als wäre es gar nicht da. In dieser Ursprungsversion von **Schulausflug** wurde der Klassenkampf als Schere-Stein-Papier-Spiel auf dem Gang behauptet, an dem arglos — oder leicht belustigt — Schüler*innen während ihres Schulalltags vorbeigingen. In unserer diesjährigen Filmadaption zum Walk erscheint das Gespenst der Klassenkämpfe leibhaftig, traurig darüber, alleine im Biologiesaal zurückgelassen worden zu sein. Der Kampf in den Fluren ist auf Pause — scheinbar.

Wie kann man mit einem Theaterpublikum eine Schule besuchen, während sowohl der Besuch von Schulen als auch von Theatern verboten ist? Während der Lockdowns 2020/2021 entstanden mehrere Adaptionen des **Schulausflugs** (siehe Infokasten), die sich den immer wieder veränderten Regularien zur Kontaktvermeidung anpassten. Ein Hörspiel, ein Film und eine hybride Version, bei der das Publikum vom Theater auf den Schulhof geleitet wurde, auf dem es die Performance aus dem Inneren der Schule per Videoübertragung und über die Fenster verfolgen konnte.

Wir fassten diese Adaptionen als Möglichkeiten auf, die künstlerische Arbeit zu vertiefen. Denn während wir zu den Konstellationen und Institutionen von Bildung arbeiteten, veränderten sich diese selbst. Selten war die Schule Teil so vieler öffentlicher Diskussionen wie im Winter 2020 — das Recht auf einen "normalen Schulbesuch" wurde allerorten eingefordert. Gleichzeitig wurden die vielen Begegnungen und die großen Kontaktnetzwerke in Schulen (in viel zu kleinen Klassenzimmer und riesigen Gruppengrößen pro Lehrer*in) zum Problem. Dadurch nahmen die verschiedenen Adaptionen fast automatisch den Charakter von Zeitdokumenten an. Sie waren immer gleichzeitig Beobachtungen und ein Umgang mit der aktuellen Lage — wie ist es jetzt gerade in einer sich fragmentierenden Öffentlichkeit möglich, miteinander und mit offenen Fragen zu verweilen? Während der Pandemie standen die Modi des Miteinanders selbst in Frage: Wer hat eine Bühne? Wer wird verhandelt — wer spricht? Wer oder was ist ein öffentliches Gut? Wie ist unsere Kommunikation strukturiert und wie disziplinieren wir uns?

Der Film **Schulausflug — Die Expedition** stellt die umfangreichste Adaption des performativen Audiowalks dar. Nach dessen Premiere 2019 hatten mehrere Gastspiele im Raum gestanden, die sich aufgrund der Pandemie nicht in ihrer Ursprungsform realisieren ließen. Eines davon hätte an einer Berliner Schule im Rahmen des Festivals **Augenblick Mal!** für junges Publikum stattfinden sollen. Dankenswerterweise stellte das Festival nach seiner endgültigen Absage des Live-Events im Januar 2021 Mittel für digitale Umarbeitungen zur Verfügung, ebenso wie der Mousonturm Frankfurt als Kooperationspartner. Aufgrund der Dringlichkeit des Themas und der Lust mit dieser Situation künstlerisch umzugehen, erschien es wenig angemessen, beim Festival lediglich einen Mitschnitt der Originalversion zu zeigen.

Die Original-Produktion — also der performative Audiowalk von 2019 — empfing ein altersgemischtes Publikum auf der Studiobühne des Mousonturms, und entführte es dann durch den Hinterausgang in eine nahegelegene Gesamtschule (IGS Herder) — um den dort "live" vor sich gehenden Bildungsalltag selbst über Kopfhörer als Theater zu betrachten. Die Präsenz eines Publikums an einem Ort, der zwar öffentlich ist, aber normalerweise kaum sichtbar, bildete das Zentrum des ursprünglichen **Schulausflugs**.

Die Anwesenheit einander affizierender Körper im Theaterraum spielt für Bühnenarbeiten bekanntlich eine wichtige Rolle — in dieser besonderen Situation in der Schule werfen die anwesenden Körper zusätzlich einige Fragen auf: Wer spielt hier Theater? Wer ist Publikum? Wer schaut wen an? Durch die Begegnung der Kleingruppen des Walks untereinander und mit den Schüler*innen vor Ort wurde aus der Schule ein politischer Raum, in dem man gemeinsam über **die Kunst Kinder zu kneten** ❶ nachdenken konnte.

Das Denken sieht uns zu, wie wir dem Denken zusehen. Verändert man das Denken, indem man ihm beim Denken zusieht?

Wie Schule *anders* zu machen wäre, bis hin zur **Entschulung der Gesellschaft** ❷ war eine der entscheidenden Fragestellungen der ersten Version gewesen. So beginnt die Audiospur auf dem Weg

❶ **Die Kunst, Kinder zu kneten** ist der Titel einer vergleichenden Studie von Rudi Palla, die die Arbeit am Schulausflug inspirierte: Wie formen Gesellschaften ihre Nachkommen? Welche Metaphern und Systeme setzen sie dafür ein?

❷ **Deschooling** bzw. **Entschulung** ist ein Diskurs, der die Probleme von Bildungssystemen durch die Abschaffung der Institution Schule bzw. ihre radikale Transformation lösen will. Es geht um die Schaffung eines Bildungssystems, das unter anderem zur Limitierung des **Schulalters**, die Selbstorganisation von Bildungswegen durch formale Qualifikation und die Trennung von Bildung und Gesellschaft nach Alternativen sucht. (z.B. Ivan Illich: Die Entschulung der Gesellschaft.)

Text aus der Audiospur des Walks

zur Schule mit einem Rätsel für die Teilnehmenden: **Wer fehlt auf der Straße am Morgen? Wer fehlt in den Dörfern und Städten?** — Nach einigen Minuten fand man heraus: **Das sind die Kinder. Die sind in der Schule.** In der Pandemie und besonders im Lockdown wurde neben des Bildungsauftrags, besonders die Betreuungsfunktion der Schule deutlich, die es den Erwachsenen, ihren Eltern, ermöglicht, den Alltag frei zu haben für Lohn- und Reproduktionsarbeit. Zwar sah man immer noch keine Kinder auf der Straße, aber Schule war mit einem Mal in die Privatwohnungen verlegt. Die Betreuung musste von den vereinzelten Eltern neben den anderen Erwerbstätigkeiten stattfinden — "deschooling" hatte radikal stattgefunden — aber eben ganz anders als gedacht. Auf den Gängen der Schule wurde laut dem Originalwalk der Klassenkampf ausgetragen. Wo findet er jetzt statt? Und wenn irgendwann wieder Schule ist — (wie) wird sie sich verändert haben? Was an unseren Beobachtungen über das "Monster" Schule, das Kinder frisst und verdaut, war unter den gegebenen Bedingungen noch aktuell? Was hatte sich zugespitzt?

Natürlich fanden verschiedene Überlegungen zum Format statt — von Pausenbrot-Chats über eine Liveschaltung in die Schule bis zum (Video-) Kammerspiel im Klassenzimmer. Der Kern der ursprünglichen Arbeit bestand in einer partizipativen Erfahrung in einem sehr spezifischen Raum. Anstatt daran zu arbeiten, die Schwierigkeiten und Defizite einer Übersetzung in eine digitale Form gegenüber dem Original zu minimieren, beschlossen wir, uns mit den Mitteln des Films neue Schwierigkeiten zu machen und diesem veränderten Ort aufs Neue mit unseren Fragen zu begegnen. Wir behielten die Tonspur des Audiowalks als Basis bei und begaben uns Anfang März 2021 als **Publikum** und als **Expeditionsteam** für eine zweiwöchige Drehzeit in die IGS Herder in Frankfurt an einem verbotenen und verklärten Ort. Eine fast leere Schule sollte auf Audiomaterial treffen, das von Disziplinierungsstrategien und Pausenbroten spricht. Wir wussten noch nicht, was entstehen könnte: Vielleicht ein utopischer Geisterfilm, vielleicht die Trauer um eine verlorengegangene Kritik. Der Film stellte uns nochmal vor die konkrete Aufgabe nach Bildern zu suchen, statt nur die Wirklichkeit des Raums auszustellen. Nicht nur die Schule als leeren Ort zu beschreiben, sondern Kritik an der Institution zu üben, durch das Umdeuten des Raums. In Gesprächen und bei der Suche nach Drehorten entdeckten wir auf einmal Räume, die wir noch nicht kannten und die selbst den Lehrer*innen teilweise unbekannt gewesen waren. Nun waren wir selbst wie Geister im Schulhaus unterwegs. Mit Drehbeginn hatte der Wechselunterricht für einige Jahrgänge wieder begonnen — es waren also Schüler*innen im Haus, die in kleineren Klassenverbänden unterrichtet wurden. Unsere Erlaubnis in der Schule zu drehen, war im Allgemeinen an die Vorgabe geknüpft, uns ausschließlich auf den Gängen aufzuhalten, in denen kein Unterricht stattfand — um Kontakte zu vermeiden. Im Speziellen war es möglich, einzelne Szenen mit Schüler*innen zu drehen. Im Film erwecken diese vereinzelten Momente von Kontakt mit Schüler*innen den Eindruck, dass die Schule ein Eigenleben führt, sozusagen selbst **zurückguckt**, während sie untersucht wird. Wo der Original-Walk **Schulausflug** ein Spiel zwischen Anwesenden war (**Wieso tut die Klasse so, als würde sie mich nicht sehen? Ist die große Pause eine Art Ballett, wenn ein Publikum daneben steht?**), entwickelte sich der Film als Verknüpfung und Verschränkung von Unverfügbarkeiten und Abwesenheiten. Schon das Medium selbst, die abgebildschirmte **screened world** ❸ (Stanley Cavell) des Films konstruiert neue Distanzen und Nähen. Wir sind als Zuschauer*innen nicht am Ort der Handlung, aber unser Blick wird durch Schnitte und Zooms geführt, sodass mitunter eine größere Identifikation und Nähe entsteht. Gleichzeitig befinden wir uns in einer Welt ohne räumlichen und sozialen Kontext: Die Schule im Film ist viel weniger die konkrete IGS Herder im Frankfurter Ostend mit ihrer spezifischen Schüler*innen und Lehrer*innenschaft ❹. Sie wird abstrakt, universal — steht mit einem Mal für alle Schulen. Es gibt keinen **Feedback-Loop**: Das Publikum ist im Moment des Spiels abwesend. Wolfgang Behrens spricht in seinem Blog bei nachtkritik für die während der Pandemie entstandenen Theaterfilme sarkastisch von der **Feier der Abwesenheit** ❺. In unserem Falle verstanden wir diesen merk-würdigen Ort, der von seiner Institution verlassen wurde, gerade *indem* wir die Abwesenheit feierten. Mit unserem Film erklärten wir die Schule abermals zu einem Erkundungsort: Wir gingen hinein und wir gingen verloren. Wir erkundeten die Schule, als könnte sie einen Schatz für uns verbergen und bemerkten, dass es schwer ist, aus dem Raum wie aus dem System Schule auszubrechen. Wir übernachteten in der Aula und fanden uns plötzlich in einer Fantasiewelt: Die Schule ohne Lehrer*innen, ohne Verbote und Autoritäten — dafür mit Gespenstern von Klassenkämpfen und Geistern der eigenen Vergangenheit.

In einer Szene des Films betritt das Expeditionsteam ein Klassenzimmer, aus dem Stimmen zu hören sind. Drinnen läuft Unterricht. Die Architektur dieses Unterrichtens ist gleich geblieben. Man meldet sich, man langweilt sich, man schläft fast ein. Vorne ist ein Lehrer, auf jedem Platz ein*e Schüler*in. Doch im Film sind alle Schüler*innen und der Lehrer in Großaufnahmen auf Bildschirmen zu sehen. Noch einmal Gespenster: gleichzeitig anwesend und nicht anwesend, wie sie während der Schulschließungen im öffentlichen Diskurs anwesend und zugleich nicht anwesend waren. Anwesend als Objekte einer politischen Debatte, um die herum Status- und Deutungshoheitskämpfe ausgetragen wurden. Abwesend aber als Sprecher*innen ihrer eigenen Erfahrung und auch abwesend als widerständige Körper, die Stifte fallen lassen, auf dem Schulhof

❸ S. Cavell beschreibt den Reiz des Spielfilms als Massenmedium als dessen Fähigkeit, uns Einblick in eine geschlossene und von Betrachter*innen per Bildschirm oder Leinwand (=screen) abgeschirmte Welt zu geben. Diese Geschlossenheit ist es, die in der Moderne den Verlust eindeutiger Sinnhorizonte kompensieren lässt.

❹ An dieser Stelle ist der Zeitpunkt gekommen, in aller Öffentlichkeit die Zusammenarbeit mit der Schule und insbesondere mit unserem Kooperationslehrer Dirk Johanns zu preisen, der zu allen Tages- und Nachtzeiten für uns den Schlüssel führte und unablässig Ideen ermöglichte.

❺ nachtkritik.de/index.php?option=com_content&view=article&id=19874:kolumne-als-ich-noch-ein-kritiker-war-wolfgang-behrens-ueber-digitalitaet-im-theater&catid=1503&Itemid=100389 Das letzte Mal abgerufen am 28. September 2021

rauchen, sich über sinnlose Lerninhalte beklagen können — und freitags auf die Straße gehen. Im Film „Schulausflug" erhalten sie einen kurzen Moment in dieser Debatte, um selbst zu Wort zu kommen. Man kann von Glück reden, wenn man seine besten Freunde in seiner Unterrichtsgruppe hat.

Als wir wieder in die Schule zurückgekommen sind, war Wechselunterricht. Und es war vielleicht nicht langweilig, aber auch nicht: Boah! Toll! Wenn man im Lockdown ist, denkt man: Ich will wieder in die Schule. Aber wenn man in der Schule ist denkt man: Ich will wieder nach Hause.

Die Filmadaption gab uns die Möglichkeit, noch einmal neu zu fragen: Für wen ist die öffentliche Institution Schule da? Für wen ist sie öffentlich? Wer darf sie öffnen? Wer verändert sie?

Nach den Showings beim Augenblick Mal! und am Künstlerhaus Mousonturm in Frankfurt gab es jeweils Nachgespräche, bei denen diese Fragen von Zuschauenden allen Alters diskutiert wurden. Vielleicht besteht die Stärke von Theater nicht nur in seiner spezifischen Anordnung, nicht nur in der Kopräsenz von Spieler*innen und Publikum, wie es in der Schule auch nicht die Gegenüberstellung von Lehrer*in mit Schüler*innen ist, sondern auch in einem eigenen Modus des inhaltlichen und gesellschaftlichen Nachdenkens — in einer spezifischen Weise, Wahrnehmung zu öffnen und in einer gemeinsamen Imagination über das Zusammenleben zu fantasieren. In beiden Walks wollten wir mit unserem Begehen der Schule für alle einen neuen Blick ermöglichen: Was entsteht in den Blicken, wenn ein neuer Blick dazwischengerät? Wie durchbricht man individualisiertes Diskurse: vielleicht beginnend mit dem Anblick des Antlitzes ❻, bei denen die nicht da sind auf der Straße, den Gespenstern, die man belebt. Während andere nach der Zeit der Theaterfilme nun die Rückkehr des Narrativen in den Theatersaal proklamieren, fragen wir uns (post-) pandemisch, welche gemeinschafts- und diskursbildenden Potentiale noch unbemerkt im Theater stecken — die Frage nach der "Systemrelevanz" stand ja noch im Raum, von damals, 2020. Unsere erste postpandemische Arbeit Die Verhandlung führte das altersgemischte Publikum übrigens an einen Ort, an dem Öffentlichkeit in allen Phasen der Pandemie erlaubt blieb und als systemrelevant galt: Ins Frankfurter Oberlandesgericht, wo die Performance der Robenträger*innen nie aufgehört hatte und wo es Plätze für Zuschauer*innen gibt, die aber selten belegt werden, es-vor allem wichtig ist, dass die Anwesenheit des Volkes symbolisiert wird. So stehen in den meisten Verhandlungen in Gerichtssälen leere Stühle, in dessen Namen gesprochen wird: Diese leeren Stühle füllten wir mit einem Theaterpublikum. Im Anschluss an den Besuch des Gerichts führte unsere Performance wieder hinaus in die Öffentlichkeit eines Parks, wo die Teilnehmenden bei einem theatralen Gesprächsformat widersprüchliche Fürsprache für die Richter*innen und angeklagten Personen hielten, die sie im Gericht beim Verhandeln beobachtet hatten. Gespenster der Justiz hätte das vielleicht heißen können. …

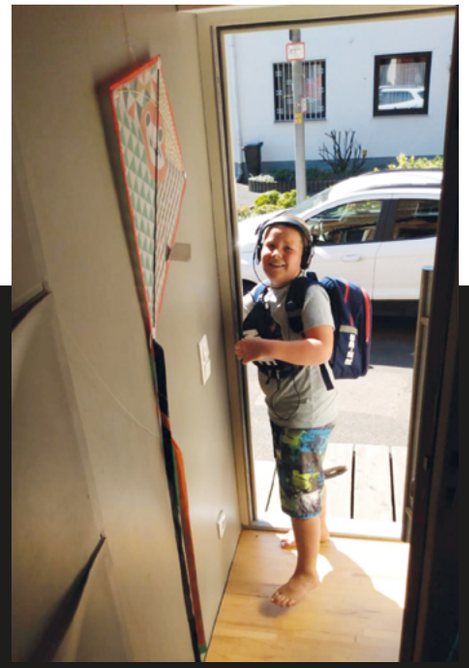
Ossian Hain
schloss 2017 sein Magisterstudium der Theater- Film- und Medienwissenschaften an der Uni Frankfurt am Main ab. Seit 2010 ist er freier Autor, Dramaturg, Theaterpädagoge und Performer. Er arbeitet in der kollektiven Leitung des TheaterGrueneSosse Frankfurt mit und ist Mitglied der imaginary company.

❻ Emmanuel Levinas

Formatspezifische

Homewalk ist ein Telefon — Audiowalk von **pulk fiktion**, der neue Orte und Pfade durch die Landschaften der eigenen und die Wohnungen der Mitspieler*innen erschafft. Live moderiert und mittels gesprochenem Wort, Sounds und Musik werden drei Wohnungen zu einer Gesamtlandschaft: Wohnanien.

↖↑ Lino Kofmen, ein Besucher des Audiowalks **Homewalk** in seiner eigenen Wohnung ©pulk fiktion



pulk funktion

Was tue ich eigentlich und für wen?

Die Pandemie war schmerzvoll. Für manche ganz konkret gesundheitlich, aber auch für alle, deren Leben in die vier Wände ohne die gewohnten sozialen Kontakte gedrängt wurde. Für alle Kulturschaffenden, deren Existenzen real bedroht wurden. Aber darüber hinaus, weil eine Krise auch den Finger auf die Achillesferse zu legen vermag und grundlegende Fragen an die Theaterarbeit stellt. pulk fiktion musste sich nun dringender als je zuvor fragen, was Theater ohne Bühne und geteilten Raum was für uns wesentlich ist: Woraus besteht unsere Arbeit als Theaterschaffende auch in Abgrenzung zu anderen Künsten? Und noch viel wesentlicher aber auch schmerzhafter ist die Frage, was unsere Kunst notwendig macht. Wer braucht dieses Theater und wie erreichen wir die, für die wir es machen?

Diese Fragen sind nicht neu, aber wenn wir gezwungen sind, nicht mehr einfach nur weiter zu machen wie bisher, reichen die alten Antworten nicht mehr aus oder entlarven sich als Ausrede.

pulk fiktion wollte nicht streamen, weil wir unsere Kunst nicht umsonst anbieten wollten, weil wir mit den aufwendig gefilmten Hochglanztheatershows nicht mithalten konnten, weil wir Theater am Bildschirm als einsam und langweilig empfanden, weil wir kein Stammpublikum hatten, das wir damit hätten erreichen können.

Es gingen die Lockdown-Wochen ins Land und wir taten nichts. Finanziell ging es uns allen gut, es gab also keine existenzielle Not, die uns zum Produzieren zwang oder zum Veröffentlichen. Selbst die Förderer waren zu beruhigen und bestanden nicht auf Alternativen zum Gastspiel.

Jetzt gab es natürlich bei dem einen oder der anderen ein nervöses Zucken im Performerherz oder Kreativhirn. Nicht zu arbeiten kannte bisher eigentlich niemand von uns. Aber warum wir uns zusammen video-telefonierten war, weil wir uns begannen zu fragen, warum wir, als digitale/medial versierte und interessierte Theatergruppe eigentlich nicht mitmachen. Warum treten wir nicht auf dieser digitalen Bühne auf? Es gibt ja nun wirklich mehr Möglichkeiten als zu Streamen.

Und somit sammelten wir, das was uns aufgrund geschlossener Theater fehlt: Wofür gibt das bisherige Onlinetheaterangebot keinen Ersatz? Was können wir jenseits von Netflix in diesen virtuellen Raum

einfließen lassen? Und plötzlich mussten wir uns eben damit auseinandersetzen, was wir überhaupt machen. Was ist Theater im Unterschied zu...? Was ist Theater für uns? Was können wir? Was ist spezifisch?

Der **Homewalk**, in dem zwei Kinder verbunden mit ihren Telefonen in ihrem jeweils eigenen Wohnung, moderiert durch eine*n Performer*in, eine Reise erleben, war unser Ergebnis dieser Fragen. Wir wollten etwas abseits des Bildschirms produzieren, wir wollten eine geteilte Erfahrung ermöglichen, wir wollten live und einmalig sein, wir wollten eine Feedbackschleife zwischen Teilnehmenden und Performenden herstellen, wir wollten mit den Mitteln des Theaters (Sound und Narration) die Realität mit einer Fiktion überschreiben.

Mit **Homewalk** wollten wir noch etwas: die Verantwortung für unser Publikum übernehmen. Kinder und Jugendliche waren in der Pandemie stets die vernachlässigte und stark benachteiligte Gruppe. Ihnen Teilhabe an Kultur zu ermöglichen, obwohl sie auf ihre eigenen vier Wände zurückgeworfen wurden, war ein Ziel unserer Produktion. Wer, wenn nicht wir, musste sich darum kümmern.

Dieser Gedanke ging davon aus, dass wir/das Theater/die Kultur gebraucht wurde, dass Kinder und Jugendliche das Theater vermissten oder es auch denen fehlte, die es noch nie erlebt hatten. Wir fragten uns: Ist das so? Sind wir so relevant? Ist es so still ohne uns? Wie alle Kulturschaffenden mit zahlreichen Posts, Videos, Aufschreien behaupten. Und diese viel schmerzhaftere Frage, als die nach dem Wesen/der Form von Theater, ist eine, die eigentlich wie ein böser Geist besonders dem Kinder- und Jugendtheater stets im Nacken sitzt: Wir alle beteuern uns immer wieder, wie lebensnotwendig die Teilhabe an Kultur ist und sind stolz auf unser diverses (weil alle Schulklassen kommen) Publikum. Wir sprechen von der Schule der Demokratie und dem Übungsfeld für jegliche Identitätssuche. Und wenn wir unsere Produktionen verkaufen müssen, sprechen wir von schwierigen Lehrer*innen, von Eltern, die nur Unterhaltung suchen, wir denken, dass die Kinder und Jugendlichen uns alle super fänden, wenn sie uns nur kennen würden. Ist das so? Die Pandemie, ohne Theaterbesuche der Schulen und ohne beflissene Theaterliebende Bildungsbürgertumsfamilien, hat uns mehr denn je fragen lassen, wie wir unser Publikum erreichen oder noch anders: wer unser Publikum überhaupt ist? Was beschäftigt sie und was wollen und brauchen sie? Keine Ausreden mehr.

Spiel dich Erwachsen! ist unsere zweite Corona-spezifische Produktion. Eine Videokonferenz für 10 Kinder, die sich an Hand von Sprache und Textnachrichten gemeinsam über das Erwachsensein austauschen und spielerisch aktiv das Erwachsensein erforschen. Wir dachten, dass Kinder während der Pandemie extrem versiert im Videotelefonieren geworden sind, wir dachten, dass es weiterhin ein starkes Bedürfnis nach dem Treffen von (fremden) Altersgenossen gibt, dass es eine Sehnsucht nach eigenen selbstbestimmten Räumen gibt, dass es eine Lust auf Computer“spiele“ gibt, dass Selbstbestimmung, eigenen Rechte, **das gehört-werden** Themen sind, die aktuell und relevant für junge Menschen sind. Wir dachten wir wären niedrigschwellig, dadurch dass man nur einen Laptop und Internet braucht. Aber siehe da, man braucht auch noch Kopfhörer und den Browser CHROME, und nicht nur Internet sondern sehr gutes Internet. Und auf keinen Fall Tablet oder Smartphone. Und eine Email-Adresse, um sich anzumelden und Tickets zu kaufen und eine Handynummer wäre auch gut, um bei technischen Schwierigkeiten erreichbar zu sein.

Wir hatten eine Premiere mit drei von sechs angemeldeten Kindern. Beide weiteren Vorstellungen mussten wegen zu wenigen Anmeldungen ausfallen. Und das obwohl wir Werbung gemacht hatten: einen Trailer auf Facebook und Instagram veröffentlicht, in allen Zeitungen Anzeigen geschaltet, auf der Website und im Veranstaltungskalender war es publiziert, an verbundene Lehrer*innen, Freunde mit Kinder wurden Infos geschickt. Aber das Interesse blieb aus. Zu gutes Wetter? Zuviel Bildschirmzeit? Falsche Tageszeit? Fehlende Hardware? Keine Ausreden. Wir müssen uns konsequent und schmerzhaft die Frage stellen: Wer ist unser Publikum? Was haben wir ihnen zu bieten? Wie können wir es jenseits der klassischen Multiplikator*innen erreichen?.

Hannah Biedermann
(Jahrgang 1982) ist eine freie Regisseurin und Performerin, die, ihrem Studium der Szenischen Künste in Hildesheim folgend, performative und interaktive Formate jenseits klassischer Narrative für Kinder und Jugendliche entwickelt. 2007 gründete sie die Theatergruppe pulk fiktion, mit der sie seither sehr erfolgreich neue Akzente in der Szene setzt und auf nationalen und internationalen Festivals tourt.

Screenshot von der Videokonferenz **Spiel Dich Erwachsen!**

Der **Secret Feminist Survival Blog** von **Johanne Schröder** und **Florence Ruckstuhl** bringt Strategien für den feministischen Alltag ins Netz. Der Blog basiert auf der als Live — Act entwickelten Performance der **Daedalus Company**, die nun aufgrund der Pandemie virtuell im Online — Format zu erleben sein wird.

Link: secret-feminist-survival-blog.com

Secret Feminist Survival Blog

Daedalus Company

↗ ↓ Illustrationen des Secret Feminist Survival Blog

↗ ↓ Illustrationen des Secret Feminist Survival Blog

Der Secret Feminist Survival Blog entstand im Rahmen und als Folge des zweiten Lockdowns aufgrund der Corona Pandemie, ab dem 02. November 2020, und ist seit dem 07. Februar 2021 online. Es ist der zweite Teil einer Trilogie. Ziel dieser Trilogie ist es, die weibliche Perspektive in der Darstellenden Kunst nach vorne zu bringen, die noch immer deutlich unterrepräsentiert ist. Von den zwei Lockdowns der Jahre 2020/21 waren alle drei Produktionen betroffen.

Johanne Schröder und Florence Ruckstuhl wurden von mir eingeladen, mit mir und einer weiteren Regisseurin, Mascha Pitz, gemeinsam eine Empowerment-Trilogie für 2020/21 im Rahmen des 10-jährigen Bestehens der Daedalus Company zu erarbeiten. Ruckstuhl und Schröder, beide Studentinnen im Masterstudiengang Angewandte Theaterwissenschaft in Gießen, wollten eine Performance zum Thema Feminismus im Alltag entwickeln, spezifisch für die Altersgruppe von 12 bis 19 Jahren. Diese sollte am 19.11.2020 heraus kommen, doch durch den Beginn des Lockdowns am 02.11.2020 verschoben wir die Premiere zunächst auf den 28.1.2021. Durch die kurzfristigen Ansagen der Politik war irgendwann keine Planung einer Präsenzveranstaltung mehr möglich. Für uns war diese Situation energetisch sehr kompliziert, da die abgesagte Premiere am Beginn des Lockdowns lag und dieser sich zu einer never ending story entwickeln sollte. Erschwerend kam hinzu, dass Schröder und Ruckstuhl bereits seit August an der Performance arbeiteten (siehe unten). Wir entschieden, die Präsenzveranstaltung zu canceln und ein Format zu finden, dass die verschiedenen Themen der Performance bestmöglichst umsetzt.

Die eigentliche Performance selber sollte nach Schröder und Ruckstuhl in Form von performativen Miniaturen verschiedene Möglichkeiten bieten, feministisches Handeln in den eigenen Alltag zu integrieren und sollte Werkzeuge und Methoden auflisten, um mit einem heimlichen Kalkül gegen genderspezifische Normen operieren zu können. Der Probenprozess begann bereits im August 2020 mit Workshops für junge Frauen der Altersgruppe 13–25 im Frankfurt LAB, die sie vorher über 2 Wochen vorbereiteten und an zwei Tagen im Rahmen des vor Ort geltenden Hygienekonzeptes durchführten. In den Workshops ging es darum herauszufinden, was die Teilnehmenden mögen, was sie können, was sie wollen. Sie wurden befragt, welche Erfahrungen sie im Alltag als normal empfinden, die sich dann im Workshop beim näheren Hinschauen aber als sexistisch, frauenfeindlich, einschränkend und benachteiligend herausstellten. Die Ergebnisse waren das Material der Performance. Herausgearbeitet wurden diese Themen:

- Aussehen, wie kann ich mich in meinem Körper wohl fühlen?
- Körpernormen abbauen.
- Wie kann ich eine gute Freund*in, Kompliz*in sein?
- Was wollen wir den Männern* dieser Gesellschaft vermitteln?
- Schulsport.
- Behaarung (Beine/Achseln/Bart)
- Zu...sein: Zu viel, zu wenig, zu laut, zu schüchtern, zu sexy, zu prüde.
- Wie umgehen mit Kommentaren/Witzen/Cat-Calls?
- welche Vorbilder haben wir, welche Vorbilder brauchen wir?
- Wie können wir unseren Unmut äußern?

Nachdem klar war, dass wir bis auf Weiteres mit der Performance nicht als Präsenzveranstaltung heraus kommen konnten, verwarfen wir sehr schnell den Gedanken an ein Streamen der Aufführung. Zum einen aus Qualitätsgründen: unsere Bedenken waren diesbezüglich erheblich, denn wir hatten viele qualitativ schlecht umgesetzte Streams im Internet gesehen, die das Besondere des Stückes/der Performance nicht einfangen konnten und dadurch uninspiriert und häufig langweilig wirkten. Außerdem eignete sich diese Live-Performance, die ganz stark vom Interagieren mit dem Publikum im direkten Kontakt gelebt hätte, überhaupt nicht für ein solches Medium. Wir diskutierten viel miteinander, um neue Wege mit passenden Instrumenten zu finden, um unsere Themen umzusetzen. Zunächst gingen die Überlegungen der beiden Performerinnen in Richtung Print-Magazin, da dieses Format am geeignetsten erschien, die interaktiven Vorlagen zum Selbstherstellen am besten umzusetzen. Die sehr begrenzte Adressatenzahl und Aufmerksamkeit eines Magazins, die aufgrund des Mediums und dem aufwändigen und teuren Drucks entsteht, stand im Widerspruch zum Aufwand. Und so schlugen Ruckstuhl und Schröder einen Online-Blog vor, recherchierten Anbieter*innen. Es kamen drei in die enge Auswahl. Sie entschieden sich schließlich für die Plattform **Wix** und dem Projekttitel **Secret Feminist Survival Blog**.

Ruckstuhl und Schröder über ihren Blog:

Wir versuchen, keine Personen und keinen bestimmten Alltag auszuschließen und sind uns dennoch bewusst, dass wir nicht alle Perspektiven explizit miteinbeziehen können.
Es liegt nicht bei uns zu definieren, wer oder was eine Frau oder was weiblich ist. Wenn wir Worte wie „Frauen*“ und „Mädchen*“ benutzen, so meinen wir alle Personen, die sich damit angesprochen fühlen.
Angesprochen kann auch heißen, sich nicht mit diesen Worten und deren Definitionen zu identifizieren, aber dennoch ähnliche geschlechtsspezifische Alltagserfahrungen zu machen.
Kurz: secret-feminist-survivel-blog.com ist für alle, die ihre eigene Norm sein wollen.

Da keine von beiden Performerinnen bisher Erfahrung damit hatte, selber einen Blog zu konzipieren, umzusetzen und zu veröffentlichen, teilte sich ihre Arbeit Ende Dezember in zwei Bereiche. Zum einen mussten sie das bereits für die Bühne entwickelte Material für den Blog übersetzen und umarbeiten, zum anderen mussten sie sich sehr schnell eine Expertise im Erarbeiten von Blogs aneignen. In der Zeit zwischen den Jahren 20/21 recherchierten sie verschiedene Anbieter von sogenannten **Baukasten-Webseiten**, bei denen keine Fähigkeiten des Selbstprogrammierens gebraucht werden, verglichen Vorlagen,

Zitat aus t-feminist-survival-blog.com/for-a-start

Zitat aus t-feminist-survival-blog.com/for-a-start

Funktionsweisen und vor allem Preise. So starteten sie in die Arbeitsphase im Januar 21 die Erarbeitung des Blogs mit der Entscheidung für WIX, ein Anbieter für das Gestalten von Webseiten, und ersten Ideen, wie bestehendes Szenenmaterial Eingang in Secret Feminist Survival Blog finden kann.

Ruckstuhl und Schröder haben sich sehr früh dafür entschieden, die ganze Tagesordnung, die sie in den Workshops im August 20 für die Bühnenperformance erarbeitet hatten, in den Blog aufzunehmen. Jeder Tagesordnungspunkt — der in der Bühnenperformance eine eigene Szene gewesen wäre — sollte zu einem eigenen Blogbeitrag werden. Sie untersuchten ihr bestehendes Material, zergliederten inhaltliche Fokusse, analysierten dramaturgische Strategien und ordneten alles vorhandene physische Material (Bühnenbildelemente, Requisiten, Kostüme, etc.). Der Plan für die einzelnen Blogbeiträge ergab sich aus oben erwähnter Analyse, sowie der ihnen im Blog zur Verfügung stehenden künstlerischen Mittel — Text, Bild, Video, Ton.

Aus einem interaktiven Publikumsspiel zu der Problematik des Genderns wurde ein Quiz in Form einer Diashow (**Grrrls-Talk**), die szenische Anleitung zum Erbrechen als Ausdruck persönlichen Unmuts konnte relativ direkt, ohne große Änderungen, als Video umgesetzt werden (Zum Kotzen?!?). Aus einer choreographischen Trainingseinheit in Sorglosigkeit wurde ein Artikel bestehend aus Text, Bildern, Gifs und der Anleitung wie diese Trainingseinheit selbst zuhause ausgeführt werden könnte (I Don`t Care). Sie haben ein Rapvideo, in dem sich beide stellvertretend luxuriös selber feiern, gedreht (***PARTY***). Sie haben eine geleitete Meditation als herunterladbares Mp3 — File bereitgestellt (**All Our Love, Us**), ausdruckbare Bastelanleitungen für Sticker, die Kompliz*innenschaft markieren, entworfen (**Kompliz*innen Zeigt Euch!**), eine Hotline für Cat-Caller eingerichtet (**Called-Cats Hiss Back!**), weitere Quellen und Informationsmöglichkeiten aufgelistet und ein offenes Dokument, in dem die Besucher*innen ihre Tipps für Literatur/Filme/Musik eintragen können, veröffentlicht (Infotainment), einen mobilen Schreichor aufgenommen (**SCREAM**), ein Video mit Anleitungen für heimliche Protesteim öffentlichen Raum gedreht und geschnitten (**Secret Protests**) und Bastelvorlagen für Poster, die eigene Schönheitsnormen propagieren, zum Download bereitgestellt (**Your Beauty — YOUR Business**).

Für Schröder und Ruckstuhl war es besonders herausfordernd, die Performance Szenen aus der Bühnenumsetzung in das Blog — Format zu übertragen. Das Erstellen der konkreten Webseite stellte sie vor neue technische Herausforderungen im Umgang mit den gestalterischen Werkzeugen des Anbieters, den verschiedenen Medienformaten und erforderlichen Umformatierungen, sowie den Einstellungen der Webseite zu deren Reichweite (Google-Schlagworte, Verlinkungen, etc.). Der Blog sollte mittels einer hierfür geeigneten Ästhetik Lust machen, sich mit diesem Thema des Empowerments im Alltag zu beschäftigen. Sehr Aufwendig war das Erarbeiten von Bild- und Videomaterial und das Entwickeln von grafischen Lösungen. Alles Arbeitsschritte, die sonst nicht so im Fokus ihrer performativen künstlerischen Arbeit stehen und die für sie teils ganz neu waren, sodass sie sich darin zunächst erst einmal einarbeiten mussten.

Da ein online Format von Grund auf anders funktioniert, und die bereits erarbeiteten Themen bestehen bleiben sollten, bestand die größte Herausforderung darin, diese Themen künstlerisch mit den dort herrschenden Möglichkeiten und Tools zu übersetzen. Wie kann eine Atmosphäre, eine Ästhetik, die durch Raumgestaltung, Kostüme, szenische Zusammenhänge, Interieur, Körperbewegungen, Zufall, Spontaneität etc. bestimmt ist, auf einem flachen Bildschirm trotzdem Spannung erzeugen, Interesse auslösen, die Besucher*innen integrieren? Wie muss die Bildcadrage der Kamera und der Schnitt gestaltet werden, damit sich die Szene bestmöglichst über das Video transportiert. Und was für ein Licht braucht die Kamera hierfür.

Über den Arbeitsprozess am Online-Blog entstanden für beide Performerinnen andere künstlerisch ästhetische Fragen an die Szenen. Ganz im Geiste der Empowerment Trilogie handelt es sich hier also auch um einen kreativen Selbstermächtigungsvorgang. Eine Möglichkeitsvielfalt an Ausdrucksmitteln eröffnete sich ihnen. So verknüpften sich für das Projekt die Präsenzperformancemittel mit neuen ästhetischen Online-Formen.

Für die Präsenzperformance hätten beide weitgehend alles selbst auf der Bühne umgesetzt. Für den Blog mussten die Performerinnen für Kamera und Schnitt zusätzlich einen Kameramann, Jannik Riebisch, und einen Lichtdesigner, Thomas Rösener, hinzu ziehen für das sehr komplexe Rap — Video und das kameraspezifische Licht.

Der Rap ***PARTY***, zum Thema Körperbehaarung, sollte in der Präsenzveranstaltung live gerappt werden. Für den Blog entschieden sie sich ein Musikvideo zu drehen, dessen Filmbilder konzeptionell ästhetisch hierfür entwickelt werden mussten, um sie dann mit entsprechendem Motivplan für die Kamera umzusetzen. Während eine Performance von situativen, ephemeren und dadurch auch zufälligen Bildern lebt, mussten sie für den Videodreh einen detaillierten Kameramotiv — und Drehablaufplan erstellen, diesen timen und proben. Auch Entscheidungen mussten nach völlig anderen Kriterien getroffen werden. Z.B. war für die Performance das Konzept erdacht, dass die Performerinnen alle Requisiten in ihren **Survival-Kit-Rucksäcken** mit sich herumgetragen hätten. Die Kriterien, nach welchen diese ausgewählt worden wären, wäre davon bestimmt gewesen, wie gut sie durch verschiedene Kombinationen und Anordnungen in der Lage gewesen wären immer wieder neue charmante, witzige, absurde und schöne Bilder zu erzeugen bzw. Inhalte zu produzieren, zu zerstören und umzudeuten. Kurz gesagt mit möglichst wenig, möglichst viel zu machen und das wenige durch Querverweise und Umwege anzureichern. Im Falle des Musikvideos, hätten die wenigen Requisiten die für den Rap innerhalb der Performance angedacht waren, ins Leere gedeutet, weil der Kontext der vergangenen und

zukünftigen Szenen nicht vorhanden gewesen wäre. Für das Musikvideo galt es stattdessen Eye-Catcher zu finden, Gegenstände die leicht verständlich sind und davon dann eine ganze Menge, um trotzdem einen inhaltsreichen Bildhintergrund zu bilden.

Für die Performerinnen war es ein spannender Prozess zu entscheiden, welche Film-Sequenzen als Close Up auf die Performerin gesetzt werden sollten, welche Sequenzen als Totale etc. Welcher Rhythmus beim Schnitt… Die Filmsprache führt die Wahrnehmung der Zuschauenden und setzt den Bildfokus ganz anders, kann viel näher ran gehen an die Performerin, das Zusammenspiel von Distanz und Nähe viel stärker ausreizen als in der Präsenzveranstaltung. Fragen darüber inwieweit der Musikrhythmus die Schnittfrequenz beeinflussen soll und andersherum. Was darf wann und wie von Take zu Take variieren um anschließend einen interessanten, abwechslungsreichen Schnitt zu ermöglichen und wann muss alles möglichst exakt bleiben für die Continuity.

Der Rap musste in einem Tonstudio aufgenommen werden, was eine ganz andere Sprech — bzw. Rapsituation für die Performerin darstellte. Einzelne Zeilen mussten sehr oft aufgenommen werden um eine stimmige Gesamtdramaturgie zu erzeugen, während in der Live Situation kleine (Komma weg) Unstimmigkeiten der DIY-Ästhetik zugespielt hätte.

Die Rapaufnahme (Rap + Text: Johanne Schröder) wurde im Tonstudio mit den Soundbeats (Laila Gerhardt, Lukas Trautmann) zusammengefügt und dann klanglich abgemischt. Alles Tätigkeiten, die in einer Präsenzveranstaltung nicht nötig gewesen wären. Der Dreh musste organisiert und geplant, ein Drehbuch erstellt werden, dann der eigentliche Dreh mit Kamerateam, Lichteinrichtung und Postproduktion, das Hochladen auf der Blog-Plattform und das Verlinken. So wie beispielhaft am Rap mussten alle Szenen für diesen Blog umgesetzt werden.

In einem Fall konnte der in der Liveperformance vorgesehene Videofilm auch tatsächlich für den Online-Blog verwendet werden. Das Protestvideo Secret Protests im Öffentlichen Raum, das von den Performerinnen mit Handys selbst gefilmt wurde, aber auch ursprünglich für die Live-Performance genau so konzipiert war, konnte auch in den Blog übernommen werden, in der Live-Performance wäre dieses Video auf eine Leinwand projiziert worden.

Der Vorteil des Mediums Internet besteht darin, eine möglichst große, dezentrale User*innenschaft erreichen zu können. Unser Survival-Kit — das ursprünglich ein Give-Away der Liveperformance sein sollte mit der Möglichkeit, Versatzstücke des im Theater Gesehenen tatsächlich mit nach Hause nehmen zu können — konnte so von allen Interessierten, nicht durch eine bestimmte Auflage oder Zuschauer*innenzahl begrenzt, entweder zuhause auf dem Computer oder für unterwegs als mobile Smartphone Version als Webseite aufgerufen werden.

↗ Screenshots vom Secret Feminist Survival Blog

Ein weiterer Vorteil des Blogs ist, dass Besucher*innen einzelne Punkte, geleitet von ihrem eigenen Interesse, in selbstgewählter Abfolge anklicken können, es also keine Vorgaben in einer Abfolge gibt. Diese Funktionsweise des Blogs oder der Webseite war für unser Vorhaben besonders interessant. Secret Feminist Agenda entstand auf Grundlage der Anregungen von Frauen* zwischen 14 und 24 Jahren. Sie schilderten uns Situationen aus ihrem Alltag, für die sie gerne alternative Handlungsweisen hätten. Dieses Prinzip übersetzt sich im Blog wunderbar. Der *ie Besucher*in kann spezifisch die Punkte, die sie*ihn beschäftigen, anwählen und konsumieren und Fragestellungen, die in seinem*ihrem Alltag vielleicht keine zentrale Rolle spielen, überspringen.

Des Weiteren ermöglichte uns die Entscheidung für ein digitales Online-Format eine Arbeitsweise, die mit den Beschränkungen von Mobilität, Kontakten und Ressourcen im Lockdown zurechtgekommen ist. Wir haben Secret Feminist Survival Blog (größtenteils) dezentral in unseren Homeoffices in Gießen und Frankfurt und mit den uns dort zur Verfügung stehenden Arbeitsmaterialien (private Laptops, Handykameras, bereits vorhandenes Büromaterial, etc.) erarbeitet.

Der Blog besitzt für die Webseitengestalter*innen eine Rubrik Statistik, worin Grafiken und Zahlen anschaulich machen, wie der Blog genutzt wird, wann wie viele Menschen aus welchen Ländern erdumspannend mit welcher Dauer in den Blog gegangen sind, welche Rubriken wie häufig geklickt wurden, auch über welche links die Besucher*innen in den Blog gegangen sind. Die meisten User*innen sind aus Deutschland, gefolgt von Schweden, USA, China, Schweiz, Israel, Russland, Namibia, Italien, Österreich, Holland, Estland, Finnland, Spanien, Tschechien, Albanien, Südafrika, Kanada. Die durchschnittliche Verweildauer liegt derzeit bei 5 Minuten und 26 Sekunden pro Person.

Die Produktion ist gefördert vom Kulturamt Frankfurt, dem Hessischen Ministerium für Wissenschaft und Kunst und dem Frauenreferat Frankfurt. Alle drei Förderinstitutionen waren bei der Entscheidung, aus der Performance einen Online Blog zu erarbeiten, sehr unterstützend, das war für uns alle eine große Erleichterung und Hilfe, denn gerade einzelprojektgeförderte Produktionen sind inhaltlich an die eingereichte Projekt — und Konzeptbeschreibung gebunden. Und erfreulicherweise konnten wir diese Weiterentwicklung zu einem Blog formlos und unaufwändig einreichen.

Florence Ruckstuhl
Johanne Schröder

Regina Busch
lebt und arbeitet als freie Theaterregisseurin in Frankfurt am Main. Sie ist künstlerische Leitung der Daedalus Company, sowie im Vorstand von laProf Hessen e.V. Regie Stipendien erhielt sie vom Internationalen Forum junger Bühnenangehöriger Berlin, Lincoln Center Theater Directors LAB New York, Marymount Manhattan College of Performing Arts, Goethe — Institut New York.

Ausgehend von einem fiktiven Mordfall hat sich das Theaterkollektiv **vorschlag: hammer** in die Schweizer Kleinstadt Birsfelden begeben und dort mit den Bewohner*-innen den Krimi **Twin Speaks** entwickelt und gedreht. Durch die Pandemiekonnte ein weiteres Publikum das Projekt über den Messengerdienst telegram verfolgen.

Die Figur copy & pasten. Inszenieren im Messenger

vorschlag:hammer

↘↓ Stills aus dem Krimifilm **Twin Speaks**

Im ersten Lockdown während der Corona Pandemie adaptierten wir mit vorschlag:hammer unsere für die Bühne entwickelte Inszenierung Twin Speaks für den Messenger Telegram. Dabei kam uns zugute, dass große Teile der Inszenierung als vorproduzierte Filme bereits existierten und ohne größere Veränderungen auch auf dem Screen eines Smartphones oder Computers funktionierten. Um diese Filme herum behielten wir die Dramaturgie weitestgehend bei und transformierten die Bühnenszenen in messengertaugliche Sequenzen: Chats, Sprachnachrichten, live erzeugte Videos, Gifs, Sticker, Google Maps Karten, Umfragen und Soundfiles. Das Publikum blieb in dieser Anordnung weitestgehend passiv (abgesehen vom Klicken auf Videos, Scrollen etc.), wurde aber in zwei Pausen und nach der Vorstellung freigeschaltet, um in einer digitalen Foyer-Situation miteinander und über das Gesehene zu chatten.

Wir, die Performer*innen und Techniker*innen der Inszenierung, entwickelten und performten die Messengerversion räumlich getrennt und trafen zum Arbeiten in digitalen Räumen zusammen.

Ausgehend von den Erfahrungen, die wir mit Twin Speaks — Telegram Edition gemacht haben, möchte ich im Folgenden Beobachtungen über das Inszenieren und Performen im und für den Messenger formulieren.

Lokalität

Die ursprüngliche Inszenierung Twin Speaks entstand im Herbst 2019 am ROXY Birsfelden. Über das Genre Krimi und frei nach David Lynchs Twin Peaks beschäftigten wir uns mit dem Thema Kleinstadt und explizit mit Birsfelden und drehten mit den Birsfelder*innen einen Krimi der einen Großteil der Inszenierung ausmachte. Dieser bewegt sich zwischen Lynch Kopie, Fernsehkrimiästhetik und Mockumentary und versucht den Teilnehmenden Raum für ihre eigenen Lesarten und Spielweisen zu lassen. Die sehr spezifische Auseinandersetzung mit dem Ort funktionierte in den Aufführungen am ROXY auch als Community Event mit den Beteiligten im Publikum. Diese extreme Lokalität der Inszenierung wechselt in der Messenger Variante ihre Qualität. Wurde in Birsfelden der existierende, bekannte Ort überschrieben, so wird im Messenger Birsfelden zu einer mystischen, undurchschaubaren Kleinstadt und gerade deswegen spannend, weil sie gleichermaßen unbekannt, wie austauschbar ist und aus der Ferne hautnah beobachtet werden kann. Das Spiel mit der Intimität des Messengers ermöglicht dabei ein Eintauchen in die entfernte Kleinstadt, dass bei einem regulären Gastspiel auf der Bühne womöglich schwerer gefallen wäre.

Der Messenger als Bühne

Der Messenger bietet als Ausweichspielstätte sehr ähnliche Voraussetzungen wie ein konventioneller Theaterraum. Das Publikum kann sich gemeinsam in einem Raum versammeln und ein zeitlich begrenztes Live-Erlebnis teilen. Schauspieler*innen/Performer*innen können in diesem Raum privat oder als Figur markiert auftreten, miteinander Interagieren oder das Publikum adressieren. Und wie der physische Theaterraum zeichnet sich auch diese digitale Bühne dadurch aus, eine multimediale Plattform zu sein, auf der Sound, Sprache, Schrift oder Video nebeneinander eingesetzt werden können. Auf dieser Plattform sind dann unterschiedliche ästhetische Strategien möglich, können Mittel offengelegt oder eine geschlossene psychologisch — realistische Behauptung durchgesetzt werden, ist Interaktion mit dem Publikum ebenso möglich wie die Behauptung der vierten Wand. Kurz: Der Messenger ist ein Medium, das theaterähnliche Situationen zulässt.

Das alltägliche Medium (um)nutzen

Sowohl wir als Inszenierende, als auch das mitgedachte Publikum sind erfahren darin, den Messenger zu bespielen. In verschiedenen One-on-one- und Gruppenchats haben die meisten von uns Selbstinszenierungs- und Kommunikationserfahrungen gesammelt. Das grundsätzliche Handling ist klar und eine Referenz zum alltäglichen Gebrauch ist sehr leicht zu erzeugen. Als Publikum wohne ich scheinbar etwas Gewöhnlichem, ansonsten Privatem bei — der Eindruck der Intimität entsteht. Es ist aber auch möglich, das Medium entgegen der Gewohnheit zu bedienen, dialogisches beispielsweise aufzubrechen, Textflächen mit Soundscapes zu unterlegen, im stets sichtbaren Aufführungsskript hin und her zu springen, Texte zu bearbeiten oder die Adressierungsmodi zu wechseln, also das Publikum mal als neutrale Beobachter*in zuschauen zu lassen, mal direkt anzusprechen. Sich zwischen diesen Möglichkeiten des Bespielens zu bewegen, ermöglicht eine Vielzahl an Inszenierungsstrategien, die dieses spezifische Medium zu einem interessanten digitalen Aufführungsort machen.

Performen im Messenger

Remote an den eigenen Endgeräten sitzen alle Beteiligten, Akteur*innen wie Publikum, an ihren selbstgewählten Orten — zuhause, bei Freund*innen, im Park. Während das Umfeld des Publikums ein wichtiger, aber von uns nicht adressierter Faktor des Erlebens ist, wird auf einmal auch der Arbeitsplatz der Aufführenden jeweils persönlich neu definiert: Ich bin eingerichtet an meinem Küchentisch. Ich trage einen Kostümpullover, aber eine private Hose. Ich habe Haargel und Kamm für die erste Szene vorbereitet, aber wasche es mir direkt danach wieder aus, weil ich nicht mehr live sichtbar sein werde. Ich brauche zwei Geräte, meinen Laptop und mein Smartphone. Auf beiden habe ich die App Telegram geöffnet und auf beiden habe ich die Möglichkeit zwischen meinem privaten Account und dem Account der Figur, die ich darstelle, zu wechseln. Mit den anderen Akteur*innen teile ich ein Google Docs-Dokument mit dem Skript der Show. Hier steht beispielsweise, wann welches Video oder

Soundfile hochgeladen werden muss, damit es ungefähr passend im Timing ankommt, aber auch der Text ist zu großen Teilen hier aufgeschrieben und wird von uns via copy & paste aufgeführt. Zusätzlich chatten wir parallel zur Aufführung via Skype über den Verlauf der Show und geben uns im Stile von Inspizient*innen Zeichen zum Auftritt. In all dem wird das Aufführen zu einem konzentrierten, technischen Vorgang, bei dem es nur gelegentlich darauf ankommt, auch performend oder schauspielend präsent zu werden: wenn eine Sprachnachricht aufgenommen oder ein Selfievideo gedreht wird. Das Performen für den Messenger bewegt sich in unserem Fall zwischen copy & paste von Textnachrichten, Spielen/Sprechen wie am Filmset/im Studio (auf Knopfdruck) und dem Füllen der Pausen im privaten Zimmer. Zum Verlauf einer Performance gehört es also auch, ein Getränk aus dem Kühlschrank zu holen oder aufs Klo zu gehen, während man nebenbei verfolgt, was gerade in der Aufführung passiert. Auf den Endgeräten des Publikums kommt Abend für Abend eine weitestgehend geschlossene Inszenierung an, mit kleinen Variationen im Timing, kurzen Improvisationen oder mit Geräuschen von Mitbewohner*innen oder Kindern im Hintergrund. Aber immer gelingt es, die Figuren, die auf der Filmebene entstehen, auch auf den verschiedenen Vermittlungswegen des Messengers zu erzeugen und die Inszenierung sich entfalten zu lassen. Es ist sogar unkomplizierter einen Dialog zwischen zwei Figuren im Chat auf Telegram kohärent aufzuführen, als auf einer Theaterbühne und auch der Medienwechsel zwischen Film, Chat und Sprachnachrichten gelingt in der Messengervariante reibungsloser als zwischen Film und Bühne und wird in der Regel vom Publikum akzeptiert. Ebenso reibungslos vollzieht sich der Wechsel zwischen Figuren- und Performer*innenebene: Indem der Account und damit der sichtbare Name gewechselt wird. Das gelingt im Eifer des Gefechts nicht immer und sorgt für interessante Momente. Plötzlich ist nicht mehr ganz klar, ob da gerade der/die Performer*in spricht oder die Figur und diese Doppelpräsenz wird zur produktiven Irritation. Mit der Uneindeutigkeit in der Lesbarkeit zwischen Figur und Performer*in gehen wir in den meisten unserer Arbeiten auf der Bühne um und auch in **Twin Speaks** gibt es bereits in der Bühnenversion Momente die zwischen den Ebenen angesiedelt sind. Im Messenger, wo durch die Accounts die Trennung zunächst deutlicher markiert ist, bleibt der Bruch aber weiterhin möglich. Es wird zwar ein unmittelbares, beinahe filmisches Eintauchen in die behauptete Welt ermöglicht, durch transparentes erzeugen der Figuren, die Sichtbarkeit der Performer*innen und den Inhalt reflektierende Texte, wird aber auch eine Reflexion der Inszenierung angeregt. Transparenz wird übrigens auch auf anderen Ebenen produktiv: wenn vor einem Dialog ein atmosphärischer Soundtrack für diesen hochgeladen wird, muss ihn das Publikum selbst anklicken. So wird es zum*r Miterzeuger*in des eigenen Erlebnisses, der empfundenen Spannung oder des Grusels.

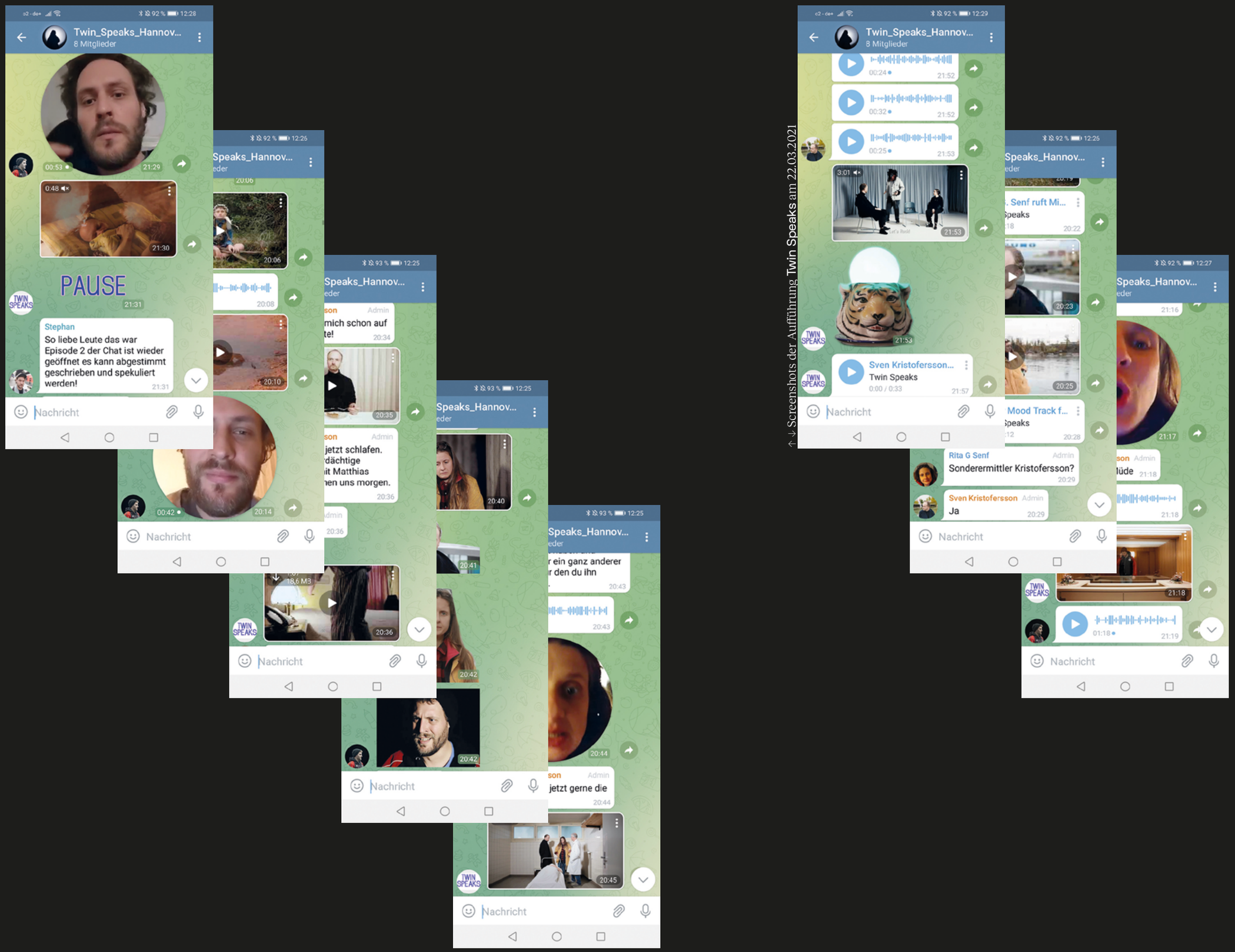
Das Foyer

In der Messenger Gruppe ist es möglich im gleichen Fenster sowohl einseitig zu senden, als auch wechselseitig zu kommunizieren. In den Pausen und nach jeder Aufführung öffnen wir den Chat und der angebotene Raum wird tatsächlich angenommen. Es wird kommentiert, nachgefragt, kurze Gespräche entstehen. Jede*r kann, aber niemand muss sich niedrigschwellig beteiligen. Neben Text wird — so die Beobachtung — auch viel über Gifs oder Sticker kommentiert. Auch im Foyer/Nachgespräch ist der Messenger also recht theaternah, hat aber auch Vorteile dem Theater gegenüber, da die Kommunikation hierarchiefreier ist und auch Parallelität erlaubt. Ohne extra in einen anderen digitalen Raum wechseln zu müssen, wird so das Gefühl eines Gemeinschaftserlebnisses gefördert.

Der Medienwechsel

Die Umarbeitung der Inszenierung für den Messenger hat sich im Fall von **Twin Speaks** als Glücksfall herausgestellt. Unverhofftterweise wurden die Potentiale des Materials verdichtet, szenische Schwachstellen fielen weg und die Auseinandersetzung mit dem Genre Krimi erfüllte sich als Erlebnis auf dem Screen zu Hause besser als zuvor. Überhaupt funktionierte der Krimi als Vehikel gerade in der Telegram Version: die Lustvolle Spannung wer den Mord begangen hat zieht sich durch die Aufführung, führt das Publikum durch Birsfelden und ist in den Pausen Aufhänger zu Publikumsdiskussion. Mit **Twin Speaks — Telegram Edition** haben wir einen ersten Ausflug in den Messenger als Bühne unternommen, als multimediales und vielseitig einsetzbares Medium wird er, so bin ich überzeugt, auch in Zukunft seine Einsätze als Nebenspielstätte finden. Gleichwohl ist uns klar, dass sich die wenigsten unserer Arbeiten für den Messenger eignen würden, da entscheidende räumliche oder körperliche Komponenten nicht zu ersetzen wären.

Kristofer Gudmundsson
studierte Kulturwissenschaften und ästhetische Praxis an der Universität Hildesheim. Seit 2009 entwickelt er mit dem Kollektiv vorschlag:hammer Theaterproduktionen. Er ist außer — dem Teil des Kollektivs yuri500 und entwickelt als Regisseur/Dramaturg eigene Arbeiten, z.B. mit Gudmundsson/Klocke oder Shatter am Ballhau Ost.



↑↓ Screenshots der Aufführung Twin Speaks am 22.03.2021

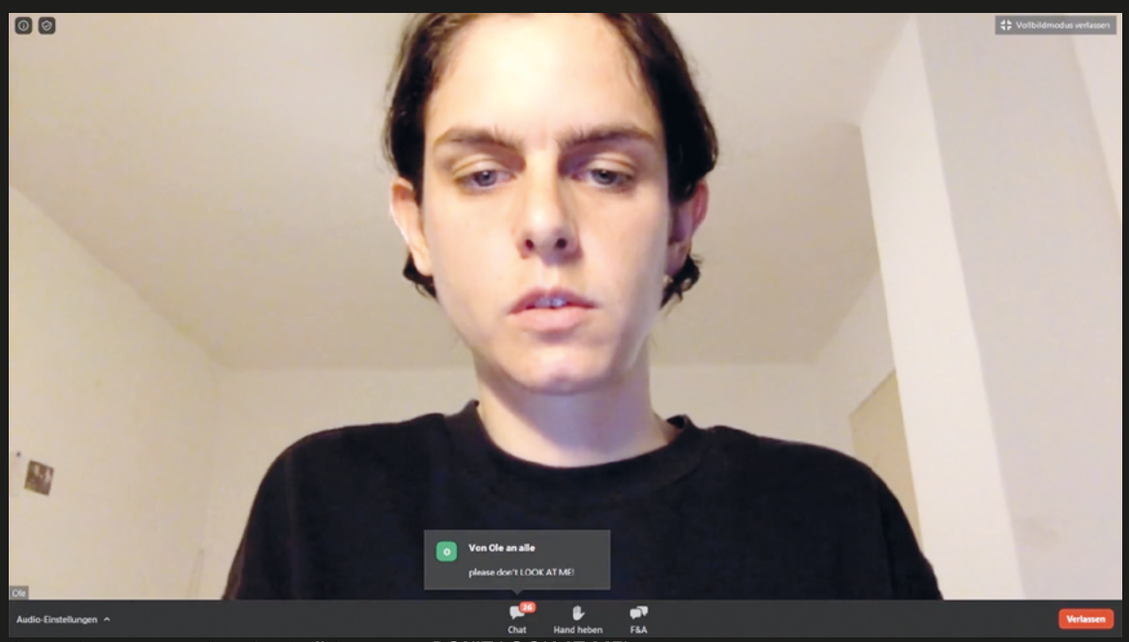
Interak
tive

78—79

Forma te

In **Solveig Hörters** digitalem Theaterstück **DON‘T LOOK AT ME!** steht **Ole**, also **Solveig Hörter** selbst. Dabei wird der Blick umgedreht: Ole lässt sich Personen inszenieren, die ihrerseits schon einmal von Hörter inszeniert wurden. Entstanden ist eine Sammlung von Regieanweisungen, die live über Zoom zur Aufführung kommt.

↗ ↑ Screenshots von einer digitalen Aufführung von **DON`T LOOK ATME!**



Screenshot von einer digitalen Aufführung von DON`T LOOK AT ME!

05.02.2018
[@Judith Butler],
Wie findest du den Song?
youtube.com/watch?v=M0iyjIL6TJo
(Die Jugendlichen mit denen ich grade arbeite LIEBEN Capital Bra)

10.11.2019
Ayda [Kültür]!
Sag mal hättest du morgen Zeit zum Telefonieren? Gegen 17h? Es geht um ein Theaterprojekt...
❤️🙂

13.11.2019
Dear Xavier [Le Roy],
I would be happy if we could arrange a consultation appointment — to talk about my master project **Look At Me!**.
To warn you in advance: On the one hand I would like to ask you if you can be my examiner and on the other hand — as part of the concept — if you can give a small **directing contribution** to the project.
The idea is that people whom I have staged in some way during the last years of my studies (performance, installation, discussion formats, interviews etc.) now stage me (Ole) in return. Among you and others I asked Ebrahim Takavar, a fourteen years old youth, Reza Abbasi, a filmmaker and refugee — aktivist, the choreographer Florentina Holzinger and my mother — to develop a small scene with me. The piece **Look At Me!** will be a gathering of all these scenes.
The topics that interest me for a long time are gazes/shame and the violence but also the potential, that comes from it. I wonder how I/we influence the appearance of others by working with them/staging them, with professionals but especially with non -professionals. For this, it seems to me that now making myself the considered and the actor of the counter — staging is a consequent further appropriation of form.
I would be happy if you could think about it! And — small „directing — contribution" for this could mean a lot — it also could be a simple email with some instructions...
But first — let's talk about the project in a consultation appointment?
Best regards,
Solveig

15.12.2019
Liebe Florentina [Holzinger],
kleine Erinnerung, wie schaut's denn mit deiner Regieanweisung aus? Du wolltest mir eine Person nennen, auf die ich in **Look At Me!** treffen kann. Eine Person, die ich nicht kenne und die du aber mit den Themen Blicke/Scham verbindest.
Herzlich,
Solveig

15.12.2019
[@Florentina Holzinger]
ah super, danke! Und kennst du eine von den Personen bzw. hast du einen Kontakt? Oder denkst du es könnte irgendein Metzger bzw. irgendeine Frau sein, die in einer Peepshow arbeitet?

↓

05.01.2020
Lieber Reza [Abbasi],
danke für die persische Untertitelung und Überschrift — richtig super! — wir fügen alles in die Szene ein! Ich denke auch, dass es gut ist, die Überschrift nicht auf deutsch zu übersetzen. (hab's mit googel-translate probiert, aber das ist natürlich völlig unzureichend...)
Umarmung
Solveig

07.01.2020
Liebe Meggi [Hörter],
ich hab eine eher spezielle Frage,
nämlich ob ich etwas Zeit mit Sputnik verbringen kann? 🙂 Z.B. mit ihm Gassi gehen etc.
Geht um ein Theaterprojekt, ich würde ihn gerne etwas mehr kennenlernen und herausfinden, ob/wie er mich (zurück-)inszenieren könnte...
Wenn du magst können wir später mal telefonieren und dann erzähle ich dir alles!?
Viele Grüße,
Solveig

07.01.2020
Huhu Jonathan [Schmidt — Colinet],
ist es nicht irgendwie peinlich einen Song von John Lennon zu spielen? Auch wenn der Song mich — das darfst du natürlich niemanden verraten — heimlich sehr berührt... Ich treffe mich nächste Woche mit nikolas [Stäudte] um über die Kostüm — Regieanweisungen zu sprechen, vllt. kommst du einfach hinzu?

→

07.01.2020
Liebe Meggi [Hörter],
das tut mir leid, dass Sputnik gestorben ist. Können wir uns treffen?
Viele Grüße,
Solveig

01.02.2020
[@Florentina Holzinger]
Florentina? 😳

05.02.2020
Hallo Ebrahim [Takavar],
morgen komme ich mit ins Training — richtig? Wie sind die Regieanweisungen? Brauche ich Trainingskleindung? Eine Jogginghose, Sportschuhe und T- Shirt? Sollen wir uns etwas früher treffen? Bin irgendwie aufgeregt...

07.02.2020
Hallo Ebrahim [Takavar],
na das war ein Training gestern...!! Hab auf jeden Fall heftig Muskelkater 🤮

19.02.2020

10.03.2020
Hallo lieber Reza [Abbasi]!
Danke, mir geht's ganz gut. Bin gesund und in Quarantäne...Das Masterprojekt wurde vorerst abgesagt. Es ist auch gerade nicht möglich zu proben. Ich melde mich, wenn's was Neues gibt. --- Wie geht's dir? Ist es noch erlaubt zur Erwachsenenschule zu gehen? Kannst du deine Freundin sehen?
Viele liebe Grüße

↓

10.03.2020
Liebe Chantal [Hohmann],
ich kann gut verstehen, dass ihr momentan kein Zug fahren wollt. Das Projekt wurde auch vorerst abgesagt. Ich melde mich, wenn's was Neues gibt.
Viel Kraft für alles.
Liebe Grüße,
Solveig

26.03.2020
Hi Marcus [Dross],
ich wollte mal nachfragen, wie denn aktuell die Lage im Künstlerhaus Mousonturm ist?
Ich selbst befinde mich in Home-Office-Quarantäne, alle Proben in Gießen wurden letzte Woche abgesagt — und denke gerade darüber nach, meinen Master digital stattfinden zu lassen. Das heißt über zB Zoom, sodass auch Publikum live anwesend sein und mitwirken kann. Ich glaube, dass das Medium gut zum Thema Blicke/Scham passen könnte.
Alles noch unerprobt, ich weiß nur, dass eine Aufführung lediglich vor den zwei Prüfern in Gießen sicher nicht optimal wäre, zumal nicht sicher ist, wann überhaupt wieder auf einer Probebühne geprobt werden kann...
Wir können auch gerne hierzu sprechen.
Herzliche Grüße,
Solveig

→

21.04.2020
Lieber Ebrahim [Takavar],
Wie geht's dir? Musst du wieder zu Schule gehen?
Du hast es dir bestimmt schon gedacht: Aufgrund von Corona, kann **Look At Me!** leider nicht auf einer Bühne stattfinden. Aber: Ich werde das Stück (und deinen Film!) über das Internet zeigen, das heißt über Zoom. Die Termine hierfür sind: 28./29. Und 30.05.20. ---
Viele liebe Grüße,
Solveig

22.04.2020
Liebe Florentina [Holzinger],
es hat sich nun eine Metzgerin für deine Regieanweisung gefunden: Regina Fehr-Wolf.
Viele Grüße,
Solveig

23.04.2020
Lieber Bernhard [Siebert],
danke für deine Mail.
Ja, ich hab mir alle drei Dekalog-Folgen angeschaut. Und auch die Thesen von Christopher Rüping gelesen bzw. von Fabian Raith https://medium.com/@der_fabs/theater-im-home-office-506c3d64ee3d auf die sich Christopher unter anderem bezieht.
Die Publikumspartizipation, das heißt hier die Abstimmungen, find ich gut und ich stimme zu, dass es in digitalen Theaterformaten darum eigentlich gehen sollte: Um die Frage, wie das Publikum aktiv involviert sein kann, wie trotz Digitalität eine Kopräsenz von Darsteller*innen und Publikum entsteht.

Mich inspiriert auch die Arbeit von Alexandra Bachzetsis oder Annie Abrahams — und glaube, dass es digital auf jedes Detail ankommt, wie genau der Bildausschnitt ist, wie man sich darin bewegt, in die Kamera schaut etc.
Und ich denke, dass es eine große Rolle spielt auf welche Art das Publikum eingeführt und wieder entlassen wird.
Trotzdem, eins ist ja völlig klar: Ich hab keine Ahnung von Net-Art. — Was mich aber beruhigt (und mich auch etwas aufgeregt werden lässt), ist der Eindruck, dass **Look At Me!** in digital-version — mehr zu sich kommen könnte: Ole ist am Bildschirm einerseits distanzloser den Blicken vom Publikum ausgesetzt, sie können jedes Detail meiner Gesichtszüge sehen. Die räumliche Distanz wiederum ermöglicht ein unverschämteres Blicken, das heißt irgendwie ein voyeuristisches Blicken, indem der*die Blickende sich selbst hinter dem Bildschirm verstecken kann. Gleichzeitig habe ich, also Ole, die Möglichkeit viel genauer zu kontrollieren wie und wann das Publikum als Blickende, also Gestaltende, seinerseits sichtbar wird, das heißt potentiell selbst angeblickt wird.
Ich hab das Gefühl, dass es im analogen Theaterraum, indem diese blicken-und-angeblickt-werden-Mechanik ja natürlich auch präsent ist, mehr braucht (zumindest im Rahmen von **Look At Me!**) um für sie zu sensibilisieren. Im Digitalen, bzw. im Internet, mit dem irgendwie ja auch Anonymität assoziiert wird, aber ja die ganze Zeit geblickt, also Welt geschaffen und gehandelt wird, kann die Mechanik vielleicht zugespitzter gestaltet bzw. Form werden.
Mich interessiert ob/wie im digitalen **Look At Me!** eine Art Gemeinschaftsgefühl entstehen kann. Das heißt ob/wie sich begegnet werden kann — trotz der Unmöglichkeit sich zu begegnen.

→

23.04.2020
Liebe Sara [Ahmed],
als ich [weiß, 28 Jahre, studierend und „bist du ein Junge oder ein Mädchen?“] mit einer Gruppe von cis-männlich gelesenen und überwiegend migrantisierten Jugendlichen ins Theater gegangen bin (sie waren das erste Mal im Theater) — wollten die meisten bereits im (meines Erachtens ebenfalls queer anmutenden und weißen) Foyer — sofort wieder weg.
Ich musste an die von dir beschriebene weiße Mauer denken (in „on being included: racism and diversity in institutional live“). Vielleicht war es aber auch oder zusätzlich eine akademische class-Mauer. Also eine Wahrnehmungs-Mauer, eine Mauer der Blicke, gegen die manche Personen, je nach Situation und Raum, physisch wahrnehmbar stoßen und die sie daran hindert, in Räumen einfach durchzugehen. Ohne dabei in Frage gestellt zu werden.
Du beschreibst in **Living a feminist live**, dass ein In-Frage-gestellt-Werden dazu führen kann, sich selbst in Frage zu stellen, was dazu führen kann, dass ein Körper sein „Hier“ für eine Orientierung verliert — und nicht weiß, wohin er sich wenden soll.
Die Jugendlichen sind geblieben und haben sich dann im Foyer und im Theatersaal ziemlich „daneben“, also ihrerseits — ich denke, so lässt es sich sagen — „queer“ verhalten. Und wurden von uns straighten queeren überwiegend weißen und akademisierten, selbstverständlich feministischen! Theatermachenden mit scharfen — snap! — Zurechtweisungen (das geht gar nicht/ vllt. Straightening Devices?) auf Linie gebracht.
Danke für den Hinweis, Forced Entertainment schau ich mir am 05.05 an.
Herzliche Grüße und ebenfalls einen schönen Tag!
Solveig

23.04.2020
Liebe Mama [Ulrike Hörter],
ich weiß, dass das irgendwie komisch ist, dass ich dich gefragt hab, ob ich für **Look At Me!** behaupten darf, dass du mich inszeniert hast — obwohl du mich in Wirklichkeit gar nicht inszenierst. Wollen wir hierzu noch mal sprechen?
Viele Grüße,
Solveig

23.04.2020
[@ Nora Schneider und Jonathan Schmidt-Colinet],
danke für euer Feedback heute. Was ich mich frage:
In Internet-Performances wird sich ja grade überall darum bemüht Rezeptions-Codes (eine Netiquette) festzulegen und zu kommunizieren. Warum gehen eigentlich alle im analogen Theaterraum davon aus, dass eine Code-Erklärung nicht mehr notwendig ist? Und warum werden die (analogen) Codes selbst so selten als veränderbar betrachtet? (klar: Relaxed Performances, Audiodeskription...aber da passiert doch viel zu wenig)...

↓

Ich werde ein bisschen nervös, denn: ich behaupte das unverschämte daneben-benehmen der cis-männlich-gelesenen Jugendlichen und deren in-Frage-stellen des scheinbar queeren/ feministischen Theaterraums als einen ihrerseits — feministischen killjoy-Akt.
—Ist das in Ordnung??
Viele Grüße,
Solveig

23.04.2020
[@Gießen-Team],
Ich finde es interessant und problematisch, dass Menschen und Räume, die sich so viel mit Macht, Ausschluss und Gewalt beschäftigen, ihrerseits Ausschluss und Gewalt produzieren. (wie unwohl es sich anfühlen kann, wenn du plötzlich im Institut stehst, wenn lauter Namen gedropt werden, die es zu kennen gilt und du nur so automatisiert mit dem Kopf nickst und ja sagst. Ach übrigens!...Lacan hat gesagt...du fühlst dich einfach konstant fehl am Platz und wenn ein Fehler gemacht wird, gibst du als erstes dir selbst die Schuld)
Es wird ja aktuell auch oft von safer spaces anstelle von safe spaces gesprochen. Es gibt keine safe spaces, oder? Und erst recht nicht in Theaterräumen, egal ob analog oder digital und ob staatlich oder frei.
Sara Ahmed (danke Nora, dass du mich auf sie gestoßen hast) hat gesagt!... ❤️
beschreibt Intersektionalität (Mehrfachdiskriminierung) ja auch so: in der einen Situation marginalisiert und in der anderen privilegiert zu sein. Es ist einfach nicht immer klar wer gerade in der Blickenden und wer in der angeblickten Position ist, das heißt wer grade mächtiger oder wer ohnmächtig

ist. (natürlich ist es manchmal auch absolut klar, dann sollte auf keinen Fall relativiert und auch keine Schuld umgekehrt werden!)
Blabla, look at this:
youtube.com/watch?v=2PdYvkaYsaU
[nicht gesendet]

24.04.2020
We can stay open to hearing the claims of others, only if we assume that the act of speaking our shame does not undo the shame of what we speak.
all the best,
Sara [Ahmed]

24.04.2020
[@wtf…]
?????

10.05.2020
Liebe Chantal [Hohmann],
die Shakira-Szene wird der Hammer!
Alle sind ganz begeistert. Sie finden, mir stehen die blonden Haare richtig gut. Und im Hüftschwung werde ich [danke Sharon Jamila Hutchinson] auch immer besser. Felix [Schwarzrock] arbeitet grade an den Pferden im Hintergrund. ✨✨ ✊
Viele Grüße,
Ole alias Shakira

10.05.2020
[@Gießen-Team]
Soll Shakira nun Brust-Prothesen tragen? Max [Smirzitz] hat ja recht mit: **Lucky that my breasts are small and humble, so you don't confuse them with mountains** (Shakira) — wie flach darf **small and humble** sein?? Chantal hat keine Regieanweisung hierzu gegeben

---

10.05.2020
[@Shakira🍆]
Was denkst du dazu (zur Brust-Thematik)?

10.05.2020
[@Capital Bra]
Und du?

10.05.2020
[@ Jonathan Schmidt — Colinet]
youtube.com/watch?v=Prr5TDDOy2c 🍆🍆

14.05.2020
Huhu Ayda [Kültür],
steht unser Zoom-Treffen heute gegen 20/21h? Sodass du mit mir deine Szene proben kannst?
Tarik Akan grüßt

26.05.2020
[@Gießen — Team]
Ich würde allen Zuschauer*innen immer empfehlen alleine vor einem Computer zu schauen. Weil ich vermute, dass man da mehr erlebt!? Würde es aber als Vermutung aussprechen

---

27.05.2020
Liebe Yoko [Ono],
wie findest du denn den Song von John Lennon? ❤️😎

27.05.20
Liebe Chantal [Hohmann],
ich hab deiner Mutter eine Mail geschickt mit dem Link für die Aufführung am Samstag. Sie wird dir mit Zoom helfen. ✨
Viele Grüße,
Solveig

27.05.2020
Lieber Capital Bra,
nein, es gibt keine VIP-Freikarte für dich. Bis morgen dann, 18h!

27.05.20
Huhu Mama [Ulrike Hörter],
unten der Link für den 29.05/18h. Juhu!

30.05.2020
[@Xavier Le Roy],
schön, dass du dir die Vorstellung angeschaut hast. Es tut mir leid, es tut mir nicht leid, dass ich deine Regieanweisung — die Frage beantworten „Why do you have the desire of being staged by others" — nicht umgestezt habe. Es war mir irgendwie zu peinlich.
Herzlich,
Solveig

---

heute
[@all❤️]
Hello again!

---

jetzt
[@you]
www.youtube.com/watch?v=RUQl6YcMalg ❤️👁️
Hier, Ole:
Scherz. Auf dem Bild: Regisseurin Chantal Hohmann und ihr Käppi.
Viele Grüße 👋

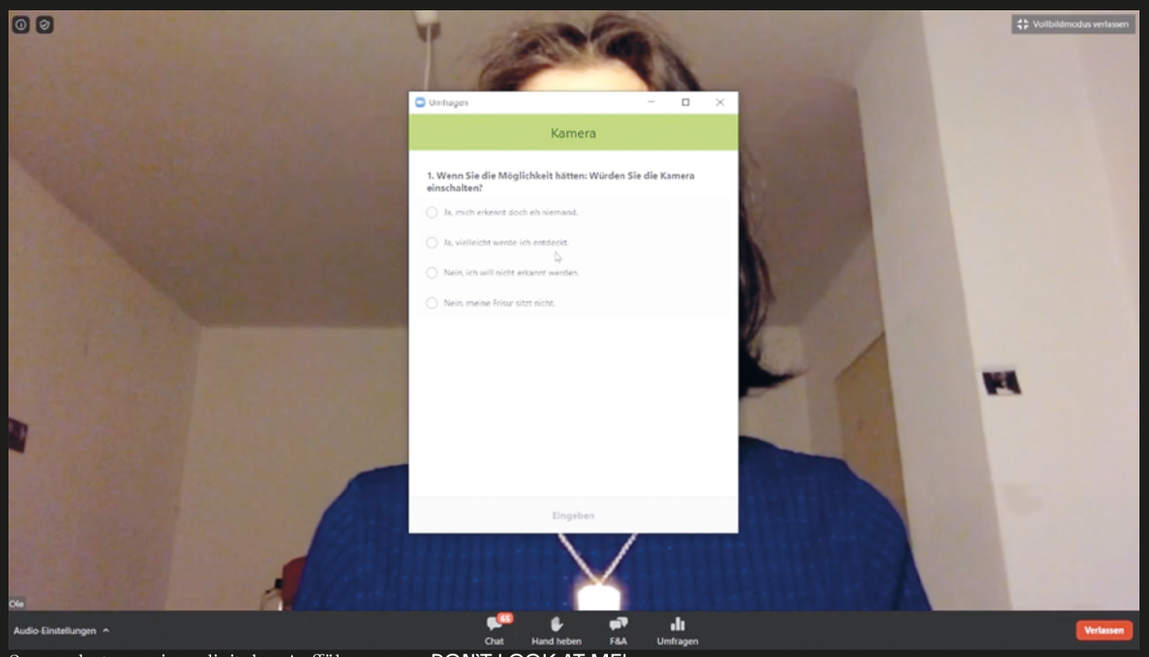
---

von Solveig Ole Hörter

(Theatermacher*in/Theaterpädagog*in) assoziiert mit...
...den Regisseur*innen von **Look At Me!**: Reza Abbasi (Refugee Aktivist und Filmemacher), Florentina Holzinger (Choreografin und Performerin), Ulrike Hörter (Grundschullehrerin und vierfache Mutter), Ayda Kültür (Erzieherin und Mutter), Xavier Le Roy (Choreograf und Professor), Chantal Hohmann (Angestellte beim Martinshof und Teilnehmerin der Theaterwerkstatt Blaumeier), Sputnik (ein verstorbener vierbeiniger Weggefährte von Meggi Hörter), Ebrahim Takavar (Schüler),
...dem Gießener **Look At Me!** — Produktionsteam: Regina Fehr-Wolf (Gastauftritt), Sharon Jamila Hutchinson (Choreografische Unterstützung), J.F. Schmidt-Colinet (Dramaturgie), Max Smirzitz (Ton), Nora Schneider (Outside-Eye), Felix Schwarzrock (Lichtdesign), nikolas Stäudte (Kostüm und Ausstattung)
...und: Sara Ahmed (Wissenschaftlerin/Autorin), Capital Bra (Rapper), Judith Butler (Wissenschaftlerin/Autorin), Marcus Dross (Dramaturg/Theatermacher), Yoko Ono (Künstlerin), Shakira (Sängerin), Bernhard Siebert (Dozent, Theaterkritiker und Dramaturg), wtf (what the f***)

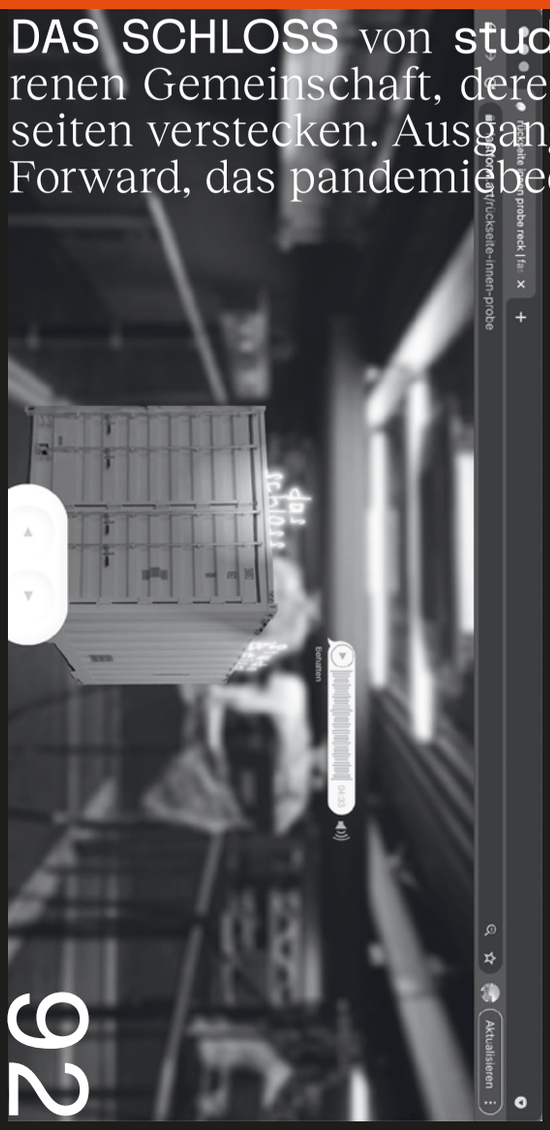
Solveig Hörter

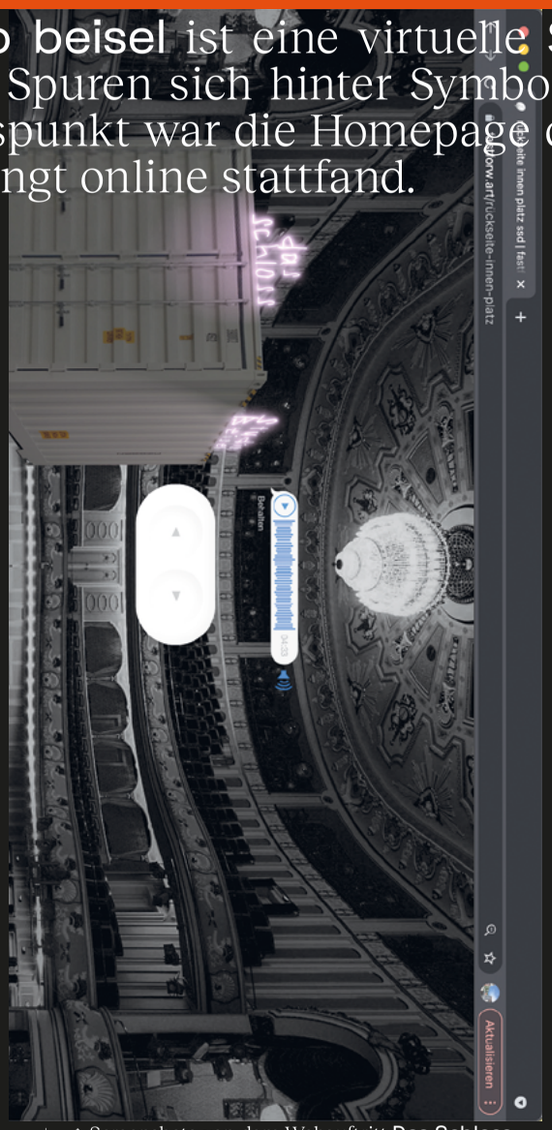
(studierte Theaterpädagogik und angewandte Theaterwissenschaft) arbeitet meist mit Menschen, die im Theatermachen zunächst nicht professionalisiert sind. Damit verbunden ist ein Experimentieren mit der jeweiligen konkreten Zusammenarbeit und (Ko-)Autor*innenschaft — wer führt jetzt Regie, wer blickt/schaut wen an, assistiert etc. — mit der Absicht darüber ungehörte/-gesehene/-gefühlte Ästhetik-Hybride zu ermöglichen.



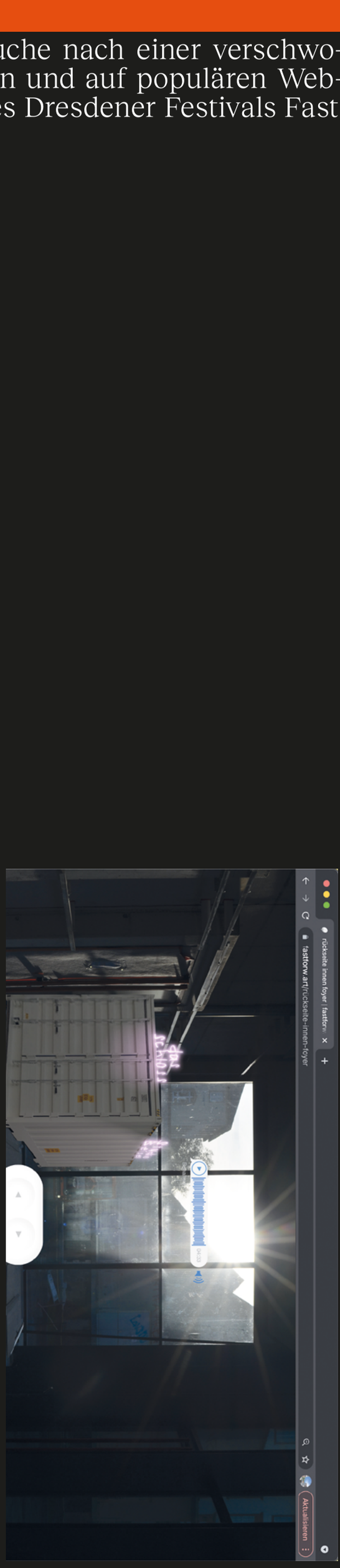
Screenshot von einer digitalen Aufführung von **DON`T LOOK AT ME!**

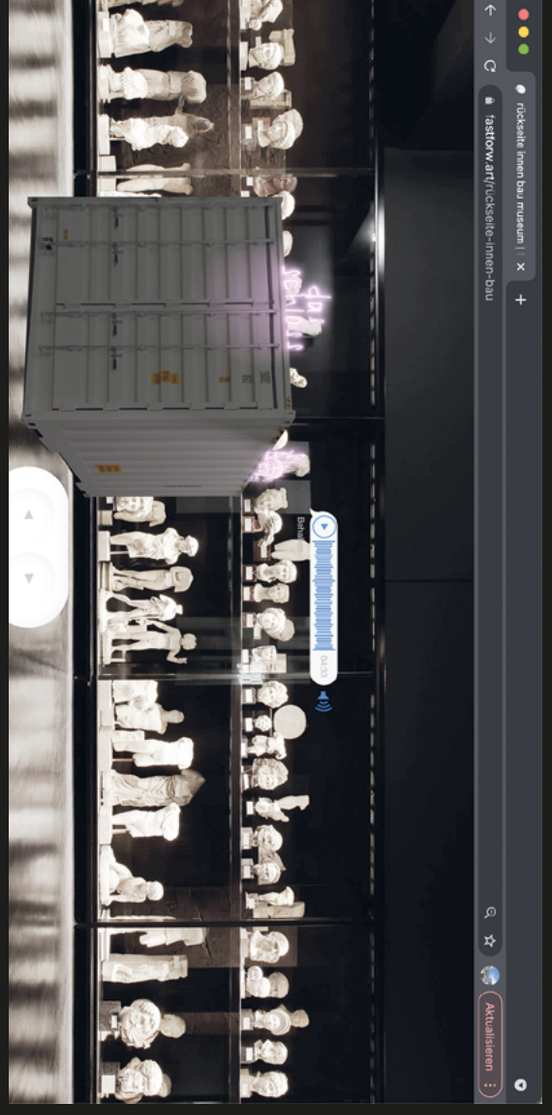
DAS SCHLOSS von **studio beisel** ist eine virtuelle Suche nach einer verschworenen Gemeinschaft, deren Spuren sich hinter Symbolen und auf populären Webseiten verstecken. Ausgangspunkt war die Homepage des Dresdener Festivals Fast Forward, das pandemiebedingt online stattfand.

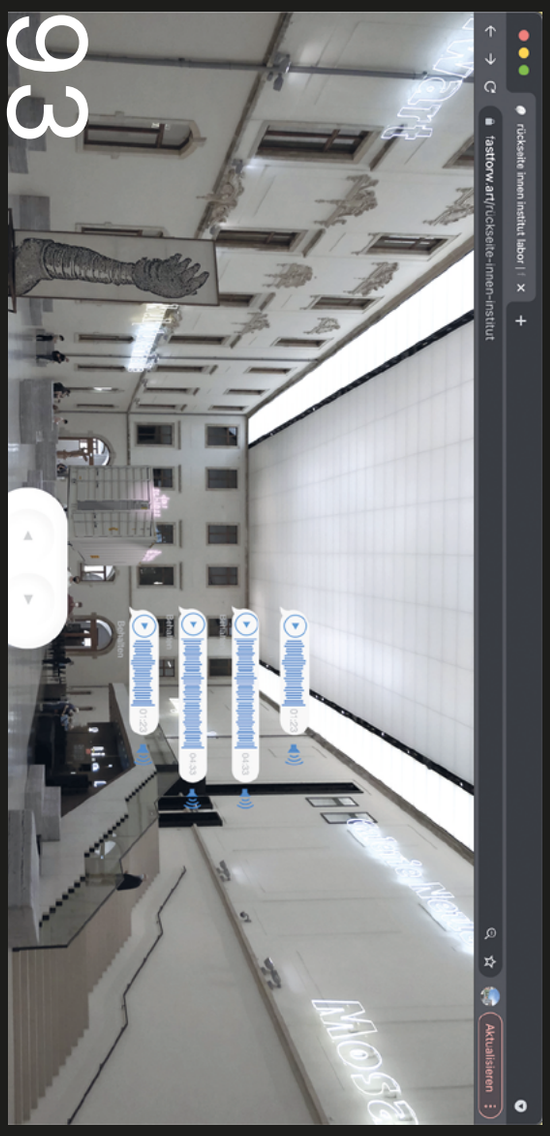


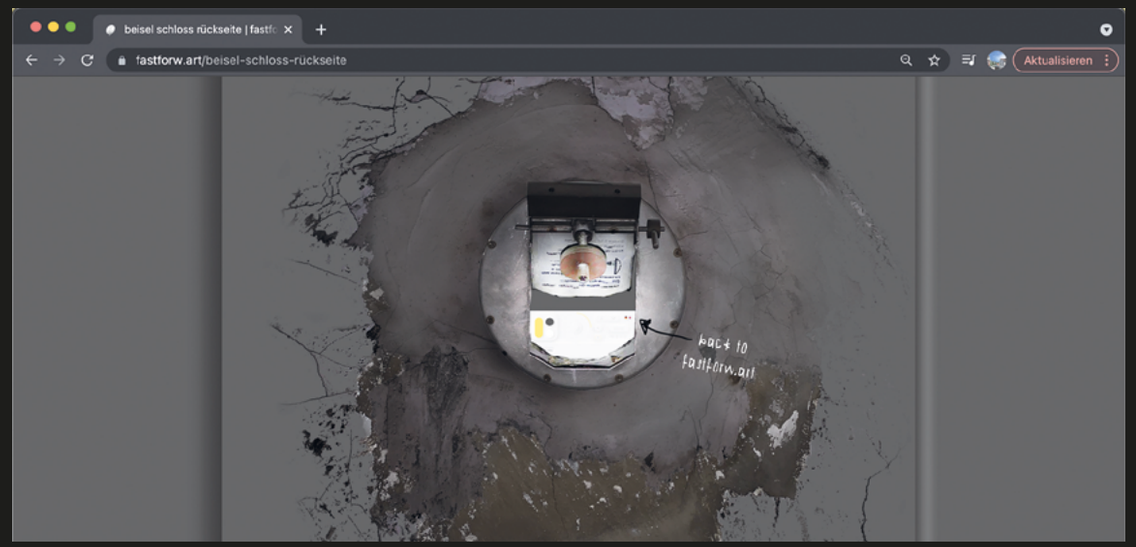


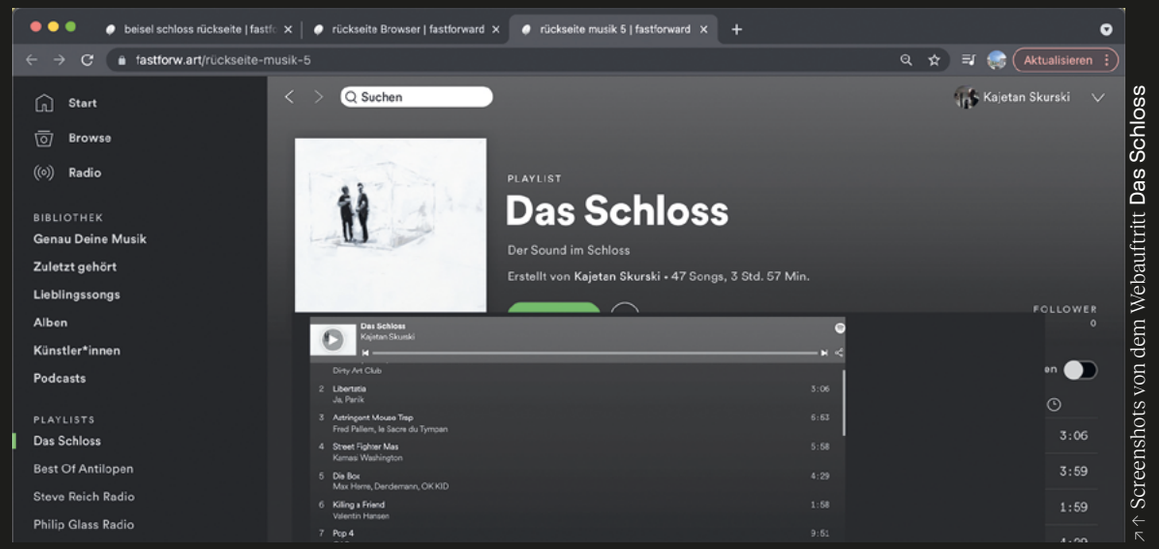
↖ ↙ ↓ ↘ ↑ Screenshots von dem Webauftritt **Das Schloss**











↗ Screenshots von dem Webauftritt Das Schloss

studio beisel

Öffne das Schloss

Die Künstlerische Leitung des Fast Forward Festivals für junge europäische Regie musste 2020 die Werkschau entsprechend umplanen oder absagen.

Bereits im April wurde ein hybrides Festivalformat erarbeitet, das sowohl eine digitale Bühne als auch analoge Stücke, Installationen und Audiowalks in Dresden zeigen sollte. Bis zu dieser Ausgabe wurde das Festival vom Staatsschauspiel Dresden präsentiert, 2020 bekam es schließlich einen eigenen Internetauftritt auf www.fastforw.art. Das Künstlerduo studio beisel hatte es sich zur Aufgabe gemacht, nicht nur das Programm und die technische Umsetzung des Festivals in den digitalen Raum zu übertragen, sondern die Website selbst als Ort, Bühne und Festivalzentrum zu inszenieren. 2000 Jahre Kultur von der antiken Freilichtbühne bis zur postmodernen Zwischenraumnutzung mündeten frei nach dem Festivalmotto **fast forward** ins Jahr 2020, das gemeinsam mit dem zweiten Pandemiejahr 2021 womöglich eine einmalige Zäsur für die Theatergeschichte bedeutete.

Die digitale Inszenierung des Webseitendesigns durch Benutzung von Knöpfen, Oberflächen, Schatten, Dreidimensionalität sowie von “Material” der digitalen Raumausstattung wie Stahl, Holz, Marmor, Estrich suggeriert die Fassade eines analogen Containerraums, den man betreten kann, in dem man sich begegnet und der entdeckt werden möchte. Daneben beinhaltet die als Fassade inszenierte Website Mediatheken, Rahmenprogramm, Service, Chatrooms und Informationen zu allen Stücken.

Zwei Wochen bevor die hybride Ausgabe wie geplant hätte stattfinden können, trat in Deutschland ein Lockdown in Kraft, der zur Absage des Festivals als Präsenzveranstaltung führte. Die Website und die darauf basierenden Arbeiten stellten somit die gesamte Werkschau der Nachwuchskünstler*innen dar.

Das „Innere“ der Website (Das Schloss), das eigentlich vier Tage lang als Installation im Dresdner Museum Albertinum gezeigt werden sollte, wurde daraufhin ebenfalls digitalisiert. Es wird durch Risse, Brüche oder Lücken in der Fassade des nun digital inszenierten und gestalteten Schlosses betreten. Diese

Öffnungen sind nicht auf den ersten Blick ersichtlich und müssen zunächst gefunden und identifiziert werden. Dahinter verbirgt sich ein Labyrinth aus Unterseiten, die miteinander verknüpft sind.Die gesamte Infrastruktur dieser Website beinhaltet etwa 80 eigene Seiten, zu denen es verschiedene Wege gibt. Somit läuft das Publikum immer einen anderen, neuen Weg, der sie tiefer in das Schloss eintauchen lässt. Das Durchwandern dieser Seiten beinhaltet Irrwege, Sackgassen und Schlupflöcher, die wieder hinausführen. Texte, Sprachnachrichten, Bilder, Videos und Grafiken bilden immer neue Geschichten und spielen mit Ästhetiken des Internets. Immer wieder sind Bühnen zu sehen und zwei Stimmen zu hören, die sich versuchen zu begegnen, es aber nie schaffen. Das Staatsschauspiel Dresden, die Staatlichen Kunstsammlungen, Probebühnen im Umbau und im Aufbau dienen buchstäblich als „Bühnenbilder“ auf der „Rückseite“ der Fassade. Die Reisenden, die alles andere als mobil sind, begegnen dem abgebildeten Außen: eine Baustelle, eine Nebelwolke, ein Unigelände bei Nacht, ein dunkler Korridor. Daneben werden bekannte Apps der Pandemie-Zeit persifliert und etablierte Websites genutzt, um sich den Mechanismen des Digitalen zu bedienen. So werden beispielsweise Kommentarspalten eines Videoanbieters unterwandert, Clickbait Werbung platziert oder fiktive Kleinanzeigen erstellt, um Hinweise und Hyperlinks unterzubringen, wo sie unerwartet sind. Dadurch werden Wege ins Schloss freigelegt für ein Publikum, dem dieses Festival bislang unbekannt war. Des Weiteren hat das Schloss einen Soundtrack auf einer Musik-Streaming Plattform und schleicht sich auf einem fiktiven Video-on-Demand Account als Spielfilm ein. Wer länger stöbern möchte, wird im Materialordner fündig, wo sich Recherchen, Texte, Verläufe, Bilder und Arbeitsstände der Künstler befinden. Diese Spielereien führen nicht zwingend zum Ziel, sie führen aber ein Leben im Lockdown vor, das viele zu diesem Zeitpunkt führen. Das Schloss ist hier nicht nur als Gebäude sondern auch als Sicherheitsmaßnahme zu verstehen, im Sinnes der verschlossenen Locks, die es zu öffnen gilt. Das gefühlte eingesperrt sein wird zum Leitmotiv dieses Escape-Room-Games.

Unterwegs muss ein spezieller Browser “runtergeladen” werden, um weiterzukommen. Eine Zwiebel, die als TOR-Browser mit dem Darknet assoziiert wird, moderiert und kommentiert den Weg. Die Grenzen zwischen Realität und Fiktion sind nicht immer klar erkennbar, wenn zwischendurch ein Online-Shop mit Studio Beisel Merchandise erscheint. Was real bedienbar ist und was lediglich vorgibt, es zu sein, erschließt sich erst, wenn es zur Interaktion kommt. Die Inszenierung der unendlichen Möglichkeiten, der Pop-Up Fenster und der niederschwelligen Unterhaltung spielt mit einer Faszination für das Browsen, dem Flanieren im Digitalen. Die Mittel und Zutaten des analogen Theaters werden teilweise wörtlich übertragen: es gibt (Such)Masken, Rollen, das (Schau)Spiel, die Behauptung, die Fiktion, das Bühnenbild, Kostümierung und ein Regeldrama in fünf Akten.

In den Untiefen des Stücks begegnen den Zuschauer*innen zwei Strichfiguren, die nach einem Weg ins Theater suchen, doch in einem kargen, leeren Raum eingeschlossen sind. Ihre Mittel sind auf einen Computer beschränkt. Der Raum ist Umgeben von einer wüstenähnlichen, menschenleeren Landschaft, sodass ihr einziger Ausweg im Screen ist. Im Browser im Computer im Browser im Computer ist das Publikum fast am Ende angelangt. Es fehlt noch die Sitzplatzreservierung einer beinahe ausverkauften Vorstellung und ein obligatorisches Formular, das mit persönlichen Daten und einer einzigen Frage ausgefüllt werden will.

„Wonach suchen Sie im Theater?“.
Wer sich darauf einlässt, wird mit einer E-Mail Einladung zu einem Treffen belohnt:
„Wir warten auf Sie!
16:30-17:00h Einlass im Schlossgarten.
Bitte achten Sie auf die geltenden Abstandsregeln.
Ihr Schlüssel zum Schloss:
fastforw.art

Dieser Termin wird im Festivalprogramm nicht explizit erwähnt und bleibt somit exklusiv für alle, die sich hinein gewagt haben. Am letzten Abend des Fast Forward Festivals findet eine Zoom-Konferenz statt, auf der sich alle Schlossbesucher*innen zusammenfinden. Ein echtes Lagerfeuer, Nebel und Neonlichter schmücken den verwunschenen Garten in einem Hinterhof. Zwei Campingstühle und zwei Protagonisten scheinen dort zu wohnen oder sich zu verstecken. Sie erinnern an die beiden Strichfiguren, die verloren im Nirgendwo stehen. Sie organisieren im Untergrund eine Versammlung und bereiten sich darauf vor, etwas vermeintlich Großes zu entwerfen. Ihr Ziel ist nicht geringer, als in Eigenregie die Welt wieder in Ordnung zu bringen. Was es konkret bedeutet und welche Mittel dafür bedient werden, bleibt zunächst nebulös, doch es wird noch ein langer Weg.

Die Konspiration entzieht sich der Wahrnehmung der Konferenzteilnehmer*innen und entgleitet in eine Eigendynamik, die schlussendlich in der Gründung eines Vereins mündet. Dieser Verein hat durch den Websitenbesuch die Metadaten aller Teilnehmenden und ihre Adressen gesammelt.

Über den postalischen Weg kommuniziert er nun und schickt Päckchen. Wenn das Publikum nicht ins Theater kommen kann, kommt das Theater zum Publikum.

Am Ende wird klar, dass das nur der Anfang ist. Fortsetzung folgt, wenn sich der WVV zur nächsten Vollversammlung trifft.

Der Ankündigungstext zu Das Schloss beim Fast Forward Festival

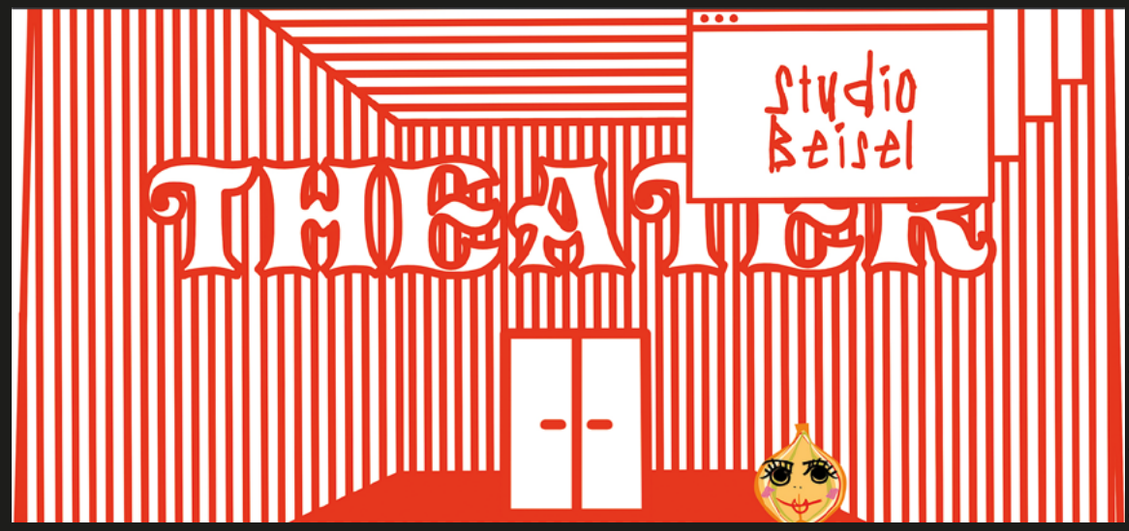
„Ein Denkmal geht ins Netz: DAS SCHLOSS ist ein Komplex, der im Auftrag des Freistaates und mit Unterstützung des W.V.V ❶ errichtet wurde. Es trägt diese Bezeichnung unabhängig von Größe, Form oder künstlerischer Gestaltung der Fassade. Konzipiert für das Albertinum der Staatlichen Kunstsammlungen Dresden, erfüllt es die derzeit höchsten Anforderungen der Informations- und Gebäudesicherheit. ❷ Jeder Versuch, ins Innere DES SCHLOSSES zu gelangen, ist daher durchaus mit einem zeitlichen Aufwand ❸ als auch persönlichen Umständen ❹ verbunden. Das außerordentliche Dresdner Kulturdenkmal galt bislang als Insider-Tipp und stand nach verschiedenen Betriebsphasen Pandemie-bedingt längere Zeit leer.

Nun hat es sich das Kunstkollektiv studio beisel zur Aufgabe gemacht, DAS SCHLOSS zum diesjährigen Fast Forward Jubiläum mit einem besonderen Konzept neu zu eröffnen. Vom einzigartigen Erscheinungsbild sowohl des Inneren als auch des Äußeren des Komplexes inspiriert, überarbeiteten Studio Beisel das Denkmal nach digitalen Maßstäben neu. Die Bedienoberfläche der Internetpräsenz des Festivals ❺ ist dabei eine Hommage an die äußere Bausubstanz DES SCHLOSSES. So profitiert also am Ende nicht nur DAS SCHLOSS vom internationalen Publikumsverkehr. Auch das europäische Festival für junge Regie erhält für die aktuelle Ausgabe eine neue Bühne ❻ im Netz.“

Laurenz Raschke
Kajetan Skurski

Laurenz Raschke (*1989 in Halle/Saale) und Kajetan Skurski (*1991 in Gdynia) studierten am Institut für Angewandte Theaterwissenschaft in Gießen und arbeiten seit 2015 zusammen an der Schnittstelle zwischen Bildender und Darstellender Kunst. Ausstellungen und Performances u.a. im Palais de la (Nationaltheater Mannheim), den Hessischen Theater tagen und im Frankfurter Kunstverein.

❶ Weltverschönerungsverein
❷ da Passwort/Schlüssel/Identifikation erforderlich
❸ Es ist mit Wartezeiten zu rechnen, die Besichtigung kann bis zu einer halben Stunde in Anspruch nehmen. Der Wartebereich im Lichthof des Albertinums kann ohne Ticket und ohne Anmeldung betreten werden.
❹ Unter besonderer Berücksichtigung der Hygieneregeln kann DAS SCHLOSS ausschließlich von Einzelpersonen oder Personengruppen aus demselben Haushalt betreten werden. Weitere Anordnungen können derzeit nicht ausgeschlossen werden
❺ fastforw.art wurde im Rahmen dieses Projekts von **Studio Beisel** entwickelt
❻ at work



Screenshot von dem Webauftritt **Das Schloss**

Jan Philipp Stange

Die Kunst der Unterhaltung

So sieht es auf der anderen Seite des Spionagespiegels während der Performance aus

In **Artist Talk** von **Jan Philipp Stange** trifft ein*e Zuschauer*in in 1:1 in einer virtuellen Wohnlandschaft, die auf Sumpf gebaut ist, auf einen menschlichen Avatar. Dazu betritt diese*r einen realen Container und trägt eine VR-Brille und Kopfhörer.

↖ ↓ ↑ Die Situation der Zuschauer*in im Container bei **Artist Talk** ©Camilo Brau

Einleitung

Die Einzigartigkeit von Theater als Kunst der Versammlung und Begegnung wurde in den letzten anderthalb Jahren häufig betont. Gleichzeitig hat der Lockdown der Theater die Frage aufgeworfen, welche Formen Ko-Präsenz im digitalen Zeitalter annehmen kann. Während zuvor Infragestellungen eines auf gemeinsame Präsenz reduzierten Theaterverständnisses eher die genussvolle Erweiterung des Kunstbegriffs im Sinn hatten, war es nun meistens eine eher schmerzhafte Erfahrung, auf digitale Räume ausweichen zu müssen.

Die Performance **Artist Talk**, die im Juli 2021 in Frankfurt Premiere hatte, setzt sich in diesem Kontext mit dem Aspekt der Begegnung zwischen Künstler*innen und Publikum auseinander. Dabei versucht sie die Thematik mit jüngsten technischen Innovationen aus dem Live-Motion-Tracking zu pointieren. Mit dem Produktionsteam haben wir versucht, den technischen State of the Art aufzubieten, der im Live-Motion-Tracking aktuell möglich ist, um einen möglichst lebendigen, live animierten Avatar zu entwickeln. In der Performance trifft die Zuschauer*in in einem 1:1-Setting in einer Virtual Reality auf eine animierte Person, mit der in Echtzeit interagiert werden kann. Verknüpft wird die Frage nach der Präsenz dieses Avatar-Subjekts mit der Frage nach der Leibhaftigkeit bzw. der Präsenz der Künstler*in. Als Rahmen dient das Format des Artist Talks, in dem sich Künstler*in und Publikum außerhalb des eigentlichen Werks austauschen, zu deutsch: Publikumsgespräch.

Was erleben die Besucher*innen in Artist Talk?

Die Bestandteile der Arbeit scheinen ziemlich offensichtlich und übersichtlich. Man betritt nach einer kurzen Einführung einen Schiffscontainer, in dem eine verspiegelte Wand eingezogen ist, sodass man zunächst sich selbst sieht. Man zieht sich dann angeleitet von der Person, die die Performance betreut, eine VR-Brille auf und sitzt plötzlich in der virtuellen Welt in einer luxuriös eingerichteten Villa dem Avatar gegenüber, der eine Unterhaltung beginnt. Dann unterhält man sich etwa eine halbe Stunde mit diesem Avatar. Aber was bei diesem Aufeinandertreffen passiert, entzieht sich in weitreichender Weise der Kontrolle. Niemand hat in der Hand, wie die Begegnung verläuft, nicht die Besucher*in, nicht die Performerin, nicht das Produktionsteam insgesamt, das die verschiedenen Parameter arrangiert hat. Die Interaktion zwischen Besucher*in und Avatar steht im Zentrum der Performance, so dass diese wirklich jedes Mal anders verläuft. Es gibt zwar ein Skript, das aus einigen Scores besteht, aber es handelt sich jedes Mal um ein Experiment, bei dem niemand wissen kann, wie es verläuft. Wenn Künstler*innen erklären, was sie wie warum gemacht haben, was wie gemeint oder gedacht ist, was man davon mitnehmen kann oder soll, dann hat das oft den Charakter eines Zaubertricks, bei dem aus einem Hut ein Kaninchen gezogen wird, das man zuvor selbst hineingesteckt hat. Dieses Problem gibt es bei dieser Performance nicht. Wir wissen selbst nicht, was im Zylinder ist. Es gibt aber ein anderes Problem: Denn wir wissen wirklich nicht, was im Zylinder ist.

Die Performance verläuft nicht nur deswegen jedes Mal anders, weil das Publikum jedes Mal eine andere Person ist. Sie ist auch auf einer anderen, grundsätzlicheren Ebene unvorhersehbar. Wie sich eine Besucher*in in der Interaktion verhält, beantwortet vorläufig eine Reihe von Fragen, auf die es eigentlich keine abschließenden Antworten geben kann (jedenfalls glauben wir, dass es die nicht gibt). Im Kern: was ist mit dem Avatar los? Ist das ein Mensch, eine Performerin, die sich sozusagen ein digitales Kostüm angezogen hat? Muss ich selbst eine Rolle spielen, um mit der Rolle, die die Performerin spielt, sprechen zu können? Oder spreche ich einfach mit einer Person, die man Performerin nennen könnte, und schaue mir dabei digitale Bilder an? Oder spreche ich mit einer Person, die eine eigene Geschichte hat, vielleicht eine Geschichte, von der auch die Performerin (Judith Altmeyer) nicht alles wissen kann? Ist der Avatar also selbst eine Person? Und kann man mit dieser Avatar-Person sprechen, kann man ihr begegnen? Und woran würde ich bemerken, ob es wirklich eine Begegnung gab? Wie viel hat der Avatar eigentlich von sich erzählt? Was weiß ich jetzt konkret über ihn? Was ist seine Geschichte?

Die Performance erzeugt eine spezifische Art der Selbstbeobachtung. Wie in Alltagssituationen findet diese Beobachtung vielleicht nicht synchron, sondern zum Teil erst nachträglich statt. Aber ich kann mich als Besucher*in dabei beobachten, wie ich mich spontan verhalte und die oben skizzierten Fragen beantworte, insofern vorläufige Antworten auf diese Fragen mein Verhalten bedingen. Neben dem Avatar und der Frage, wie wirklich er ist, gibt es ähnlich dazu den Aspekt des virtuellen Ortes. Sehe ich die Villa als einen Ort, der das Gespräch beeinflusst? Oder nur als eine Kulisse? Oder betrachte ich das Ganze als ein weiteres Showcase, das demonstrieren soll, was VR kann? Befinde ich mich gemeinsam mit dem Avatar in dieser Villa, oder gucke ich wie durch ein Fenster zu ihm hinein? Und was löst der offensichtliche Reichtum in mir aus? Will ich da mithalten können? Bin ich eingeschüchtert? Bin ich empört? Glaube ich der Avatar-Person, dass ihr das Gebäude gehört? Beeinträchtigt der Reichtum meine Fähigkeit, mir das Gegenüber als Person vorzustellen, als Mensch mit einem Innenleben? Bin ich empathiefähig gegenüber dieser Person? Verändert das Setting, wie ich diverse Flapsigkeiten auffasse? Bin ich geschmeichelt davon, dass sie sich Zeit für mich nimmt, sich mit mir abgibt, sich mir offenbar von einer ungeschminkten Seite zeigt? Oder empfinde ich das weniger als Vertraulichkeit und mehr als Herablassung?

Was kann die Live-Motion-Tracking-Technik?

Die Performance **Artist Talk** schließt an einen Diskurs an, der seit der Renaissance ein bedeutender Referenzpunkt für die europäische Kunst ist: die Frage nach der Präsenz der Künstler*in im Werk, der zuletzt auch in den zahlreichen Debatten über Identitätsfragen wichtig für die Exegese von künstlerischen Arbeiten geworden ist. Ist die Künstler*in Teil seines*ihres Werkes oder nicht? Die Besonderheit dieser Theaterperformance liegt dabei in dem Einsatz einer neuen Motion-Tracking-Technologie. Mit einem Ganzkörper-Anzug von XSens®, Hand-Applikationen von Manus™ und verschiedener Face-Tracking-Technik kann die Performerin einen Avatar (basierend auf den Meta-Humans von Unreal®) wie eine Marionette bedienen, in der sie selbst steckt. Tatsächlich sitzt die Performerin mit den Apparaturen hinter einem Spionage-Spiegel und kann mit dem/der Betrachter*in live interagieren, während diese*r das Gespräch im virtuellen Raum erfährt. Wie unter einer Maske agiert die Performerin, die Ebenen zwischen Realität und Illusion verschwimmen auf manchmal nicht nachzuvollziehende Weise. Diese dreidimensionale Darstellung von Phantasiewesen ist in der Film- und Computerspiele-Industrie geläufig. Im Theater ist diese Technik allerdings weithin noch nicht zum Einsatz gekommen, weil es bis heute technisch nicht möglich war, eine Live-Übertragung der Bewegungen auf einen Avatar in einer Virtual Reality zu gewährleisten. Die Verarbeitung der Daten war bis heute schlicht zu rechenaufwendig. Nach knapp zweijähriger Vorbereitung haben wir ein Setting entworfen, in dem die technische Umsetzung auch um ihrer selbst willen von Interesse ist, indem nicht nur die Leistungsfähigkeit des Bewegungstrackings, sondern auch die Limitierungen, die es ebenfalls gibt, zum Gegenstand der Betrachtung werden.

Kann die Begegnung mit einer Person ein Kunstwerk sein?

Die dadurch erzeugte, ambivalente Präsenz des Avatars in der VR-Welt bringt ebenfalls die Präsenz der Künstler*in ins Wanken. Künstler*innen wird oft eine Rolle als außenstehendes Orakel, das **das Gras wachsen hört** zugewiesen. Was üblicherweise in Artist Talks gesagt wird, schiebt sich oft vor das ästhetische Werk, nicht nur indem es dieses vermittelt und interpretiert, sondern indem der Blick des Künstlersubjekts zum eigentlichen Centerpiece wird. In der Geschichte gab es immer wieder Künstler*innen, deren Persönlichkeit wichtiger zu sein schien, als ihre Werke. Marina Abramovićs berühmte Arbeit The Artist is present im MoMa in New York hat diese Perspektive unbescheiden auf die Spitze getrieben, indem Abramović während der Öffnungszeiten des Museums den Besucher*innen schweigend gegenüber saß. Der Faszination für diese Art scheinbar direkter Präsenz einer Künstlerpersönlichkeit und dem damit verbundenen Geniekult steht die Frage gegenüber, ob und inwiefern Kunstwerke von den Fehltritten, der Idiotie oder den Verbrechen ihrer Schöpfer*innen betroffen sind. Je höher man die Person bewertet, je mehr man Kunst als Ausdruck der Persönlichkeit einer Künstler*in auffasst, umso offensichtlicher drängt die Frage, wie tief verschiedene Problematiken, die diverse Künstler*innen (die meisten Beispiele sind allerdings Männer) als Personen mitbringen, in deren Werken eingeschrieben sind. Aktuelle Fälle, die in dieser Debatte diskutiert werden, gibt es ständig. Die Avatar-Person erzählt, dass sie sich für das Gemälde von Caravaggio, das über ihrem Kamin hängt, gerade deswegen interessiert, weil der Maler eine problematische Person war. Die Avatar-Person bezeichnet auch sich selbst als Künstlerin, aber über ihre Kunst erfährt man wenig bis nichts. Spielt für das Kennenlernen im **Artist Talk** ihre Kunst einfach keine so wichtige Rolle? Oder geht sie darauf bewusst nicht ein, weil sie sich etwa als Persönlichkeit für das zentrale Werk hält?

Was das zentrale Werk unserer Performance tatsächlich ausmacht, ist eine offene und für den Werkbegriff möglicherweise relevante Frage, die aber gar nicht so einfach zu klären ist. Das Werk **Artist Talk** gibt es in dem Sinne jedenfalls nicht ohne weiteres, da es wesentlich aus den vielen Gesprächen besteht, die vertraulich bleiben werden. Daraus ergeben sich viele partikulare und teilweise unzugängliche Erlebnisse und Perspektiven der verschiedenen Beteiligten, die nicht in einer gemeinsamen Erfahrung, zum Beispiel einer gemeinsamen Premiere, aufgehoben wurden. Eine Verständigung darüber, was bei den zahlreichen Begegnungen passiert ist, ist den Aufführungen nachgelagert. Es handelt sich hierbei also um Kunst als Unterhaltung im doppelten Sinne, einer dezentralen Unterhaltung, die als prozesshaft zu verstehen ist.

Philipp Scholtysik
arbeitet als Dramaturg, Performer und Regisseur. Er studierte VWL in Regensburg und Berlin und Dramaturgie in Frankfurt. Als Dramaturg arbeitet er sowohl in der Freien Szene als auch im Stadttheater, zuletzt in der Spielzeit 2018/2019 am Schlosstheater Moers und 2020 als Gast am Hessischen Landestheater Marburg.

Jan Philipp Stange
arbeitet als Regisseur, Autor und Kurator. Er schreibt und inszeniert Arbeiten zwischen Theater und Performance im deutschsprachigen Raum, u.a. im Thalia Theater Hamburg, Schauspielhaus Wien, Mousonturm Frankfurt und im Deutschen Theater Göttingen. Seine Inszenierungen wurden u.a. zum Impulse Festival, zur Ruhrtriennale und zum Fast Forward Festival für europäische junge Regie eingeladen. Infos: janphilippstange.com

↘↗↑ Innenansichten der virtuellen Wohnlandschaft

Eröffnung:
Jan Deck

Eröffnung:
Svenja Polonji

Gespräch 1 zu Videoarbeiten:
Ossian Hain

Gespräch 1 zu interaktiven Formaten:
Milena Wichert, Lilian Halfen

Gespräch 3 zu interaktiven Formaten:
Jan Philipp Stange

Gespräch 1 zu Videoarbeiten:
Katharina Pelosi

Die hybride Konferenz **(Post)Pandemisch Performen** hat am 26. und 27. August auf **NAXOS** in Frankfurt am Main stattgefunden ©Jäckie Rydz

Gespräch 2 zu spezifischen Formaten:
Regina Busch

Gespräch 3 zu interaktiven Formaten:
Kajetan Skurski, Vincenz Raschke

Gespräch 2 zu spezifischen Formaten:
Kristofer Gudmundsson

Gespräch 3 zu interaktiven Formaten:
Solveig Hörter

Gespräch 2 zu spezifischen Formaten:
Hannah Biedermann

Impulsvortrag:
Christian Rakow

Impulsvortrag:
Christiane Hütter

26.8.
27.8.
Hybride Konferenz
Post|Pandemisch
Performen –
Ästhetische Strategien

naxos.Kino
Theater
willy Praml

WC

Transmedia Manifest

Impressum

Landesverband Professionelle
Freie Darstellende Künste
Hessen e.V.
Schützenstraße 12
60311 Frankfurt am Main

laprof.de
info@laprof.de
069/21998040

Redaktion und Lektorat:
Svenja Polonji, Jan Deck
Koordination: **Jörg Thums**
Gestaltung: **Anna Sukhova,**
Tanya Tverdokhlebova
Fonts: **FK Display, Reckless Book**
Produktion: **die Umwelt Druckerei**

Diese Publikation ist Teil des Projektes
Wissensaustausch für die Zukunft
von laPROF Hessen e.V., gefördert vom Fonds Darstellende Künste aus Mitteln der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien. LaPROF Hessen e.V. wird vom Hessischen Ministerium für Wissenschaft und Kunst gefördert.

HESSEN Hessisches Ministerium für Wissenschaft und Kunst

NEU START KULTUR FONDS DARSTELLENDE KÜNSTE #takenote

laPROF
LANDESVERBAND PROFESSIONELLE
FREIE DARSTELLENDE KÜNSTE HESSEN E.V.