

JENSEITS DES ECHORAUMS
DIGITALISIERUNG UND DIGITALITÄT ALS
CHANCEN FÜR EIN THEATER NACH CORONA

Christian Esch

In wenigen Kulturbereichen gibt es so viele Bedenken gegen das Digitale wie in Theater und Performance. Digitales Theater? Da fehle doch das Wichtigste: die Live-Begegnung vor Ort. Das Erlebnis des Besonderen, das es nur hier und heute so gibt. Die Partizipation, also auch das gemeinschaftliche und kontroverse Handeln. Selbst in den Zeiten von Corona gilt vielen der umfassende Einsatz digitaler Technologie als problematisch.

Dabei wird auch hier oft genug die Digitalität mit der Digitalisierung verwechselt. So kann digitales Streamen einer analogen Inszenierung tatsächlich wenig fesseln, ist es doch nicht mehr als digitalisiertes Analoges. Digitalität hingegen ist mehr als die transmediale Übertragung, sondern bezieht sich auf ihre eigenen Regeln und Möglichkeiten. Entsprechend erfordert ein komplexes digitales – Theater – anstelle eines irgendwie digitalisierten einige Technologie und technische Kompetenz, vor allem aber eine veränderte, differenzierte Dramaturgie. Auf eine solche Dramaturgie aber lassen, auch jenseits von bloß Digitalisiertem, nur relativ wenige digitale Arbeiten schließen. Wegen dieses Defizits hat das NRW KULTURsekretariat gerade einen Call für Konzeptentwicklungen einer digitalen Dramaturgie gestartet, den vielleicht ersten seiner Art, übrigens in Verbindung mit der Dortmunder Akademie für Theater und Digitalität.

Bei allen Defiziten findet man aber bei näherem Hinsehen eine Reihe von eindrucksvollen Beispielen digitaler Performances. Beim Next Level Festival for Games etwa gab es in den letzten Jahren immer wieder gelungene digital geprägte Performances zu sehen und zu hören, seien es Arbeiten von Decoder aus Hamburg, Garage aus Köln oder The Crew aus Belgien.

Die verbreitete Skepsis gegenüber digitaler Medialität im Performance-Bereich ist umso bedenklicher, als die Geschichte von Kunst und Performance einige nicht zufällige Parallelen mit digitalen Entwicklungen ihrer Zeit hatte. Da gab es beispielsweise die für die Computertechnik des Militärs im Kalten Krieg so wichtige Spieltheorie: Die vom „Wenn-dann“-Modell abgeleiteten virtuellen Szenarien mit ihren Interaktionen und dem Ineinandergreifen unterschiedlichster Faktoren weisen manche Ähnlichkeit mit künstlerischen Ansätzen auf, zum Beispiel den interaktiven Fluxus-Happenings von Beuys, Baumeister und anderen, aber auch mit den Verlaufsverfahren der Aleatorik und ihrem Miteinander des Komponisten John Cage und des Pianisten David Tudor als zweitem Autor.

Das zeitgenössische künstlerische Produzieren selbst entfaltete sich zunehmend im Mit- und Gegeneinander von Personen, oft community-based unter Einbeziehung einer Reihe von Kompetenzen und Kräften, in einem Zusammenspiel unterschiedlicher Module wie Bühne, Licht, Bild, Klang, Technik, Raum und Wort. Gleichzeitig entfernte sich das künstlerische Arbeiten vom Werkbegriff, sodass das Werk als Produkt des Produktionsprozesses von ihm schwer zu trennen ist. Dazu gehört auch, dass die gemeinschaftliche Arbeit neben die klassische singuläre Autorschaft tritt. Der Konzeptkünstler Jochen Gerz sprach schon vor Jahrzehnten von einer „Public Authorship“, was im digital durchdrungenen Jetzt für die Performance-Komponistin Brigitta Muntendorf eine „Community of Practice“ ist. Eine solche Community findet sich auch in wechselnden Konstellationen in ihrer virtuellen, auf Bewegung ausgerichteten Garage ein – so heißt das changierende Ensemble aus Sänger*innen, Schauspieler*innen, Instrumen-

talist*innen, Netzwerkaktivist*innen und Autor*innen. Insgesamt kommen vermehrt Menschen, Disziplinen und Kompetenzen wie verschiedenartige Module zusammen in einer digitalen Gesellschaft, deren „Struktur das Netzwerk“ ist (Dirk Baecker). Entsprechend umfassend ist das verbindende digitale und analoge Netzwerk all dieser modularen Aspekte.

Gerade in der künstlerischen Produktion der letzten Jahre und Jahrzehnte werden die Künste und Disziplinen, aber auch die Perspektiven und Arbeitsweisen vernetzt und verknüpft. Module verbinden, überlagern, wandeln sich. Gleichzeitig vernetzen und verknüpfen sich die Akteure und Produzenten. Im Digitalen ist die Verknüpfung entscheidend – Verknüpfungen entstehen dabei nicht nur algorithmisch, sondern sind auch Teil der digitalen Prozesse und der durch sie geprägten Produktionen, Verknüpfungen, die in operativen Netzwerken stattfinden, in und zwischen den Communitys und einem idealerweise partizipativen Miteinander von Publikum und Künstler*innen. So wird das Publikum schon frühzeitig zum Akteur. Gleichzeitig sind Kommunikation und Vermittlung von vornherein integraler Teil des Ganzen und also weder von der Entstehung noch vom Erlebnis der Kunst zu trennen.

In solcher Partizipation und Verknüpfung liegen erhebliche Möglichkeiten, auch insoweit sie selbst Teil der veränderten, digital beschleunigten Kommunikation und zugleich interaktiv, responsiv und multiperspektivisch angelegt sind: sowohl linear von Mund zu Mund, von Impuls zu Impuls als auch simultan, ineinander verschränkt beziehungsweise in der Verknüpfung entfernter Orte. Statt getrennter Blackboxes – hier die der Performance, dort die des Betrachters – werden damit Schnittstellen zu Aktionsfeldern, wird die Kommunikationsplattform zum performativen oder zum virtuellen Raum, der seinerseits zum Echoraum der Beteiligten wird.

Nicht zuletzt an Games mit ihrem künstlerischen Potenzial, aber auch an veränderten Erzählformen und Narrativen der performativen, visuellen und auditiven Künste wird deutlich, dass es einen lange vorbereiteten Wandel

des Verständnisses von Kunst gibt. Die längste Zeit gehörte es fast durchgängig dem Sender-Empfänger-Modell: Der oder die Künstler*in sendete also, von der Bühne in der darstellenden, von den Wänden und Sockeln in der bildenden Kunst, zu den Empfänger*innen der Botschaft. Die künstlerische Produktion einer digitalen Performance wäre dagegen die Verknüpfung und die konsequente, schnittstellenorientierte Veränderung solcher Kommunikationsmodelle in Richtung User Generated Content, wenn die Nutzer*innen des Angebots ihre Inhalte selbst schaffen. Digitale Produktion ist mehr oder weniger kommunikativ, nicht selten allerdings reduziert auf den vertrauten Echoraum – was durchaus auch beim analogen Produzieren vorkommen soll. In sich, oder zumeist doch auch über sich hinaus, agiert sie responsiv, interaktiv und – in diesem Sinne freilich nur – auch integrativ. Insoweit enthält sie schon alle Anteile der Vermittlung, ob über Social Media oder über die Integration von Koproduzenten. Mitentscheidend für das Gelingen bleibt dennoch die Ergänzung durch den unmittelbaren Kontakt, die direkte Ansprache. So wie das Digitale nicht Ersatz für das Analoge sein kann (und dies zu sein auch nicht beanspruchen sollte), so gibt es die vielleicht interessantesten Optionen gerade in der Verbindung beider „Welten“. In diesem Sinne war die Impulse-Ausgabe 2020 ein Versuch, sich der Digitalität weiter zu öffnen.

Chancen des Digitalen für Performance und Kunst gibt es jedenfalls, und sie können genutzt werden: Digital ist potenziell überall und maximal verknüpft, auch über – nicht nur coronabedingte – Distanzen hinweg. Dazu steht nicht im Widerspruch, sondern ist vielmehr die andere Seite der Medaille, dass Digitales auch trennend oder konfrontativ wirken kann. Digitale Performance und ihre Produktion können jedenfalls kommunikativ und Community-generierend sein. Dafür müssen zum einen neben eigenen dramaturgischen Konzepten auch technologische und vor allem finanzielle Voraussetzungen bereitgestellt und Kompetenzen entwickelt werden. Zum anderen braucht es die Qualifizierung der Künstler*innen, der Performer*innen, der Produzent*innen

und der Akteur*innen insgesamt, auf technischem Gebiet vor allem, aber bedingt durch und bezogen auf die Inhalte. Denn hier wie eigentlich immer gilt, dass zumindest sinnvolle digitale Technologie nicht von ihrem Content getrennt gedacht werden kann: Technik, Ästhetik und Inhalt gehören hier zusammen wie Sein, Design und Bewusstsein.

Digitalität und Theater sind keineswegs getrennte Welten und sollten dies auch nicht sein, obwohl das leider immer wieder mit einiger Beharrlichkeit behauptet wird. Es ist vielmehr kaum ein Zufall, dass das prozessorientierte und kollektive Produzieren im Bereich Performance gleichzeitig mit digitalen Entwicklungen Tempo aufnahm.

So absurd die Behauptung wäre, digitale Performances seien die Zukunft und analoges Theater bloß Vergangenheit, so ist doch ebenso wahr: Theater und Digitalität sind nicht nur kein Widerspruch, sondern können sich ebenso befruchten wie einstmals der Film und die Computerspiele. Zunächst prägte hier das ältere Medium das neue, inzwischen ist es umgekehrt. Insgesamt geht es nicht um ein Entweder-oder, sondern um die wechselseitige Befruchtung der Ansätze, jener, die auf Präsenz zielen, und solcher, die mit digitalen Mitteln eine andere Nähe suchen.

So wie systemische Selbstverständlichkeiten insgesamt wird die Corona-Krise auch die Arbeit und die Ästhetik von Theater und Performance erheblich und dauerhaft verändern. Von analog zu digital, von explorativ zu nachhaltig: Ein Systemwandel erscheint als bedrohlich, wenn der Status quo für alternativlos erklärt wird. Den Wandel aber braucht es ebenso wie eine Kunst der Veränderung und also auch eine veränderte künstlerische Arbeit. Mit den Tools einer nicht nur dem Analogen verpflichteten Dramaturgie ließe sich der digitale Tiger durchaus reiten, wie im Computerspiel mit dem Ziel eines neuen Levels. Wer sich nicht in Gefahr begibt, kommt darin um, und wer sagt denn, dass solch ein Tiger wirklich Theaterkultur frisst? Vielleicht will er nur spielen – nach teils anderen Regeln.

Christian Esch ist promovierter Musikwissenschaftler, langjährige Tätigkeit als Journalist und Dramaturg. Nach Tätigkeiten zunächst in Italien, später in Österreich arbeitete er als Rundfunkredakteur und -produzent sowie als Dramaturg in Frankfurt. Regelmäßige Jurytätigkeiten, Publikationen zu Kunst und Kultur. Zurzeit Direktor des NRW KULTURsekretariats, das Veranstalter des Impulse Theater Festivals ist, Träger des Fonds Experimentelles Musiktheater und veranstaltender Produzent des Next Level Festival for Games.