

III.
Forum: Chancen und Herausforderungen
von Kopräsenz in der Theaterarbeit

Erfahrungen ‚grenzüberschreitenden‘ Theaters

Barbara Engelhardt (Maillon Théâtre de Strasbourg Scène Européenne), Cosmea Spelleken (Theaterkollektiv punktlive) und Daniel Wetzel (Rimini Protokoll) im Gespräch mit Johann Emilian Horras

Daniel Wetzel, seit mehr als 20 Jahren erproben Sie gemeinsam mit Helgard Haug und Stefan Kaegi unter dem Label Rimini Protokoll neue Formen der Präsenz und Interaktion. Bekannt geworden sind Sie für ein Theater, in dem statt professioneller Schauspieler:innen „Expert:innen des Alltags“ auf der Bühne stehen. Wie kam es zur Gründung des Labels und welche Rolle hat dabei das Nachdenken über Kopräsenz und die Erprobung neuer Formen der Rezeption gespielt?

DANIEL WETZEL: Die Gründung des Labels war eigentlich Notwehr, weil Veranstalter gesagt haben, „das geht so nicht weiter, dass ihr einfach immer nur die Nachnamen mit Querstrich auf die Programme schreibt“. Der Gedanke war dann, dass ein lockerer Verbund von drei Künstler:innen, die in verschiedenen Konstellationen Projekte machen, vielleicht am ehesten wie eins dieser Plattenlabel kommunizieren kann, dessen Releases du interessant findest, ohne dass dir die konkreten Künstlernamen was sagen. Wer hinter einem einzelnen Stück jeweils steht, ist nicht so wichtig, jedenfalls nicht für die Besucher:innen. Dadurch übernehmen wir untereinander auch Verantwortung für Projekte, an denen wir gar nicht beteiligt sind.

Bei der Premiere eines eigenen Stücks bin ich immer sehr gespannt, was passiert, wenn die Arbeit zum ersten Mal auf Leute trifft, die sie nicht kennen. Da entzündet sich was und die Frage ist, was entzündet sich da, warum lacht man zum Beispiel an einer bestimmten Stelle und was passiert in diesem Lachen? Oder was sind die Momente gesteigerter Wahrnehmung, in denen Denken und Sinnlichkeit durcheinandergeraten? Bei Hans-Thies Lehmann fand ich immer den wichtigsten Begriff nicht die „Postdramatik“, sondern die „Unterbrechung“, dass Denken und Fühlen gegenüber ‚Realität‘ von der Außenwelt entkoppelt werden. Das ist für mich Kopräsenz in Reinform, dass Dinge zusammengeraten und wir sie erleben, wie das außerhalb nicht geschehen würde; Öffnungen für andere Sichtwei-

sen auf ‚die Welt‘, indem wir Räume bespielen, die mit ihr korrelieren, aber für die Zeit des Theaters mit ihr ko-existieren.

Cosmea Spelleken, mit Ihrem Stück werther.live haben Sie im Jahr 2020 eine neue Spielart digitaler Kunst entwickelt, die Theater, Social Media und Film miteinander verbindet. Die Gründung ihres Kollektivs punktlive fiel mitten in die Zeit der Corona-Pandemie, durch die Gemeinschaftserlebnisse wie Theateraufführungen vorübergehend nicht mehr möglich waren. Welchen Einfluss hatten die gesellschaftlichen Einschränkungen durch die Pandemie auf die Gründung des Kollektivs und die Entwicklung neuer digitaler Formate?

COSMEA SPELLEKEN: Die Gründung des Kollektivs war auch eher eine pragmatische Entscheidung. Während der Corona-Lockdowns war ich, insbesondere am Anfang, sehr enttäuscht von fast allem, was ich an digitalen Theaterangeboten gesehen habe. Für mich war das Theater immer ein Ort, an dem sehr viel experimentiert wird. Das habe ich in dieser Zeit vermisst. Alle Angebote, die ich mitbekommen habe, waren Projekte, die versucht haben, dem Film nachzueifern. Das hatte vermutlich auch damit zu tun, dass die Filmbranche in dieser Zeit boomte. Aber das Besondere am Theater ist ja das Gemeinschaftserlebnis: Ich kann einem Schauspieler dabei zuschauen, wie jetzt gerade in diesem Moment etwas passiert. Das macht nicht nur etwas mit mir, sondern auch mit den anderen Menschen, die gerade dieses Erleben mit mir teilen. Das ist etwas anderes, als im stillen Kämmerlein auf seinem Laptop einen Film zu schauen.

Wir haben dann begonnen, darüber nachzudenken, welche Stoffe gut in den digitalen Raum passen würden und wie wir einen Mehrwert gegenüber der klassischen Darstellung auf der Bühne erreichen können. Ich bin dann relativ schnell bei den *Leiden des jungen Werther* gelandet, weil es ein Briefroman ist. Man hat sowieso schon die Schriftlichkeit und man fühlt sich den Figuren und vor allem Werther sehr nah, weil man das Gefühl hat, man liest in dem Privatesten, was jemand hat, seinen Briefen, seinen Nachrichten, was man heute übersetzen könnte mit dem Handy, den Chatverläufen, die auch etwas sehr Privates sind, an das man eigentlich niemanden ranlassen möchte.

Wie haben Sie ihr Stück werther.live dann konkret umgesetzt?

COSMEA SPELLEKEN: Wir haben es von der Geschichte her entwickelt. Ich habe mir gedacht, wenn Werther heutzutage leben würde, hätte er bestimmt Instagram. Wie würde er darauf aussehen und was würde er da

machen? Wir haben für alle Figuren des Stücks E-Mail-Adressen sowie Instagram-, Facebook- und Ebay-Kleinanzeigen-Profilen eingerichtet.

Während der Aufführung sieht man immer den Bildschirminhalt der Hauptfigur. Das wird live gestreamt, d.h. man kann als Zuschauer alles sehen, was Werther online macht: wenn er chattet, wenn er irgendwas schreibt und wieder löscht, wessen Bilder er sich auf Instagram anschaut, wenn er mit jemandem zoomt oder telefoniert. Das bekommt man alles live mit. Dabei war es uns wichtig, den digitalen Raum als einen Ort zu denken. Das Internet ist wie eine Art Stadt. Menschen halten sich in dieser Stadt auf, aber eben an unterschiedlichen Orten, und wie im realen Leben sieht die Stadt für jeden anders aus. Doch ähnlich wie bei einem Stadtspaziergang kann ich Leute treffen, sodass auch im Internet eine Präsenz zwischen Menschen entstehen kann.

Während der Live-Aufführung befinden sich Schauspieler und Zuschauer an einem gemeinsamen Ort im digitalen Raum. Ich kann sehen, wenn Werther etwas bei Instagram hochlädt und wie andere Zuschauer darauf reagieren. Ich kann auch selbst liken und kommentieren und auf die anderen Zuschauer reagieren. Auch Werther kann ich direkt anschreiben – auch nach der Aufführung. Auf diese Weise bekommt das Publikum das Gefühl, sehr nah am Geschehen zu sein.

Barbara Engelhardt, als Leiterin des Maillon Théâtre de Strasbourg Scène Européenne setzen Sie sich auf institutioneller Ebene für ein grenzüberschreitendes Theater als Ort der Begegnung ein. Wie lässt sich der Begriff der Kopräsenz, der in der Theaterforschung bisher vor allem auf die leibliche Kopräsenz von Akteur:innen und Zuschauer:innen in der Aufführungssituation angewandt wurde, für Ihre Arbeit produktiv machen?

BARBARA ENGELHARDT: Wenn man Kopräsenz aus der Perspektive des Theaters als Institution denkt, geht es darum zu schauen, welche Art von Teilhabe man schaffen kann; gedacht als Kopräsenz zwischen sozialen, kulturellen oder generationsspezifischen Publika, die sich im, um oder anlässlich von Theater treffen. Um das zu erreichen, muss Theater auch aus den Sälen herausgehen und Menschen motivieren, sich im Theatersaal zusammenzufinden. Die Herausforderung ist dabei, dass verschiedene soziale Gruppen dann auch wirklich präsent sind und miteinander agieren. Ein Ticket zu kaufen, reicht nicht, um Kontakt aufzunehmen oder Verbindungen herzustellen. Da sehen wir uns als Institution herausgefordert, dem

noch anders auf die Spur zu kommen und auch immer wieder anders zu mobilisieren und zu motivieren.

Ästhetisch gesehen, entstehen zunehmend Formen, die in dieser Hinsicht andere Setzungen möglich machen, indem sie die Rolle der Zuschauer:innen neu definieren und das Publikum anders einbinden und es aus seiner passiven Rolle herausholen. Uns ist es wichtig, künstlerische Projekte nicht nur als Vermittlungsarbeit zu verstehen, sondern mit einem ästhetischen Potenzial auf Zuschauer:innen zuzugehen und dadurch zu versuchen, andere Präsenzen oder Kopräsenzen und ein anderes Zusammenfinden zu fördern.

Die Arbeiten von Rimini Protokoll und punktlive zeichnen sich durch genau diese Hinterfragung und Neubestimmung der Rolle der Zuschauer:innen im Theater aus. Welche Bedeutung, Cosmea Spelleken und Daniel Wetzel, hat die Kategorie der Kopräsenz in ihrer praktischen Theaterarbeit und bei der Konzeption neuer Stücke und Formate?

COSMEA SPELLEKEN: Die Frage, was Kopräsenz ist und welche Formen es von ihr gibt, hat in den vergangenen Jahren in meine Arbeiten, die während der Corona-Pandemie entstanden sind, ziemlich vehement hineingewirkt. Davor hatte ich mich mit dem Thema im Theaterkontext noch nicht näher befasst, weil ich ursprünglich vom Film komme. Dort ist Kopräsenz kein Thema. Es gibt zwar im Kino eine Kopräsenz zwischen den Zuschauern, aber keine Kopräsenz zwischen Publikum und Schauspielern.

Für unsere Onlineproduktionen *werther.live* (2020) und *möwe.live* (2021) haben wir komplett digital geprobt. Gerade in den Anfängen wurde die fehlende leibliche Kopräsenz von Publikum und Schauspielern immer wieder als Argument dafür verwendet, dass das, was wir machen, eigentlich gar kein Theater sei. Da hat sich für uns die Frage aufgedrängt, was Kopräsenz eigentlich ist. Ich würde sagen, dass es zwei Arten von Kopräsenz gibt: eine physische und eine geistige. Wenn sich etwa zwei Menschen im gleichen Chatroom aufhalten und miteinander schreiben, entsteht auch eine Präsenz. Wenn ich sehe, der oder die andere tippt gerade und beschäftigt sich in diesem Moment mit dem, worüber wir uns unterhalten oder mit mir, dann entsteht eine Verbindung zu dieser Person. Das ist für mich auch eine Art Kopräsenz, auch wenn sie nicht physisch ist.

DANIEL WETZEL: Theater bedeutet genuin zur gleichen Zeit im selben Raum sein, aber an unterschiedlichen Positionen. Das ergibt sich bereits

aus architektonischen Gründen. Wir alle leben verschiedene Leben und haben unterschiedliche Erfahrungen gemacht. Das heißt, wir sind im selben Raum und trotzdem ist es nur der gleiche, weil wir unterschiedlich sind. Letztlich geht es im Theater nicht darum, das Gemeinsame zu zelebrieren, sondern die Differenz. Durch die Digitalität ist dabei eine neue Form von Räumlichkeit entstanden. In dem Maße, in dem wir Kommunikationsräume erweitern, entstehen auch andere Verbindungsoptionen, die andere Formen der Präsenz zur Folge haben.

Während der Corona-Pandemie konnten wir eine Art Erfahrung des globalen Raums beobachten. Es wurde deutlich, dass wir in dieser Sache alle im gleichen Boot sitzen, wie das auch beim Klimawandel der Fall ist. Die Digitalität hat dann die Möglichkeit geboten, Theater noch einmal neu zu definieren.

Ein anderer Aspekt ist, dass es im Theater eigentlich immer um die Toten geht. Man hat Texte, Worte, die Toten zugeschrieben werden. Hamlet ist tot, deshalb muss ihn jemand anderes spielen. Bei der Spielform, die wir etwa ab 1994 entwickelt haben, stehen ‚echte Menschen‘ auf der Bühne, die von sich selbst erzählen. Interessant ist, dass diese Menschen dabei zugleich lebendig und ‚Geschichte‘ sind. Sie spielen zwar sich selbst, sind häufig aber nicht interessiert, wenn es darum geht, das Stück an den Weitergang ihrer Biografie anzupassen. Sie wollen dann gerne bei der Variante bleiben, die sie erzählt haben, als das Stück entstanden ist. Diese Ablösung gibt es also auch im Expertentheater, im Sinne einer Kopräsenz von jetzigem und damaligem Ich.

BARBARA ENGELHARDT: Das Nachdenken über Formen der Präsenz und Kopräsenz im Theater sowie die Entwicklung neuer digitaler Formate führt auch zu neuen narrativen Strategien, die im Theater jetzt ihren Platz finden: Dass wir außerhalb des Theaters dramatische Charaktere konstruieren und mit einem Publikum teilen und damit auf einer ganz anderen Zeitschiene und Rezeptionsebene arbeiten. Theater kann in diesem Fall vorab, hinterher, parallel erweitert werden und andere Formen der Kopräsenz schaffen. Das nimmt Einfluss darauf, wie man mit dem dramatischen Charakter auf der Bühne agieren kann, in dem Moment der Präsenz, der physischen Präsenz, die in einem Raum stattfindet. Daniel Wetzel hat bereits gesagt, dass es um Kommunikationsräume geht und dass man diese Kommunikationsräume sehr unterschiedlich zeitlich und räumlich verankern oder erweitern kann.

In den Arbeiten von punktlive werden die Kommunikationsmöglichkeiten insbesondere durch den Einbezug des digitalen Raums aufgefächert und erweitert. In werther.live erfolgt die Kommunikation mit dem Publikum über unterschiedliche Kanäle, sowohl kollektiv über den gemeinsam geteilten digitalen Raum als auch individuell über Nachrichten und Kommentare in den sozialen Netzwerken. Worin besteht der Mehrwert, die Kommunikation so vielgeisig zu gestalten, dass sie nicht nur die (digitale) Bühne, sondern auch Interaktionen zum Beispiel über Instagram umfasst?

COSMEA SPELLEKEN: Ich verstehe das zunächst einmal als Angebot an die Zuschauer. Man muss die Aufführung nicht über alle Kanäle verfolgen. Man kann auch sagen, ich möchte mich nur auf das Bühnengeschehen konzentrieren oder ich möchte den Abend nur über Instagram erleben. Unser Stück *Odysseus.live* (2022) am Staatstheater Nürnberg ist da ein gutes Beispiel. Das Stück ist als Talkshow konzipiert. Ich kann mir die Aufführung entweder im Theater anschauen, dann bin ich wie im Fernsehen Teil des Talkshowpublikums vor Ort, oder ich kann mir den Livestream von zu Hause aus anschauen, dann bin ich Teil des Talkshowpublikums als Fernsehzuschauer. Zudem kann ich in beiden Fällen in der Pause oder auch während der Aufführung auf dem Smartphone schauen, was gerade auf den Social-Media-Kanälen passiert: Dort gibt es Abstimmungen, ich kann Fragen stellen etc.

Der Mehrwert besteht für mich zum einen in der Hinterfragung der verschiedenen Medien: Was für einen Abend erlebe ich, wenn ich mir vor Ort das Bühnengeschehen anschau und was für einen Abend erlebe ich, wenn ich mir durch das Auge der Kamera den Abend anschau? Ich werde jeweils unterschiedliche Dinge sehen und wahrnehmen können. Zum anderen erfolgt die von Barbara Engelhardt bereits angesprochene räumliche und zeitliche Erweiterung des Theaterereignisses. Auf die Social-Media-Kanäle kann ich auch vier Tage später noch einmal schauen und vielleicht entdecke ich dann etwas, das ich an dem Abend nicht gesehen habe, was beispielsweise eine Figur in ein anderes Licht rückt. Das kann ebenso passieren, wenn ich in der Pause auf Instagram gehe und mir dann die zweite Hälfte des Stücks anschau; vielleicht hat eine Figur etwas gepostet oder kommentiert, das nicht zu ihrem Verhalten auf der Bühne passt. Durch den Einsatz digitaler Medien entsteht ein dichteres Geflecht, in das ich mich hineinstürzen und in dem ich mich verheddern kann. Natürlich kann ich aber auch sagen: Ich schau mir das nur von außen an.

BARBARA ENGELHARDT: Ein dichteres Geflecht an Information und Interaktion kann zu einer Intensivierung von Wahrnehmungsebenen führen. Es kann aber auch als Ablenkung erfahren werden, durch die Gleichzeitigkeit des Angebots, durch die Wechsel zwischen den verschiedenen Ebenen. Die Frage ist letztlich, in welcher Weise und mit welchem Effekt kann ein Künstler oder eine Künstlerin diese gesteigerten Wahrnehmungsmomente dynamisch in eine Inszenierung einbauen. Das ist auch ein Effekt der Dramaturgie und nicht nur der subjektive Blick der Zuschauer:innen. Es stellt sich die Frage, mit welchen Mitteln man diesen dramaturgischen Punkt herstellt, ob mit digitalen Medien, einer Verzahnung verschiedener Medien oder bestimmten szenischen Strategien innerhalb des Zuschauerraums. Ich halte das für ein großes Feld und würde es nicht nur auf die Digitalität qua Internet und Social Media eingrenzen.

Die Verlagerung der Aufführung in den digitalen Raum ist vermutlich auch für die Darsteller:innen mitunter eine Herausforderung. In werther.live befinden sie sich, ebenso wie die Zuschauer:innen, in unterschiedlichen digitalen Räumen. Wie wird trotz der medialen Distanz die Aufmerksamkeit des Publikums eingefangen und aufrechterhalten? Müssen die Darsteller:innen anders sprechen, anders agieren, wenn sie zu Hause am Küchentisch sitzen, um Aufmerksamkeit von den Zuschauer:innen zu bekommen? Und wie geht man damit um, wenn der Kanal abbricht?

COSMEA SPELLEKEN: Ja, man muss anders sprechen und auch anders reagieren, auch gegenüber den Spielpartnern. Ebenso wie man als Schauspieler anders spielen und reagieren muss, wenn man für einen Film vor der Kamera steht anstatt auf der Bühne. Das sind einfach andere Teile einer Farbpalette an dramaturgischen und künstlerischen Ausdrucksformen, die da bedient werden, wobei durch die Digitalität noch einmal neue Farben dazukommen. Die muss man nicht benutzen in seinem Gemälde, aber man kann. Kommunikation unterscheidet sich ja immer, je nachdem über welchen Kanal sie stattfindet. Die Unwägbarkeiten der Technik sind dabei natürlich immer da. Digitalformate sind noch sehr jung. Das klassische Theater hatte auch ein paar 1000 Jahre Zeit, mit Unwägbarkeiten umzugehen, zum Beispiel mit dem Problem, dass irgendwann, wenn es dunkel wird, das Licht weg ist.

BARBARA ENGELHARDT: Zugleich macht die Fragilität sichtbar, dass es sich um ein Liveereignis handelt, dass es Einflüsse von außen gibt, die die Aufführung beeinflussen oder verändern.

Ein Projekt, das ebenfalls neue Formen der Präsenz mithilfe technischer Verbindungen auslotet, ist Deutschland 2 von Rimini Protokoll aus dem Jahr 2002. Was war die Idee hinter dem Projekt?

DANIEL WETZEL: Wir haben damals Leute eingeladen, eine vollständige Bundestagssitzung im ehemaligen Bonner Plenarsaal nachzuspielen, die zeitgleich in Berlin stattfand. 660 Personen sollten jeweils eine Abgeordnete oder einen Abgeordneten vertreten. Die Nutzung des Plenarsaals in Bonn wurde uns jedoch durch den Bundestagspräsidenten verboten, mit der Begründung, das Nachspielen der Debatte würde die Würde des Hauses gefährden. Das Missverständnis, dass es ja nicht ums Nachspielen, sondern ums Mitsprechen ging – wie Simultandolmetscher, nur dass die Sprache nicht gewechselt wird –, ließ sich leider nicht auflösen. Stattdessen haben wir das Projekt dann in der Theaterhalle Bonn-Beul umgesetzt. Die Stellvertreter:innen bekamen einen Kopfhörer, auf dem sie die Stimme ihrer/ihrer Abgeordneten hörten, und mussten versuchen, die Rede eins zu eins mitzusprechen – was für Laien nur für wenige Minuten möglich ist, dann lässt die Konzentration nach. Wir haben versucht, die gesamte dreizehnstündige Debatte wiederzugeben und gefiltert durch das Mitsprechen der Wähler:innen zu verstehen. Auf diese Weise wurde eine Form von Präsenz oder Kopräsenz geschaffen, die über Telefonleitungen funktioniert und heute in ähnlicher Weise natürlich auch über das Internet geschaffen werden kann. Es gibt *Deutschland 2* auch als Radiostück, in dem man das anhören kann.

Um dem Publikum diese neuen Wahrnehmungsweisen und Erfahrungen zu ermöglichen, braucht es auf der einen Seite künstlerische Arbeiten, die das ästhetisch anlegen. Es braucht auf der anderen Seite aber auch Theater, die diese Arbeiten zeigen. Barbara Engelhardt, inwieweit suchen Sie in Ihrer Programmplanung gezielt nach Produktionen, in denen die Überschreitung gängiger Rezeptionsweisen erprobt wird?

BARBARA ENGELHARDT: Wenn wir das auf der ästhetischen Ebene betrachten, gibt es natürlich den Wunsch, die Rolle des Zuschauers und der Zuschauerin zu hinterfragen. Darüber hinaus muss man aber auch versuchen, die verschiedenen Ebenen von Präsenz durchzudeklinieren. Dabei kann man auf Intertextualität, Intermedialität und Digitalität eingehen, aber natürlich auch, inwiefern mithilfe von Erfahrungen und Wahrnehmungen im Theater so etwas wie ein kultureller Pluralismus real werden kann, als Erfahrung und Erfahrungswert für die Zuschauer:innen. Der wird jedoch

erst dann greifbar, wenn eine Begegnung stattfindet, entweder in der Interaktion mit dem Bühnengeschehen oder untereinander, innerhalb des Publikums.

Wir haben es uns im Maillon zur Aufgabe gemacht, in unserem Programm nicht nur auf eine Reihe von Gastspielen zu setzen, sondern auch Formate zu produzieren oder zu koproduzieren, die die Rolle des Publikums von vornherein anders denken. Das hat nicht unbedingt etwas mit partizipativem Theater in dem Sinne zu tun, dass man aufgefordert wird, mal zwischendurch eine aktive Rolle zu übernehmen, sondern dass es ohne eine aktive Haltung des Zuschauens und Mitdenkens nicht geht.

Diese Formen sind insofern wichtig, als sie das Publikum in Situationen bringen, in denen es sich nicht nur geistig, sondern auch physisch und sinnlich erfahrbar mit Themenkomplexen auseinandersetzt.

Letztlich geht es vermutlich darum, diese beiden Erfahrungsebenen, die geistig-intellektuelle und die körperlich-sinnliche, zu verbinden. Das gelingt jedoch nur, wenn ein Stück einem gewissen Anspruch genügt, wenn es ein bestimmtes Maß an Komplexität erreicht. Inwieweit versuchen Sie, Cosmea Spelleken, das in Ihren Arbeiten zu erreichen?

COSMEA SPELLEKEN: Ich gehe da nicht theoretisch ran, sondern über die emotionale Ebene. Was mich an Theater oder auch am Film interessiert, ist die Möglichkeit, Geschichten zu erzählen. Das kann ich besonders gut über Figuren. Ich denke, wenn die Figuren komplex sind, dann ist es auch das Stück.

Wichtig ist mir, dass ich Menschen berühre und dass sie etwas mitnehmen aus dem Abend; dass die Aufführung auf einer emotionalen Ebene nachwirkt. Das hat für mich auch mit Katharsis zu tun. Ich frage mich dann: Hat das mit den anderen 200 Leuten, die mit mir im Raum saßen, auch etwas gemacht? – zwei Tage danach, sechs Wochen danach. Das ist auch eine Form von Präsenz, wenn man sich immer wieder daran erinnert. Es soll die Zuschauer in irgendeiner Weise berühren. Das kann Spaß sein, das kann Rührung sein, es kann aber auch Wut sein.

BARBARA ENGELHARDT: Aus der Perspektive der Spielplangestaltung geht es auch darum, Differenzenerfahrungen möglich zu machen. Das Publikum in die Lage zu versetzen, dass es das Ähnliche nicht mit dem Gemeinsamen verwechselt – sowohl im kulturellen, zeitlichen als auch biografischen Sinne. Der französische Philosoph François Jullien hat das als „Abstände“ bezeichnet, als „l'écart entre les personnes“. Es geht nicht darum, eine

Deckungsgleichheit, einen Konsens zu schaffen, sondern darum, kulturelle Zwischenräume auszuloten. Darin liegt die Komplexität einer Theatererfahrung, wenn wir von Kopräsenzen jenseits von Leiblichkeit sprechen.

Differenzerfahrungen ergeben sich auch bei der Übertragung von Stücken in andere kulturelle und soziale Kontexte. Die Arbeit 100 % Stadt von Rimini Protokoll, die weltweit gespielt wurde, ist ein gutes Beispiel dafür. Auf der Bühne stehen 100 Menschen, die nach fünf Kriterien ausgewählt wurden und einer repräsentativen Stichprobe der Bevölkerung der jeweiligen Stadt, in der die Inszenierung realisiert wird, entsprechen. Wie geschieht die Anpassung des Stücks an die sozialen und kulturellen Kontexte und Diskurse des jeweiligen Aufführungsortes?

DANIEL WETZEL: Für das Stück sind wir immer für zwei, drei Wochen vor Ort in der jeweiligen Stadt. 2021 waren wir zum Beispiel in Hongkong. Die Aufführung fand dort in einer Woche statt, in der Amnesty International ihre Büros in der Stadt aufgrund des harten Vorgehens der chinesischen Behörden schließen musste. Es war eine Zeit, in der gerade noch die Möglichkeit bestand, die Illusion einer redefreien Öffentlichkeit im Theater herzustellen, und es fühlte sich wie ein Abschied an. Es war klar, dass das in zwei Wochen schon nicht mehr gehen würde. Es war bereits gefährlich, seine Meinung zu äußern, gewählte Bezirksabgeordnete waren bereits verhaftet worden wegen ihrer politischen Programme.

Das Stück funktioniert an verschiedenen Orten, da es nicht an eine Theatertruppe gebunden ist, sondern eine Spielanordnung darstellt, die an den Aufführungsort angepasst wird. Wichtig ist, dass sich das Stück auf den Ort einlässt, an dem es stattfindet und auf die Meinungen, Gefühle und Erfahrungen der Leute, die daran teilnehmen. Es sind immer ungefähr 100 Fragen, die im Stück gestellt werden. Davon werden immer etwa 60 Fragen für die jeweilige Stadt umformuliert oder angepasst.

Solche partizipativen Formate, die sich mit den konkreten Begebenheiten und gesellschaftlichen Strukturen der jeweiligen Stadt auseinandersetzen, sprechen womöglich auch andere Publikumsgruppen an als ein klassisches Bühnenstück. Wie schätzen Sie, Barbara Engelhardt, als Theaterleiterin die Möglichkeiten ein, über alternative Darstellungs- und Interaktionsformen neue Publikumsgruppen zu gewinnen?

BARBARA ENGELHARDT: Aus institutioneller Sicht ist es auf jeden Fall unser Ziel, das Publikum anders zu durchmischen, andere Präsenzen zu schaffen

und dabei auch darauf aufmerksam zu machen, welche Absenzen es gibt, also wer nicht im Theatersaal sitzt, welche gesellschaftlichen Gruppen fehlen. Dabei geht es vor allem um kulturelle Hintergründe. Wir wollen Menschen nicht nur zu bestimmten Fragestellungen, zu bestimmten Themenkomplexen ins Theater holen, die eine intellektuelle oder diskursive Bereitschaft voraussetzen. Die Frage ist, wie kann ein Theater Gastfreundschaft so leben und so anbieten, dass es wirklich zu einem Begegnungsort wird. Wir versuchen das zu erreichen, indem wir uns öffnen und sagen: Wir sind gesprächsbereit. Wir verstehen Theater als ein Haus, in dem Begegnungen stattfinden können.

DANIEL WETZEL: Klar geht es immer auch darum, zu versuchen Leute außerhalb unserer Theater- oder Kunstbubble zu erreichen, aber beim Versuch, das zu machen, kommt man relativ schnell an Grenzen. Denn man muss sich dabei bewusst machen, dass immer in dem Maße, in dem man Präsenz organisiert, dies im Gegensatz zur Absenz von vielem – von den meisten Menschen oder dem Meisten, was passiert – geschieht. Die digitalen Räume, von denen die Rede war, sind ebenso Bubbles, die durch Algorithmen organisiert werden, die wiederum individuell angepasst sind. Es geht darum, uns dort präsent zu halten, weil immer wenn du klickst, erzeugst du einen Wert. Theater als alte Wahrnehmungserforschungskiste ist da recht rührend im Vergleich zu dem, was auf unseren Smartphones abgeht, in der Wahrnehmung unserer Präsenz und unserer diffusen Klickerei.

Immer wenn ich mit jemandem zoomte, auf irgendeinem anderen Kontinent, und ich merke, dort ist alles anders, dann geht es auch um die Frage, wie kriegen wir diese Präsenz hin, bei der wir nicht nur in unserer Bubble denken. Das ist eine Überlebensfrage für uns auf diesem Planeten: Dass wir die Absenz von ganz anderen Fragen und ganz anderen Realitäten irgendwie versuchen müssen mitzudenken bei dem, was wir tun. Im europäischen oder deutschen Theatersystem kann man sich da gemütlich durchwurschteln. Aber es passieren Dinge auf unserem Planeten, bei denen wir global weiterkommen müssen. Theater ist dafür kein Mittel, aber wir sind in einem Wahrnehmungsapparat von Gegenwart und da versuchen wir, auch die Absenz in die Präsenz zu bekommen. Ich glaube, wenn sich Menschen in einem Raum physisch treffen, dann haben die irgendwie doch ein mehr an Präsenz, als wenn man sich nur im digitalen Raum trifft. Vielleicht verändert sich das aber auch gerade erst und jüngere Generationen haben schon vielmehr die Fähigkeit eine digitale Stimmung zu empfinden. Ich denke aber, dass wir nur weiterkommen, wenn wir von dieser digitalen

Verknüpfung immer wieder runterkommen auf das Wissen um die konkrete Welt, um die konkreten Verhältnisse hier und global. Wir erleben oft, wie sich Beteiligte selbst von ihren Vorurteilen gegenüber anderen distanzieren, einfach, nachdem sie ein wenig Zeit mit ihnen geteilt haben, gemeinsam geprobt und vor einem Publikum gespielt haben.

Neue Formen der Begegnung und Betrachtung können auch entstehen, indem man aus den Theaterhäusern rausgeht und Projekte an öffentlichen bzw. halböffentlichen Orten realisiert. Markt der Märkte (2003) oder Hauptversammlung (2009) von Rimini Protokoll sind Beispiele dafür.

DANIEL WETZEL: Bei *Markt der Märkte* standen die Zuschauer:innen auf dem Balkon eines Kinos und haben auf den Bonner Wochenmarkt geschaut. Gegenstand des Stücks war die Gleichzeitigkeit von Ereignissen auf einem für Besucher:innen unüberschaubaren Platz – aus der Vogelperspektive betrachtet, von einem breiten Balkon herab. Wenn man immer wieder auf den gleichen Markt schaut, dann stechen irgendwann bestimmte Charaktere heraus. Vieles ist arbiträr, aber vieles wiederholt sich auch auf dieser Bühne, diesem kleinen Schauplatz.

In *Hauptversammlung* (2009) haben wir Theaterbesucher:innen in die Hauptversammlung der Daimler AG eingeladen und sie das Geschehen als Theaterstück rezipieren lassen. Das lässt sich ebenso bei Gericht, bei Beerdigungen oder im Parlament realisieren; immer dort, wo eine Bühne ist und sich ein Teil der Polis versammelt. Bei der Hauptversammlung ist das Besondere, dass man nur als Mitbesitzer:in dabei sein darf, nach der Rede des Vorstandsvorsitzenden soll die Presse gehen. Unsere Zuschauer:innen, unter 8000 ‚normalen Aktionär:innen‘ verteilt, hatten also alle temporär Daimler-Aktien und probierten diese Rolle, diese Perspektive für einen langen Tag aus, in einer Polis der Kapitel-Eigner:innen, in einer Versammlung, die Demokratie spielt, nur dass dort eben das Gegenteil gilt von „one person, one vote“.

Mit dem Begriff der Polis ist auch eine Funktion des Theaters angesprochen, die seit der griechischen Antike besteht: das Theater als Raum gesellschaftlicher Verhandlung und Selbstvergewisserung, in dem Menschen aufeinandertreffen und miteinander interagieren. Welche Bedeutung kommt in dieser Hinsicht dem digitalen Raum zu. Wie lassen sich dort Begegnungen schaffen?

COSMEA SPELLEKEN: Für jüngere Generationen ist der digitale Raum ein wichtiger Begegnungsort. Die heute 15- oder 16-Jährigen sind komplett

digital aufgewachsen. Für die ist das Alltag, Normalität. Die sind jeden Tag mehrere Stunden auf Social Media unterwegs. Für die ist das eine sehr große Realität. Die Tendenz, diese Generation auszuschließen, sehe ich beim Theater schon, teils auch eine Ablehnung. Ich sehe darin eine Gefahr.

Wir hatten viele Publikumsgespräche zu den Onlinestücken, die wir in den letzten Jahren gemacht haben. Wir saßen oft vor jungen Leuten, die gesagt haben, ich habe das erste Mal das Gefühl, dass für uns Theater gemacht wurde, weil mit dem ganzen Zeug auf der Bühne kann ich einfach nichts anfangen. Das mag auch andere Gründe haben, aber ich habe schon das Gefühl, dass Digitalität auf jeden Fall Verbindung zu Leuten schaffen kann, die sonst vielleicht nicht ins Theater kommen würden.

Natürlich ist es ein Bubbledenken und im Internet sind wir auch ganz stark in Bubbles. Aber im Internet kann man diese Bubbles auch sehr gut shiften und sehr gut sehen, weil die meisten Menschen, zumindest in unserem Kulturkontext, dort unterwegs sind. Wir alle machen ständig unser Smartphone, unseren Laptop etc. auf und das ist eine sehr reale Welt, finde ich. Wenn ich mich im Internet in jemanden verliebe und dann irgendwann rausfinde, die Person ist vergeben, habe ich da ein sehr reales Gefühl zu.

BARBARA ENGELHARDT: Das Wichtigste ist, dass die verschiedenen Generationen in irgendeiner Form interagieren, dass sie im Theater aufeinandertreffen. Daher vermeiden wir oft, für junges Publikum reine Schulvorstellungen anzusetzen. Stattdessen geht es uns darum, dass Kultur in den Alltag hineinwachsen kann bei allen und nicht eine schulische oder wie auch immer rein generationsspezifische Veranstaltung ist. Die Digitalität kann dabei natürlich zu einer Rezeptionsakzeptanz bei jüngeren Menschen führen. Allerdings muss man sie auch dafür vorab interessieren können. Wenn ich ein Theaterstück ansetze, dann muss ich versuchen, über die institutionelle Kommunikation an diese Generation, die vielleicht nicht von sich aus ins Theater gehen würde, heranzutreten und sie aufmerksam machen auf Formate, die eventuell größeres Interesse erzeugen als ein klassisches Literaturstück.

Letztlich funktioniert es nur in der Verschraubung von inhaltlichen und formalen Aspekten einer künstlerischen Arbeit und den Formen des Adressierens. Wie kann man eine Verbindung herstellen mit einem Publikum, das das Theater braucht? Es geht um eine emotionale Wirkung, die auf unterschiedliche Weisen erzielt werden kann. Wenn es möglich ist, das bei einer jungen Generation über digitale Mischformen tatsächlich auszulö-

sen, umso besser. Aber es ist natürlich nicht im Ausschlussverfahren im Vergleich zu etwas konventionelleren, analogen Formaten zu denken.

COSMEA SPELLEKEN: In der Debatte um Kopräsenz beobachte ich oft, dass wirkliche Emotion und wirkliches Zusammenkommen dann doch im letzten Schluss nur analog passieren können. Da würde ich jedoch sehr vehement widersprechen, weil für viele Leute digitales Zusammenkommen sehr real ist und da eine größere Präsenz als bei einem analogen Zusammenkommen entstehen kann, bei dem man zwischendurch auch mal abgelenkt sein kann.