

World-Building

Förderung von künstlerischen Produktionsformen unter veränderten Vorzeichen

Kai van Eikels, Laura Pföhler, Christoph Wirth

Ob online, hybrid oder draußen – die Freie Szene ermittelt in der Covid-Krise neu, was live heißt. Mit der Liveness wird Zusammenleben selbst zum Anliegen einer Forschung, die Künstler*innen und Publikum gemeinsam betreiben. Für Förderinstrumente gilt es künftig, nicht nur Einzelprojekte, sondern kollektive Prozesse zu unterstützen.

Prof. Dr. Kai van Eikels, Laura Pföhler, Christoph Wirth, Ruhr Universität Bochum

1 Einleitung: *Good practices* – was sie sind und für wen sie von Interesse sind

Diese Studie untersucht, mittels welcher Formen des künstlerischen Arbeitens die Freie Szene auf die Herausforderungen durch die Krise 2020 und 2021 reagiert hat. Dabei ging es uns zunächst um die Schwierigkeiten, die Künstler*innen aus verschiedenen Bereichen der Live Arts damit hatten, ihre Arbeit in einer stark veränderten Situation fortzuführen: Wie konzipiert, entwickelt, probt und zeigt man Theater, Tanz, Performance, experimentellen Zirkus und performative Formate beispielsweise in der sozialen Arbeit, wenn Versammlungen in einem Raum unmöglich sind oder nur unter äußerst erschweren und stets ungewissen Bedingungen stattfinden können? Seit Langem hat nichts die Live Arts so existenziell bedroht wie die COVID-19-Pandemie und die oft halbherzigen, dadurch in die Länge gezogenen Maßnahmen zu ihrer Eindämmung. Es gibt eine grundsätzliche Verunsicherung, ein erschüttertes Vertrauen, das mit praktischen Problemen zusammenhängt, sich aber nicht darauf beschränkt. Die Dramaturgin, Performerin und Forscherin Sibylle Peters sagt uns im September 2021, sie habe sich

als Künstlerin noch nicht davon erholt, dass Menschen füreinander so grundsätzlich zur Gefahr geworden sind, dass Solidarität und Isolation gekoppelt worden sind. Statt mit der früheren Sensibilität darauf zu schauen, was Menschen wie zusammenbringt und was sie sich voneinander wünschen könnten, sehe und fühle ich in

Menschenansammlungen jetzt Gefahr, Unverantwortlichkeit gegenüber Schwachen und Ausschluss. [...] Hier ist eine Beschädigung der Kunstform geschehen, für die niemand was kann – *human agency broken*. Und gerade in den aktuellen Versuchen einer Normalisierung wird das eher noch schlimmer.

Umso wichtiger erschien uns die Frage danach, was geholfen hat, aus dem brüchig Gewordenen etwas anderes zusammenzufügen. Denn so sehr die Zäsur schmerzt, scheint klar, dass es nicht wieder werden wird wie zuvor. Welche Praktiken haben sich in der Freien Szene entwickelt – individuell bei Gruppen oder einzelnen Künstler*innen und im Austausch miteinander –, um mit den Veränderungen zurechtzukommen, sie womöglich aktiv zu nutzen? Und was haben diese Praktiken mit der künstlerischen Arbeit in den Live Arts gemacht?

Besonders interessiert hat uns, wie sich die Veränderungen im Arbeitsprozess auch ästhetisch ausgewirkt haben. Eine Stärke der Freien Szene bestand immer schon in ihrer Experimentierlust, ihrer Offenheit für ästhetischen Wandel und ihrer Sensibilität für aktuelle soziale, politische, ökonomische, nicht zuletzt auch technologische Entwicklungen. Wir sind daher mit der Hypothese in die Studie gestartet, dass vieles von dem, was in den vergangenen beiden Jahren in der Freien Szene künstlerisch erarbeitet wurde, auf wesentliche Fragen der Live Arts bemerkenswerte neue Antworten gibt, gerade auch im Modus eines tastenden, die eigene Unsicherheit nicht überspielenden, sondern ins Offensive wendenden Erkundens: Was heißt *liveness* – was wird von wem als live erlebt, und welche Faktoren bestimmen dieses Erleben? Wie verwendet man verfügbare Apps und Tools, ohne dass deren Formatierungen die Gestaltungsfreiheit ersticken, und wie gelingt es, selber Software zu programmieren und das eigene Wissen um die Dynamik von Live-Interaktionen in die technologische Entwicklung einzubringen? In welches Verhältnis treten menschliche mit nicht-menschlichen Körpern bzw. mit Körperlichkeiten, die sich imaginär aus digitalen Avataren oder Bot-Chatbeiträgen bilden? Welches Verständnis von Dramaturgie entspricht Aufführungen, die online, hybrid oder mit Sicherheitsabstand zwischen den Anwesenden stattfinden – wie organisieren sich raumzeitliche Gefüge, Sinnzusammenhänge und Spannungsbögen im Umgang mit einer zerstreuten Aufmerksamkeit, wenn etwa parallel der Zoom-Chat mitläuft oder die physischen Umgebungen der Zuschauer*innen nicht im Unbeachteten verschwinden können? Inwiefern beeinflusst die Abhängigkeit von einer komplizierten, störungsanfälligen medialen Infrastruktur die Affinität der Live Arts zum Ereignishaften, Überraschenden, produktiv Verstörenden, die ihr ästhetisches Selbstverständnis lange geprägt hat? Und schließlich: Wie denken Live-Arts-Künstler*innen aktuell über die Flüchtigkeit und Dauerhaftigkeit ihrer Arbeit, wenn sie inmitten des Internets operieren, das zugleich gigantisches Archiv und *wasteland* ist? Welche Verfahren des Archivierens regen die neuen Produktionsweisen an, und was gibt heute Hinweise darauf, wie uns die Live Arts dieser Epoche zukünftig in Erinnerung bleiben werden?

Entlang dieser Fragen haben wir uns in einer breit angelegten Recherche auf die Suche nach *good practices* gemacht. Dieser Arbeitsbegriff betont gegenüber dem singulären künstlerischen Werk das Übertragbare, das mit anderen Teilbare an künstlerischer Ar-

beit – sozusagen deren *general intellect*.¹ Welche der mehr oder weniger improvisierend gefundenen Lösungen für Probleme im Umgang mit den veränderten Bedingungen sind so nachhaltig interessant, dass man sie auch nach einer hoffentlich gelingenden Überwindung der Pandemie weiterverfolgen könnte und sollte? Wo erscheinen aktuelle Neuansätze in den Live Arts zukunftsweisend in ihrer ästhetischen, sozialen und politischen Dimension? In diesem Sinne versammelt die vorliegende Studie Beispiele, die über das einzelne künstlerische Projekt hinaus Wege aufzeigen, wie sie auch für andere gangbar wären. Kriterium für die Auswahl war daher weniger die Brillanz einer Aufführung oder eines Konzepts, sondern das Potenzial der jeweiligen Arbeitsformen, Mittel und Formate, weitergehende Entdeckungsprozesse zu inspirieren.

Angesichts der Fülle von Produktionen und Entwicklungen, mit denen die Freie Szene auch während der COVID-19-Pandemie ihre Vitalität unter Beweis gestellt hat, muss unsere Auswahl notwendig beschränkt und subjektiv ausfallen. Wir haben uns dennoch bemüht, ein weites Spektrum abzudecken, das Live-Art-Angebote in der Kinder- und Jugendkultur ebenso wenig vernachlässigt wie künstlerische Aktivitäten abseits der Metropolen;² und wir haben gerade auch jüngeren, noch relativ unbekanntem Künstler*innen, die erst vor Kurzem ihr Studium abgeschlossen haben oder noch dabei sind, Beachtung geschenkt. Außerdem lag uns daran, der Diversität der derzeit in Deutschland arbeitenden Künstler*innen Ausdruck zu verleihen, die das Gesicht der Freien Szene prägt.³ Um nicht den irrtümlichen Eindruck des Repräsentativen oder Vollständigen zu erwecken, sprechen wir indes bewusst von *good practices*, nicht von *best practices*, und wir möchten ausdrücklich darauf hinweisen, dass die genannten und beschriebenen Arbeiten keinesfalls als Bestenliste zu verstehen sind.

Eine grundsätzliche Bemerkung gilt es zudem voranzustellen, um einem möglichen Missverständnis vorzubeugen: Zwar kommen wir, wo wir *good practices* ausfindig machen, zu dem Schluss, dass die pandemiebedingten Zumutungen auch etwas Positives bewirkt haben. Das soll jedoch weder die Probleme verharmlosen, denen die Künstler*innen durch das Wegbrechen herkömmlicher Produktions- und Aufführungsmöglichkeiten ausgesetzt sind, noch liebäugeln wir damit, das Krisenhafte künstlich zu verlängern. Während die neoliberale Rhetorik von der »Krise als Chance« eine angebliche Kreativität behauptet, die erst der Druck existenzieller Not aktiviere – und stets als Argument für die zynische Strategie dient, die existenzielle Not auf Dauer zu stellen –, läuft diese Studie gerade auf die entgegengesetzte Erkenntnis hinaus: Nicht die Notlage hat all diese *good practices* hervorgebracht, von denen wir im Folgenden berichten wollen, sondern dadurch, dass die Freie Szene durch zusätzliche Fördergelder finanziell aufgefangen werden konnte, war es den Künstler*innen überhaupt möglich, sich mit Neugier auf die veränderten Bedingungen einzulassen. Finanzielle Sicherheit

1 »General Intellect« ist ein Begriff, den der Philosoph Paolo Virno und andere Post-Operalisten von Karl Marx aufgegriffen haben. Gemeint ist ein offen zirkulierendes, allgemein zugängliches Wissen (vor allem im Sinne eines *knowing how*), das es Praktiken ermöglicht, miteinander lose, indirekte Beziehungen zu unterhalten und ohne Vereinheitlichung kollektiv zu agieren. S. Virno, Paolo (2001): *General Intellect*. URL: <https://generation-online.org/p/fpvirno10.htm> [17.01.2022].

2 Vgl. die Studie »Förderung der Freien Darstellenden Künste im sozialräumlichen Kontext« von Micha Kranixfeld und Marten Flegel.

3 Vgl. die Studie »Förderung von Diversität« von Özlem Canyürek.

– auf dem sehr moderaten Level, das bezüglich der Freien Szene in Betracht kommt – macht experimentierfreudig. So lautet ein Fazit unserer Untersuchungen.

Tatsächlich geben die Interviews, die wir als freie Gespräche ohne vereinheitlichten Ablauf mit Künstler*innen geführt haben, deren Arbeitsweisen uns bemerkenswert erschienen, Anlass, die Situation vor der Coronapandemie in einem kritischen Licht zu sehen. Wenn die Schließung der Produktions- und Aufführungshäuser derart verheerende Auswirkungen haben konnte, so liegt das daran, dass schon »normalerweise« die große Mehrheit der künstlerisch Tätigen in der Freien Szene unter höchst prekären Bedingungen, oft nahe am Existenzminimum arbeitet. Um finanziell zu überleben, müssen Künstler*innen und Kollektive in schnellem Takt neue Arbeiten produzieren, die sich dann unmittelbar in nationalen oder internationalen Gastspielserien zu amortisieren haben, während bereits das nächste Stück konzipiert, nach Koproduzenten gesucht und ein Antrag auf Förderung gestellt wird. Diese hastige und in jeder Hinsicht kräftezehrende Projektökonomie, die kaum Zeit zum Innehalten, zum Überdenken der eigenen ästhetischen Position und Ausprobieren alternativer Ansätze lässt, kollabiert, wie sich gezeigt hat, beim geringsten Aufschub: ein paar Monate Aussetzung der ohnedies mageren Honorare, und viele Künstler*innen wissen, ganz wörtlich, nicht mehr, wie sie die Miete bezahlen sollen.

Die #TakeThat-Programme des Fonds Darstellende Künste und andere Angebote von NEUSTART KULTUR konnten vielen – wenn auch keineswegs allen – die schlimmsten Ängste nehmen. Folgt man den Äußerungen der von uns Interviewten, lässt sich der positive Effekt der zusätzlichen Fördermittel, die zur Verfügung standen, kaum hoch genug einschätzen. Besonders die Option, künstlerische Arbeit als kreativen Forschungsprozess zu betreiben, ohne auf die termingerechte Ablieferung eines Produkts fixiert zu sein, wurde als wohltuend und befreiend erlebt. Und es ist, so unser Eindruck, wesentlich dieser prozessorientierten Förderung zu verdanken, dass die Krise für die Freie Szene tatsächlich zur Gelegenheit für ein Experimentieren werden konnte und anstelle von panischer Anpassung eine überlegt spielerische, ideenreiche, immer wieder auch analytisch-kritische Einlassung auf eine außerordentliche Situation für die Live Arts erfolgte.

Der Bericht über die Ergebnisse unserer Studie, den wir hier vorlegen, wendet sich an drei Gruppen von Adressat*innen: erstens an alle diejenigen, die in der Freien Szene aktiv sind – sei es künstlerisch gestaltend, sei es dramaturgisch begleitend, vermittelnd oder organisierend, verwaltend, ermöglichend (wobei ja diese Funktionen in der Freien Szene oft nicht fest zugeordnet sind, sondern von Personen in fließender, situativ bestimmter Arbeitsteilung oder auch konsequent im Team wahrgenommen werden). Wir hoffen, dass die innovativen Tendenzen, die wir mit den *good practices* vorstellen, möglichst vielen Beteiligten Anregungen geben können, um die eigene Arbeit zu reflektieren: ähnliche Interessen und gemeinsame Perspektiven wahrzunehmen, Variationen zu erdenken und zu erproben, Gegenvorschläge zu unterbreiten, in eine Auseinandersetzung einzutreten oder Potenzial für Zusammenarbeit zu erblicken – in jedem Fall aber informiert zu werden, was die anderen machen. Unser Wunsch ist es, mit der Veröffentlichung dieses Textes den Kollektivgeist der Freien Szene weiter zu stärken.

Die Studie möchte, zweitens, diejenigen, die in Kultur- und Bildungspolitik Entscheidungen über die Finanzierung, die infrastrukturellen Voraussetzungen, die Pro-

duktions- und Wirkungsmöglichkeiten der Freien Szene treffen, unterrichten, welche Hinweise die Gegenwart des künstlerischen Arbeitens zu möglicher Zukunft gibt. Wir haben Produktionen und Prozesse ausgewählt, die uns die Richtung genereller Veränderungen anzudeuten scheinen: Veränderungen von ästhetischen Profilen, mehr noch dessen, was Ästhetik in den Live Arts überhaupt ausmacht (ein sozial-ökologisches Verständnis des Ästhetischen ist ein Leitmotiv unserer Studie); Veränderungen bezüglich der Kompetenzen, der Anforderungen an das Arbeitsumfeld, an Zusammenarbeit, an materielle und finanzielle Ressourcen (etwa beim zeitaufwendigen Entwickeln von interaktiver Software); Veränderungen der Strategien, um Menschen als Publikum, als Partizipierende, als Mit- oder Weiterproduzierende zu erreichen und zu engagieren (Verlagerung von der Intensität des Spektakels zu bewusst reduzierten Kommunikationsformen, die Lebendigkeit in der Imagination der Besucher*innen erlangen und deren Fantasie zur eigentlichen Szene der Aufführung werden lassen); und Veränderungen, die den Status von Live Arts in unserer Gesellschaft betreffen (Verschiebung vom kulturellen Ereignislieferanten hin zum Medium eines weltbildenden, demokratisch kollektiven Handelns). Ohne prophetische Seherkraft zu reklamieren, zeigt die Studie Wege auf, die Live Arts in den kommenden Jahren einschlagen oder auf denen sie weiter voranschreiten können. Ob und mit welchem Erfolg sie es tun, wird nicht zuletzt von der Unterstützung abhängen, die gute neue Ideen erfahren. Die hier vorgestellten *good practices* sind deshalb auch als Empfehlungen an eine wache kulturpolitische Aufmerksamkeit gedacht.

Drittens adressieren wir mit unserer Studie diejenigen, die im Bereich der Live Arts die kuratorische Instanz bilden: die Intendant*innen und Dramaturg*innen der Spielstätten, die Künstler*innen der Freien Szene Aufführungsmöglichkeiten bieten, mit ihnen zusammen produzieren und Förderanträge stellen, sowie der Festivals, die nationale und internationale Produktionen miteinander verflechten. Obgleich auch einige prominentere Namen auftauchen, haben wir darauf geachtet, die etablierten Aufmerksamkeitshierarchien mit unserer Auswahl zu konterkarieren. Der Akzent auf *practices* verbindet sich mit dem Vorschlag, auch die Kriterien zur Bewertung künstlerischer Qualität angesichts der Erfahrungen mit der Krise zu überdenken: Wäre es nicht sinnvoll, anstelle einer Vorstellung von Originalität, die aus dem 19. Jahrhundert überkommen ist, in unsere Zeit offenkundig schlecht passt und doch nach wie vor Künstler*innen dazu zwingt, um die Gunst einiger Programmierer*innen zu konkurrieren, ein kollektives künstlerisches Arbeiten zu befördern? Wobei kollektiv nicht die kleine Gruppe meint, die am Aufmerksamkeits- und Anerkennungsmarkt ähnlich wie eine Einzelperson agiert, sondern Felder eines aufeinander bezogenen, fester oder loser kooperativen künstlerischen Erforschens und Verhandels von Welt.

Wir stellen in unserer Studie fest, dass es unter den Künstler*innen der Freien Szene ein mittlerweile strapaziertes Gefühl der Solidarität gibt. Die Coronakrise hat zwar auch den Sinn dafür geschärft, in einem Boot zu sitzen (das Weiterleiten von Informationen, gegenseitige Hilfe bei der Antragstellung und auch spontane Vermittlung von Verdienstmöglichkeiten gehörten zu den erfreulichen Erlebnissen, von denen Befragte berichten). Die Strukturen, nicht zuletzt die Förderstrukturen, tragen dieser Solidarität jedoch zu wenig Rechnung. Der Wettbewerb um knappe Ressourcen erzeugt ein Gegeneinander, das die Motive des Miteinanders – die Überschneidungen der Interessen in der Ausein-

andersetzung mit der Wirklichkeit, die Affinitäten ästhetischer Haltungen und künstlerischer Verfahren, die Sympathie und persönliche Neugier, die Lust am gemeinsamen Ausprobieren – allzu oft ins Sekundäre drängt. Im letzten Kapitel haben wir daher einige grundsätzliche Schlussfolgerungen aus den Befunden gezogen und konkrete Vorschläge formuliert, wie Kulturpolitik, Förderung und kuratorische Praxis die zukunfts-trächtigen Veränderungen, die sich aktuell abzeichnen, besser zu unterstützen vermögen. Im besten Fall bringt die Krise nicht nur für die Künstler*innen, sondern auch für die Leiter*innen der kulturellen und kulturpolitischen Institutionen eine Option zu Innehalten, Reflexion und Neuorientierung. Die große Chance, die diese Krise eröffnet, ist ein entschiedener Schritt weg von der Projektökonomie und ihrem Wettbewerb einzelner Leistungen, hin zu einem klug finanzierten kollektiven künstlerischen Arbeiten. Das sollte hinreichend Raum für individuelle Zugänge, für Eigensinnigkeit und Exzentrik lassen, aber auch anerkennen, dass künstlerisches Handeln nicht von isolierten Subjekten ausgeht, sondern in Beziehungsgefügen stattfindet – und dass es für die Zukunft darauf ankommt, diese Gefüge tatsächlich so solidarisch und *sympoietisch*⁴ zu gestalten, wie sie es heute schon sein könnten.

2 Online- und Hybridformate in den Live Arts: Was tun mit der Technik?

Bei einem Treffen des Netzwerks E.A.T. (Experiments in Arts and Technology), das der Ingenieur Billy Klüver und der Pop-Art-Künstler Robert Rauschenberg 1966 in Murray Hill veranstalteten, liest sich die Liste der Teilnehmer*innen wie das *who is who* der zeitgenössischen Live-Arts-Avantgarde in den USA: Yvonne Rainer, Lucinda Childs, Deborah Hay, Steve Paxton, Merce Cunningham und John Cage. Aus damaliger Sicht schien es naheliegend, Softwareentwicklung mit Tanz und Musik zusammenzubringen. In Choreografie und Komposition war man von Notationen, die Festlegungen aufzeichneten, zu *scores* übergegangen, die der Performance Informationen zur Verfügung stellten, ihr aber reichlich eigene Dynamik ließen. Solche *scores* formalisierten Beziehungen zwischen den Performer*innen, ohne detailliert Handlungen vorzuschreiben, oder sie formulierten zu performende Sequenzen, die das Ensemble in spontan ausgehandelter Verteilung und Kombination realisierte. Ähnlich der Informatik betrachteten die Künstler*innen menschliches Handeln als etwas, das sich bis zu einem gewissen Grad codieren, in wiederholbare, auf unterschiedliche Akteure und Kontexte zu verteilende Relationen übersetzen ließ. Mithilfe dieses Codes konnten sodann für unterschiedliche Situationen passende Abläufe zusammengesetzt werden, wobei sowohl das Schreiben von Programmen als auch das Erarbeiten von Tanz- oder Musikperformances davon ausgingen, dass der Wechsel zwischen den Situationen stets so unvorhersehbar sein würde wie das Leben. Anstatt die dynamische Lebenswirklichkeit zu beherrschen, ihr *eine* ausgedachte Form aufzuzwingen, produzierte man eine Vielzahl von formelhaften *if/then*-Gefügen und gab es in die Verantwortung der lebenden Körper, daraus

4 »Sympoiesis« – das gemeinsame Sich-Hervorbringen von Systemen – ist ein Begriff von Beth Dempster, den Donna Haraway aufgreift. Vgl. Haraway, Donna (2018): Unruhig Bleiben. Verwandtschaft im Chthuluzän. Frankfurt a.M.

auszuwählen und sie zu verknüpfen. Diese Befreiung der Performance aus dem »Geschrieben-Werden« zu einem »Werden-mittels-Scripten« war die Geburt jener *liveness*, die der Begriff Live Arts bis heute aufruft.

Zu Beginn der 2020er Jahre tun Künstler*innen sich mit Informatiker*innen zusammen, um an Programmen zu arbeiten, die bei online stattfindenden oder hybriden Live-Aufführungen zum Einsatz kommen. Angestoßen durch die pandemiebedingte Unterbrechung der Aufführungsroutinen, scheint die Geschichte an die einstige Begegnung anzuknüpfen. Zwar war der Kontakt zwischen Live Arts und Informatik nie vollends abgerissen. Es gab stets technophile Künstler*innen, die mehr taten, als ihre Bühnenszenierungen mit digital generiertem Content bloß aufzumotzen, und sich für die Möglichkeiten einer das Digitale einschließenden Ästhetik interessierten. Doch zum einen zog eine stärker in den bildenden Künsten verankerte Medienkunst dieses Interesse auf sich und verhinderte durch Spezialisierung, dass die Schnittstelle zwischen Programmierung und Live-Geschehen zu einem allgemeinen Anliegen zeitgenössischer Kultur wurde. Zum anderen fühlten die zur *liveness* befreiten performativen Künste sich ihrer Freiheit immer sicherer, hielten sie immer mehr für eine autonome Errungenschaft oder vergaßen gar ihren modernen Ursprung und wollten glauben, es handle sich um die Fortführung jener Improvisationen, die man schon in der Commedia dell'arte oder in der Barockmusik betrieben hatte. Insofern gilt, dass heute, da die Live Arts das Verwenden von Programmen und das Programmieren zu ihrem Anliegen machen, auch die Erörterung von *liveness* erneut beginnt: Was heißt *live*? Wovon grenzt es sich ab? Und welche Behauptungen – künstlerischer Positionen oder eines Wertes von Kunst – leiten sich aus diesen Grenzziehungen ab?

Für viele Künstler*innen stellt sich die Frage nach ihrer Beziehung zu jenem Komplex von Technologien, die online-basierte oder -vermittelte Arbeit möglich machen, als Frage nach *access*, nach Zugang zu etwas, das sich ohne ihr Zutun bereits seit geraumer Zeit entwickelt, sich unabhängig vom Kunstbetrieb institutionalisiert hat und in dem sie nun unter vielen anderen Agierenden unterwegs sind. Praktische Probleme beim Erlangen von Kompetenzen verknüpfen sich mit der Ermittlung eines geeigneten Selbstverständnisses bzw. Rollenprofils. »Allerdings hat das auch bedeutet, dass man so komische Formen finden muss, die man noch nicht wirklich auf dem Schirm hat, weil der Kontext Theater gefehlt hat«, pointiert Arne Salasse von der Gruppe *ScriptedReality* Problem und Potenzial dieser Phase.

Dabei gerät die künstlerische Arbeit ins Spannungsfeld unterschiedlicher Haltungen zu etwas, das Bezeichnungen wie »das Netz« oder »Online-Kultur« oder »das Digitale« immer nur aspekthaft erfassen. Denn es handelt sich sowohl um globale, nationale und regionale Hardware-Infrastruktur als auch um eine mehrschichtige Architektur aus Software, von der die Apps, die unsere Nutzungserfahrungen prägen, nur die oberste Schicht bilden. Und so wie die Infrastruktur sich nicht allein gemäß den Prinzipien eines technischen Fortschritts wandelt, sondern in Abhängigkeit von komplexen, oft verfahrenen, mitunter desaströsen ökonomischen und politischen Prozessen, so verändert Software ihren Programmcode in Wechselwirkung mit ihrem Gebrauch – und dies wiederum meist nicht im Modus eines harmonischen Dialogs zwischen Produktionsfirmen und User*innen, sondern durch Kämpfe, zu deren Manövern Hacks, Einbrüche,

Entwendungen und subversiv-virale Einspeisungen ebenso gehören wie kommerzielle Wiederaneignung und Ausbeutung kollektiver Kreativität.

Begriffe wie Digitaltheater oder Netztheater taugen schon deshalb mehr schlecht als recht, um die gegenwärtige Praxis in den Live Arts zu beschreiben, weil noch ein Enthusiasmus des Neuen in ihnen klingt, der aus der aktuellen Lage heraus besonders veraltet erscheint. Die Beziehung vieler Künstler*innen zu dem, was nun – schwer absehbar: für eine Weile oder für länger, krisenbezogen oder über die Krise hinaus – ihr Betätigungsfeld ausmacht, beruht weder auf aktiver, freier Wahl, noch prägt allein freudige Affirmation die Einlassung. Das Internet ist tatsächlich *eher Milieu als Medium* für die Live Arts, und eben dieses Operieren aus einer gewissen Verlegenheit heraus macht die Entwicklungen interessant für eine Suche nach *good practices*. Das *good* der *good practices*, die wir ermitteln konnten, glimmt in einem anderen Ton als die leuchtenden Versprechungen, die populäre Mediendiskurse in den vergangenen Jahrzehnten immer wieder gemacht haben (die Realisierung des Utopischen im Virtuellen, die Auflösung der Differenz zwischen organischen Körpern und informationellen Gebilden im Cyberspace, die unbegrenzt inklusive Basisdemokratie des »Hypertextes« usw.). Zugleich hebt das Konkrete ihrer kritischen Intelligenz sie ab von einem dunklen kulturpessimistischen Rauhen, das die neuen Kommunikationstechnologien und -formate von Anfang an begleitete (der Realitätsverlust durch »Simulakren«, die Zersetzung des sozialen Selbst durch beliebig wählbare Avatar-Identitäten, die Schwächung des Gemeinsinns durch unverbindliche Online-Communities und deren Druck auf ihre Mitglieder, sich narzisstisch in Szene zu setzen usw.).

Wenn man die Geschichte internetbezogener Praktiken grob schematisch resümiert, dominierten in den 1990er Jahren, als noch eine vergleichsweise kleine Zahl von *early adopters* das Online-Geschehen bestimmten, die Vorstellungen von neuen, unerhörten Möglichkeiten das Handeln: Hacking konnte das Gefühl vermitteln, den Hebel des Archimedes in den Fingern zu halten, und ein gewitzter Techno-Anarchismus, der den großen Institutionen stets um den entscheidenden Schritt voraus schien, wählte sich stark genug, um es mit Militär und staatlichen Ordnungskräften ebenso aufzunehmen wie mit Konzernen. Die potenzielle Unendlichkeit eines Raums, in dem Zeichen zirkulierten, stimulierte Fantasien, in denen ein Messianismus der Bedeutung die physischen Körper erlöste. Und man sprach – in imaginärer Identifikation mit dem Weltgefüge – der Verknüpfung und Vernetzung selbst das Potenzial zu, das Wesen der Menschen zu ändern.

Die 2000er Jahre brachten dann einen Paradigmenwechsel, sowohl praktisch als auch diskursiv. »More is different«, lautete die Maxime. In dem Maße, wie mehr Leute Computer, Handys und andere Geräte mit Internetzugang benutzten, verschob sich auch der Akzent vom Möglichen zum Wirklichen. Visionen verpufften, dafür tauchten unerwartete Realeffekte auf. Clay Shirky schrieb in *Here Comes Everybody*: »Communication technologies don't become socially interesting until they become technologically boring.«⁵ Für eine Weile ging es weniger um die von technologischen Innovationen getriggerten Phantasmen als um die kreative Eigendynamik des Gebrauchs, weniger

5 Shirky, Clay (2008): *Here Comes Everybody. The Power of Organizing Without Organizations*. London u.a. 105.

um Zirkel von avancierten Eingeweihten als um verbreitete Praktiken und darum, was aus ihnen hervorgeht, wenn viele sie jeweils ein bisschen variieren. Konzepte wie »Emergenz«, »hive mind«, »Schwarmdynamik« belebten die *grassroots*-Politik und lösten auch in der Kunst eine Welle partizipatorischer Ansätze aus.⁶

Angesichts dieser Impulse zur Selbstorganisation konnte man sich dem Eindruck hingeben, dass das Internet tatsächlich den User*innen gehöre. Kritische Stimmen warnten indes, die Plattformen, die das kommunikative Geschehen hosteten, seien kommerziell betriebene Privatdomains, kein *public space*. Und allmählich wurde sichtbar, wie einige wenige Provider die Vielzahl usergenerierter Foren und Blogs schluckten oder verdrängten. Das »soziale Netzwerk« avancierte zum beherrschenden Metaformat und überführte einen Dschungel globaler Kollektivitäten in weltumspannende Monokultur. Die Suchmaschine zeigte immer hemmungsloser Ambitionen zum Regierungsapparat. Der soziale Sommer des Online-Zusammenlebens endete in ernüchternden Enthüllungsschüben, die seither nicht abreißen. Edward Snowden deckte mit den Spionagepraktiken der NSA zugleich auf, in welchem Ausmaß Hardware- und Software-Infrastruktur manipulierbar war – und wie der privilegierte Zugriff darauf die alten Kräfte begünstigte: die durch Militär, Polizei und Geheimdienste mitgeformte staatliche Souveränität in ihrer opaken Verbindung zur *corporate world* und deren Lobbyorganisationen.

So dominierten in den populären Debatten zum Internet zuletzt unbehagliche Themen: der kaum mehr kontrollierbare Einfluss von Google und Facebook; das Abgreifen sensibler Daten zur Überwachung, für kommerzielle Zwecke, zur Manipulation der traditionellen politischen Öffentlichkeiten; die online stattfindende Radikalisierung von Menschen; die Koordination terroristischer Netzwerke und Vorbereitung von Anschlägen; die Normalisierung von Hetze, Hassrede und Gewaltaufrufen; das Verschwinden von Freiräumen zum nicht reglementierten Austausch zwischen User*innen durch »Säuberung« beispielsweise von tumblr nach den Standards einer bigotten Spießermoral, die dem Zynismus der Kapitalinteressen zupasskommt. Dabei passiert weiterhin Emanzipatives durch Online-Kommunikation. Der intersektionale Kampf gegen sexistische, rassistische und andere Diskriminierung wäre kaum so breitenwirksam zu führen gewesen ohne die Optionen, sich mittels Hashtags und online organisierter Kampagnen zu solidarisieren. Das Überdenken von Verhaltensmustern, wie *woke*-Ethik es anstößt, verändert unsere Welthaltung nicht zuletzt darin, hinsichtlich der Kriterien für akzeptables Verhalten zwischen Online- und Offline-Kommunikation keinen Unterschied mehr zu machen. *Money pools* via Instagram für besonders von Diskriminierung Betroffene bringen selbstorganisiert Umverteilungsprozesse in Gang.

In dieser von starken Ambivalenzen geprägten Stimmung verfolgt künstlerische Arbeit in den Live Arts kritisch-affirmative Strategien im Umgang mit Kommunikationstechnologie, mal bewusster, mal intuitiver. Interessen, Ansprüche und Haltungen sind dabei sehr unterschiedlich, und es ist wichtig, sie auch in der verknappten Darstellung dieser Studie nicht zu stark zu vereinheitlichen. Für manche Künstler*innen bieten die

6 Für eine neuere Revision vgl. Naveau, Manuela (2007): *Crowd and Art: Kunst und Partizipation im Internet*. Bielefeld.

softwarebestimmten Kontexte von Online-Kultur neue Herausforderungen, oder die gegenwärtige Situation bestärkt sie in einer Auseinandersetzung, die sie schon länger führen. Für andere bringt die Suche nach technologischem Know-how Enttäuschungen, und sie empfinden die Notwendigkeit, das eigene Wissen und Können im Dialog mit anderen Disziplinen zu behaupten. So berichtet Emese Bodolay vom Kollektiv *Anna Kpok* im Gespräch, Gruppenmitglieder hätten schon 2017 an einem Workshop zu Sensorik teilgenommen, seien aber zu der Einsicht gelangt, dass es nicht um ein bloß übernehmendes Lernen gehen könne, sondern eine Interdisziplinarität brauche, die davor schützt, überflüssig zu werden. Nicht alle Künstler*innen sehen es als sinnvoll an, sich im Programmieren auszubilden; einige der von uns Befragten baten explizit darum, bei der Förderung darauf zu achten, dass man von Künstler*innen nicht verlangt, auch noch selber zu programmieren, sondern Geld bereitstellt, um gute Programmierer*innen zu engagieren. Betont wird generell, wie wichtig »Übersetzungsvorgänge« sind und wie hilfreich Rechercheförderungen dafür sein können. »Bei den Projekten, wo wir gut digital gearbeitet haben, ging immer mindestens ein einwöchiger Workshop voraus«, so Bodolay.

Kritische Affirmation zeigt sich darin, wie sich künstlerische Arbeitsweisen Technik so aneignen, dass deren Gebrauch gegenüber den Setzungen des Produktdesigns eigene Freiheiten erschließt. Wer marktgängige Software wie Videokonferenz-Tools verwendet, übernimmt nicht nur ein oft ziemlich unflexibles Set von Funktionen, sondern auch eine Ästhetik, die das Erscheinen von Performer*innen und Besucher*innen füreinander in erheblichem Maße bestimmt. Die Aufteilung und Gestaltung des Screens impliziert einen Gesellschaftsentwurf, sie entspricht einer Vorstellung vom guten Zusammenkommen, von angemessener Verteilung der Aufmerksamkeit, vom gelingenden Miteinander. Bei Zoom etwa, das für Geschäftsmeetings entwickelt wurde, ist dies merklich an den Kriterien der Businesswelt orientiert: Entweder gilt alle Beachtung den aktuell Sprechenden, oder ein Gesamtblick auf die Teilnehmenden verspricht kontrolliertes Gesprächsmanagement. Wie schon das Präsentationsformat PowerPoint den Akzent auf Ordnung und Stabilität legte, um gerade Wege zu definierten Zielen zu propagieren, so bietet auch Zoom eine flache, glatte Architektur, ein verlässlich gerastertes Nebeneinander.

Der japanische Regisseur Toshiki Okada, der auch häufig in Deutschland arbeitet, reduziert in seinen *Eraser*-Stücken, die von Timothy Mortons *Ecology Without Nature* inspiriert sind, die Zoom-Situation auf das Starren: Die Zuschauer*innen bekommen private Räume zu sehen, in denen Schauspieler*innen sitzen, ohne zu sprechen oder gestikulieren, manchmal auch bloß eine Waschmaschine oder Kaffeekanne auf dem Herd.⁷ Die Choreografin Eisa Jocson macht in ihrer Performance *Manila Zoo* deutlich, dass die Zoom-Fenster auch sehr plausibel als Käfige funktionieren: Vier Performer*innen vollführen in bis zu sechs Fenstern Bewegungen, die zwischen Gymnastik und dem Verhal-

7 Vgl. dazu und zu anderen Beispielen aus Japan: Uchino, Tadashi (2021): Auftauchen mit einer Vision: Wie Künstler*innen in den letzten eineinhalb Jahren mit komplexen Online-Theaterformaten experimentiert haben. URL: https://nachtkritik.de/index.php?option=com_content&view=article&id=19851:theaterbrief-aus-japan-wie-kuenstler-innen-in-den-letzten-eineinhalb-jahren-mit-komplexen-online-theaterformaten-experimentiert-haben&catid=730&Itemid=99 [17.01.2022].

ten eingesperrter Tiere oszillieren.⁸ Auf Yogamatten gehen sie zuerst in den »Hund«, um dann durch rhythmisches Pulsieren des Rumpfes ein Hecheln zu suggerieren. Mit den »Vorderpfoten« tippeln sie in kleinen versetzten Seitwärtsschritten, deren schmaler Radius die Enge bewusst macht, abwechselnd nach links und rechts, kratzen sich mit einem Bein am andern, wippen, springen auf der Stelle usw. Was auf der einen Ebene ausschaut wie eine arg lässige Lockerungsübung von Leuten, die es mit dem Sport nicht allzu ernst nehmen, kommuniziert auf der anderen Ebene die neurotische Aktivität von Lebewesen ohne adäquaten Lebensraum. Die obligatorische Quarantäne bei Coronaverdacht erinnert in der Tat an eine Zoosituation, und *Manila Zoo* gelingt es mittels dieser Assoziation sehr eindrücklich, ein Stück über Menschen und Tiere zugleich zu sein. Dabei mobilisiert die Choreografie das Klaustrophobische des Zoom-Panoramas: Die Zimmereinrichtungen – Regale, Sofas, Tischchen, Blumenvasen, Kerzenhalter und Figuren – nehmen unter dem Blick, den die Arbeit provoziert, die Pseudonatürlichkeit jener bühnenbildartigen Ausstattungen an, die Gehege mittels sorgsam platzierter Steine, Bäumchen und Gräser als Habitat inszenieren, damit das Zoopublikum seine Freude daran haben kann.

Die Dynamik der Kommunikation auf Zoom vermag nie mehr zu bewirken als eine umgestellte Reihenfolge der Bildkacheln. Eintretende sind defaultmäßig stummgeschaltet, und auch bei mehreren aktivierten Mikrofonen sorgt eine Einstellung dafür, dass immer nur aus dem einen Zimmer, wo gerade eine Stimme erschallt, etwas in den allgemeinen Audiokanal durchdringt – was den beklemmenden Effekt erzeugt, in eine von lächelnden Gesichtern bebilderte Totenstille zu reden. Auch den eigenen Bildschirm zu »teilen« hat auf Zoom nichts von Austausch oder gar von jener Mit-Teilung, deren Selbstentäußerung und Preisgabe an die anderen für den Philosophen Jean-Luc Nancy die Dynamik einer Gemeinschaft ausmacht.⁹ Es integriert lediglich ein vorbereitetes Stück Präsentation nahtlos in den festen Rahmen des Konferenzgeschehens. Das Funktionsdesign zielt allein darauf ab, die vortragende Person kompetent rüberkommen zu lassen, weshalb die häufigen Pannen oder Verzögerungen beim Wechsel in den Sharing-Modus umso unangenehmer wirken.

Call In The Ghosts To Guide Us von Clay AD zeigt, wie eine queere Ästhetik des Screen-Sharings aussehen kann, die doch einen Raum der Mit-Teilung eröffnet. Schon vor Ausbreitung des Coronavirus in Europa, 2019, entstanden, wird diese Videoarbeit heute neu lesbar als Hinweis darauf, wie sich die Voreinstellungen bei Konferenz-Software von innen her destabilisieren lassen.¹⁰ Durch die Erfahrungen mit online vermittelten Live-Aufführungen seither erscheint *Call In The Ghosts To Guide Us* wie ein subversives Körperwerden des Screens, das sich der Flächenregulierung entzieht, indem es eine Tiefe und Plastizität des Bildschirms herausarbeitet: In einer nachlässig anmutenden,

8 Ausschnitte aus Jocson, Eisa (2020): *Manila Zoo* auf Vimeo. URL: <https://vimeo.com/425206680> [17.01.2022].

9 Vgl. u.a. Nancy, Jean-Luc (2014): *Die Mit-Teilung der Stimmen*. Berlin/Zürich.

10 Vgl. Clay AD (2020): *Call in the Ghosts to Guide us*. URL: <https://vitalcapacities.com/presents/05/video.html> [17.01.2022]. »*Call in the Ghosts to Guide Us* is a silent choreography to be screened during a dance party, in the club or at home«, heißt es auf Clay ADs Webseite. URL: <https://clayad.hotglue.me/?video> [17.01.2022].




aber raffinierten Choreografie öffnet Clay AD zahlreiche Fenster eines Apple-Rechners, vielfach teilweise überlappend, sodass sie einander verdecken. Gleich zu Beginn erleben die Betrachter*innen, wie der Cursor wandert, im Menü »Systemeinstellung« den »Desktop«-Reiter anklickt, eine neue Farbe für den Bildschirmhintergrund wählt, woraufhin der papierweiße, mit einer Zeichnung und einem Satz versehene Grund plötzlich in sattem Grün aufleuchtet. Drei Ordner mit den Namen »cheap and easy«, »lecken« und »our lady of divine allness« regen Spekulationen über ihren Inhalt an. Unversehens startet ein Video im Vollbildmodus und verwandelt das gleichmäßige Füllfarbengrün in eine knitterige olivgrüne Oberfläche, die sich bewegt. Das Bild springt um auf ein anderes Video, diesmal von einem Raum voller bunter Dinge (Kerzen, Stoffe, Lettern, Plastikfolien etc.), zwischen denen jemand mit nackten behaarten Beinen Platz nimmt. Das Vollbild zieht sich zwischendurch in eine kleinere QuickTime-Fensteransicht zurecht, die beiden Videos oszillieren. In einem weiteren Fenster werden drei Zeilen geschrieben: »FOREGROUNDING/FORPLAY/FOR WHAT« Im Kontrast zum Bewegungsgeschehen der beiden Videos, die am Rand weiterflackern, wirkt das Entstehen des Textes wie eine Art Echtzeitlyrik, sogar ein korrigierter Verschreiber gewinnt rhythmisches Profil. Auch inhaltlich geht es um Maskierungen, wenn die Person mit den behaarten Beinen mit breitem silbernem Tape ihre Brüste abklebt, unter den ausgezogenen Hotpants ein weiteres Höschchen entblößt und durch deren Stoff in theatralischer Überprägnanz ein Geschlecht reibt, das unermittelt bleibt.

Die Erwartung auf ein Zutagetreten des authentischen nackten Körpers hinter den Oberflächen enttäuscht *Call In The Ghost To Guide Us*. Die Arbeit betont vielmehr das Persönliche, Intime des eigenen Rechners. Damit unterbreitet sie den Live Arts einen bemerkenswerten Vorschlag, wie das Verhältnis zwischen Körper und Medium gestaltet werden kann: Statt ein anonymes, »neutrales« technisches Medium zu nutzen, um das Singuläre, unvergleichlich Besondere menschlicher Körper zu übermitteln, gibt es die Option, das Medium selbst dort ästhetisch erfahrbar zu machen, wo es vom Körper berührt, geprägt und personalisiert wurde. Eine Übung zur Mediensoziologie fordert die Teilnehmer*innen zu Beginn eines Seminars oder Workshops auf, das mitgebrachte Laptop oder Pad jeweils an die neben ihnen sitzende Person weiterzugeben und ihr für die Dauer einer Stunde zu überlassen. So geht allen – im Erschrecken darüber – auf, wie eng der Gebrauch das Gerät in die Intimsphäre hineinzieht. Clay ADs künstlerische Praxis des Screen-Sharings mobilisiert diese affektive Macht eines Teilens von Technik, die höchst mitteilsame Spuren unseres körperlichen Lebens in sich trägt.

Neben Zoom hat sich der Messengerdienst Telegram als App für Performances etabliert. Meist auf dem Smartphone verwendet, bietet Telegram einen flexiblen Mix von Text-, Audio- und Videonachrichten sowie ein populäres Repertoire von Stickern. Während Zoom eine asymmetrische Situation aus Präsentierenden und Zuschauer*innen etabliert, betont Telegram die Interaktion und eignet sich etwa für Game-Formate, die in den deutschen Live Arts u.a. durch die Gruppe *machina eX* eingeführt sind. Bestand das Besondere von *machina-eX*-Produktionen in der Vergangenheit darin, Computerspieldramaturgien in partizipative Performances zu übersetzen, kehren sie nun zurück aus den analogen Rauminstallationen an die Schnittstelle zum Digitalen – etwa mit *Lockdown*, einem Abenteuer, bei dem die Teilnehmenden in kleine Gruppen eingeteilt

werden und zusammen versuchen, eine Person namens Tess zu finden.¹¹ Dazu gilt es kleine Rätsel zu lösen, Anrufe zu tätigen, Orte auf Google Maps zu recherchieren etc. Der Bot, der die Teams von Teilnehmenden dabei unterstützt, sorgt für die interessante Verunsicherung, ob es sich bei den übrigen Partner*innen wirklich um Menschen handelt: Sind nicht eine*r oder gar alle von ihnen ebenfalls Bots?

In einem ähnlich spielfreudigen Spirit bedient sich das Theaterkollektiv *vorschlag:hammer* für die Telegram-Edition der Performance *Twin Speaks* des gesamten Kommunikationsspektrums, das die App zur Verfügung stellt, und erzählt mit einer Kombination von Live-Messages und vorproduzierten Videos den mysteriösen Mord in der Schweizer Kleinstadt Birsfelden.¹² In den Pausen zwischen den Episoden der an David Lynchs legendäre TV-Serie angelehnten Produktion bekamen die Teilnehmenden die Möglichkeit, über den Chat mit allen übrigen Personen, die sich die Geschichte parallel erzählen ließen, Informationen auszutauschen, Theorien bezüglich des Täters oder der Täterin aufzustellen, die der anderen weiterzuspinnen und gemeinsam über mögliche Fortsetzungen nachzudenken.



Die Performance  -  zeigt hingegen, dass man die App auch auf eindruckliche Weise »gegen den Strich« nutzen und statt nett-unterhaltsamer Games bewusst nervige, aufdringliche Formen asymmetrischer Kommunikation darüber realisieren kann. Es handelt sich um eine Telegram-Version des Bühnenstücks  von Hannes Siebert aka Amanda Wader Unterwasser. Hier lösen sich ebenfalls Videos, Bilder, Sticker, Umfragen, Sprach-, Text- und Videonachrichten ab. Es dominieren aber die kreisrunden Videos mit Nahaufnahmen von Sieberts Kopf, die von Beginn an eine Intimität zwischen ihm und den Zuschauenden behaupten, und auch der lockere Sprech unterstellt einseitig Vertrautheit: »Is'n bisschen aufregend, wir probieren das einfach mal aus, wie das heute so läuft. Ich sitz hier schon in meiner kleinen, gemütlichen Kuschelecke, hab mir hier ne Lichterkette hingelegt, mir's gemütlich gemacht ...« Das »Bühnenbild«, sowohl für die Nachrichten als auch für die meisten der vorproduzierten Videos, besteht vor allem aus einem dreitürigen Kieferschrank mit Knopfgriffen. Er dient als Projektionsfläche für Songtexte und flackernde Flammen. Daneben erblickt man ein Bett und eine *Shaun of the Dead*-DVD im Regal.

Siebert deutet programmatisch den gängigen Spruch »kill them with kindness« zu »kill them with horniness« um. Durch eine Selbsthypersexualisierung bündelt er in seiner Vorstellung damit all die Ängste, die ihm als schwulem Mann entgegengebracht werden, und hält so für sich die Personen auf Abstand, die diese Ängste zu homophoben Aggressionen treiben. Der erste Teil der Performance endet mit einem Videoausschnitt aus der Bühnenversion, in dem Siebert sich als HIV-positiv outet, vor der Live-Kamera einen Pickel ausdrückt, das Blut auf ein Taschentuch schmiert und dieses Tuch vor eine ins Publikum gerichtete Windmaschine klemmt. Schon damals hatte Siebert die Zuschauer*innen mit dieser Information und der – wie eine ironische Trash-Version von Ron Athys HIV-Performance *Polemic of Blood* von 1994 anmutenden – Situation eine Weile

11 Vgl. die Webseite der Künstlergruppe: <https://www.machinaex.com/de/projects> [17.01.2022].

12 *vorschlag:hammer* (2021): *Twin Speaks*. URL: https://www.vorschlag-hammer.de/?vh_play=twin-speaks&origin=projekte; Trailer, URL: <https://vimeo.com/404241810> [17.01.2022].

allein gelassen. Die Online-Fassung ist nun sogar auf zwei Abende verteilt und vergrößert den Spalt zum Nachdenken.

Am Folgeabend zieht Siebert eine Parallele zwischen den Verschwörungstheorien um HIV/Aids und denen, die – wie eine Nachricht es formuliert – in Channels »hier, direkt nebenan auf Telegram« verbreitet werden. Sowohl bei HIV als auch bei COVID-19 hat die Verbreitung dieser Fiktionen reale, gefährliche Folgen. Während Verschwörungstheoretiker*innen hinter allem eine geheime Weltmacht, Bill Gates oder eine Metapher für das Weltwirtschaftssystem ausmachen wollen, macht Siebert deutlich, dass er an dem Virus in seinem Blut sterben könnte. In der nächsten Videonachrichtigung hält er eine Tablette in die Kamera: »Diese Tablette ist keine Metapher.« Mit ähnlicher Penetranz wie Fehlinformationen schießen Push-Benachrichtigungen bei  -  auf das Handy. In einer Mischung aus Lecture und biografischer Performance nutzt Siebert das Kommunikationsmedium, um Beiträge zu teilen, die persönliche Erfahrungen mit Analysen popkultureller und gesellschaftlicher Vorgänge mischen. Auch die Vortragsweise wechselt dabei zwischen entspannt, locker, anekdotisch, lustig und wissenschaftlich ernst, analytisch, teils wütend. Sein immer wieder auftauchender »kranker« Kopf ist, so wird klar, »hier, direkt auf Telegram« neben den Kanälen der Verschwörungstheoretiker*innen in seiner Präsenz genau richtig. Er sucht sich das Medium anzueignen, sendet Informationen, die seinen realen Körper und dessen reale Bedrohtheit betreffen und für deren Wahrheit er körperlich bürgt.

Auch das Entwickeln und Proben verändert sich unter Pandemiebedingungen durch den Einsatz von Kommunikationstechnologie. Julia-Huda Nahas von *BITTER (SWEET) HOME* schildert, wie das Arbeiten in ihrem *writer's room*, das zunächst auf Präsenztreffen setzt und dann doch phasenweise per Videokonferenz stattfindet, mit Unsicherheiten zurechtzukommen muss, auch wenn es schließlich gelingt: »Wir hatten im April und Mai drei Blockwochenenden, die in Präsenz geplant waren. Vor dem ersten Wochenende kamen die Einschläge immer näher – ich hatte im Abstand von zwei Tagen diverse Anrufe, schließlich vier Leute in Quarantäne. Es hatte zum Glück hinterher niemand Corona.« Da sich noch nicht alle Beteiligten des *writer's room* für eine gemeinsame Stückentwicklung persönlich kannten,

haben wir das erste Wochenende in einer Mischform verbracht, haben uns im [Düsseldorfer Kulturzentrum] *zakk* die Kolleginnen auf den Beamer gepackt, verschiedene Kameras aufgestellt, um auch ein bisschen ein Raumgefühl zu kreieren. Es hat tatsächlich wesentlich besser funktioniert, als ich befürchtet hatte. Was gerade am Anfang dadurch verloren geht, sind die zwischenmenschlichen Geschichten: die Pausengespräche, die Dynamik miteinander. Die war zum Glück aber doch von Anfang an ziemlich gut, auch auf Zoom, insofern hatten wir ein ganz tolles erstes Wochenende.

Beim nächsten Treffen stellt sich indes heraus, was durch Zoom-Sitzungen nicht zu kompensieren ist:

Am zweiten Wochenende waren wir alle in Präsenz da, mit täglich Testen und allem drum und dran. Und man steigt ein mit diesem Gefühl »wir sind ja schon total weit im Prozess« und stellt dann fest, dass man gewisse gruppenspezifische Prozesse erst

noch nachholen muss. Das ist ganz spannend, denn eigentlich fühlt es sich anders an, und darüber vergisst man manchmal, dass man zum ersten Mal in dieser Konstellation in einem Raum sitzt.

»Wenn man zusammen im Raum ist, kann man viel mehr spontan entwickeln, es kann viel mehr Offenheit geben«, erzählt Carolin Jüngst im Gespräch zur Produktion ihrer zusammen mit Lisa Rykena choreografierten, von Ursina Tossi, Amelia Lander-Cavallo und Tian Rotteveel performten Arbeit *rose la rose*.

Bei Zoom entstehen dann Pausen, und man ist so »eeeeeh«, weil man sich nicht spürt. Und das war ok, es war trotzdem auch schön, diese ganze *awkwardness* zu haben und dieses Nichtwissen, aber ich glaube, jetzt könnten wir Amelia [die*der während der Probenzeit in London war, die anderen in Hamburg] viel genauer sagen, was wir brauchen.

Während bei Proben im selben Raum der Zeitplan leicht in Vergessenheit gerät, bleibt bei Zoom bewusst, dass es sich um eine Sitzung handelt, die nicht zu lange dauern sollte. Entsprechend kommt die App eher ökonomisch zum Einsatz und schafft im guten Falle Raum für ein grobmaschigeres Kooperieren, das auf gegenseitigem Vertrauen basiert und den Beteiligten mehr Freiheit lässt, allein etwas zu entwickeln: »Wir haben zwar Zoom-Proben gemacht, ganz viel war Amelia aber auch autonom. Amelia konnte einfach darauf antworten, was wir geschickt haben, in einer freien autonomen Art und Weise, ohne dass wir so viel Einfluss nehmen wollten. Und so kann es eben auch funktionieren.«

Ruth Schmidt von *ScriptedReality* berichtet ebenfalls, dass das Kollektiv fast ausschließlich per Zoom geprobt habe. Asynchrones Arbeiten sei dadurch stärker in den Vordergrund gerückt, der gesamte Modus habe sich verschoben. Die Kontaktbehinderung stimuliert offenbar dazu, Gleichzeitigkeit und Ungleichzeitigkeit des Arbeitens auf ihre Vor- oder Nachteile hin zu prüfen – was in den Live Arts vor Corona oft unterblieb, weil das Zusammensein sich wie der natürliche Modus kollektiven Produzierens anfühlte. Die merklich hergestellte Gleichzeitigkeit der Videokonferenz wirft hingegen jedes Mal die Frage auf: Wozu brauchen wir das? Geht es um Kontrolle? Ginge es ohne langes Zoomen, wenn wir uns über anstehende Aufgaben klarwerden, das Nötige beschließen und den Rest individuell weiterverfolgen? »Wir haben diese Gleichzeitigkeit [per Zoom] probiert, und wir würden sagen, dass die Gleichzeitigkeit schon in Teilen funktioniert, aber es ist auch cool, wenn man es verschiebt«, so Jüngst. »Also wenn wir wissen, was wir wollen und was wir für Anweisungen geben, und dann wird das daraufhin dann produziert – sozusagen nicht den Anspruch zu haben, man sei im gleichen Raum, auch wenn es digital ist.«

Die Umstellung auf Online-Kommunikation verändert dabei nicht nur die Arbeitsteilung. Indem das Polychrone des gemeinsamen Schaffens bewusst wird, eröffnen sich Möglichkeiten, auch das Zusammenkommen anders zu erfahren und zu denken. Miriam Jakob und Jana Unmüßig, die sich für ihre gemeinsame künstlerische Recherche *Breat-*

*hing With*¹³ über mehrere Monate erst online kennenlernten, führten regelmäßig Atemsessions per Zoom durch. Sie beschreiben ein Abwechseln von Synchronisierung und Desynchronisierung: »Ich finde den Aspekt der Gelassenheit, das Loslassen-lernen-Müssen sehr spannend, empfinde es vielleicht sogar als eine Form der Erleichterung«, sagt Jakob,

wie das Atmen ja auch etwas sehr Simple ist, etwas Leichtes, aber natürlich kontextabhängig oft gar nicht so leicht fällt. [...] Für mich kommt da der Gedanke der *aisthesis* rein: ein anderes Wahrnehmen zu versuchen, das eher mit Loslassen zu tun hat und das vielleicht wesentlich wäre, wenn wir versuchen müssen, andere Formen des Miteinanders zu kreieren.

Wie aktiv Live-Arts-Künstler*innen sich in Bezug auf digitale Technologien selbst sehen und verhalten, hängt einerseits von ihrer Mediensozialisierung ab und damit auch vom Alter. Andererseits spielt der Wandel von Anwendungsoberflächen eine maßgebliche Rolle. Wie der Medientheoretiker Lev Manovich 2013 mit dem Titel seines Buchs *Software Takes Command* pointierte, trägt seit Beginn der 2010er Jahre immer effektivere, leichter zugängliche und bequemer zu nutzende Programmier-Software dazu bei, die überkommenen Autoritäten technologischen Wissens und Könnens auszuhebeln.¹⁴ Während früher langjährige spezialistische Erfahrung diejenigen, die programmieren konnten, von denjenigen trennte, die Programme anwendeten, entsteht nun eine Zwischenzone, die Verstrebungen zwischen Live Arts, Medienkunst und digitaler Infrastrukturarbeit begünstigt. Über eine Programmieroberfläche, deren Bedienung relativ schnell zu erlernen ist, ermöglichen derzeit z.B. die Game Engines *Unity* und *Unreal Engine* ein dreidimensionales grafisches Weltedesign und bieten Schnittstellen für die Interaktion mit einem Live-Environment sowie Klangbearbeitung. Als Freeware mit Open-Source-Lizenz sind diese Programme gerade für die nichtkommerzielle künstlerische Arbeit sehr attraktiv. Das führt zu einer exponentiell wachsenden Community von Gestaltenden und Programmierenden, die aus ganz unterschiedlichen Praxisfeldern kommen und deren Expertisen und Wissensniveaus einander nicht im Wege zu stehen scheinen, sondern sich in Prozessen des gemeinsamen *learning by doing* ergänzen oder auch mal produktiv falsifizieren. Online-Lernforen wie *Udemy* für das Codieren von Game-Interfaces oder Archivierungs- und Austauschplattformen wie *Git.Hub* für Codeentwicklung geben davon ein reichhaltiges Zeugnis.¹⁵ Der Vorschlag, etwas wie *Git.Hub* auch für die Live Arts einzurichten, kam mehrfach in den geführten Interviews auf.

Unsere Gespräche über Kooperationen zwischen Künstler*innen und Informatiker*innen haben dabei bestätigt, was in der Selbstreflexion der Programmierpraxis schon seit Längerem als Eindruck oder Hypothese im Raum steht: Das Prinzip *learning by doing* gilt für Software-Profis nicht anders als für Quereinsteiger*innen aus künstlerischen und anderen Praxisbereichen. Programme zu schreiben funktioniert überwiegend nicht gemäß schematisch-abstrakten Masterplänen, die von einem gesicherten

13 Unmüßig, Jana/Jakob, Miriam (2020): Breathing With. URL: <https://kuenstlerischeforschung.lin/stipendiatinnen/miriam-jakob-jana-unmuessig> [17.01.2022].

14 Vgl. Manovich, Lev (2013): *Software Takes Command*. London u.a. Insbes. 243–328.

15 <https://www.udemy.com>, <https://github.com>.

Wissenskanon ausgehen; es schreitet durch permanentes *trial and error* voran, erfordert wiederholtes Ausprobieren, Verwerfen oder Modifizieren von Skripten. Die nomadische Wissenschaft des Codings braucht deshalb notwendig eine dichte Kommunikation zwischen den Beteiligten. Ein*e Informatiker*in kann den von anderen geschriebenen Programmcode meist nur mithilfe von Erläuterungen entziffern. Zum Programmieren gehört das Vermitteln zwischen unterschiedlichen Wahrnehmungsweisen (und deren Archivierung als Kommentare im Code selbst).

Die Performerin, Virtual-Reality-Entwicklerin und Programmiererin Janne Nora Kummer beschreibt ihre Erfahrung, für ihre künstlerische Forschung mit dem Programmieren anzufangen, als

sehr *empowering* – vor allem die Freiheit, Welten erschaffen zu können, die nach anderen Maßstäben funktionieren als die *corporate analogue* und *digital world*. [...] Aber auch in ein neues Arbeitsfeld einzutauchen und zu lernen war super wichtig für mich. Allerdings lag und liegt auch Frustrationspotenzial in diesem Prozess: Das Gefühl, als Anfänger nichts zu können oder zu verstehen. Das viele Sitzen – ich bin ein sehr physischer Mensch. Die Arbeit allein am Computer. Und besonders, im Programmieren ein lineares Denkmuster adaptieren zu müssen, das mir sehr fremd ist und mir nach wie vor extrem schwerfällt.

Angebote, sich Coding aus einer künstlerischen oder etwa auch politisch-aktivistischen Perspektive anzueignen, gibt es durchaus. *School of Machines* beispielsweise bietet online Kurse, Symposien und Vernetzungstreffen, die diese interdisziplinären Schnittstellen erkunden.¹⁶ Für künstlerische Arbeit, die Programmentwicklung einschließt, liegt die Hauptschwierigkeit weniger im Meistern technologischer Komplexität als im Zeitaufwand. Susanne Schuster vom Kollektiv *outofthebox* formuliert die Haltung vieler der befragten Künstler*innen zu dem Thema:

Ich erhoffe mir grundsätzlich, dass vor allem das prozessorientierte Denken etwas ist, was sich längerfristig in Fördermodellen verankert. Wenn man mit digitalen Technologien arbeiten will, braucht es eben eine längere Zeit. Man weiß manchmal vorher nicht, was dabei rauskommt, was funktioniert – oder selbst wenn es technologisch funktioniert, ob es dann Spaß macht oder dem künstlerischen Anspruch entspricht, den man eigentlich hatte. Und da ist es total wichtig, Prozesse zu haben, die ein Forschen miteinschließen.

Zeit und Geld, so ein breiter Konsens, seien hier das Wichtigste. »Und mehr Personal«, so Schuster:

Normalerweise braucht man bei einer Software-Entwicklung ja auch Menschen, die das Interface-Design machen, man braucht jemanden, der das Frontend und das Backend programmiert, man braucht eine Web-Einbindung. Es sind viele Menschen, die normalerweise z.B. in einem Game-Studio arbeiten, um so etwas zu entwickeln. Und die haben natürlich üblicherweise ganz andere Stundensätze als unsere Gruppe oder generell wir im Kulturbereich.

16 <http://schoolofma.org/programs.html> [17.01.2022]

outofthebox entwickeln selber und gemeinsam mit externen Partizipierenden Hardware, Games, Prototypen sowie »spekulative Software« an der Schnittstelle von Theater und Digitalkultur. Ihr Projekt *LIFE; eine DNA Engine* befasst sich mit dem Themenkomplex Gesundheitsversorgung und Künstlicher Intelligenz (KI). Sie laden das Publikum dazu ein, gemeinsam zu überlegen, welche technischen Möglichkeiten es heute schon gibt und wie es in der nahen Zukunft aussehen könnte: Welche Krankheiten wollte man heilen, und welche eigenen Daten wäre man bereit dafür preiszugeben? In einer Simulation werden mögliche Zukunftsszenarien gestaltet und in einem Archiv gesammelt.¹⁷ Ein solches Projekt beansprucht bei *outofthebox* ein volles Jahr: erst der Antrag für die Finanzierung; dann eine Entwurfsphase mit Stift und Papier, die klärt, was der Inhalt ist und wie er umgesetzt werden soll, welche Technologien bereits vorhanden sind, was neu entwickelt und programmiert werden muss; dann Content-Entwicklung, um zu präzisieren, wie die Funktionsanforderungen an die Software sein werden, sowie Konzeption und detaillierte Gestaltung eines Designs inklusive Animationen und Kommunikations-Interfaces. Bereits diese erste Phase nimmt mindestens drei Monate in Anspruch, was bereits extrem knapp berechnet ist, und erst dann beginnen die Tests und die Probenarbeit.

Es wird auch leicht unterschätzt, wie viel Zeit, Geld und technisches Know-how es braucht, um digitale Projekte instandzuhalten, nachdem sie präsentationsreif sind, und um für ihre Sichtbarkeit zu sorgen. »Auf unserer Homepage kann man gerade nichts ausprobieren«, sagt Edwin Steenbergen zum Rechercheprojekt *FXKE*, das er gemeinsam mit Jiayun Zhuang durchführt.

Das ist schade. Es wäre zur Bewerbung des *FXKE*-Projekts gut, ist aber einfach zu kostenintensiv, den GPT-3-Chatbot, mit dem wir arbeiten, längerfristig online zu lassen, da wir pro User*in bezahlen müssen. Außerdem wäre allein die Pflege der Seite – z. B., was die Verwaltung des Chatarchivs betrifft – ein Fulltime-Job. Das kann ich neben meiner sonstigen freiberuflichen Tätigkeit, bei der ich oft toure, beim besten Willen nicht leisten.

Während eine Gruppe wie *outofthebox* dank längerer Erfahrung eine realistische Kalkulation erstellen und ein entsprechendes Budget beantragen kann, fällt es Künstler*innen, die sich neu an Produktionen mit Software-Entwicklung wagen, oft schwer einzuschätzen, wie viele Phasen nötig sind und wie viel Zeit diese erfordern. Unter Umständen gilt es erst herauszufinden, ob sich ein Programmierprozess überhaupt »lohnt« hinsichtlich des Verhältnisses von Aufwand und wahrscheinlichem Resultat. »Da würde ich es sinnvoll finden, wenn es wie beim Prototyping-Fund der Open Knowledge Foundation auch Förderung für diese ersten Schritte gäbe«, sagt Schuster. Ein Problem sei außerdem die rasche Verfallsgeschwindigkeit der Technologien: »Dass man viele Dinge erstmal sehr teuer einkaufen muss, die dann vielleicht in einem Jahr nicht mehr das können, was man mit ihnen programmieren oder entwickeln möchte.« Es brauche auch bei den Förderinstitutionen ein Verständnis dafür, dass selbst da, wo alles gut geplant wurde, manchmal das Ergebnis nicht wie erwartet funktioniert oder aufwendige Wartung notwendig wird.

17 Vgl. *outofthebox* (2021): *LIFE; eine DNA Engine*. URL: <http://outofthebox-now.de/2020/11/20/life-eine-dna-engine/> [17.01.2022].

Wenn künstlerische Arbeiten gewünscht sind, die sich mit digitalen Technologien auseinandersetzen, dann müssen die längeren Förderzeiträume auch ermöglichen, dass man nicht noch fünf andere Projekte nebenher macht. Es sollten die einzelnen Projekte besser honoriert werden.

Von mehr Kontinuität und einem Perspektivwechsel in Bezug auf das Verhältnis der eigenen Arbeit zu der anderer spricht die Dramaturgin Sarah Buser:

Was sich für mich vom Verständnis her geändert hat, ist, dass ich nicht jedes Mal etwas komplett Neues produziere, sondern dass eine Fragestellung quasi unterschiedlich bearbeitet wird, die ich an unterschiedlichen Orten, aber auch mit unterschiedlichen Anlagen beleuchten will. Es ist nicht so, dass ich heute mit Unity für Android arbeite, morgen mit Kinact und übermorgen mit irgendwelchen Lichtsensoren, sondern das Folgende basiert auf dem, was man vorher entwickelt hat. Das ist schon ein Unterschied in der Produktionsweise zum »herkömmlichen« Theater, wo zwar gewissermaßen die Bühne immer die gleiche bleibt, aber dann thematisch jedes Mal etwas Neues versucht wird. Der Prozess, mit Technik zu arbeiten, läuft im Vergleich kontinuierlicher, verdichtet sich mehr. [...] Und was auch cool ist und sich, glaube ich, verändert hat in meiner Perspektive: dass es schön ist, weil andere auch ähnliche Sachen machen. Früher gab es eher die Idee, man müsse dieses »Eigene« haben, und das Ähnliche tritt dann in Konkurrenz zueinander. Aber weil z. B. bei *location-based AR* noch so wenig Wissen dazu im Umlauf ist, wie man diese Technik verwendet, beim Publikum wie bei den Machenden, finde ich es gut, wenn andere das auch machen. Man generiert gemeinsam Wissen, und die Leute wissen so vielleicht irgendwann, wie sie damit umgehen können. Das macht es für alle einfacher.

Je mehr die Künstler*innen sich forschend oder aktiv erprobend auf die digitalen Technologien einlassen, desto differenzierter werden die Auseinandersetzungen mit deren gesellschaftlicher Problematik. Über Jahrzehnte ging durch die Live-Arts-Szene eine Spaltung zwischen Künstler*innen, die Theater, Tanz und Performance als einen Gegenpol zum Digitalen begriffen, und denjenigen, die das Digitale begrüßten oder für die beides schon insofern ineinander übergang, als ein erheblicher Teil des zeitgenössischen Lebens online vermittelt stattfindet und die Erfahrung mit neueren Technologien auch ältere Arbeitsformen verändert. Es wäre verfrüht zu behaupten, dass diese Spaltung heute aufgehoben sei, aber die Positionen geraten in Bewegung. Im Gesamteindruck unserer Studie ist festzustellen, dass ein Typ von immanenter Kritik des Technologischen zunimmt, der weniger auf einen analytischen Über- oder Durchblick setzt als vielmehr auf die Erkenntniswirkungen des Performativen. Anstatt eine Haltung, die man sich zu einer Technologie gebildet hat, in der künstlerischen Arbeit zu illustrieren, besteht die Arbeit darin, mit kritischer Aufmerksamkeit etwas zu machen, das diese Technologie auf der Höhe des eigenen Wissens und Könnens verwendet – hier ein bisschen tastender und dilettantischer, dort ein bisschen raffinierter und mit größerer Expertise. Im einen wie im anderen Fall steht aber die Qualität der Erkenntnis nicht schlicht in Proportion zur technischen Kompetenz; entscheidend ist, welche Einsichten die Künstler*innen aus ihrer praktischen Einlassung mit Modellen, Verfahren, Pro-

grammen oder Plattformen zu ziehen vermögen und wie sie diese Einsichten wiederum in Konzept und Durchführung der Arbeit einbringen.

Bei *r/u with me/still*, produziert am Theaterhaus Hildesheim, führten Max Reiniger und Julia Buchberger das Publikum zu einem ehemaligen Militärübungsplatz auf einem Hügel, von dem aus man große Teile Hildesheims überblickt. Mithilfe eines installierten WLAN-Hotspots konnten die Zuschauer*innen von dort auf ihren Smartphones per Kopfhörer den Livestream verfolgen. Gestreamt wurde aus dem Theaterhaus, das als eines von vielen kleinen Gebäuden in der Ferne sichtbar war. Tatsächlich erinnert die Landschaft an die grünen Hügel vor blauem Himmel auf dem Windows-Desktop. Die Künstler*innen beschäftigen sich in dieser Performance, der eine längere Recherche voranging, mit dem Verhältnis zwischen Modell und Realität und den Versprechen digitaler Simulationstechnologie. Zentral ist dabei der Begriff des *digital twin*. »*Twinning* meint die Übertragung von Informationen aus dem realen Objekt ins Virtuelle und dann wieder vom Virtuellen ins Reale«, erklärt Max Reiniger im Interview. »Es bezeichnet diesen Synchronisationsprozess.«

Die Performance spielt mit Synchronen: Das Gras, in dem die Zuschauer*innen sitzen, entspricht einem kleinen Stück Kunstrasen, den Julia Buchberger zur Begrüßung des Publikums betritt. »Es ist jetzt 20:40 Uhr ...« Immer wieder wird die Zeit genannt, als könne die Gleichzeitigkeit die Distanz zwischen Theaterhaus und Hügel kompensieren. Fragwürdige Behauptungen provozieren dazu, sich über Authentizität, Repräsentation und Simulation Gedanken zu machen:

Wir sind hier im Theater, ihr seid draußen in der realen Welt. Das wissen wir, und das wisst ihr auch. Hier im Theater sind die Dinge nicht so, wie sie scheinen, aber draußen bei euch in der echten Welt sind Dinge genau die Dinge, die sie sind.

Anlässlich einer Übung, bei der Performer*innen und Zuschauer*innen synchron atmen sollen, heißt es:

Das hier ist der Moment, in dem wir uns miteinander verbinden, in dem wir hier in der Simulation, im Virtuellen, im Theater, und ihr in der realen Welt, in der die Dinge genau so sind, wie sie sind, uns überlagern und synchronisieren. Dies ist der Moment des *twinnings*.

R/u with me/still testet zwar, ob solche Suggestionen Fernwirkungen entfalten können. Die Performance zieht das Publikum jedoch nicht in eine pauschale Bewertung der Pandemiesituation hinein, deutet die erzwungene Distanz weder kulturpessimistisch noch naiv-utopisch. Stattdessen nutzen *Reiniger/Buchberger&Friends* die Versuchsanordnung, um zum einen Fragen nach unserer Perspektive auf das Theater aufzuwerfen: Was heißt es, den Ort, an dem eine Aufführung stattfindet, als etwas wahrzunehmen, das sich *in der Umgebung* befindet – ein Haus in einer Stadt? Was wird aus der Beziehung zwischen Theater und Stadt, wo sie sich derart räumlich konkretisiert? Was repräsentiert das Theater, wenn man nicht mehr drinsitzt, sondern von außen draufschaut? Zum anderen geht es mit dem *digital twin* um eine Beziehung zwischen Abbild und Realität, die verspricht, direkter zu sein als theatrale Repräsentation: Wenn Original und Simulation einmal so miteinander synchronisiert sind, dass sie sich unentwegt wechselseitig beeinflussen,

verschwindet dann die Distanz, die es gestattet, diese Einflüsse als solche zu erfassen und zu regulieren? Und welche Folgen kann dieses Verschwinden haben?

Eine Arbeit des Medienkünstlers, Programmierers und Komponisten Alexander Schubert von 2021 veranstaltet ein Experiment mit Original und Simulation innerhalb der Online-Sphäre. *CRAWLERS* heißt Schuberts ambitioniertes Coding-Projekt, für das er mithilfe eines auf mehreren Sicherheitsservern verteilten Kollektivs von KI-Bots randomisiert User*innendaten aus sozialen Netzwerken absaugt und diese verwendet, um einen Zwilling von Facebook zu verfertigen. Nach einem Assemblage-Prinzip werden die Daten zu neuen User*innenprofilen zusammengesetzt, die miteinander interagieren wie »echte« User*innen und mit denen man auch selber interagieren kann. Besucht man die Webseite,¹⁸ so beschleicht einen das irritierende Gefühl, alles zu gut und gleichzeitig gar nicht zu kennen. Da das Design bis hin zum Logo *annähernd* wie eine Facebook-Seite aussieht, akzeptiert (bzw. konstruiert) die Wahrnehmung, dass es wohl das bekannte Netzwerk in alternativer Aufmachung sei, und obwohl der Content einen mehr als seltsamen Eindruck macht, beginnt man nach vertrautem Muster durch den *feed* zu scrollen. Auch die wiederkehrenden Ausbeulungen und *morphings* der grafischen Oberflächen integriert die Routine noch eine gute Weile als zu vernachlässigende Fehler, bis doch dämmert, dass hier etwas grundsätzlich nicht stimmt.

In *CRAWLERS* beginnen die Daten-Bugs nicht nur wie in einem Horrorfilm unter die Haut der User*innen zu kriechen (und ein Schreck gilt dem Umstand, wie leicht es fällt, den großen Providern Daten zu entwenden – was wir längst wissen und doch immer wieder verdrängen). Die Simulation entblößt mit ihrem *trompe-l'œil*-Effekt auch, wie das Interface etwas ist, das wir sehen und zugleich nicht sehen, weil Benutzungsfreundlichkeit in der Illusion besteht, durch die Oberfläche hindurch auf eine eigene phänomenale Wirklichkeit der Informationen zu schauen. *CRAWLERS* verleiht dem Interface die Materialität einer künstlichen Haut, einer übergezogenen Latexmaske, und entstellt es damit zur Kenntlichkeit. Allzu bereitwillig geht man der Maskerade zunächst auf den Leim und verheddert sich daraufhin mit den eingeübten Vorgängen des Scrollens und Anklickens zwischen den stetig minimal morphenden und zurückspringenden Timelines. Schuberts Ansatz reflektiert zudem einen computergeschichtlichen Hintergrund: User-Interfaces sind nicht aus einer Anpassung der Maschine an die Bedürfnisse der Menschen entstanden, die mit ihnen arbeiten; vielmehr choreografierten die Schnittstellen menschliche Bewegungsabläufe so, dass sie zu den technischen Vorgängen passen. Die Freundlichkeit der Oberfläche beruht, wie das deutsche »bedienen« präzise erfasst, auf unserer Servilität. Was tun? Statt Auflehnung des Subjekts, das erbost auf eine Welt mit Unfälschbarkeitsgarantie pocht, legt Schuberts Arbeit nahe, zur Gelassenheit zurückzufinden, ehe man erwägt, was wirklich an Handlungsoptionen zur Verfügung steht. Nach dem Grusel offenbart sich der Humor der Simulation. Bei »N3II Simmers«, einem Profil von *CRAWLERS*, liest man etwa programmatisch: »Relax if you are able to. Slip into the ground. No misfortune, just happening. Golf.«

18 Vgl. Schubert, Alexander (2021): *crawl3rs*. URL: <https://www.crawl3rs.net> [17.01.2022].

3 Sinnes-Remix: Vom Schauspiel zur evokativen Stimme

Ein Großteil der Kulturveranstaltungen fand auch während der Coronapandemie abends statt. Das Schema des Arbeitstags, der am späten Nachmittag endet und dem Feierabend die restlichen Stunden bis zum Schlafengehen überlässt, bestimmt die Spielpläne der Freien Szene nicht anders als die der Stadt- und Staatstheater. Für viele Berufstätige gehört eine derart stabile Unterscheidung zwischen Arbeits- und Freizeit der Vergangenheit an; manche kämpfen sich mittlerweile in diese Vergangenheit zurück mit Klauseln, die berufliche Anrufe und E-Mails abends und am Wochenende untersagen. In einer Phase, da der Aufenthalt mit Kolleg*innen oder Kund*innen in Innenräumen stark erhöhte Infektionsgefahr bedeutete, stellte die Verlagerung des Arbeitsplatzes ins Homeoffice ein Privileg dar. Es waren oft die prestigeträchtigeren Jobs damit auch sicherer. Das Privileg generierte indes seinen eigenen Stress, und den bekamen nicht zuletzt die Live Arts zu spüren, deren Publikum sich vornehmlich aus den Angehörigen eben jener bildungsbürgerlichen Schicht rekrutiert, die bereits Stunden in Zoom-, Webex- oder Teams-Sitzungen zugebracht hatten, wenn sie den Zugangslink für eine Aufführung anklickten.

Eine der interessantesten Entwicklungen während der Pandemie lässt sich als Reaktion auf die Bildschirmmüdigkeit verstehen. Zwar kommt das Wort Theater vom griechischen Verb für schauen, und Begriffe wie Spektakel oder Schauspiel legen nahe, dass das Sehen die wichtigste, alle anderen Sinne anleitende oder einbegreifende Wahrnehmung sei. Doch vom Klassizismus über das epische Theater bis zu klangfokussierten performativen Installationen oder Beschreibungsperformances zieht sich durch die Geschichte eine Spur von Experimenten, die den Schwerpunkt vom Visuellen zum hörend Erfahrbaren verschieben. Sprache, Geräusch und musikalisch erlebter Klang erhalten in Live-Situationen, die den Input an optischen Informationen bewusst zurückfahren, nicht nur mehr Aufmerksamkeit, sodass das akustisch Kommunizierte komplexer sein darf. Sie stimulieren die Imagination der Besucher*innen und erzeugen so eine Visualität, die nicht dem ästhetischen Zuschnitt des Szenenbilds unterworfen, sondern in die multi-sensomotorische Wirklichkeit unserer körperlichen Wahrnehmungserfahrung eingebettet ist.¹⁹

Das populäre Genre der ASMR-Videos²⁰ hat gezeigt, wie intensiv Menschen auf Geräusche oder stimmliche Qualitäten reagieren. Auch wenn diese Videos vorproduziert und dann auf den einschlägigen Plattformen beliebig abrufbar sind, vermitteln sie oft eine Live-Atmosphäre, und die Beziehung der Hörenden zu den Performer*innen, die mit ihren Fingernägeln die Oberflächen von Gegenständen entlangstreichen, Intimes flüstern oder bei frühmorgendlichen Spaziergängen durch einsame Straßen den Regen auf ihren Schirm prasseln lassen, kann sich sehr persönlich anfühlen. Eine Reihe jüngerer Arbeiten in den Live Arts scheint gleichermaßen von der Tradition der Audio-Performances wie von diesem Online-Genre inspiriert, das direkt das Begehren anspricht

19 Zur Imagination im Theater vgl. Wihstutz, Benjamin (2007): Theater der Einbildung. Zur Wahrnehmung und Imagination des Zuschauers. Berlin.

20 Zum Phänomen der »Autonomous Sensory Meridian Response« vgl. URL: https://de.wikipedia.org/wiki/Autonomous_Sensory_Meridian_Response [17.01.2022].

– etwa Jun Tsutsuis unter dem Titel *Stay With Room* auf YouTube veröffentlichte Flüstervideos.²¹ »Das Medium ist die Massage« variierte Marshall McLuhan seinen berühmten Slogan vom Medium als Botschaft.²² Künstler*innen arbeiten mit der Körperlichkeit des Massiertwerdens durch Stimmen und Klänge, damit auch in Online-Streams oder aufgezeichneten Videos körperliche Beziehungen zwischen Performenden und Publikum entstehen können. Die neuronale Stimulation der *soundscares* erweckt Beschreibungen zu einem mitunter gespenstischen Leben, trägt Fiktionen, verleiht der Behauptung vertrauter oder sonderbarer Welten Plausibilität und wirft Fragen bezüglich der Grenzen von Körpern auf, die für die Ästhetik der Live Arts von nachhaltigem Interesse sind.

Extinct, ein »Soundpiece« von Teo Ala-Ruona und Tuukka Haapakorpi, zeigt die Möglichkeiten, mittels Stimme und Klang einem anderen Körper weitaus näher zu kommen, als dies durch räumliches Nebeneinander gelänge. »The piece portrays a transbody as a haunted house that is inhabited by a ghost«, heißt es im Programmtext des feministischen *Nocturnal-Unrest-Festivals*, auf dem die Arbeit zu erleben war.²³ Die Erfahrungen, die *Extinct* verschafft, betreffen den Körper nicht als solide integrale Form, von Fleisch ausgefüllt und von Haut glatt überzogen, sondern als etwas zugleich bedrohlich und erregend Offenes, das sich weder selbst zu enthalten noch Infiltrationen von außen zu entziehen vermag. »Parts of my body are evil, parts of my body are dead«, intoniert eine Stimme zu anfangs entspannt pulsierender Musik, »parts of my body are mine, parts of my body are ancient ...«. Mit der nachdrücklich sanften Suggestivität einer Somatics-Übung beschreibt die Stimme, wie die Person, die mit ihr »ich« sagt, sich als Kind ins Bett legte, die Hände über der Brust verschränkte wie ein Vampir und sich dann vorstellte, die Finger würden durch die Haut ins Körperinnere vordringen, das Herz und die übrigen Organe herausholen, in der Brust eine luftige Leere erzeugen.

Die Verfahren in somatischen Praktiken wie Body-Mind Centering, die Imagination von Üben auf deren eigene Körper zu lenken und dort mittels angeleiteter Vorstellungen physische Prozesse auszulösen, haben schon im zeitgenössischen Tanz zu experimentellen und kalkuliert respektlosen Adaptionen geführt (etwa das *Fake-Somatic-Practice*-Projekt von Rosalind Goldberg, Sandra Lolax und Stina Nyberg²⁴). Auch bei *Extinct* dient das, was sonst Stabilität und Balance verspricht, zu einer lustvoll abgründigen Dezentrierung. Der Körper ist eine Leere, in die das Ich stürzt, und in diesem Sturz findet es Freiheit und eine Art von Gelassenheit. Während Würggeräusche im Echoraum flattern, legt die Erzählung dar, wie beide Hände durch den offenen Mund tief in den Hals eindringen, sich die Speiseröhre hinunterwühlen, durch das Sekretbad des Magens und der Gedärme bis zum »rectum and lovely, sentient anal canal«, dem Ort der Ruhe, des Schlafs. Dort angekommen, lädt das Stimmen-Ich ein, ihm Gesellschaft zu leisten:

21 Vgl. Tsutsui, Jun (2020): *Stay with Rooms*. URL: <https://www.youtube.com/playlist?list=PLwfvG0fs9TU8yqUTzDGrK6owopZNTNWTd> [17.01.2022].

22 Vgl. McLuhan, Marshall/Fiore, Quentin (1967): *The Medium is the Massage. An Inventory of Effects*. London.

23 Sie ist weiterhin online einsehbar. Haapakorpi, Tuukka/Ala-Ruona, Teo (2021): *Extinct*. URL: https://soundcloud.com/user-845126419/extinct-soundpiece_nocturnal-unrest/s-eu8mW4dipXS [17.01.2022].

24 Vgl. Goldberg, Rosalind/Lolax, Sandra/Nyberg, Stina (2021): *Fake Somatic Practice*. URL: <https://rosalindgoldberg.com/pages/fake-somatic-practice.html> [17.01.2022].

»I would like to take you there with me, to this void – I need company, I don't want to be alone.« Es folgt eine masturbatorische Reise durch die Substanz- und Bildfluten der »pharmacopornographic era«, wie Paul Preciado unsere Zeit des Wunschmaschinensexes nennt²⁵ – vorgetragen mit teils verzerrter, verdoppelter Stimme in einem Tonfall genüsslicher *sleaziness*, der an Lydia Lunch erinnert.²⁶ Eine Atemübung, bei der die Hörer*innen aufgefordert sind, die Stimme einzuatmen und ihr im Ausatmen mitzuteilen, dass sie ein Engel sei, liefert mit ihrem Spiel zwischen Verführung und Nötigung zugleich einen prägnanten Kommentar zur Pandemiesituation.

Es folgen noch mehrere, teils drastische Episoden, die allesamt eine kommunikative Wahrheit des Körpers artikulieren: Mein Körper gehört nicht mir, und er befindet sich nicht bloß hier, wo die Stimme sitzt, die das Pronomen »ich« verlaublich. Er existiert zerstreut in die Welt und ist auch meinem Ich nur indirekt, über das erreichbar, was die Welt an Zeugnissen davon hervorbringt (in diesem Fall ein Kinderfoto, auf dem »ich« selig lächelnd meine eigene Kacke verzehre). Nicht zuletzt dieser ausgeprägte Sinn für die Verschiebung zwischen Orten, die sich in der Gegenwart von Live Arts zuträgt, zeichnet den Umgang mit Stimme und Sound in *Extinct* als eine *good practice* aus. Traditionelle Schauspieltechniken zielen darauf ab, eine möglichst große Anzahl von Erscheinungsformen in die Verfügung eines stabilen Trägersubjekts zu geben (selbst da, wo sie das Subjekt in »Ekstasen« treiben, wie bei Jerzy Grotowski, zählen sie auf dessen Beständigkeit). *Somatic practices* sollen dabei helfen, den sich teilfremden Körper wieder anzueignen, die Fragmente zu einem Ganzen zusammensetzen, von dem ein Ich glauben kann, es zugleich zu sein und zu haben. Das ästhetische Potenzial der evokativen Stimmen, die derzeit das Profil der Live Arts verändern, besteht hingegen darin, dass sie bei der Entäußerung des Körpers ansetzen. Eben weil der Körper immer schon verteilt, an einer Mehrzahl von Orten angelegt ist, können viele Hörende eine Stimme bewohnen.

Auch das Telefon ist wieder da. Konnte John Oliver in seiner Comedy-Show schon Witze darüber reißen, dass jemand ernstlich auf die Idee kam, ein Handy für Anrufe zu benutzen (er sei aus Panik natürlich nicht rangegangen), so beschert die Videomüdigkeit diesem klassisch-modernen Medium der Stimmübertragung ein Comeback. Dessen Live-Arts-Geschichte reicht von Jean Cocteaus *La Voix humaine* (1930) über Allan Kaprows *Time Pieces* (1973) bis zu Interrobangs aus der *Müller-Matrix* von 2016 entwickeltem *Müller-Fon*. Jede Epoche fand ihren eigenen Zugang zur Telefontechnologie, bestimmt von den gerade virulenten sozialen Verhaltensmustern, den Projektionen, Sehnsüchten und Ängsten, die das Medium katalysierte. Stets spielte indes die Gleichzeitigkeit von Distanz und Nähe dabei eine besondere Rolle: Der oder die Angerufene war da und doch nicht da, abwesend trotz unbestreitbarer Anwesenheit und in dieser Anwesend-Abwesenheit in erhöhtem Maße zugänglich für das eigene Begehren. »Er, der andere, wartet nie«, schrieb Roland Barthes über das quälende Warten des Liebenden auf einen

25 Vgl. Preciado, Paul B. (2008): *Testo Junkie. Sex, Drugs, and Biopolitics in the Pharmacopornographic Era*. New York City.

26 Vor allem ihr zusammen mit Clint Ruin produziertes *Meltdown Oratorio* von 1987, Lunch, Lydia/Ruin, Clint (1987): *Meltdown Oration*. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=9wBrDB1vx aA> [17.01.2022].

Rückruf, als sei es ein später Kommentar zu Cocteau's Monodrama über eine verlassene Frau, das Francis Poulenc zu einer Kammeroper vertonte.²⁷ Kaprow instruierte seine Versuchspersonen, einander durch die Muschel des Apparats Kassettenaufnahmen ihres gezählten Pulses vorzuspielen, um zu erproben, wie Herzfrequenzen von fern einander beeinflussen.²⁸ Interrobang bastelten aus dem umfangreichen Interviewmaterial Heiner Müllers ein System von Aussagen, das es Anrufer*innen gestattete, sich per Tastendruck von der Stimme des toten Autors Fragen beantworten zu lassen.²⁹

Mehrere jüngere Arbeiten zeigen, dass die Qualitäten des Telefons für die Live-Arts heute moderater sind, in gewisser Weise mäßigend und stabilisierend. Die interaktive Telefonperformance *wir müssen reden* des Kollektivs *Anna Kpok* besteht für die Partizipierenden jeweils aus einem Telefonat mit einer Person aus der Gruppe.³⁰ »Für mich ist Performance, dass die Person, der ich dann begegne, sich aufgehoben fühlt und nicht das Gefühl hat, fallengelassen zu werden oder gegen die Wand zu laufen oder bloßgestellt zu werden, sondern dass es eine Begegnung auf Augenhöhe gibt«, beschrieb ein Mitglied von *Anna Kpok* die eigene Haltung bei dieser Arbeit im Interview. Da Partizipationserfahrungen unterschiedlich ausfallen können, sei eine, die wir gemacht haben, davon aus der Perspektive des eigenen Erlebens wiedergegeben:

Vorab bekam ich bei der Anmeldung den Scan einer handgeschriebenen Notiz sowie einen Fragenkatalog gemailt. Die Notiz forderte dazu auf, es mir an einem ruhigen Ort bequem zu machen und die Fragen bereitzuhalten. Ich legte mich dafür in mein Bett und wurde um 23 Uhr angerufen. Es gab 15 Minuten Zeit. Wir stiegen ein mit der Frage, wo sich meine Geschichte mit der Geschichte *dieser* Stadt kreuze, und endeten in einem Dialog über unsere Mütter. Am Schluss gab Anna mir die Möglichkeit, ihr per SMS eine auf Papier geschriebene Frage als Bild zu schicken. Durch die späte Uhrzeit, das Telefonieren, den intimen Rückzugsort und die gleichberechtigte Gestaltung des Frage-und-Antwort-Spiels fühlte sich die Situation am Telefon schnell sehr vertraut an. Die Kürze und Quasi-Anonymität halfen wahrscheinlich ebenfalls dabei, Schwellen zu senken. Die Verlagerung des Fokus auf eine unbekannte Stimme nah an den Ohren ließ eine Aufmerksamkeit entstehen, die mir beidseitig schien. In Verbindung mit der – durch den Fragenkatalog klaren und transparenten – situativen Setzung bestimmte dieses Sich-aufeinander-Einlassen unserer Stimmen die Dramaturgie des Gesprächs.

Die von Samara Hersch erst für Präsenzpartizipation konzipierte, dann in einer *@home*-Version online angebotene Arbeit *Body of Knowledge* kombinierte Zoom und Telefon.³¹ Im Anschluss an ein vorbereitendes Zoom-Plenum erhielt jede*r Teilnehmer*in nacheinander jeweils von drei Jugendlichen aus Australien Anrufe über WhatsApp und

27 Barthes, Roland (2015): *Fragmente einer Sprache der Liebe*. Frankfurt a.M. 103.

28 Kaprow, Allan (1973): *Time Pieces*. URL: https://www.nbk.org/video-forum/werk/Time_Pieces.html [17.01.2022].

29 Interrobang (2016/2021): Müller – Fon. URL: <https://www.interrobang-performance.com/mueller-fon/> [17.01.2022].

30 Anna Kpok (2020): *Wir müssen reden*. URL: <https://www.annakpok.de/2020/10/24/wir-muessen-reden-machtkoerper-und-kuenstliche-geschichte/> [17.01.2022].

31 Hersch, Samara (2019): *Body of Knowledge*. URL: <https://samarahersch.com/works/body-of-knowledge/> [17.01.2022].

unterhielt sich mit ihnen zu verschiedenen Themen. Auch hierzu ein Partizipationsbericht:

Eine Person möchte über »mental health« und »aging« sprechen: Sie habe Angst, wegen ihrer psychischen Probleme ihre Jugend zu verpassen, fragt, ob ich so etwas auch kenne und einen Rat für sie habe. Eine andere Person macht das schwer fassbare Wesen von »romantic relationships« zu schaffen. Sie beschreibt ihre Situation als »hooking up with a friend«, sei unsicher, ob die andere Person noch unter die Rubrik »friend« falle oder ob es sich um Verliebtsein handle. Wie weiß man, dass man sich zu jemandem hingezogen fühlt? Worin besteht der Unterschied zwischen sexueller und romantischer Attraktion? Auch hier werde ich um Rat gebeten und erzähle von meinen Erfahrungen mit unklaren Grenzen in Freundschaften. Die dritte Person thematisiert »climate crisis protest«. Die Unterhaltung gerät etwas holprig, sie will wissen, ob ich schon einmal auf einer Fridays-for-Future-Veranstaltung war, und fragt nach den Gründen (oder einer Rechtfertigung), als ich verneine. Danach ermöglicht ein weiteres Zoom-Treffen noch einmal ein Zusammenkommen, zu dem sich auch die Jugendlichen gesellen – allerdings haben sie die Kameras ausgestellt, sodass ihre Gesichter unbekannt bleiben. Sie reden nun untereinander über jeweils eins ihrer Telefongespräche, erzählen, was sie daraus mitgenommen haben, was sie hilfreich fanden oder weniger.

Indem *Body of Knowledge* Separierung und Versammlung kombiniert, befragen die beiden Kommunikationsformationen sich gegenseitig: hier die geschützte Verbindung einer »Leitung« nur zwischen zwei Menschen, dort das allseitige Zuhören und sich allseits exponierende Sprechen der Konferenz. Zugleich ruft *Body of Knowledge* ins Bewusstsein, wie sehr das, was Jugend ausmacht, von den Medien abhängt, die der Kommunikation zur Verfügung stehen und unter den Angehörigen der verschiedenen Altersklassen in Gebrauch sind. Gute künstlerische Arbeiten in den Live Arts sind meist nicht allein für das Publikum, sondern bieten auch aus der Perspektive des Performens neue Erfahrungen, Einsichten und Erkenntnisse. Auch hier gewinnt die Performance durch Spekulationen über Wechselseitigkeit ein interessantes Profil: Wie geläufig oder seltsam mag sich das ausführliche Telefonieren für die Performer*innen von *Body of Knowledge* angefühlt haben? Wie vorhersehbar oder überraschend war für sie der Verlauf der Gespräche? In ihrer Art, das Telefon aufzugreifen und zu testen, was ein Anruf vermag, regt die Arbeit zudem zum Nachdenken über Zeitgenossenschaft und Anachronismus an. Live Arts in den Zeiten von Corona haben mehr denn je Grund, sich von den Mythen über die »Zeitlosigkeit« des Theaters zu lösen. Es gilt für jede spezifische Gegenwart erst herauszufinden, auf welchen Pfaden, mittels welcher Übertragungsinstanzen Erfahrungen weitergegeben werden können – und was die Vor- und Nachteile von Adressierungen wie *one-to-one*, *one-to-few* oder *few-to-many* sind.

Auch diesbezüglich stellen die beiden angeführten Beispiele *good practices* dar. Anstatt routiniert spontan auf die Gegebenheiten eines Aufführungsorts zu reagieren, von dem man annehmen darf, er werde »irgendwie theatermäßig« sein, stehen die Live Arts jetzt vor der Notwendigkeit, Kommunikationsmedien und -tools zu wählen, die starke, kurzfristig kaum mehr änderbare Vorentscheidungen bezüglich der Signalübertragungen und Adressierungen treffen. Die Materialität von Kommunikation besteht dar-

auf, beachtet zu werden, und das konfiguriert auch Imagination neu. In den Live Arts gibt es eine fast schon rituelle Gewohnheit, Verbindungen zwischen Performenden und Zuschauer*innen zu imaginieren. Lässt man Revue passieren, was unter Theater- und Tanzleuten bis zur Coronakrise an Wissen bezüglich der Beziehungen beim Proben und Aufführen kursierte, so war viel die Rede von »Energien«, die fließen, einer »gespürten« Gemeinschaft, einem »Sinn« für den »Puls« des Publikums usw. Solche Gemeinplätze, die befriedigende Einbildungen ergaben, erübrigten es zu erforschen, wie die Informationen wirklich von Körper zu Körper gelangten. Nun, da die Körper nicht mehr in einem Raum beisammen sind, finden sich diese Gewissheiten entwertet. Man kann nicht mehr umhin wahrzunehmen, dass Signale auf bestimmten Pfaden wandern und auf anderen nicht – und dass auch das Imaginieren des Gemeinsamen eine Infrastruktur braucht, deren Einrichtung Sachverstand erfordert. Wie so oft führt auch hier eine Störung des Eingespielten zu einer präziseren Wahrnehmung der Realität. Die klischeehafte Poesie der gespürten Verbindung gibt einer körper- wie medientechnisch geschulten Poetik der Übertragungen statt.

Wie ein Hindernis für die Wahrnehmung dabei hilft, diese zu präzisieren, und neue Zugänge zu künstlerischen Praktiken anregt, zeigt auch *rose la rose* des Choreografinnen-Duos Carolin Jüngst und Lisa Rykena.³² Die beiden arbeiteten mit sehenden und nicht oder eingeschränkt sehenden Performer*innen, um Aspekte von Showkultur, Erotik und erotischem Blick zu erörtern. Ursina Tossi begleitete die Performenden, beschrieb live deren Bewegungen, die Umgebung, manchmal auch assoziative Fantasien. Die Audiodeskription fungierte dabei als Übersetzungslösung für die Zusammenarbeit, veränderte aber auch die Situation. Indem Tossi das, was für sie zu sehen war, in Sprache übertrug und interpretierte, konnten die Zuschauer*innen ihre Wahrnehmung und Assoziationen mit den beschriebenen abgleichen – oder wahlweise die Augen schließen und sich den Imaginationen anvertrauen, die das Gesprochene auslöste. Die Stimme vermittelte den Eindruck, die Performance zusammen mit ihr zu erleben, räumte in ihrer Nähe aber zugleich die Option ein, sich zu dem, was sie formulierte, zu positionieren und festzustellen, wie ähnlich oder unähnlich das eigene Wahrnehmen-Vorstellen dem einer anderen Person war.

Die Nähe einer sprechenden Stimme lässt Spielraum für das Navigieren jener Quelle der Aufmerksamkeit, in der das rezipierende Subjekt sich selbst verortet. Durch die Kooperation mit der Stimme, die »mit ihm blickt«, wird das eigene Ich beweglicher, lernt Freiheitsgrade seines Wahrnehmens kennen, die in der Theatersituation für gewöhnlich verborgen bleiben. Das erweitert nicht nur den Erfahrungshorizont (und in diesem Fall das Verständnis von erotischer Darstellung); es hat auch den Effekt, das Wahrgenommene mehr in *Umwelt* im ökologischen Sinne des Wortes zu verwandeln: nicht eine Szene, auf die ich schaue, sondern eine, die ich mir mittels hindurchführender, abtastender, vorsichtig prüfender Bewegungen unter Zuhilfenahme meiner Einbildung erschließe. Theater hat auf die Dringlichkeit ökologischer Probleme teilweise recht kurzschlüssig damit reagiert, statt Menschen Tiere, Pflanzen, Nebel usw. auf eine Bühne zu holen und

32 Das Ergebnis der Arbeit wurde als Video im Februar 2021 auf der Kampnagel-Webseite online gestellt, ist aber aktuell nicht mehr abrufbar.

sie dem üblichen Publikumsblick auszusetzen. Damit war nicht viel verändert. Die gegenwärtige Neuentdeckung einer Stimme, die der Imagination Zugang zu einem Milieu vermittelt, könnte dabei helfen, mehrere Schritte weiterzugehen und in den Live Arts eine Wahrnehmungsökologie zu entwickeln – etwa auf der Spur dessen, was Gregory Bateson in seiner *Ökologie des Geistes* vorschlug.³³

4 Was heißt hier live? (Non-)Human Performers und die Macht der Animation

1966 testete der Informatiker Joseph Weizenbaum sein Skript ELIZA in einer Variante namens DOCTOR. Die simulierte einen Computerchat mit einem Psychotherapeuten. Obwohl das Programm mit simplen Konversationsmustern operierte und visuell bloß in einem schwarzgrünen Screen mit weißen Textzeilen bestand, weckte die Interaktion bei User*innen die Überzeugung, auf der anderen Seite sitze ein kluger und einfühlsamer Mensch. Etliche insistierten darauf sogar gegen Weizenbaums Beteuerung, es handle sich um Software, und einer Anekdote zufolge warf seine Sekretärin ihn aus dem Büro, als er ihr »Gespräch« unterbrechen wollte.

Weizenbaum staunte über die Leichtgläubigkeit im Umgang mit der damals noch neuen Computertechnologie und nahm dies zum Anlass für einen kritischen Appell an die Verantwortung von wissenschaftlicher Forschung, Politik und Technologiebranche. Heute wissen wir, dass seine Besorgnis nur allzu berechtigt war und ein steter Kampf zwischen Manipulation und Aufklärung die technischen Fortschritte bei Hard- und Software begleitet – ein Kampf, in dem das Kräfteverhältnis sich zuletzt wieder zugunsten der Manipulatoren verschoben hat, ohne dass er doch endgültig entschieden wäre. Aus der heutigen Situation heraus betrachtet erscheint die überraschende Erfahrung mit DOCTOR aber noch in einem anderen Sinne aktuell. Die ELIZA-Scripts waren der Prototyp des Chatbots. Und der Chatbot verrät etwas über unsere menschliche kommunikative Disposition: Wir kommunizieren immer mithilfe einer imaginären Ergänzung dessen, was wir an Signalen von anderen erhalten. Auch wenn diese anderen zweifelsfrei Menschen sind, erfolgt Kommunikation »zwischen Black Boxes«, wie der Soziologe Niklas Luhmann es ausdrückt.³⁴ Da ich ins Bewusstsein eines anderen Menschen nicht hineinsehen, dessen Gedanken und Gefühle niemals direkt erfahren kann, bin ich darauf angewiesen, anhand relativ spärlicher und unsicherer Informationen – ein paar Sätze, ein stimmliches Timbre, einige gestische Bewegungen, ein Gesichtsausdruck, eine Körperhaltung – einen Zusammenhang zu konstruieren, der dann das gewesen sein wird, was das Gegenüber »gemeint« hat. Sofern meine kommunikative Reaktion darauf beim Gegenüber wiederum keine merklichen Irritationen auslöst, gehe ich davon aus, richtig verstanden zu haben. Dass die Kommunikation einigermaßen reibungslos weiterläuft, ist also maßgeblich für den Eindruck, es finde gelingende Verständigung statt. Genau

33 Vgl. Bateson, Gregory (1981): *Ökologie des Geistes*. Anthropologische, psychologische, biologische und epistemologische Perspektiven. Frankfurt a.M.

34 [https://de.wikipedia.org/wiki/Black_Box_\(Systemtheorie\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Black_Box_(Systemtheorie)).

damit arbeitete DOCTOR. Die algorithmisch generierten Sätze, die im Display erschienen, führten den Dialog zuverlässig fort, und ihr redundantes Zurückfragen oder vages Kommentieren gestattete es den Menschen, die vor dem Rechner saßen, deren Quelle eine Komplexität zu unterstellen, der Intelligenz, Gefühle, sogar Mitgefühl zuzutrauen war – vorbereitet durch einen Typ von Psychotherapie, der auf der rhetorischen Technisierung von Mitgefühl basiert. Es genügte, dass der maschinelle Output diese Unterstellung nicht Lügen strafte, damit ein Subjekt sich investierte.

Für die Live Arts ist dieser frühe Versuch, KI in Kommunikation einzubeziehen, interessant, weil er mit geringem technischem Aufwand ein Maximum an Aktivität, Engagement und Lebendigkeitserleben bewirkt. Im Sinne einer »Kybernetik der Armen«³⁵ gelingt eine Auflösung der Grenze zwischen *human* und *non-human performers*, ohne dass es einer grafisch und akustisch überwältigend realistischen bzw. detailliert fantastischen Darstellung des nichtmenschlichen Kommunikationspartners bedarf, wie Computerspiele und VR-Experimente sie auf der Höhe des heute rechnerisch Leistbaren oft unternehmen. Wichtiger als die illusionäre Qualität der audiovisuellen Präsentation ist ein geschicktes Kooperieren mit der menschlichen Fähigkeit, ein Gegenüber zu *animieren*, indem man die erhaltenen Informationen imaginär ergänzt. Dafür kann es durchaus von Vorteil sein, wenn die Informationen dürftig ausfallen und interpretierbar bleiben. Wer Erzählungen schreibt, weiß um die Kraft der Reduktion, die Fantasie von Leser*innen produktiv herauszufordern. Bei Online- und Hybridformaten greift diese Ökonomie auch für die Live Arts, und wahrscheinlich wird sie auch zukünftige Kopräsenzaufführungen beeinflussen.³⁶

In *FXKE*, einer ästhetischen Recherche der Künstler*innen Jiayun Zhuang und Edwin Steenbergen an der Akademie für Theater und Digitalität Dortmund zu Fake News und Online-Manipulation, kommuniziert das Publikum mit dem derzeit avanciertesten KI Chatbot GPT-3.³⁷ Dieser ist dank *deep learning* fähig, Texte zu generieren, die den Äußerungen von Menschen ähneln, und beherrscht auch narrative Strukturen so weit, dass er Fragmente eines Plots plausibel zu vervollständigen vermag. Zhuang und Steenbergen testen, wie solche selbstlernenden Algorithmen in der Kommunikation mit einem analog anwesenden Publikum dazu dienen können, gemeinsam die Erfahrung einer Aufführung hervorzubringen. Frage- und Antwortspiele mit dem Chatbot, die um Wahrscheinlichkeiten tagespolitischer Nachrichten kreisen, führen zugleich Entscheidungen über den Fortgang der Performance herbei. Dabei bringt die Effektivität der Zusammenarbeit, die alle Zuschauer*innen in ihrem Resultat unverzüglich erleben können, den Unterschied zwischen der Art und Weise, wie die Maschine funktioniert, und

35 So der Titel einer von Diedrich Diederichsen und Oier Etxeberria 2020/21 kuratierten Ausstellung in der Kunsthalle Wien (<https://kunsthallewien.at/ausstellung/cybernetics-of-the-poor/>). Die dort versammelten Arbeiten zeigten, welche Möglichkeiten Kunst hat, in autodidaktischen Aneignungen ohne die Macht und Finanzkraft von Regierungen, Militär und Konzernen kybernetisches Denken zu verwirklichen und mit den entsprechenden Technologien zu arbeiten.

36 Zu KI in den Live Arts vgl. auch die von Hilke M. Berger durchgeführte Studie »Künstliche Intelligenz als Innovationspotenzial: Verantwortung und Möglichkeiten der Freien Darstellenden Künste in Zeiten von KI«

37 Zhuang, Jiayun/van Steenbergen, Edwin (2020): *FXKE*. URL: <https://wiki.theater.digital/projects/fxke:start> [17.01.2022].

den *embodied minds* der Menschen phasenweise zum Verschwinden. Gemeinsam live ein Erlebnis zu schaffen, verlebendigt die Technologie – gerade so weit, dass man sich anschließend wundern kann, wer wen (bzw. was) wie beeinflusst hat: Die Beiträge Künstlicher Intelligenz beruhen auf den »Meinungen« derer, die das System mit Informationen füttern. Diese Meinungen sind aber nicht nur ihrerseits in Reaktion auf einen täglichen *feed* von Nachrichten gebildet, den Algorithmen sortieren, gliedern und teilweise bereits verfassen; die Menschen treiben sich auch wechselseitig zu Haltungen und Verhalten, und ob das als Schwarmintelligenz gelten darf oder eher eine Herdendummheit veranschaulicht, stellt sich immer erst von Fall zu Fall heraus. *FXKE* gibt dem Publikumskollektiv im Zwiegespräch mit einem Bot Gelegenheit, in den eigenen Reihen verschiedene Kollektivdynamiken zu bemerken und die Frage danach, wie intelligent so eine Maschine sein kann, in der Frage zu spiegeln, wie intelligent eine Anzahl von Menschen sein kann, mit und ohne Maschine.

Möglicherweise verändert dies die Auffassung von Intelligenz überhaupt, denn für das Resultat von Zusammenarbeit (im weiten Sinne eines Miteinander-Umgehens) von Menschen und Maschinen kommt es nicht nur auf das Prozessieren von Informationen an. Wo es darum geht, Urteile zu fällen und Entscheidungen zu treffen, wird ein stets unvollständiger Satz von Informationen ergänzt um ein imaginäres Supplement, und dieses hinzukommende Imaginäre, das dann den Ausschlag gibt, so oder so zu entscheiden, hängt maßgeblich davon ab, wie die Beteiligten einander wahrnehmen. Eben hierin liegt die soziale und politische Relevanz von Animation, die ein Projekt wie das von Zhuang und Steenbergen herausarbeitet: Eine KI ist das, was diejenigen, die mit ihr arbeiten, sich unter ihr vorstellen. Das Aussehen der Hardware, auf der sie sich präsentiert, das Design ihres Avatars, der Stil ihrer Aussagen, Tempo und Rhythmus der Äußerungen, ggf. der Klang einer Stimme und der Kontext, die Szene ihres Erscheinens – das alles hält der menschlichen Fantasie gewissermaßen Köder hin, um jenen Prozess der Verlebendigung zu unternehmen, ohne die kein menschliches Kommunizieren gelingt.

Lebendigkeit entsteht in Arbeiten wie *FXKE* durch wechselseitige Animation: Die Besucher*innen werden durch das partizipatorische Setting animiert, die sie adressierenden Instanzen zu animieren. Der Begriff der Animation ist vertraut aus dem Figuren- und Objekttheater. In den künstlerischen Reflexionen und der theaterwissenschaftlichen Forschung zu dieser Sparte findet seit Langem eine theoretische Auseinandersetzung mit Animation statt, mittlerweile auch mit Digitalität und Online-Kultur.³⁸ Zu den Referenzen zählen neben Klassikern wie Kleists *Über das Marionettentheater* mit seinen Spekulationen zur Beseelung des Mechanischen und Mechanisierung der Seele ebenso

38 Vgl. etwa DOUBLE. Magazin für Puppen-, Figuren- und Objekttheater. Ausgabe 2/2020, Nr. 42: »Kultur erben: Generationenwechsel im Theater der Dinge«.

psychoanalytische Konzepte der Übertragung,³⁹ jüngere Forschung in der Kognitionsbiologie oder die öko-ontologischen Ansätze des sogenannten New Materialism.⁴⁰

Der gegenwärtige Umgang mit Animation in den Live Arts trägt dazu bei, die Grenze zwischen Figuren-/Objekttheater und den Spielarten des »Menschentheaters« durchlässiger zu machen. Diese Grenze war immer schon eher institutionell als ästhetisch, denn schließlich spielen in den überwiegend offenen Animationsformen des experimentellen Figuren- und Objekttheaters auch die Körper der Performer*innen stets mit, und im zeitgenössischen Tanz suchten schon vor Ausbreitung des Coronavirus zahlreiche Arbeiten, das Verhältnis zwischen menschlichen und nichtmenschlichen Körpern zu verschieben. Die institutionelle Grenze erweist sich allerdings als zäh, und deshalb ist es besonders zu begrüßen, dass Zoom, Telegram und ähnliche Apps, Virtual Reality (VR) und der Einsatz von KI nun zu einer breiten Auseinandersetzung mit Animation als einem allgemeinen Prinzip von Wirksamkeit führen. Live, so könnte man als aktuellen Befund formulieren, ist alles, was mich dazu animiert, die Situation ähnlich dem zu erfahren, was sich zwischen mir und anderen Wesen zuträgt, wenn diese für mich kommunikativ lebendig werden – ob es sich dabei um die Körper von Menschen, Tieren, Pflanzen und Dingen handelt, um digital erzeugte audiovisuelle Erscheinungen oder sprachliche Äußerungen per Stimme oder Schrift. Der Turing-Test, der prüft, ob eine Maschine es schafft, Menschen davon zu überzeugen, sie für menschlich zu halten, erweitert sich zu einem umfassenden Experiment, das die Live Arts durchführen: Welche Übertragung von Informationen bringt einen dazu, sie als Kommunizieren zu erleben?

Ein schönes Beispiel für die entgrenzende Wirkung von Animation aus dem Zirkusbereich ist die Durational-Performance des Jongleurs und Choreografen Stefan Sing, die er für die Online-Edition des Berlin Circus Festival 2020 entwickelte.⁴¹ Sing setzt sich an zwei Tagen für jeweils fünf Stunden einer offenen Jonglage-Improvisation vor dem virtuellen Publikum des Livestreams aus. »Ich bin gespannt, was auf mich zukommen wird«, gab der Künstler in einem Interview auf der Festivalwebseite zu Protokoll und betonte damit launig, was den Reiz des Formats ausmacht: Die langfristige Beanspruchung des Körpers erübrigt von vornherein jeden Versuch einer durchgehenden Kontrolle des Geschehens durch Planung und detaillierte Vorbereitung. Neben befreundeten Künstler*innen, die er gebeten hatte, ihn mit Input wie Tanz, einer *spoken word performance* oder Instruktionen zu versorgen, kommt vor allem die Eigendynamik der bereitgelegten, immer wieder zu neuen Konstellationen umsortierten 270 Bälle dramaturgisch zum Tragen. Beim Zuschauen bleibt oft in der Schweben, wer da was oder wen steuert. Nicht

39 Zu Beziehungen zwischen verschiedenen fachlichen Perspektiven auf Übertragung im Kontext von Live Arts vgl. van Eikels, Kai u.a. (2007): Übertragungen. Eine Einleitung. In: Ders./Brandstetter, Gabriele/Brandl-Risi, Bettina (Hg.): SchwarmEmotion. Bewegung zwischen Affekt und Masse. Freiburg i.Br. 7–61; außerdem Holling, Eva (2016): Übertragung im Theater. Theorie und Praxis theatraler Wirkung. Berlin.

40 Vgl. beispielsweise Bennett, Jane (2009): Vibrant Matter. A Political Ecology of Things. Durham; Barad, Karen (2012): Agentieller Realismus. Frankfurt a.M.

41 Sing, Stefan (2020). URL: <https://www.youtube.com/watch?v=Q7sdSfM1Poc&t=15707s> [17.01.2022]; alle Videos unter Berlin Circus Festival (2020). URL: <https://www.youtube.com/c/BerlinCircusFestival/videos> [17.01.2022].

die meisterhafte artistische Beherrschung des Materials sei entscheidend, so Sing, sondern die reziproken Dynamiken zwischen choreografisch-körperlichen Impulsen und dem »Eigensinn« der so animierten Objekte. »Organic Jogging« nennt er seine Technik: »the objects affect the body and vice versa. looking for places to throw/catch which are deforming the body and using this deformation for future movements and throws. playing with strange rhythms and contradictions.«⁴²

Diese stets beim Konkreten ansetzende Performance, die dennoch über die Zeit eine Auflösung von Zuschreibungen wie aktiv und passiv bewirkt, passt hervorragend zur Dynamik des Livestreams. Bald vergisst man beim Betrachten, dass man vor einem Bildschirm sitzt. Das polyrhythmische, vielgestaltige Ineinandergreifen und Auseinander-Hervorgehen von Bällen und Gliedern des Jongleurkörpers erzeugt einen Zeit-Raum, in dem die Aktualität des jeweils geworfenen oder gefangenen Balls mit der Virtualität der nächstmöglichen Bewegungen wie zu einer temporalen Figur verschmilzt, während alle Momente doch zugleich getrennt wahrnehmbar bleiben, die Performance gleichsam dahinperlt. Die Knickbewegungen und schlangenhaften Windungen von Sings Körper spulen sich wie ein zweites Band unter, über, durch die Kette der Bälle hindurch, die ihrerseits ihre Form wandelt, als folge sie einer eigenen immanenten Logik. Auch bei Unterbrechungen setzt das nicht aus. Der Eindruck einer »Haftung« zwischen Ball und Körper unterläuft zusehends die Unterscheidung menschlicher von nichtmenschlicher *agency*: Scheinen die Bälle Schwarmtieren gleich aufeinander zu reagieren, so findet man sich im Gegenzug animiert, das Bild vom menschlichen Körper als Instanz des Willens und Bewusstseins fallenzulassen. Zuweilen liegt Sing selbst, Objekt unter Objekten, inmitten der Bälle auf dem Boden.

Streaming-Technologie basiert auf einer Ökonomie der Genügsamkeit. Damit ein Video läuft, ohne dass der Datensatz zuerst komplett heruntergeladen wurde, füttern Algorithmen immer nur gerade diejenigen Daten nach, die nötig sind, um Bild und Sound zu verändern. Je weniger Veränderung, desto weniger datenintensiv ist eine Passage. In der Forschung verfolgt man seit einiger Zeit die Hypothese, dass die visuelle Wahrnehmungserfahrung beim Menschen nach einem ähnlichen Prinzip funktioniert: Das Gehirn ist kein Supercomputer, der ständig immense Informationsmengen über die gesamte Umgebung verarbeitet; es konzentriert sein Scannen auf das, was der Körper für die Fortführung der aktuellen Bewegungen braucht, und geht davon aus, dass der Rest ungefähr so bleibt wie gehabt oder vorerst unbekannt bleiben darf und ggf. zu einem späteren Zeitpunkt näher untersuchbar wäre.⁴³ Das Jonglieren, wie Sing es betreibt, bewegt sich auf einer Höhe mit dieser Genügsamkeitseffizienz. Statt eine kurze Virtuosennummer voller Steigerungen und Überbietungen abzuziehen, lässt er sein Publikum teilhaben am Wunder des Weitergehens. Ohnehin lernt man beim Jonglieren als Erstes, wie viel Zeit vergeht, bis ein Ball wirklich zu tief ist, um ihn zu fangen. Die *good practice*, zu der das Werfen und Fangen von Bällen hier wird, zieht aus dieser Gelassenheit eine sowohl ästhetisch wie sozial bedenkenswerte Konsequenz: Die dringlichste Frage an die Zukunft lautet, was ausgereicht haben wird, um sie aus der gegenwärtigen Situation heraus zu erreichen.

42 Homepage des Künstlers. URL: <https://www.stefansing.com/about-1/> [17.01.2022].

43 Vgl. Noë, Alva (2004): *Action in Perception*. Cambridge.

Das Analoge der Körper verschwindet online keineswegs. Es gewinnt ein neues Profil als dasjenige, was die digital codierten Informationen nicht mit übertragen. *Die apokalyptischen Tänzer*innen* fordern in ihrer Performance *Prometheus und der Geruch* die Einbildungskraft heraus, das merklich Fehlende beizusteuern. Die Arbeit ging hervor aus einer Praxis, einander »Gerüche zu zeigen«, mit visuellen und akustischen, lautlichen oder sprachlichen Mitteln etwas zu kommunizieren, das im Theater für gewöhnlich nur sehr marginale oder gar keine Beachtung findet: das Olfaktorisch-Aromatische. Mit ihrem Primat des Sehens und Hörens ignoriert Theaterästhetik ausgerechnet jene Dimension der Wahrnehmungserfahrung, die den ursprünglichen Differenzierungssinn für das ästhetische Urteil ausmacht. Kant sprach in seiner *Kritik der Urteilskraft* von einem Geschmacksurteil, weil der Geschmack unter den menschlichen Sinnen der subjektivste ist und seine Eindrücke sich am schwierigsten mitteilen lassen. Hannah Arendt betonte, wie die üblichen gesellschaftlichen Techniken, Konsens herzustellen, bezüglich des Geschmacks versagen: Weder der Verweis auf objektive Wahrheiten noch eine rhetorisch brillante Argumentation wird mich davon überzeugen, dass schmeckt, was mir nicht schmeckt, oder umgekehrt; und Menschen mit unterschiedlichem Geschmack wird es auch nicht gelingen, einen Kompromiss auszuhandeln und sich darauf zu einigen, etwas, das die einen lecker, die anderen scheußlich finden, schmecke ein bisschen. Im Geschmack macht sich das radikale Auseinanderklaffen subjektiver Erfahrungsweisen geltend. Arendt nannte deshalb Kants ästhetische Theorie, die erklärt, wie Menschen dennoch mittels ihrer Einbildungskraft sich in die Position von anderen versetzen und deren Urteile nachvollziehen können, sein politisches Vermächtnis. Kommunikation zwischen Geschmack und Geschmack ist gewissermaßen das Modellproblem fürs Zusammenleben in einem Gemeinwesen, das seinen Mitgliedern ein Maximum individueller Freiheit einräumen will.⁴⁴

In *Prometheus und der Geruch* nehmen *Die apokalyptischen Tänzer*innen + Charlotte Eifler* sich dieses Problems in einer Reihe von Kommunikationsexperimenten an. Die im Rahmen einer flausen+-Residenz entwickelte Hybridperformance⁴⁵ involvierte ein Publikum, das vor Ort unter freiem Himmel um vier von den Performer*innen bespielte »Inseln« versammelt war, und zudem Zuschauer*innen, die per Zoom teilnahmen und deren Gesichter auf eine große Leinwand projiziert wurden. Zu Beginn zerschnitten alle Anwesenden, off- und online, eine bereitgelegte Zitrone und versuchten dann, das eigene Geruchserlebnis in Form von Beschreibungen oder assoziativen Erzählungen den übrigen zugänglich zu machen. Vor der Coronakrise geplant und durch diese dann in eine neue Perspektive gerückt, sensibilisiert das Arrangement sowohl für die materiellen Bedingungen von Informationsübertragung als auch für die Rolle der Imagination, die mithilfe der jeweils verfügbaren Informationen eine Verständigung erzeugt: Per Videokonferenz zugeschaltet, fühle ich mich mit meiner Zitrone möglicherweise abgeschnitten von den anderen, weil der Wind mir keine Duftmoleküle benachbarter Früchte zu trägt. Aber auch davon, wie andere direkt neben mir einen Geruch wahrnehmen, kann

44 Vgl. Arendt, Hannah (2008): *Das Urteilen. Texte zu Kants politischer Philosophie*. München.

45 Vgl. *Die apokalyptischen Tänzer*innen + Charlotte Eifler* (2020): *Prometheus und der Geruch*. URL: <https://flausen.plus/residenz/50-prometheus-und-der-geruch> [17.01.2022]. – Homepage der *Apokalyptischen Tänzer*innen*: <https://www.apocalypse.dance/team> [17.01.2022].

ich nur eine *Vorstellung* gewinnen. Unser Gemeinschaftsleben beruht auf einem »Ansinnen«, wie Kant es formuliert: einem indirekten Kommunizieren von Vorstellung zu Vorstellung.

Der Vergleich zwischen Distanz- und Nahkommunikation, wie *Prometheus und der Geruch* ihn stimuliert, ist eine *good practice*, von der jede Form der Live Arts profitieren kann. Die Versammlung zum Publikum geht für gewöhnlich mit der Behauptung einer gemeinsamen Erfahrung einher. Wer das genauer befragt, entdeckt jedoch schnell die Risse im Gemeinsamen – denn woher will ich wissen, dass meine Nachbar*innen etwas gleich oder auch nur entfernt ähnlich erleben wie ich? Das Gemeinsame wird stets das vorläufige Resultat eines mehr oder weniger assoziativen Imaginationspingpongs gewesen sein. Die politische Frage lautet, wie wir dieses Pingpong spielen. Die Coronakrise ist Krise auch darin, dass kollektive Imaginationen Effekte zeitigen, die das Zusammenleben noch mehr erschweren: Wo Leute sich gegenseitig in der Einbildung bestärken, das Coronavirus sei bloß die Erfindung einer Verschwörung, um Diktaturen durchzusetzen, gefährden sie auch ihre Mitmenschen, wenn sie absichtlich gegen die Sicherheitsregeln verstoßen. Ermächtigungsphantasmen labiler (Männer-)Egos, die eine nicht vollends kontrollierbare Situation überfordert, sind verantwortlich für einen erheblichen Teil der sozialen Gewalt im Zusammenhang mit der Pandemie und darüber hinaus. Einen anderen, körperbewussteren Gebrauch von unserer Einbildungskraft zu machen, zählt zu den wichtigsten Erfordernissen politischer Bildung. Dazu können die Live Arts, die Imaginationsprozesse in Interaktionen zwischen Körpern verankern, einen wichtigen Beitrag leisten.⁴⁶

Die Forderung nach einem sozial, politisch – und das heißt heute unabdingbar: ökologisch – besseren Imaginieren steht auch hinter dem, was die Philosophin und Naturwissenschaftlerin Isabelle Stengers mit dem Titel *Reclaiming Animism*⁴⁷ als Haltung umreißt. Die moderne Allianz von Wissenschaften und Technologie verdankt ihre Erfolge einem Willen zur Naturbeherrschung, dessen Preis, wie sich abzeichnet, die Zerstörung der menschlichen Spezies und vieler anderer sein wird, sofern sich unser Denken und Handeln nicht grundlegend ändert. In der Verlegenheit um eine Alternative zum Anthropozentrismus, der alles Nichtmenschliche auf den Status zweckdienlicher (oder gleichgültiger) Objekte reduziert, empfiehlt Stengers, ein animistisches Verhältnis zur Welt neu aufzunehmen, ohne dabei die Vernunft und ihr kritisches Vermögen über Bord zu werfen – denn »Think we must!«, wie Donna Haraway in ihrem verwandten Ansatz eines *tentacular thinking* insistiert.⁴⁸ Die Welt als beseelt vorzustellen, soll keine ideologisch geschlossene Kosmologie ausbilden, sondern die Hypothese für eine Reihe von Experimenten darstellen. Dieser Vorschlag findet in den Künsten gegenwärtig ein starkes Echo.

46 Vgl. ausführlicher van Eikels, Kai (2019): Ich bilde mir Öffentlichkeit ein, sie bilden sich Öffentlichkeit ein, wir bilden uns Öffentlichkeit ein. Änderungen im Imaginären. In: Grotkopp, Matthias/Kappelhoff, Hermann/Wihstutz, Benjamin (Hg.): Geschmack und Öffentlichkeit. Zürich/Berlin. 61–82.

47 Stengers, Isabelle (2012): *Reclaiming Animism*. URL: <https://www.e-flux.com/journal/36/61245/reclaiming-animism/>. 17.01.2022].

48 Vgl. Haraway (2018). 30–57.

Zu den interessanten Versuchen, ihn in Praxis umzusetzen, gehört Vera Voegelins Projekt *Earthbounds*, das sich zum Ziel setzt, der menschlichen Erfahrung über animative körperliche und imaginäre Beziehungen Zugang zur *critical zone* zu verschaffen, in der wir Menschen zusammen mit Tieren, Pflanzen, Mineralien und Mikroben leben. Entwickelt als »multi-sensorische, spekulative Performance« für das Festival Theater der Dinge an der Berliner Schaubude 2020, ist auch die Dokumentation von *Earthbound* auf einer Webseite ein gutes Beispiel für die Fortführung und Vermittlung künstlerischer Forschung über Events hinaus.⁴⁹ Vera Voegelin (hinter dem Namen verbergen sich Leonie Voegelin und Anna Vera Kelle) beschreibt und zeigt dort u.a. die Konstruktion eines »Breathingbelts«; dieser wird mit Vibrationsmotoren verbunden, die eine Grasmatte oder Sand auf einer Platte rütteln, sodass die* der Träger*in die eigene Atmung als etwas erfahren kann, das Umwelt-Bewegung auslöst. Eine Anleitung zum Nachbauen und ein Animationsvideo machen Lust auf *remote participation*.

Earthbound und die übrigen hier vorgestellten Praktiken zeichnet aus, dass sie das Engagement der Einbildungskraft mit einem Realismus der Körper verknüpfen. Sie verführen Publikum oder Partizipierende nicht dazu, sich in »heilsame« Imaginationen zu flüchten, um aus dem frustrierenden Ist-Zustand in eine bessere Welt zu entkommen – versprechen nicht, diese Welt werde kommen, so man sie sich nur fleißig einbildet. Vielmehr verstehen sie das Imaginieren selbst als eine körperliche Aktivität, praktizieren es in performativen Szenarien, die den Körper zugleich zur Quelle, zum Verwirklichungsmedium und zum wachen, durchaus auch zweifelnden Selbstbeobachter der Animation machen. Sie sind daher auch nicht wissenschafts- und technologiefeindlich, halten aber darauf, dass ein anderer Typ von Experiment den Laborstudien der Research-and-Development-Abteilungen von Konzernen ihr Monopol streitig machen muss. Im Sinne von künstlerischer Forschung oder *advanced practices*⁵⁰ arbeiten sie daran, Forschen zu demokratisieren, indem sie sich selbst von »oblique vantage points«⁵¹ her in Forschungsprozesse einmischen und nichtspezialistische Partizipationsmöglichkeiten für andere eröffnen. Und sie demonstrieren mit ihrem Verweilen beim Körperlichen, worin die Stärke von Live Arts für eine spekulative, das heißt weltbewusster imaginierende Wissensgewinnung besteht.

5 How safe is space? Körper als Medien als Körper als Milieu

»Media are our infrastructures of being, the habitats and materials through which we act and are. This gives them ecological, ethical, and existential import«, schreibt John Durham Peters in *The Marvelous Clouds*.⁵² Dieser medienökologische Ansatz eignet sich gut für Live Arts, denn er behandelt als Medien sowohl Kommunikationstechnologien als auch lebende Körper, tierische und pflanzliche ebenso wie menschliche, und auch

49 Die Online-Dokumentation des Projektes ist leider nicht mehr zugänglich.

50 Vgl. URL: <https://advancedpractices.net/charter> [17.01.2022].

51 Ebd.

52 Peters, John Durham (2015): *The Marvelous Clouds. Toward a Philosophy of Elemental Media*. Chicago. 15.

dem Licht, der Luft, dem Wasser von Meeren und Flüssen, dem Erdboden und der Vegetation kommt eine mediale Wirklichkeit zu. Ein Medium ist für Peters alles, was etwas überträgt, das für irgendwen einen Informationswert hat. Ob diese Übertragung mittels digital codierter elektronischer Impulse zwischen Computern geschieht, ob visuell durch Lichtwellen oder akustisch durch Luftschwingungen, die von Retinazellen und Ohrmembranen empfangen und in neuronale Impulse übersetzt werden, oder ob Duftmarken, wie Hunde und Ameisen sie setzen, Vorbeikommende voneinander unterrichten – keine Abstimmung des Nebeneinander- und Zusammenlebens auf unserem Planeten wäre möglich, verstünden die Erdbewohner*innen es nicht, eine Vielzahl von Vermittlungswegen zu nutzen.

Peters trifft mit Bedacht keine starke Unterscheidung zwischen Medium und Milieu. Das, was *zwischen* uns vermittelt, ist zugleich das, *worin* wir uns bewegen. Ein klassisches Modell beschreibt eine dreigliedrige Struktur, in der eine Senderinstanz ein Medium benutzt, um einer Empfängerinstanz eine Nachricht zu übermitteln. Dieses Modell wurde entwickelt im Hinblick auf *one-to-one*-Kommunikationstechnologien wie Briefpost und Telefon. Es passte noch mehr oder weniger für *few-to-many*-Kommunikation per Zeitung, Radio und TV. Mit dem Internet ist indessen eine Kommunikationssphäre entstanden, von der das Sender-Medium-Empfänger-Schema bestenfalls eine Facette erfasst. Was dabei fehlt, bringen geläufige Formulierungen wie »im Netz sein« oder »on sein« zum Ausdruck: die Milieuhaftigkeit des Mediums. Zwar dient das Internet mir in einer beschränkten funktionellen Perspektive als Instrument, mittels dessen ich bestimmte Informationen versende und erhalte; doch zugleich bildet es eine Umwelt, in der ich mein Leben führe und mein Körper seinerseits zum Träger von Informationsübermittlungen wird. Die Physikerin und Wissenschaftstheoretikerin Karen Barad schlägt ein Konzept von Beobachtung vor, in dem der Begriff Interaktivität durch »Intraaktivität« ersetzt ist: Anstatt meinen Körper als separate Einheit zu betrachten, die mit anderen Körpern hier und da interagiert, sollte ich diesen Körper immer schon als Teil eines Zusammenhangs wahrnehmen, der durch seine Beteiligung mitbestimmt wird.⁵³ Das hat nicht zuletzt ethische Konsequenzen.

Ein solches Verständnis des Medialen mit einer offenen Grenze zum Milieu kann auch unsere Auffassung von Gegenwart präzisieren. Was sich bei einer Videokonferenz-App wie Zoom wie Kopräsenz anfühlt, wird als Eindruck erzeugt, indem audiovisuelle Signale per Kamera und Mikrofon aufgefangen und digital verschlüsselt rund um den Erdball versendet werden, woraufhin wiederum eine Übersetzung der Daten in Bildpunkte und Soundpartikel erfolgt. Ob der Eindruck des Gleichzeitigen entsteht, hängt ab von der Leistung der Zugangsgeräte, der Geschwindigkeit der Internetanschlüsse und den Serverkapazitäten. Die Erfahrung einer Simultanität, die der Kommunikation die Signatur des Live-Erlebnisses verleiht, kann also nur stattfinden, sofern die Verzögerung latent bleibt. Genau das tut sie aber auch bei *face-to-face*-Kommunikation: Stehen oder sitzen wir nur wenige Meter voneinander entfernt, ist die Zeit, die Licht- und Luftwellen brauchen, um visuelle und akustische Signale zu übertragen, so kurz, dass unsere menschlichen Körper keine Verzögerung registrieren, obwohl es sie gibt. Fangesänge im Sportstadion dagegen gelangen schon sehr verschleppt, breiig

53 Vgl. Barad (2012).

hallend zur Kurve am anderen Ende; doch das kulturelle Format Live-Event lässt uns das Hallen zur Atmosphäre rechnen, was davon abhält, die Verzögerung als solche wahrzunehmen und so darauf aufmerksam zu werden, dass die Luft im Stadium sich materiell zwischen uns hin und her bewegt und ein Medium ausmacht.

Gemeinsame Anwesenheit läuft stets auf eine Gleichzeitigkeit von Ungleichzeitigem hinaus. Präsenzerlebnisse gibt es dank einer gewissen Verwischung, die unsere Körper leisten bzw. die ihnen unterläuft (und ein lebender Organismus besteht selbst aus einer großen Zahl nur teilweise synchronisierter Prozesse und kommt ohne zentralen Taktgeber aus – der Körper kennt auch für sich kein exaktes Jetzt). Der Gehalt einer Information liegt in der zeitlichen Wirklichkeit des Kommunizierens immer erst darin, wer wann und wie darauf reagiert. Und hier ist ein wichtiger Einsatzpunkt für die Künste: *Good practices* entwickeln das Verständnis dessen, was ein Medium ausmacht, mit und weiter, indem sie die Kompetenzen der Live Arts bezüglich der Medialität von reagierenden Körpern einbringen. Sie erforschen die Konstruiertheit von Echtzeitillusionen. Und verhelfen damit zugleich zu einer kritischen Reflexion jener »immersiven« Überwindungs-dramaturgien, mit denen der kommerzielle Mainstream »neuer Medien« sein Publikum einwickelt. Die im Folgenden besprochenen Arbeiten heben sich in diesem Sinne wohltuend von technologiegesättigten Live-Spektakeln ab, die dem Sog digitaler Effektparaden nacheifern.

»Do you like to have a body? YES/NO. Check your moves with one, two, three«, bekommt in schwer entzifferbarer Schrift zu lesen, wer die Desktopversion von Janne Nora Kummers künstlerischer Recherche *The Implicit Order* aufruft. Kummer, die als Coderin, Performerin und Medienkünstlerin mit einer Ausbildung in Theaterregie seit Jahren an der Übertragung zwischen somatischen Vorgängen und digital generierten Umwelten anhand von Sensoren forscht, stellt so zur Begrüßung eine Frage, die Live-Arts-Formate meist übergehen, da sie schon beantwortet scheint. Der Körper, so eine gängige Annahme, lässt sich zwar unterschiedlich ausbilden, auch hier und da technisch verändern (Frisuren, Tattoos) oder erweitern (Prothesen, Implantate), aber nicht wählen. Live Arts zeigen zumeist gegebene Körper, huldigen ihrem Wie. In *The Implicit Order* erscheint der Ist-Befund jedoch im Licht von Alternativen: Welchen Körper hast du? Welchen möchtest du haben? Welcher wird dir sonst zugeschrieben? Möchtest du denn überhaupt einen Körper haben? Magst du es, einen Körper zu haben? Überprüfe deine Bewegungen – bzw. triff deine Auswahl – mit 1, 2, 3.

Im Multiplayer-Modus bewegt man sich sodann mit einer comichaft abstrahierten Avatar-Figur, die gute Laune macht, oder – je nach Wahl – ohne sie. In jedem Fall führt der Weg durch ein dürres Terrain. Man könnte mit Leuten auf der ganzen Welt chatten, die ebenfalls spielen, ist aber eher mit Problemen der Navigation mittels der Tasten 1, 2, 3 durch eine ziemlich einsame virtuelle Bergwelt beschäftigt. Ein Gefühl undefinierbarer Melancholie stellt sich ein, weil die Reise nirgends wirklich ankommt. Die von außen, im 3D-Interface der Design-Software Unity überschaubaren Faltungen der Landschaft wirken aus der *first-person*-Perspektive unendlich weit, karg, dennoch verstellt. *The Implicit Order* ist zudem als VR-Installation und analog zugänglich. Verknüpft werden die Dimensionen durch Luftbewegungen: Ein am Brustkorb angebrachter Atemsensor überträgt dessen Ausdehnungen über einen WLAN-Microcontroller zur Multiplayer-Schnitt-

stelle der Game Engine, sodass der Atem sowohl die virtuelle Umgebung als auch das Licht in den analogen Räumen beeinflusst. Das Einschalten eines virtuellen Ventilators setzt einen analogen Ventilator in Gang.⁵⁴

Thematisch widmet sich die Arbeit mit diesem Arrangement einem zeitgenössischen Phänomen von Stress, das vor allem durch Informationstechnologie verursacht scheint und seit einiger Zeit zur viralen Metapher geworden ist: FOMO, die *fear of missing out*. Laut Wikipedia brachte der Harvard-Student Patrick J. McGinnis den Begriff 2004 in Umlauf, um eine Verlustangst zu bezeichnen, die vor allem in der jüngeren, mit Internet und Smartphone aufgewachsenen Generation grassiert – die Angst, es werde einem etwas Wichtiges entgehen, sobald man eine Weile offline bleibt. Die VR-Umgebung, die man in *The Implicit Order* besucht, ist als Therapiesitzung zum Umgang mit FOMO angelegt, die Ausdünnung daher Prinzip. Statt spektakuläre Abenteuer in einer illusionsdichten anderen Welt zu offerieren, bewirkt das Durchstreifen eine Entschleunigung, etabliert stockende, zähe, gedehnte Rhythmen, konfrontiert mit Leere und verweist die Spieler*innen immer wieder auf ihre somatisch-psychischen Zustände zurück.

In den 1990er und 2000er Jahren, der Frühphase der VR-Entwicklung, experimentierte besonders der medizinisch-therapeutische Bereich mit virtuellen Welten. Neue Ansätze in Trauma-, Sucht- und Angstbehandlung interessierten sich für Möglichkeiten, in einem gesicherten, von Patient*innen zu steuernden Setting beispielsweise konfrontationstherapeutische Szenarien erlebbar zu machen. Überdies wiesen neurologische Untersuchungen Strukturäquivalenzen zwischen mentalen Repräsentationen des Selbst im Bewusstsein und der Erfahrung in einer VR-Umgebung nach, was dafür sprach, dass VR-basierte Übungen psychosomatische Wirkungen haben. *The Implicit Order* knüpft an diese Engführung von Technologie und Therapie wieder an. Die Arbeit begegnet der abstrakt konjunktivischen, letztlich paranoiden Angst davor, gesellschaftlich den Anschluss zu verlieren, mit einer Re-Situierung des Körpers. Das Erfahrungs-Ich wird neu vernalbelt, in einem Milieu, das ereignisärmer und in seiner Virtualität doch gegenwartssolider ist als der *feed* der Sozialen Netzwerke, Schritt für Schritt über die Welt mit sich selbst in Beziehung gesetzt.

»Barrierefrei« lautet ein Wort, das mittlerweile zum Alltagsvokabular zählt und ein ambivalentes Versprechen leistet: Einerseits steht es dafür, dass die Gesellschaft sich endlich Mühe gibt, Menschen, deren Körper nicht einer stillschweigend vorausgesetzten Norm entspricht und die sich beispielsweise mit einem Rollstuhl fortbewegen, Zugang zu Straßen, öffentlichen Verkehrsmitteln, Gebäuden und Veranstaltungen zu ermöglichen. Andererseits zielt diese technische Optimierung, die vor allem Kommunen und Unternehmen als Service vorantreiben, darauf ab, die gefühlte Leere des logistisch betreuten Raums nun für noch mehr Menschen zum Normalzustand zu machen – und so die Körper, die den Raum durchqueren, ins Unmerkliche zu ziehen: Will ich von A nach B, bemerke ich dabei sowohl die Materialität der Welt, durch die ich mich bewege, als auch die meines eigenen Körpers umso weniger, je seltener mir etwas im Weg steht.

54 Kummer, Janne Nora/Kraus, Anton (2020): *The Implicit Order*. URL: <https://vimeo.com/556177658> [17.01.2022].

So folgt aus der Verbesserung der Infrastruktur nicht notwendig auch ein besseres Zusammenleben. Der Ableismus – also die Wahrnehmung der Welt ausgehend von einem Körper, dessen Können unreflektiert als allgemeiner Standard gesetzt wird – prägt weiterhin den sozialen Alltag. Dabei verschafft die Coronapandemie Gelegenheiten, die eigenen ableistischen Voreingenommenheiten zu registrieren. Nun, da *alle* genötigt sind, Bewegung durch den öffentlichen Raum anders zu organisieren, könnten die Unbequemlichkeiten, die das bedeutet, Bewusstwerdungsprozesse auslösen. Jana Zölls Zoom-Performance *Challenge Accepted: ich bin*, die sie für das Theater der Jungen Welt Leipzig produziert hat, nutzt die Gunst der Stunde, um die Wahrscheinlichkeit zu erhöhen, dass das passiert. Sie stellt dem Publikum ähnliche Fragen wie das von Kummer entwickelte Game-Programm: Welchen Körper hast du? Welcher wird dir zugeschrieben? Sempel, aber effektiv in seiner Penetranz, schreibt sie die Kategorien solcher Zuschreibungen auf Post-it-Zettel.

Deren analoge Gegenständlichkeit rückt im Kontrast die Online-Situation in den Blick: Die Verlagerung von Live-Arts-Veranstaltungen ins Netz hat denjenigen, für die jede Fahrt ins Theater eine mühsame Angelegenheit war, den Besuch erleichtert, und wenn ein Teil des traditionellen Theaterpublikums verloren ging, weil die Leute am Streaming keinen Gefallen finden oder auch an technischen Hürden scheitern, so sind andere hinzugekommen.⁵⁵ Doch dieser Ausgleich verweist mit dem Körper der Performerin, der lange außerhalb des Kameraframes bleibt, auf eine weitere Ungleichheit: Zöll gehört, wie man erfährt, hinsichtlich COVID-19 zu einer Risikogruppe. Inwieweit war es für sie eine künstlerische Entscheidung, von zuhause aus zu performen, inwieweit ein Zugeständnis um der Sicherheit willen? Handelt es sich dabei um Gegensätze, oder hieße Kunst machen spätestens heute, nach dem Punkt zu suchen, wo die beiden Perspektiven konvergieren?

Der Begriff *safer space* tauchte vor der COVID-19-Pandemie vor allem im Zusammenhang mit Gewalt und Diskriminierung auf. Ein *safer space* bietet den dort Versammelten Schutz durch ein Reglement zum gewalt- und diskriminierungsfreien Umgang, das es gestattet, im Fall von Verstößen schnell zu reagieren, oder dadurch, dass bestimmten Menschen der Zutritt verwehrt bleibt, von denen gewaltsames oder diskriminierendes Verhalten zu befürchten ist. Lässt sich das Konzept des *safer space* mit der Tradition des Theaters als einem öffentlichen Raum vereinbaren? Diese Frage wurde vor der Coronapandemie meist mit Bezug auf eine bürgerlich-idealistische Ästhetik diskutiert, die aus dem 18. Jahrhundert stammt. So weit das moderne Theater als Teil einer bürgerlichen Kultur sich von der antiken Praxis des Dionysos-Festes entfernt hat, zu dem die jährlichen Tragödienaufführungen stattfanden (man muss es sich wohl als einen durchaus gefährlichen Ausnahmezustand vorstellen, eine Art »Hardcore-Karneval«), hält es doch an dem Anspruch fest, sein Publikum sei keine Klientel. Die politische Ästhetik Jacques Rancières, die in den künstlerischen und wissenschaftlichen Diskussionen zu Live Arts

55 Zu Barrieren und Barrierefreiheit im Theater vgl. Michel, Miriam (2021): Digitale Erschließungen. Eine Utopie der Zugänge, Digitalität, Diversität und Theater. In: Lobbes, Marcus/Zellner, Juliane/Zipf, Jonas (Hg.): *transformers. digitalität inklusion nachhaltigkeit*. Berlin. 66–71. Zum Wandel des Publikums vgl. die von Henning Mohr geleitete Studie »Förderung einer Kunst der Vermittlung: Das Publikum im Digitalen«.

während des vergangenen Jahrzehnts viel Beachtung fand, sah eben darin das emanzipatorische Potenzial der Publikumsversammlung: Im Publikum bin ich anwesend als »irgendjemand«, charakterisiert nicht durch meine soziale Stellung, mein Vermögen und Einkommen, meine Bildung, das Beziehungskapital meiner institutionellen Affiliationen und Netzwerke, sondern allein durch die Fähigkeit, das Dargebotene zu erfahren und als eine*r von vielen an dem Kollektiv von Erfahrenden teilzunehmen – ein*e Gleiche*r unter Gleichen.⁵⁶

Diese Gleichheit der ästhetischen Erfahrung setzte indes voraus, dass es den Anwesenden möglich war, im Zustand ihres Zugesehens von ihren biologischen Körpern abzusehen und sozusagen zur Verkörperung einer reinen Anteilnahme zu werden. Der Körper verwandelte sich in Leib, in das Medium eines Widerfahrnisses, das sensibel, emotional wie intellektuell empfindsam und damit auch erschütterbar sein durfte, weil keine physischen Schäden drohten. Sorgsam kalkulierte Überschreitungen – blaue Flecke nach einer Performance von *La fura dels baus*, Anpinkel-Drohungen von Vegard Vinge bei seiner *John-Gabriel-Borkman*-Inszenierung oder Bewurf mit halbzerkauerten Fischfetzen in Ann Liv Youngs *Mermaid Show* – trugen dazu bei, eine Normalität zu bestätigen, die einen unversehrt ließ. Doch die Zusicherung des »ästhetischen Regimes« (Rancière) war stets lückenhaft. Menschen mit körperlichen oder kognitiven Behinderungen stießen ebenso auf Barrieren wie diejenigen, die sich in einer Menschenmenge nicht hinreichend entspannen konnten, um so im Kollektivsingular des Publikums zu schweben, wie die ästhetische Erfahrung es verlangte.⁵⁷

Das Coronavirus hat uns gesellschaftsübergreifend etwas bewusst gemacht, das im traditionellen Modell der künstlerischen Publikumsveranstaltung gewohnheitsmäßig ausgeblendet blieb: Die Verwandlung des biologischen Körpers in den Leib, der sich dem Widerfahrnis öffnet, ist selbst eine körperliche Leistung. Ob jemand sie erbringen kann, hängt sowohl von der eigenen körperlichen Disposition ab wie auch von den materiellen Bedingungen der Umgebung, des Milieus im sozialen wie im biologischen Sinne. Vor der Coronapandemie pflegte das Husten im Theater daran zu erinnern, dass ein Publikum in seiner leiblichen Hingabe an das Schauspiel nichtsdestominder aus biologischen Körpern bestand. Der Theater- und Konzerthusten war ein psychologischer Effekt, eine innere Auflehnung des ordinären, mit Nerven und Muskeln versehenen Körpers gegen seine Aufhebung in einer Hingabe an das Ereignis.⁵⁸ Nun, da das Husten die Möglichkeit einer Erkrankung an COVID-19 anzeigt, drängt das Biologische die Psychosomatik aus dem Feld: Wo Publikum räumliche Nähe von Körpern heißt, können wir es uns nicht mehr leisten, die Materialität der Situation zu vergessen. Die Erfahrung, die mit den Live Arts zu machen ist, wird in einer neuen Dringlichkeit *körperliche* Erfahrung sein – das Leibliche eine Qualität, die nicht mehr im Abstreifen des Körpers beruht.

56 Vgl. u.a. Rancière, Jacques (2002): Die Aufteilung des Sinnlichen. Die Politik der Kunst und ihre Paradoxien. Berlin.

57 Vgl. van Eikels, Kai (2015): The Incapacitated Spectator. In: Umatham, Sandra/Wihstutz, Benjamin (Hg.): Disabled Theater. Zürich/Berlin. 105–125.

58 Vgl. Umatham, Sandra (2020): Die Rache des Hustens. URL: https://www.academia.edu/43125141/Die_Rache_des_Hustens [17.01.2022].

Und das muss einhergehen mit dem Unterfangen, *jeden* Ort, an dem Künstler*innen zu einer Versammlung einladen, als einen *safer space* zu verstehen und zu betreiben. Die Sicherheit nimmt einen bio-sozialen Sinn an. Sie betrifft das Milieu, den durchweg von Materie erfüllten Raum, in dem immer schon Zusammenleben stattfindet. Schon länger drängen künstlerische Formen wie die soziale Skulptur, die *site-specific performance* oder die Intervention auf Abschied vom Konzept des *empty space*, wo das Theater die Welt repräsentieren soll, indem es den dort, wo es stattfindet, jeweils vorhandenen Ausschnitt der Welt wegräumt oder ignoriert.⁵⁹ Durch die Coronapandemie handelt es sich dabei jedoch nicht mehr um eine individuelle Wahl von Künstler*innen, um Genres oder Moden, sondern um eine allgemeine Kondition für das Überleben der Live Arts. Der teils nachvollziehbare, teils hohle Protest gegen staatlich auferlegte Sicherheitsmaßnahmen zum Schutz vor Infektionen zeigt, wie dringlich ein ziviles Verständnis von Sicherheit ist, das es zu einem selbstverständlichen Moment selbstorganisierter Versammlungen macht, sich um das Leben der Beteiligten zu sorgen. Im guten Fall wird Sicherheit kein erzwungenes Zugeständnis mehr sein, sondern ein Anlass, die Körper neu zu entdecken – als miteinander unentwegt im materiellen Austausch stehend, einander Form gebend, einander die Mittel verleihend, um mal mehr einzeln, mal mehr zusammen zu sein.

Sibylle Peters suchte in dem performativen Workshop *Exercises in Social Intimacy* beim Impulse-Festival 2021 nach Möglichkeiten, einander auf sichere Weise zu berühren. Nachdem sie schon mit ihrem *Hetera Club* in Hamburg-St. Pauli einen Raum organisiert hatte, wo sich Performance Art, Sexarbeit, Community-Building und politischer Aktivismus verbanden, reagierten die Berührungsübungen auf ein körperliches Problem der Coronakrise, das zugleich eine zu wenig debattierte soziale und politische Dimension hat: Das Distanzgebot trifft Menschen, die nicht in monogamen Paarbeziehungen leben, deutlich schwerer. Wer vor der Pandemie Polyamorie praktizierte, offene Konstellationen festen Bindungen vorzog oder sein Liebesleben den Gelegenheiten folgend improvisierte, findet sich zum einsamen Single-Dasein verdammt. Das entmutigt queere Lebensentwürfe und Aufbrüche, der heteronormativen Matrix lebbarere Alternativen entgegenzustellen. Es arretiert wichtige Entwicklungen, die dabei waren, eine glücklichere, weniger repressive erotische Kultur zu etablieren. In den 1980er Jahren trug die Einführung von Safer-Sex-Praktiken entscheidend dazu bei, die Ausbreitung von HIV einzudämmen, und bereits damals geschah das auf Initiative eines queeren Aktivismus, während die bürgerlichen Mainstream-Medien »Experten« zitierten, die eheliche Treue oder Enthaltbarkeit empfahlen und die verantwortungslose Sexgier

59 »Wir sind keine rein menschliche Versammlung und waren es nie. Und dass wir das denken konnten, dafür trägt das Theater – und insbesondere das klassische Schauspiel mit seinen wirkmächtigen Metaphern der Welterklärung – eine Mitverantwortung, eine erhebliche. Und deshalb liegt die Zukunft des Theaters in einer geteilten Welt nicht zuletzt bei den Freien Darstellenden Künsten. Denn die haben bereits mit Arbeitsweisen und Darstellungsformen zu experimentieren begonnen, die erfahrbar machen, dass Menschen niemals allein handeln, sondern in unauflöslchen Assemblies, in Agencements mit anderen Lebensformen, Materialien, Ökosystemen.« Peters, Sibylle (2021): *Krise und Kunst der Versammlung. Aufträge an die Freien Darstellenden Künste*. In: *Fonds Darstellende Künste* (Hg.): *Transformationen. Positionen zur Veränderung der Kunst- und Kulturlandschaft aus Kunst, Politik und Journalismus*. Berlin. 108–115, hier 115.

der Schwulen geißelten.⁶⁰ Heute sind Menschen, deren Bedürfnisse nach Nähe nicht in einen Kleinfamilienhaushalt passen, wiederum in der Bedrängnis, der Gesellschaft Strategien für ein Zusammenleben vorzuschlagen, das den Namen verdient.

Die *Exercises in Social Intimacy* kehrten das Modell der Hybridaufführung um: Über Zoom verbunden, trafen sich an fünf Orten auf der Erde – Düsseldorf, Köln, Bern, Johannesburg und Minsk – jeweils bis zu 15 Partizipationsbereite physisch, in analogen Breakout-Sessions. Ein vorab versandter Reader beschrieb Techniken, mittels derer es gelingen kann, einander mit Teilen des Körpers nahezukommen, den für die Endorphinproduktion so wichtigen Hautkontakt herzustellen und das Gefühl von Zugewandtheit zu erzeugen, ohne dass dies das Infektionsrisiko erhöht. Obgleich der Ablauf der *Exercises* selbst einfach war und alltägliche Mittel wie Plastikfolie zum Küssen oder ein als »disdance stick« genutzter Stab zum Einsatz kamen, entstand eine Komplexität durch die Realisierung unter lokal abweichenden Bedingungen: Sowohl die Dynamik der Pandemie als auch die Sicherheitsregeln unterschieden sich von Ort zu Ort. In ihrer vermittelten Gleichzeitigkeit erweiterten die Übungen den Horizont ins Nahe und ins Ferne. Das Erleben körperlicher Annäherung koinzidierte mit Kommunikation, die darüber unterrichtete, wie es Körpern in anderen Weltgegenden erging. Sind es sonst vor allem Infektionszahlen und Sterberaten in den Nachrichten, durch deren Vergleich uns Informationen über das globale Ausmaß der Pandemie erreichen, trat »die Welt« hier als eine Verteilung von Orten in Erscheinung, wo Körper sich in einem bestimmten Abstand voneinander bewegen, diesen Abstand vergrößern oder verringern. Eine Stärke der Live Arts bestand immer schon darin, symbolisch gesteuerte Vorstellungen von »nah« und »fern« (»eigen« und »fremd«) durch Erfahrung konkreter Entfernungen zu befragen. Die *Exercises in Social Intimacy* insistieren auf dieser künstlerischen Kompetenz für das Navigieren des Zwischenraums in einer Situation, die sie besonders nötig hat.

Kinder und Jugendliche, die auf eine offene, zugängliche Welt angewiesen sind, um sich zu ihr ins Verhältnis zu setzen, hatten unter der Coronakrise besonders zu leiden. Und auch das Kinder- und Jugendtheater traf eine doppelte Einschränkung von Aufführungsmöglichkeiten, indem die Lockdowns nicht nur Versammlungen in Theatergebäuden untersagten, sondern auch die Schulen über lange Phasen geschlossen blieben. Das Hamburger FUNDUS Theater/Theatre of Research hatte mit *Soundcheck Schule* eigentlich ein geeignetes Format im Programm: Schüler*innen erhielten Mikrofone, die sie in ihrer Klasse anbringen konnten, woraufhin ein Team von Soundtechniker*innen von fern aus dem Theaterstudio die Geräusche aufzeichnete und daraus eine Komposition im Geiste von John Cages 4:33 erstellte.⁶¹ Das Klanggeschehen während einer Schulstunde sollte verdichtet und abgemischt in einem Konzert als Musik hörbar gemacht und den Klassen dann fürs Eigenklangdoping zur Verfügung gestellt werden. Per Verordnung wurde es indes still in den Klassenzimmern.

60 Vgl. Bersani, Leo (2010): Is the Rectum a Grave? In: Ders.: Is the Rectum a Grave? and Other Essays. Chicago. 3–30.

61 FUNDUS Theater (2021): Soundcheck Schule. URL: <https://www.fundus-theater.de/soundcheck-schule/> [17.01.2022].

Vom Zürcher Theater Spektakel eingeladen, reagierte das Theater mit *Die Insel des kommenden Tages* sodann auf das Verbot, sich in Innenräumen zu versammeln.⁶² Auf die Saffa-Insel im Zürichsee wurden Kinder eingeladen, Prophezeiungen einer unwahrscheinlichen Zukunft zu geben. Die Performance ging aus von der Gegenwart als dem, was noch kurz zuvor jede*r für unwahrscheinlich gehalten hätte:

Stell Dir vor, jemand hätte Dir im Januar erzählt, dass bald alle Schulen schließen werden, dass Öl nichts mehr wert und Bahnfahren für Wochen umsonst sein wird, dass Gesundheit wichtiger sein wird als Geld und dass es gut für unsere Großeltern ist, wenn wir sie nicht besuchen kommen. Hättest Du das für möglich gehalten?

Prophezeiungen basieren nicht auf einer Fähigkeit, Künftiges korrekt vorherzusehen, sie dienen dem Produzieren von Wünschen. Der Versuch, das Seherische vom Diktat des Wahrscheinlichen zu befreien, wollte den Kindern etwas von der Macht derjenigen verleihen, die sich selbst Medien nennen – durch deren Körper Vergangenheit und Zukunft sprechen, weil sie sich dem Hier und Jetzt weniger zwanghaft verbunden fühlen, es sich herausnehmen, mit den Erinnerungen und Erwartungen ihrer Zeitgenoss*innen zu spielen. Doch der gesellschaftliche Lockdown erstreckt sich offenbar auch auf die Wünsche: Anders als bei früheren ähnlichen Experimenten, die eine Vielfalt von Unwahrscheinlichkeiten mobilisierten (Science-Fiction-Szenarien, fliegen können, Geister sein usw.), waren die Prophezeiungen der Kinder fixiert auf die Themen Tierschutz und Klimakatastrophe.

Befreiung aus der Gegenwart, in der Aufwachsen derzeit eingesperrt ist, versprechen ein sehr altes Medium und ein brandneues: In der Gender-Edition von *Playing Up* – dem »Live Art Game for Kids and Adults«, das das Theatre of Research zusammen mit der Live Arts Development Agency und dem Tate Modern London herausgebracht hatte – stellen Spielkarten jeweils eine Arbeit aus der Geschichte der Performance Art von den 1960er Jahren bis heute vor und bieten eine Anleitung, um die Performance in einer unaufwendigen Version selber durchzuführen.⁶³ Manche Arbeiten lassen sich problemlos originalgetreu performen, beispielsweise Rosana Cades *Walking: Holding*, das darin besteht, mit jemandem, »mit dem du normalerweise nicht die Hand halten würdest«, Hand in Hand umherzugehen und die Blicke der anderen zu beobachten, oder Eisa Jocsos *Macho Dancer*, wobei man sich breitbeinig hinstellt und zu schnulziger Musik wie ein Cowboy wiegt. Cassils *Cuts*, bei dem der*die Künstler*in durch 45 Tage extremes Bodybuilding das Aussehen des eigenen Körpers radikal verwandelte, wird dagegen ingenios in die Empfehlung übersetzt, eine Netzstrumpfhose in vier Teile zu zerschneiden, sie über Arme und Beine zu streifen und nach Belieben mit zerknülltem Papier oder anderen Materialien in die gewünschte Form auszustopfen. Der zweite Aufbruch in eine weniger verengte Zukunft erfolgt mittels VR-Brillen, die das FUNDUS Theater sich dank Förderung anschaffen konnte. Durch diese Brillen partizipierten Kinder am Umzug des Theaters in ein neues Gebäude und gestalteten die Räume, in denen für sie gespielt wird, vorab schon selber.

62 FUNDUS Theater (2020): *Insel des kommenden Tages*. URL: <https://www.fundus-theater.de/die-insel-der-kommenden-tage> [17.01.2022].

63 Peters, Sibylle (2020): *Playing Up*. URL: <https://playingup.de> [17.01.2022].

6 Das neue Leben der Zusammenhänge: Was wird aus Dramaturgie?

Liveness bestehe derzeit darin, »dass man von etwas berichtet, was es zu Performance macht: eine Fiktion, die man erschafft«, sagt Tilman Aumüller von *ScriptedReality* im Interview auf die Frage, ob sich durch die Coronapandemie der Blick auf Dramaturgie verändert habe. »Eher ein Gedankenspiel mit Fragmenten der Welt, die man zusammenruft, eher Bühnenssay, Vorführen von Fiktion. [...] Die Bühne ist nur der Bildschirm, es könnte auch ein Blatt Papier sein.« Was wird aber aus künstlerischen Ansätzen, für die Körper nicht primär Träger einer Fiktion sind? Eine Sparte, die sich seit Langem mit der Fähigkeit des menschlichen Körpers befasst, Signale zu senden, zu empfangen und weiterzuberbreiten, trafen die coronabedingten Kontaktsperren außerordentlich hart: den Tanz. *Contact improvisation* mit ihren vielen Varianten oder ähnliche *practices* sind im zeitgenössischen Tanz nicht nur fester Bestandteil des Trainings. Da die Zusammensetzung der Ensembles oft von Projekt zu Projekt wechselt, dient das Kennenlernen durch gegenseitiges körperliches Sichanvertrauen auch dem kollektiven Zusammenfinden, und häufig werden Choreografien aus den Improvisationen erst entwickelt. Wie also miteinander tanzen?

Zwei Arbeiten zeigen exemplarisch das Dilemma und wie man pragmatisch darauf reagiert hat. Zu Patricia Carolin Mais *Wahn* heißt es auf dem YouTube-Kanal des Ringlokschuppens, wo die Arbeit nach einer für Kampnagel produzierten Videoversion schließlich hybrid auf der Bühne gezeigt wurde:

WAHN sollte ein Gruppenstück mit ganz verschiedenen Menschen allen Alters werden. Verschieden sind sie geblieben, allerdings keine Gruppe mehr. Corona zersplitterte und atomisierte auch die Proben, die für die Tänzer*innen nicht mehr wie geplant gemeinsam stattfinden konnten. Patricia Carolin Mai choreografierte daraufhin in intensiven Einzelproben eine hybride Installation, die Projektionen von Körpern mit vereinzelt Live-Tänzer*innen auf der Bühne zusammenbringt.⁶⁴

Ähnlich das Netzwerk *systemrhizoma*, das sich aus Hildesheimer Studierenden gebildet hat, zu seiner Arbeit *[un]limited traces*:

Bestimmt durch die Kontaktsperren und Schließungen von Theaterhäusern wurde das Videotanz-Projekt *[un]limited traces* vom Theaterraum in den digitalen Raum übersetzt. Hieraus ist eine neue intermediale Konstellation zwischen Tanz, Post, Video und Animation entstanden. Die Teilnehmer*innen haben ein Tanzpaket von *systemrhizoma* zugesandt bekommen, mit dem sich jede Person eine individuelle Choreografie erschließen konnte. Die getrennt voneinander entwickelten Einzel-Tänze fügten sich in der Online-Premiere am 18.04. und 09.05.2020 zu einer Gesamtchoreografie zusammen.⁶⁵

64 Programmtext und Video eines Einführungsgesprächs zur Arbeit: Mais, Patricia Carolin (2021): *Wahn*. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=w8lztIGDuoQ> [17.01.2022].

65 *Systemrhizoma* (2020): *Unlimited Traces*. URL: <https://www.systemrhizoma.com/un-limited-traces> [17.01.2022].

Im einen Fall sorgen Projektionstechnik und ein zweiphasiges Arbeiten, das erst einen Film, dann eine Bühnenperformance entwickelt, dafür, dass die getrennten Räume sich dennoch ausschnitthaft überlagern. Im anderen setzt Video-Editing, teils per Split-screen, teils sequenziert, die Performenden zu David Bowies *Let's Dance* und *Safety Dance* von Men Without Hats zusammen. Beide Arbeiten versuchen aus der Not eine Tugend zu machen, indem sie die prekär gewordene Verbindung der Beteiligten zum Thema erklären. *Wahn* sollte sich ursprünglich mit exponierten Körpern in ethnologischen Sammlungen beschäftigen, doch nun ging es um den Rückzug des Körpers und darum, was in diesem Zustand noch möglich ist.

Besinnung auf die eigenen Bedingungen ist in der Gegenwartskunst ein durchaus konventioneller Vorgang, und es besteht stets die Gefahr, dass sie zu einer leeren Geste verkommt: Kunst, die behauptet, sich der Welt anzunehmen, indem sie ihre eigenen Probleme für allgemein ausgibt – und damit auch insinuiert, ihr Dennoch-Stattfinden enthalte schon den Keim einer Lösung für die ganze Gesellschaft –, missversteht die Beziehung zwischen der Selbstbezüglichkeit ästhetischer Form und der präzisen Öffnung, derer es bedarf, damit Wirklichkeit in sie eindringt, ohne bloß zur Authentifizierung benutzt zu werden. Doch in der Coronapandemie *sind* die Schwierigkeiten, vor denen die Live Arts stehen, tatsächlich Schwierigkeiten, die das Leben vielerorts daran hindern, einfach so weiterzugehen. Und Wege, mit diesen Schwierigkeiten zurechtzukommen oder ihnen gar eine unverhoffte neue Leichtigkeit zu entwenden, haben eine Relevanz über den Spielbetrieb der Kunstinstitutionen hinaus. Die Krise der Versammlung wirft, in einer lange nicht erlebten Radikalität, die Frage nach dem *und* von »Kunst und Leben« auf – nach jenem Zusammenhängen einer künstlerischen Arbeit mit sich und mit der Welt, das der Begriff Dramaturgie meint: Wie lässt sich unter den gegenwärtigen Produktions- und Aufführungsbedingungen überhaupt Zusammenhang organisieren? Wie entstehen raumzeitliche Gefüge, Spannungsbögen, Sinnfälligkeiten? Was wird aus dem Konstrukt »geteilte Zeit«? Was heißt Responsivität, was Partizipation?

Eine Arbeit, die das Zusammenhängen durch die Zeit direkt zu ihrem Anliegen machte, war das zum Abschluss des MaerzMusik-Festivals 2021 realisierte *Timepiece*.⁶⁶ Der Komponist Peter Ablinger hatte 2012 die Idee, die Zeitansage der BBC live und »in Echtzeit« aufzuführen. Was damals wie eine witzige, in ihrer ausgestellten Reflexivität kokette Ästhetisierung von Infrastruktur erschien, erhält in Zeiten der Coronapandemie eine dramaturgische Dringlichkeit. Da die Umstände es verboten, sich zu vielen an einem Ort zu versammeln, bot das episodische Nacheinander der Serie formale Zuflucht für ein großes Kollektivprojekt: Vom 27. März um 20 Uhr MEZ bis zum 28. März um 24 Uhr MESZ begaben sich sukzessive mehr als 130 Musiker*innen und Sprecher*innen auf die Drehbühne des Hauses der Berliner Festspiele, um dort, von Instrumentalmusik begleitet, in vielen Sprachen die jeweils aktuelle Zeit zu sagen. Mittendrin »verschluckte« die Umstellung auf Sommerzeit eine Stunde.

66 Polzer, Berno Odo/Kötter, Daniel/Ablinger, Peter u.a. (2021): Time Piece. URL: https://www.berlinerfestspiele.de/de/berliner-festspiele/programm/bfs-gesamtprogramm/programmdetail_334375.html [17.01.2022]. Die gesamte Performance ist in drei Videos online einsehbar unter: URL: <https://www.youtube.com/watch?v=j5JOBp62iYE>, <https://www.youtube.com/watch?v=TKHE17XJ9DI>, <https://www.youtube.com/watch?v=fOboXkVQT9o> [17.01.2022].

Immer wieder rückt die sich mitdrehende Kamera die leeren Sitzreihen des Theatersaals in den Blick. Die per Livestream übertragene Aufführung macht die Freiheit, die der Online-Modus gewährt, besonders präsent. Mehr noch als bei Performance-Installationen, wo Besucher*innen nach Belieben kommen und gehen können, schnurrt der von einzelner Körper zu einzelner Körper geknüpfte Faden der Zeitansage ins Leben derjenigen, die dem Stream folgen, hinein und läuft dann darin mit – nicht nur *@home*, sondern *@myownlifethatgoeson*. So schön und differenzreich die Darbietung gerät, kann es über die vielen Stunden gar nicht ausbleiben, dass sie sich in das diskrete Nebenher einer Uhr zurückzieht. Konzentrierte Aufmerksamkeit lohnt dabei zwar durchaus: Wer hinschaut, erlebt die Wechsel zwischen den Performer*innen, die *cues*, die sie einander durch Blicke, Lächeln, Kopfbewegungen bei der Ablösung geben, das Auf- und Abbauen von Instrumenten, verschiedene Stile des Maskenabsetzens, auch mal ein Abwischen der Tischfläche, wo der Vorredner die Hände hingelegt hatte. Und neben ihren Stimmen sind auch die Physiognomien der auf jeweils einem von zwei Stühlen am Tisch Sitzenden als Verkörperung der vielleicht abstraktesten Information, die der infrastrukturell betreute Alltag uns mitteilt, äußerst attraktiv. Streng genommen gibt es nicht eine einzige Zehn-Sekunden-Sequenz, die man verpassen möchte. Und dennoch stört das Versäumen nicht, organisiert die Dramaturgie der Arbeit selbst jenen Rand, an dem man sie mal mehr, mal weniger mitbekommt.

Zeit – so der Eindruck, den *Timepiece* hinterlässt – führt uns nicht dadurch zusammen, dass staatlich autorisierte Institutionen aufwendige Maschinen unterhalten, damit ein globales logistisches System unter allen Umständen exakt funktioniert (dieser ökonomisch-politisch-technologische Apparat steht hinter dem Singular »die Uhrzeit«⁶⁷). Zeit gestattet es uns, einander dabei zu ersetzen, einen Ball im Spiel zu halten. Was der Ball ist und wie genau das Spiel geht, darf umso offener bleiben, je mehr wir das Ersetzen selbst zu genießen verstehen und je besser wir darin werden, das An-jemanden-Übergeben als dramaturgische Form zu kultivieren. Live Arts in den Zeiten der Coronapandemie entdecken etwas wieder, das in den Veranstaltungsroutinen des Kulturkalenders vielleicht zu selbstverständlich geworden war: dass ein performanceästhetisches Verhältnis zu Zeit diese nicht souverän in eine Form bringt wie die Winkel und Proportionen einer geometrischen Figur, sondern *im* Sichentziehen niemals fassbarer Gegenwart Lebenslinien aufeinander bezieht. »Von *life lines* zum *life of lines*« könnte ein Motto lauten.⁶⁸

Dramaturgie sieht sich heute in der Sorge um eine Form auf das (Über-)Leben zurückgeworfen. Das scheint einem kritischen Prozess, der vor der Pandemie in den Live Arts begonnen hatte, entgegenzukommen und verbindet sich womöglich damit. In einer Serie von Interventionen aus dem Publikum und aus den Ensembles heraus waren die Wahl künstlerischer Mittel, die Besetzung von Rollen und die Methoden künstlerischen Arbeitens im Namen ethisch-politischer Kriterien infrage gestellt worden: Warum schminkt ihr die Gesichter weißer Schauspieler schwarz wie beim »Blackfacing«? Warum engagiert ihr fast nur Weiße, und wenn doch jemand eine andere Hautfarbe hat, muss er oder

67 Vgl. van Eikels, Kai (2020): Synchronisieren. Ein Essay zur Materialität des Kollektiven. Berlin.

68 Vgl. Ingold, Tim (2015): *The Life of Lines*. London u.a.

sie klischeehafte »Andere« verkörpern? Warum erzählt ihr obstinat heterosexuelle Liebesgeschichten aus Europa als »universal«? Warum gilt es bei euch als normal, dass auf Proben Männer psychische Gewalt gegen Frauen ausüben? Einige der Kulturschaffenden, an die diese Fragen gerichtet wurden, wiesen sie brüsk zurück mit dem Argument, es handle sich um eine Verletzung der »Kunstfreiheit« oder gar der »ästhetischen Autonomie« – als bestünde Freiheit darin, sich keine Einwände anhören zu müssen, und als sei Ästhetik ethisch-politisch neutral bzw. ihre Neutralität etwas anderes als bourgeoise Ideologie.

Die Hartnäckigkeit, mit der eine wachsende Zahl von Leuten innerhalb wie außerhalb des Betriebs die Kritik wiederholten, brachte dann doch allmählich eine Umorientierung in Gang. Dramaturgie – das zeichnet sich mittlerweile ab – besteht in einem Vermitteln zwischen den sozialen, politischen, ökonomischen Verhältnissen, die die materielle Wirklichkeit künstlerischen Produzierens bestimmen, und dem, was künstlerische Arbeiten an überzeugenden, ggf. auf überzeugende Weise scheiternden Formen zu finden vermögen. Die Hindernisse, die das eingeschränkte Zusammenleben während der Pandemie den Live Arts in den Weg stellt, erzwingen ein Nachdenken über Form, das körperliche Konsequenzen berücksichtigt. So frustrierend es für Künstler*innen sein mag, mit dem besonderen Wissen und Können, das sie in teils langjähriger Arbeitserfahrung gewonnen haben, plötzlich in der Klemme zu stecken, kommt dieses Nachdenken doch der dringend erforderlichen Neuermittlung von Dramaturgie zugute.

Eine sehr direkte Suche nach Form in Bezug auf körperliche Konsequenzen verfolgte *Carrying My Father* von der niederländischen Zirkusgruppe *There There Company*. Vier Artisten luden dafür ihre Väter ein, die professionelle Tätigkeit ihrer Söhne körperlich nachzuvollziehen und zusammen eine akrobatische Choreografie zu erarbeiten. Ähnlich wie seinerzeit bei der *King-Lear*-Version *Testament* von *She She Pop* wurde auch hier die Komplexität intergenerationaler Verhältnisse in eine ebenso unterhaltsame wie aufschlussreiche performative Situation übersetzt. Das heikle Gleichgewicht aus Liebe, Sorge, Wunsch nach Unabhängigkeit, Konkurrenz und Konflikt kommt zum Ausdruck in den Schwierigkeiten, körperlich eine Balance zu finden und zu halten, einander zu vertrauen, die eigene Schwäche und Unsicherheit zuzugeben, Berührungen zuzulassen, die nicht von Männlichkeitsklischees gedeckt sind, jedes Wochenende viel Zeit zusammen zu verbringen und dabei doch anzuerkennen, dass es bis zur Premiere eine Frist gibt, wie auch die bleibende gemeinsame Zeit überhaupt schließlich knapp gewesen sein wird.

Die Dramaturgie von *Carrying My Father* ergibt sich aus den Möglichkeiten und Unmöglichkeiten des Tragens. Herauszufinden, was geht, verlangt in jedem Moment Rücksicht auf vielleicht irreversible Folgen. Die porösen Knochen der alten Männer schränken die Freiheit, riskantere Dinge auszuprobieren, erheblich ein, denn während Fallen sonst zum Alltag der jungen Akrobaten gehört, droht nun bei Unfall ein fataler Bruch. Ebenso klar ist, dass durch die künstlerische Arbeit etwas mit der persönlichen Beziehung geschieht, dessen positiven Ausgang die allgemein gute Stimmung nicht garantiert. Der dokumentarische Online-Filmessay zur Arbeit, in dem Väter wie Söhne ausführlich zu Wort kommen,⁶⁹ zeigt in den Gesichtern auch Anspannung, das Verkniffene eines La-

69 There There Company (2021): *Carrying my father*. URL: <https://vimeo.com/476284546> [17.01.2022].

chens, das Schwanken zwischen echter Zuversicht und taktischer Beteuerung. Und er fängt den Moment der Krise ein, als die Schutzmaßnahmen eine Aufführung verbieten, gefolgt von der Erleichterung, dass sie dank Lockerungen dann doch stattfinden kann.

So stehen schließlich Väter wackelig auf den Schultern ihrer Söhne oder rollen in deren Schoß. Diese Umkehrung der filialen Metapher macht schmunzeln, und wenn alle acht Performer einen Ensembletanz in weißer Feinripp-Unterwäsche vollführen, scheint die Chance zur Versöhnung in der generationenübergreifenden kindlichen Freude an Albernheiten zu liegen. Bei aller Fröhlichkeit blitzt in *Carrying My Father* aber immer wieder auf, was die Komplikationen durch COVID-19 in Erinnerung rufen: Die Familie als Sorgegemeinschaft ist zwar traditionell Lösung eines Problems, doch sie bleibt als Lösung auch ein permanentes Problem. Abhängig von den jeweiligen Herausforderungen wird es immer wieder neu darauf ankommen, für das Nebeneinander der Generationen eine Praxis der Gastfreundschaft zu (er-)finden, die es den Körpern ermöglicht, unter einem Dach zu verweilen – sei es das Dach eines Wohnhauses oder das einer Veranstaltungshalle.

Die Frage, inwieweit Verantwortung tatsächlich die Güte von Antworten meint, stellte sich in den Live Arts schon vor der Verlagerung ins Internet. Eine Qualität von Christoph Schlingensief, dessen schmerzliches Fehlen in kaum einer Diskussion über politische Interventionskunst im deutschen Sprachraum während der letzten Jahre unerwähnt blieb, bestand darin, auf Entwicklungen, die sich aus oft grob konzipierten Ausgangsarrangements ergaben, spontan zu reagieren und dem Verlauf so Wendungen zu geben, die Situationen zuspitzten, zu Übersprungshandlungen Beteiligten führten und der Aktion dadurch ihre politische Schärfe verliehen. Die Integrität eines Künstlers, der sich innerhalb der von ihm geschaffenen Unsicherheitszonen selbst aussetzte, machte erst vertretbar, was ansonsten fahrlässig gewesen wäre. Ethisch-politisch ist für Live Arts die Figur des*der Performenden sogar wichtiger als die des*der Konzipierenden, da sich erst in der zeitlichen Entfaltung, in Interaktion mit Publikum bzw. Partizipierenden die Begegnungen ergeben, in denen die Künstler*innen ihre Ansprüche bewahren oder verfehlen. Online- und Hybrid-Formate begünstigen das, denn sie bieten die Option, den integrierten Chat und andere Feedback-Tools einzubeziehen. Tatsächlich nehmen die Besucher*innen sich in ihren Chat-Kommentaren die Freiheit heraus, nicht bloß den Wünschen der Künstler*innen gemäß inhaltlich über die Aufführung zu diskutieren. Von hemmungslosem Lästern bis zur Verselbstständigung der Unterhaltungen, die der Performance die Aufmerksamkeit stehlen, kann alles passieren, und es kommt dann darauf an, ob solche Beiträge tatsächlich eine merkliche Auswirkung auf die Aufführung haben oder jedenfalls eine Anerkennung vonseiten der Performenden erfahren, die nicht kosmetisch aufgesetzt wirkt.

Blogger*innen und Online-Journalist*innen haben gelernt, das Reagieren auf Kommentare zu ihren Artikeln als Teil ihrer Arbeit zu begreifen. Das hat zu offeneren, demokratischeren Diskursen geführt, aber auch problematische Manipulationsstrategien gefördert. So gehört es mittlerweile zur Rhetorik rechter Online-Kolumnistik (wie etwa Bari Weiss sie bis zu ihrem Weggang bei der *New York Times* betrieb), rassistische, sexistische oder klassistische Aussagen zu machen, von denen klar ist, dass sie aggressive Protestkommentare provozieren – versehen mit »prophetischen« Anmerkungen wie »I

will inevitably get called a racist for this« –, um dann unter diesen Kommentaren die unbeholfensten herauszupicken und sie in einem folgenden Artikel als repräsentativ für den linken politischen Gegner hinstellen und zu »kritisieren«. ⁷⁰ Die Vorhersehbarkeit von Wirkungen und die Option, durch die Zeit, die zum Antworten bleibt, geschickt diejenigen Ausschnitte des Feedbacks zu wählen, an die anzuschließen der eigenen Agenda opportun ist, radikalisieren etwas, das schon bei Improtheater und nicht wenigen partizipativen Performances problematisch sein konnte: Im Anschein eines unschuldigen Spontanen sorgt routinierte Technik dafür, dass Profis das Geschehen in hohem Maße kontrollieren.

Wir stehen erst am Anfang einer künstlerischen Auseinandersetzung mit Form im Hinblick auf materielle Konsequenzen, aber ab jetzt werden Live Arts und Net Arts sie womöglich stärker gemeinsam unternehmen. Die vergangenen beiden Jahre standen, sehr verständlich, noch stark im Zeichen des Versuchs, Theater, Tanz, Performance Art und andere etablierte Genres onlinetauglich zu bekommen. Das muss indes nicht die vorherrschende Perspektive bleiben. Eine unscheinbare, in ihrer Unscheinbarkeit wegweisende Arbeit von jemandem mit dem fein gewählten Namen *American Artist* deutet an, wie ein bestimmter Rückzug aus den Konventionen von Netzpräsenz den Ort für eine Live-Performance konfiguriert. »Hey, Mom«, beginnt ein Social-Media-Post der* des Künstler*in, der zur »Online-Performance« *A Refusal* gehört. ⁷¹

I'm calling the artwork »A Refusal« in reference to an article I read called *Care Work and the Stakes of Social Media Refusal*. Instead of posting images as I usually do, each image will be replaced with a blank blue rectangle [...]. Each of these images will be printed out like a regular film photo and archived in a photo album. These will be the only copies of the photos. In order for someone to see the photos they must actually meet me and see them first hand from my album. Next time I come to visit I will definitely bring this album with me! I realize you are one of the few people who will be emotionally affected by my refusal of social media so let's make sure to keep in touch more often and Skype more often, and rely less on distant and removed images from my public feed. Love you :)

Bemerkenswert ist *A Refusal* dafür, dass die Verweigerung sich hier nicht als souveräne Geste eines heroischen Subjekts an die Welt adressiert, als böte diese Adressierung ernstlich die Möglichkeit, die Verbreitung der Nachricht an konkrete andere Menschen über soziale Medien zu umgehen. Es handelt sich um die Aktion eines Menschen, der weiß, für wie wenige andere Menschen sie von Belang sein wird – und wie diese wenigen ein Publikum sind, das nicht aus einer imaginierten Öffentlichkeit der anonymen Menge herbeigeströmt kommt wie die Besucher*innen des bürgerlichen Stadttheaters, sondern umgekehrt aus persönlichen Beziehungen heraus einen Schritt ins Öffentliche tut, wo die künstlerische Arbeit ihnen diesen Schritt zeigt. Der Nachricht an Mama folgen auf der Webseite Beispiele von Facebook-Posts, die statt Fotos blaue Rechtecke zeigen, und

70 Vgl. Tolentino, Jia (2019): *The I in the Internet*. In: Dies.: *Trick Mirror. Reflections of Self-Delusion*. New York City. 8–37, hier 24–26.

71 *American Artist* (2015/16): *A Refusal*. URL: <https://americanartist.us/works/a-refusal> [17.01.2022].

ein Video, in dem *American Artist* das eigene Projekt aus der Perspektive einer evangelikalen »Church of Social Media« (respektive »People's Sanctuary for Capitalist Networking Economies«) denunziert.

Es fiele leicht, in *A Refusal* eine aparte, vielleicht rührende, aber marginale Variante gängiger Medienkritik zu sehen. Doch beweist die Arbeit einen wachen Sinn dafür, dass man Kunst nicht einfach »digitalisieren« kann, ohne das Verhältnis von öffentlich und privat anders zu denken: Dramaturgie *beginnt woanders*, wenn die Körper, um die es geht, nicht mehr als Abgeordnete der Menschheit in Erscheinung treten, sondern als dasjenige zählen, worin die Konsequenzen künstlerischer Arbeit sich zutragen. Sie beginnt womöglich dort damit, ein Konzept zu ersinnen, wo früher »Öffentlichkeitsarbeit« kurz vor der Premiere schnell noch was vermitteln wollte. Wie viele Performances hätten davon profitiert (und womöglich neues Publikum erschlossen), wenn die Künstler*innen E-Mail- oder SMS-Kommunikation mit ihren Eltern als Presstext benutzt hätten – und aus diesem Text ein peinlich gutes Stück entwickelt?

7 Cringe und glitch: Von den Kräften des Schiefgehens

Zur Geschichte der Live Arts gehört eine produktive Spannung zwischen der Theater-situation und dem, was Aufführungen in, mit und aus ihr jeweils machen. Schon die Theateravantgarden des 20. Jahrhunderts gewannen ihr ästhetisches Profil in einer oft polemischen Auseinandersetzung mit dem bürgerlichen Schauspiel, Ballett oder Musiktheater. Die Konstitution des bürgerlichen Theaters erwies sich dabei als äußerst robust: Von Piscators politisierter Revue-Ästhetik über Futurismus, Dada und die Bauhaus-Experimente mit Figuren bis zu den partizipatorischen Ritualperformances der 1970er Jahre war es möglich, das eigene Programm immer wieder mit Bezug auf denselben Gegner zu formulieren, weil die Schaubühnen ihren Kanon obstinat weiterspielten. Diese zähe Kontinuität hängt mit den Theaterhäusern als architektonischen Gebilden und als Institutionen zusammen, und ihre Wirkung erstreckt sich auch über die Gebäude hinaus: Theater steht für eine überaus solide Situation, die praktisch überall abrufbar ist, wo einige Menschen als Performende auftreten und den übrigen Anwesenden nahelegen, sich zu einem Publikum zu versammeln. Das kann ebenso in einem alten Bunker, in der Fußgängerzone oder im Wald geschehen wie in ausgewiesenen Kunsträumen. Die Szene des Theaters ist ein soziokulturelles Paradigma, in das bürgerliche Bildung viele von uns so sehr eingeübt hat, dass wir spontan mit dem entsprechenden Wahrnehmungsverhalten, der passenden Affektivität und den schicklichen Sinnstiftungsprozessen reagieren, sobald etwas szenische Form annimmt.

Weil das so zuverlässig funktioniert, konnten die ästhetisch-politisch ambitionierten Arbeiten der Freien Szene den Akzent auf eine kritische Befragung, Dekonstruktion oder bewusste Verunsicherung der Theatersituation legen. Eine Stärke der neuen Formate wie des »Performance-Theaters«, des »Diskurstanzes«, der »performativen Installation«, der »One-on-one-Performance« bestand in den respektlosen Fragen, die sie dem Theater stellten: Kritik am Voyeurismus des Zuschauens, Verweigerung von Kulinarik und Virtuosität, stattdessen Einforderung einer aktiveren Einlassung, einer Ethik der Zeug*innenschaft oder der Partizipation; Aufbrechen eingespielter drama-

turgischer Muster zugunsten von Improvisation, interaktiver Aushandlung des Ablaufs oder Zufallsentscheidungen; Öffnung für das Nichtprofessionelle, Dilettantische oder für Expertisen aus anderen Praxisfeldern mit einer frühen Sensibilisierung für Fragen von *gender*, *race*, *class*, (*dis-*)*ability*, *age*; Ersetzung der Publikumsgemeinschaft und ihres Teil-Ganzes-Verhältnisses durch fragmentierte, einander überlagernde, mitunter widerstreitende Kollektivitäten. Begriffe wie Experiment, Ereignis, Wagnis unterstrichen die Bereitschaft der Künstler*innen, sich und den Besucher*innen ein erhebliches Maß an Risiko zuzumuten. Lange nicht alle Arbeiten wurden diesem Selbstbild tatsächlich gerecht, aber die Möglichkeit der Entgrenzung ausgehend von einer vertrauten, geliebt-gehassten Theatersituation bestimmte die Atmosphäre.

Die Situation der Online- oder Hybrid-Aufführungen scheint demgegenüber deutlich fragiler. Die verwendete Software ist störanfällig, vor allem bei höheren Teilnahmehzahlen. Komplexere Arrangements aus Studioteknik, Kameras, Mikrofonen und Rechnern vervielfachen die Fehlermöglichkeiten. Aber auch psychosozial unterscheidet sich die Teilnahme per Zoom und ähnlichen Programmen vom Theaterbesuch oder dem Sich-einfinden in anderen *art venues*. Obwohl mittlerweile immer mehr Leute Routine im Umgang mit den Apps entwickeln, prägt meist eine gewisse Verlegenheit die Ausgangssituation, die ohne einen Prozess der körperlichen Synchronisierung beim Versammeln auskommen muss und auch keine der traditionellen Auftakt- und Auftrittslösungen gestattet. Statt eines Vorhangs, der sich hebt, gedimmten Saallichts oder schon vorab hörbarer Schritte beim Gang auf die Bühne erhält man etwa bei Laila Solimans *Wanaset Yodit* ein Päckchen mit Kaffeepulver und Weihrauchstäbchen zugeschickt, um durch eigene Vorbereitung eine Atmosphäre zu schaffen, bei der Aromen für Einstimmung sorgen.⁷² Henry Hytt überrumpelt die Zuschauer*innen seines »test run« *Killer Image* damit, dass er, während sie online zusehen, wie maskierte Gestalten seinen Kopf in Farbeimer tauchen und ihn BDSM-mäßig traktieren, plötzlich leibhaftig bei ihnen vorbeigelaufen kommt, und aus dem erschrockenen Stottern dieses Moments heraus beginnt die Interaktion.⁷³

Tatsächlich kann die offensive Einlassung auf die *cringy qualities* der neuen Live-Situation interessante Perspektiven eröffnen. Mara Genschel betritt in *Das narzisstische Publikum* eine Zoom-Sitzung, bei der sämtliche anderen Teilnehmer*innen ihre Kameras und Mikrofone deaktiviert haben.⁷⁴ Die Abwesenheit eines sicht- und hörbaren Publikums setzt auch die Präsentationsskills der Sprecherin außer Kraft. Anstelle einer ge-

72 Solimans, Laila (2021): *Wanaset Yodit*. URL: <https://www.kampnagel.de/de/programm/wanaset-yodit-home-version> [17.01.2022].

73 »It was funny to notice that, if you enter the room and people realize that they see you on the screen but also in actually the same shared space, they literally first don't know where to look: to the screen or to you. Then there was often this kind of relieving moment, which would start an interaction, when they themselves noticed the confusion that had trapped them.« Fotos Hytt, Henry (2021): *Killer Image*. URL: <https://henrihytt.wordpress.com/2021/04/27/killer-image> [17.01.2022].

74 Genschel, Mara (2021): *Das narzisstische Publikum*. 9-teilige Videointervention im Auftrag des INMM Darmstadt im Rahmen der 74. Frühjahrstagung »Verflechtungen. Musik und Sprache in der Gegenwart«. URL: https://youtube.com/playlist?list=PLmDjVDM03DPraJC_YPn0BAurwoGjPBZ_ [17.01.2022].

schmeidigen Einleitung ruft sie hilflos »Hallo ... hallo ... hallo ...?« in den echolosen Nicht-raum, schaltet dann in einem Fluchtreflex die eigene Kamera ab, ehe sie einen zweiten Anlauf unternimmt und eine Erklärung stammelt (»wurde kurzfristig gebeten, hier so ein Interventions...«). Schlecht vorbereitet, hatte sie sich, wie sie zu verstehen gibt, auf die Produktivität eines improvisierten Gesprächs verlassen. Doch genau das läuft auf Zoom so nicht. Das Fehlen einer körperlich navigierbaren Gruppendynamik entlarvt gnadenlos die rhetorischen Manöver, mit denen man sonst eine Tagungsdiskussion, einen Publikumsdialog oder *artist talk* bestreitet. Die Suggestivsätze bleiben im Leeren hängen. Niemand greift die angefangenen Phrasen auf und rettet sie aus ihrer inhaltlichen Vagheit in die Normalität des gemeinsam Unterstellten.

Als schließlich doch hier und da in den übrigen acht Kacheln Bilder erscheinen – stets Genschel in einer anderen Version –, vervielfältigt das die Fremdschämmente. Die neunteilige Serie kombiniert etablierte Formen des Komischen (etwa eine slapstickhafte Sequenz, in der die Akteurin sich erfolglos bemüht, eine Papptafel mit aufgeklebten Notizen inmitten zahlreicher anderer zu befestigen) mit den Zoom-spezifischen Qualitäten von Peinlichkeit: verpatzte Anschlüsse, weil jemand nach kurzer Pause noch weiterredet, während schon jemand anderes das Wort ergriffen hat; Gesten, die nicht die Rede unterstützen, sondern sich seltsam verselbstständigen, da die Hand viel näher vor der Kamera ist als das Gesicht; das unkontrollierbar Mitteiltsame des Orts, wo man vor dem Rechner sitzt (»Das ist nicht meine Wohnung hier, das ist auch nicht mein Atelier, ich ... konnte noch nicht mal erklären, was das hier eigentlich genau ist«); private Handlungen, die man ausführt im Glauben, man sei nicht zu sehen usw.

Das *narzisstische Publikum* testet nicht nur die Möglichkeiten, das Cringe-Potenzial von Videokonferenzen in letztlich doch genießbare Komik zu übersetzen, indem Genschel von Loriot bis zu autodekonstruktiver Lyrik diverse Register zieht. Die Arbeit unternimmt Grundlagenforschung für *good practices* im Umgang mit Zoom dadurch, dass sie das Konferenzszenario ausgehend von einer Situation vollkommen fraglicher Anwesenheit entwickelt. Das berühmte »Who's there?«, mit dem *Hamlet* einsetzt, hat hier nicht die gespenstische, genuin unheimliche Qualität der Theaterbühne, von der jeder Auftritt profitiert. Die synthetisierte Gegenwart von Zoom setzt die beteiligten Körper dem Horror einer Situation aus, für die niemand Verantwortung trägt. Durch ein technisches Arrangement, das es ermöglicht, sich der Position des Angesprochenen zu entziehen, der Veranstaltung in einer Stellung beizuwohnen, bei der man die Antwort nicht einmal schuldig bleibt, sondern diesseits des Schuldigwerdens verharret, *objektiviert* Zoom das Unverantwortliche. Genschels fingierte Sitzung, bei der sämtliche User*innen-Namen »Das narzisstische Publikum« lauten, entstellt eine Wahrheit dieses Zusammenkommens zur Kenntlichkeit: Auf Zoom sind alle Publikum, kraft technischer Setzung. Wer eine andere Rolle einnehmen will oder soll, muss sich in eigener Anstrengung aus dieser Sphäre der Nur-so-Zugeschalteten herauswinden und allein mittels des eigenen Körpers behaupten: Hier, an diesem Ort, von dem aus ich agiere, ist jetzt die

Szene.⁷⁵ Kein »Raum des Erscheinens« geht dieser Selbstbehauptung voraus, empfängt die Körper.

»Es gibt kein ›euch‹«, steht zum Ende von *Das narzisstische Publikum* im Fenster rechts unten, wo auf einmal die Namensschrift zu reagieren begonnen hat. Und gleich darauf, als letzte Reaktion: »Egal.« Diese Indifferenz, die hier den ironischen Endpunkt bildet, wäre der Ausgangspunkt für ein neues Nachdenken über die kollektive Wirklichkeit von Live Arts – über das Zusammenwirken der Anwesenden anlässlich einer Aufführung und über das Zusammenarbeiten im Produktionsprozess.

Das Peinliche ist ein Hinweis darauf, dass Zusammenleben nicht durch sauberes Ineinandergreifen funktioniert, sondern aus Unpassendem gefügt ist, das sich dennoch irgendwie trägt und halbwegs verträgt, zumindest eine Weile im Zusammenhang durch die Zeit schlittert. Der Begriff *Glitch* dient einer Reihe ästhetischer und politisch-theoretischer Strategien dazu, herrschende Vorstellungen »funktionierender« Systeme infrage zu stellen. Das Wort kommt vom jiddischen *glitsht* und meint Ausrutscher, also einen performativen Typ von Fehler, der zwar in Systemarchitekturen eingebaut sein kann, aber erst dort als solcher hervortritt, wo jemand das System als Infrastruktur bespielt bzw. mithilfe des Systems einen Auftritt organisiert. Es etablierte sich im Englischen als Bezeichnung für Versprecher von Radiomoderator*innen bei laufender Sendung, wanderte später in den Slang der Fernsehtechniker*innen ein und von dort ins Vokabular der NASA, wo man es auf maschinelle Fehler bezog. Im Originalkontext hat es eine Nähe zum *Freudian slip*, markiert das Präsenz des Sprechen-Performens als glitschig.

In der elektronischen Musik zeigt das Genre *Glitch*, dass eine ästhetische Perspektive es ermöglicht, das Wahrnehmungsmuster umzukehren: Statt Ausrutscher als etwas zu betrachten, das in dramatisch-peinlicher Ausnahme eine Normalität unterbricht, lässt sich eine musikalische Textur aus ihnen komponieren.⁷⁶ *Glitch*-Ästhetik legt die schlüpfriegen Qualitäten von Technologien frei, sucht aktiv Momente, in denen Funktionen ins Schlittern geraten. *Glitch feminism* überträgt das auf soziale und politische Verhältnisse:

In a society that conditions the public to find discomfort or outright fear in the errors and malfunctions of our socio-cultural mechanics – illicitly and implicitly encouraging an ethos of »Don't rock the boat!« – a »glitch« becomes an apt metonym. [...] an error in a social system that has already been disturbed by economic, racial, social, sexual, and cultural stratification and the imperialist wrecking-ball of globalization – processes that continue to enact violence on all bodies – may not, in fact, be an error at all, but rather a much-needed erratum.⁷⁷

75 Das Programm reduziert auch den Status des Hosts auf Administration; der Host ist kein Gastgeber, der Geladene empfängt, eher ein diskreter Drahtzieher, der im Wechselspiel mit beliebigen ernannten Co-Hosts die Partizipationsmöglichkeiten reguliert.

76 Zu Verbindungen von musikalischen und anderen *Glitch*-Ästhetiken vgl. Volkart, Yvonne (2015): Sichtbarmachen, Verdunkeln, Materialisieren. Für eine Ästhetik der Störung. In: Springerin. Ausgabe 2/2015. Wien. 4–5.

77 Russell, Legacy (2020a): *Glitch Feminism*. URL: <https://www.legacyrussell.com/GLITCHFEMINISM> [17.01.2022].

Glitch schafft Gelegenheiten, um sich Zuschreibungen wie dem heteronormativen *binary body* und Markierungen nach Herkunft, Hautfarbe, Klasse, Alter, *ability* zu entziehen. Was bei Mara Genschels *Das narzisstische Publikum* im Verlegenheitsbild eines schwarzen Musters aus abgeschalteten Kameras erscheint, könnte ebenso Konstellation einer Freiheit sein, sofern es gelänge, einen kollektiven Gebrauch vom Sichentziehen der Einzelnen zu machen. Wie Legacy Russell in ihrem *Glitch Feminism Manifesto* betont, liegt das emanzipative Potenzial eines Avatars darin, eine Maske aus Unbestimmtheit überzuziehen. »And so my twelve-year-old self became sixteen, became twenty, became seventy. I aged. I died. [...] My ›female‹ transmogrified, I set out to explore ›man‹, to expand ›woman‹.«⁷⁸

Zac Blas, von Russell als Beispiel angeführt, erarbeitet in *Facial-Weaponization-Workshops* kollektive Masken, deren Form durch das Verrechnen biometrischer Daten mehrerer Gesichter ermittelt wird. Unlesbar für Gesichtserkennungssoftware, sind solche *glitched faces* gut zu verwenden für »public interventions and performances«. ⁷⁹ Eine politische Ästhetik des Avatars auf der Höhe der heutigen technologischen und technosozialen Optionen bringt die Maske, eines der ältesten Theatermittel, erneut ins Spiel. Mit dem Avatar holen Menschen sich das Nichtmenschliche zur Hilfe, um die gesellschaftliche Determiniertheit ihrer Person zu unterbrechen. Durch die Maske sprechen heißt, das Gesicht zu verlieren – im wörtlichen wie im übertragenen Sinne: Ich agiere abseits des Wiedererkennbaren, und ich rutsche damit aus all dem, was meinen Anerkennungsstatus ausmacht, heraus, wohin auch immer die Situationen mich gleiten lassen.

Die Weigerung, in der Öffentlichkeit eine medizinische Maske zu tragen, weil dies gefühlt die eigene Freiheit einschränkt, hat in Deutschland und vielen anderen Ländern die Ausbreitung der COVID-19-Pandemie gefördert. Während es in Japan seit Langem üblich ist, bei einer Erkältung andere durch eine Maske vor Infektionen zu schützen, blieb es in vielen Gesellschaften schwierig, den Vorteil einer technisch simplen und unaufwendigen Maßnahme zu vermitteln, die nicht von Ego-Bedürfnissen, sondern von Rücksicht auf andere ausgeht und deren Nutzen für jeden einzelnen Menschen durch einen genuin kollektiven Effekt zustande kommt (als FFP2-Masken verfügbar waren, die mehr Eigenschutz boten, trat dieser Aspekt einer kollektiv-effektiven Rücksicht vollends in den Hintergrund, und die unter die Nase gezogene Maske wurde zum Symbol des »ich halte mich pro forma an die Regeln«). Vielleicht besteht Aussicht, dass Kommunikation durch Avatare ein praktisches Verständnis für die kollektive Wirklichkeit der Maskierung entwickelt – gerade dann, wenn die Avatare aus dem Digitalen heraus körperliche Interaktionen umgestalten. Was sich hinter der Maske und durch deren kommunikative Interfaces ausbreiten kann, ist nicht zuletzt ein anderer, besserer Egoismus, dessen Freiheitsgenießen nicht zwangsläufig auf Kosten anderer geht.

So preist Russell das Raumbreitende, die Seinsmöglichkeiten Erweiternde von *glitch* im Unterschied zum symbolisch-imaginären ebenso wie körperlichen *manspreading* der patriarchalen Gesellschaft. Maskuline Dominanz werde ausgeübt über das Recht, *large* zu sein, Raum einzunehmen, nach Belieben zwischen Positionen zu wechseln und sich

78 Dies. (2020b): *Glitch Feminism*. London. 4.

79 Blas, Zac (2012–14): *Facial-Weaponization Suite*. URL: <https://zachblas.info/works/facial-weaponization-suite/> [17.01.2022].

dabei auch widersprechen zu können ohne Angst, dass man deshalb Privilegien abgesprochen bekäme. Alle anderen – Frauen, Queers, People of Color etc. – drängt das in Randbereiche, wo sie keinen Raum haben, das eigene Spektrum von Handlungs- und Seinsmöglichkeiten zu erfahren. »Patriarchy exercises its social dominance by taking up space as its birthright; when patriarchy comes into contact with whiteness, it leaves little room for anything else.«⁸⁰ In der Figur des Trolls expandiert dieses Machtverhältnis ins Internet. Die Inkonsistenz der Aussagen, mit denen Trolle weiblich gelesene oder queere Personen attackieren, ist kein spielerisches Erproben, wer man ist und wer man sein kann. Ein »Ich bin kein Sexist« oder »Ich bin schwul« im Anschluss an »Lutsch mir meine Eier« zielt lediglich darauf ab, die Adressierten zu überwältigen, indem es jeder verantwortlichen Zuschreibung entschlüpft. Ähnlich dem *gaslighting*, das Opfer dazu bringt, ihre Wahrnehmung anzuzweifeln, sollen solche Aussagen beim Gegenüber Verwirrung, Entrüstung, Hilflosigkeit hervorrufen. Im gleichen Atemzug zwingt der Troll Frauen durch brutale Fremdbezeichnungen seine Lesart ihrer Person auf (»Schlampe«, »Kampflesbe« o. ä.). Bemerkenswerterweise treten Trolle immer noch oft unmaskiert, mit Klarnamen-Profilen und authentischem *facepic* auf, was zeigt, wie sicher sie ihrer Ungreifbarkeit sind. Eine politische Ästhetik, die aus den Live Arts starke Impulse beziehen kann, entdeckt die Maske als Instrument der Verantwortung – als etwas, das durch die Antworten anderer geformt wird und so in einem gemeinsamen *glitching* zu Abweichungen von repressiver Selbstidentität befreit.

8 Avatare und Roleplay: Gemeinsames World-Building

Ungreifbarwerden durch Avatar-Masken kann eine Strategie sein, sich von dominanten Fremdzuschreibungen zu emanzipieren und gleichzeitig die eigene Vorstellung eines Selbst im Wechselspiel mit anderen zu erweitern. Auf der Spur einer solchen Strategie leiteten Elena Liebenstein, Miriam Coretta Schulte, Svenja Schulte und Tariq Bajwa in ihrem Audio-Workshop *Operation Alien Love #1* im Rahmen des *Nocturnal-Unrest-Festivals* dazu an, eigene Avatare zu erschaffen und darin gemeinsam Fragen von Intimität und Körperlichkeit zu erforschen. Inspiriert ist die Praxis von feministischen Science-Fiction-Autor*innen wie Octavia Butler und Ursula K. Le Guin, vor allem von deren Roman *The Left Hand Of Darkness*. Die Zoom-Videoübertragung blieb deaktiviert, sodass die Teilnehmenden sich auf die Stimmen der Anleitenden und der übrigen Teilnehmer*innen und auf die eigene Imagination konzentrieren konnten. Über drei Stunden, abwechselnd zwischen Plenum und verschiedenen Breakout-Sessions in kleineren Gruppen, wurden Namen und *signature sounds* gefunden, die Erscheinung, Bewegungen und Charakteristika des Avatars in der Fantasie ausgestaltet. Dass die anderen nicht visuell präsent waren und auch der eigene Körper in der Gewissheit agierte, für die anderen nicht sichtbar zu sein, unterstützte die Bemühungen, die gewohnte Selbstwahrnehmung im Spiegel zugeschriebener Geschlechtlichkeit abzustreifen, wenn dies auch nur für kurze Phasen gelang. Zwar ist die menschliche Stimme nicht minder gegendert als das Aussehen, die Aufmerksamkeit aber darauf konditioniert, Zuordnungen vor allem

80 Russell (2020b). 20.

im Angeblicktwerden und Blicken zu verorten. Die Abkehr vom Sehen schützt zudem vor der Gefahr, dass das Anderswerden sich im Imitieren erschöpft («ich laufe so, wie eine Raupe kriecht»). Wenn ich ein Wesen werden will, das es noch nicht gibt, so muss das Werden sich vom Mimetischen lösen.

Ein ähnliches Format mit dem Titel *Research On Unstable Ground* wurde 2021 vom Performance-Kollektiv *ScriptedReality* (Ruth Schmidt, Tilman Aumüller und Arne Salasse) initiiert. Es umfasste einen Lesekreis und ein *Live Action Role-Play* (LARP) im Rahmen der »Sumpffestspiele« im Studio Naxos. In mehreren Zoom-Sitzungen und Workshops diskutierten die Teilnehmenden Texte (u.a. von Lynn Margulis, Scott Gilbert, Anna Tsing), ersannen mit Bezug auf die Lektüre schrittweise gemeinsam eine Welt und entwarfen für sich Charaktere, die darin lebten. Durch diesen geduldigen Austausch ging es nicht allein um Aussehen und Persönlichkeit der Charaktere, sondern auch um ihre Herkunft und Lebensgeschichte, deren Verflechtung mit den Lebensläufen anderer und die Aufgabe der Figur innerhalb des LARP, um die Konvergenzen oder Divergenzen individueller und kollektiver Ziele. Die Figuren waren nicht auf die menschliche Spezies beschränkt, sondern konnten ein Stein, ein Konzept, ein Molekül oder ein Hybrid aus Mensch und Tier sein. Eine Aufgabe bestand darin, sich zu überlegen, wie der eigene Charakter mit dem Sumpf in symbiotischer Verbindung steht: Zu welchen Regionen oder Substanzen des Sumpfs unterhält man eine lebenswichtige materielle oder immaterielle Beziehung? Gleichzeitig entwickelte jeder Charakter eine eigene Research-Praxis, mittels derer der Sumpf, seine Bewohner*innen oder er selbst erforscht werden konnte – um das Nicht-humane auch als Beobachtungs- und Erkenntnisinstanz einzuführen. Kommunikation über die in der Gaming-Szene beliebte Discord-App flankierte den Prozess. Schließlich kamen alle in den teilweise zum Sumpf verwandelten Frankfurter Naxos-Hallen zusammen und versuchten sechs Stunden lang, in gemeinsamer Anstrengung den Sumpf vor dem Austrocknen zu retten und ihre Geschichten einzeln und gemeinsam weiterzuspinnen. Publikum gab es, wie bei LARPs üblich, keins; eine geringe Anzahl von Personen konnte aber nach einer gewissen Zeit den Sumpf als Gäste mit zugeteilten Charakteren betreten und mit den Spielenden in Kontakt treten.

Die Ästhetiken des Performancetheaters in der Freien Szene haben sich in den 1990er Jahren wesentlich durch Abgrenzung zur schauspielerischen Rolle konturiert. Das Reale dominierte über die Fiktion, sei es in Form des Dokumentarischen, in überdeutlichen Brüchen der Darstellung oder in der geständnishaften, lustvoll entblößenden Einbeziehung des Persönlichen in eine erzählte, oft auch nur anzitierte Geschichte. Beeinflusst durch Gaming und Role-Play lässt sich in jüngerer Zeit dagegen ein affirmatives Verhältnis zu Rolle und Fiktion erkennen – allerdings mit klaren Unterschieden zum bürgerlichen Schauspiel. Denn diese Praxis zielt keineswegs darauf ab, von Autor*innen verfasste *dramatis personae* technisch gekonnt so zu verkörpern, dass dies ein Publikum überzeugt oder beeindruckt. Der Prozess versteht sich aus den subjektiven und intersubjektiven Perspektiven der Spielenden. Statt eines Spannungsfelds zwischen perfektem Produkt und spektakulärem Scheitern, wie ambitioniertere Stadttheaterarbeit es aufbaut, navigiert die Entwicklung eine Situation, die *peinlich wäre*, wenn nicht alle Beteiligten sich so darauf einließen, dass die Außenposition desjenigen, der sie durch sein Urteil diskreditieren könnte, unbesetzt bleibt. In einer solchen Atmosphäre vorsätzlich suspendierter Ordnungsprüfung (genau das meint hier *Spiel*) wird es möglich, die

glitch-Momente der eigenen Daseins- und Verhaltenskompetenz zu finden, die Grenzen dessen zu verschieben, was man ist, was man nicht ist und was zu werden man sich vorstellen kann.

Der künstlerische Umgang mit Role-Play in den Live Arts grenzt sich damit auch von Immersionsphantasmen ab, die kommerzielle Gaming-Kultur stark propagiert. »Das ist so eine unmögliche und fast schon paradoxe Aufgabe«, kommentiert Tilman Aumüller von *ScriptedReality*, »Live Action Role-Play, wie es oft gewünscht wird, als die Herstellung einer geschlossenen Fiktion, wo die Literatur wirklich wird und die Menschen eine komplett andere Subjektivität erzeugen, in die sie eintauchen – das halte ich für Blödsinn.« Die ästhetische Qualität des LARPs liegt gerade nicht darin, dass es die Ansprüche, an denen ein Illusionstheater stets scheiterte, weil die Illusion dann doch nie vollkommen war, schließlich partizipativ einlöst. Es geht, umgekehrt, darum, die Dynamik jenes *bleed*, als die das Aufweichen der Grenze zwischen Spieler*in und Charakter im LARP bezeichnet wird, ins Leben hinein zu verfolgen – sensibel dafür zu werden, wie viel »wackliges«, unsicher schlitterndes Rollenspiel in sozialen Situationen dennoch funktioniert, weil die Reaktionen der anderen es akzeptieren, und wie eine Selbst-Performance sich entlang dieses Schlitterns stabilisiert.

McKenzie Wark beschreibt in einem Online-Vortrag in diesem Sinne ihre Erfahrung des »early transitioning« als »LARPing«:

The seemingly natural performances I do now are a product of learning to myself as a role, and then forgetting that it's a role. It's for anyone as it is for anyone more or less at home in their own skin, we forget that our selves are kind of historical fabulations that we worked on. So, in the metaphorical sense there's a bleed or there was. What was for a while live action roleplay in everyday life just became everyday life. What was a role actually seems like just me now. Changing your gender as an adult is actually a good way to be reminded that what we take to be our selves are roles that become habits.⁸¹

Das Kunstkollektiv *omsk social club*, das beim Online-Symposium *Blend & Bleed: On Transreality and Pervasive Play* mit Wark zusammen ein Panel bestritt, unterscheidet zwischen dem klassischen LARP und Real Game Play: »A live action role-playing game (LARP) is a form of role playing game (rpg) where the participants physically act out their characters' actions. Real Game Play (RGP) [...] is a combination of Larp and your own identity/lived experience – think of it like a meta structure of you and the character given to you to act out.«⁸² Oft werden die Rollen und die Narration im LARP von einem Game-Master oder mehreren im Voraus verfasst, während das RGP den Akzent darauf verlegt, die eigene Erfahrung in Abgleich mit der Rolle zu erforschen und gemeinsam eine Narration zu erschaffen: »Re-appropriating life allows the human mind to be disrupted and brought

81 *omsk social club* (2021): Blend & Bleed: On Transreality and Pervasive Play. URL: <https://youtu.be/H4PLQ6L-z4g> [17.01.2022].

82 *omsk social club* (2017): A subjective rationale on LARP and RGP. URL: https://www.punkisdada.com/assets/img/A%20subjective%20rationale%20Larp%20to%20RGP_Omsk%20Social%20Club_2017.pdf [17.01.2022].

into a state of the uncanny enabling it to hack its common nodes of perception and taught identity.«⁸³

Die RGP des *omsk social club* – mit Titeln wie *Deep Intimacy* oder *Play Rave* – kombinieren verschiedene Kommunikationsmittel: E-Mail, Facebook, Signal, SMS und *In Real Life* (IRL). Auf der Basis von Interviews mit Aktiven der Rave-Szene aus vier Generationen, deren Erinnerungen und Emotionen, kreierten sie für *Play Rave* 400 Charaktere.⁸⁴ Interessierte konnten davon einen auswählen und sich per E-Mail als diese Figur anmelden. Am Tag der Veranstaltung erhielten sie eine SMS mit Informationen zum Spielort im Wald. »What was really fabulous for us was to see all of these characters that glitched«, erzählt ein Mitglied des Kollektivs im Vortrag. Der Bezug zum Rave-Format habe die Leute ermutigt, die SMS mit den Ortsdaten an Freund*innen und Bekannte weiterzuleiten, sodass auch Personen teilnahmen, die nicht wussten, dass es sich um ein Role-Play handelte, und die Drogen vermissten. Es gehe der Gruppe nicht darum, utopische Orte zu schaffen, die nicht existieren, sondern darum, in Orte, die es bereits gibt, nichtexistierende Dinge einzubringen.

Auch für Ruth Schmidt von *ScriptedReality* liegt im gemeinsamen Erschaffen einer Fiktion das Potenzial, die bereits effektiven Fiktionen und Strukturen der gegebenen Welt zu beeinflussen:

Fiktionen, die man kollektiv entwickelt, sind eine Form, um über Welt nachzudenken – um zu verstehen, dass vielleicht ein großer Teil der Welten, in denen wir leben, mittels Fiktionen hergestellt ist oder aus Fiktionalem besteht und dass das etwas ist, was in einem ästhetischen Prozess zu einer bewusst gestaltbaren Praxis werden könnte. Es ist interessant herauszufinden, welche Kraft kollektiv entwickelte Fiktionen haben können, sowohl bei der Bildung einer Gruppe oder Community als auch in Form einer Intervention in bestehende Strukturen, wo sich dann vielleicht gar nicht mehr so sehr die Frage nach Theater stellt, sondern wo Performance eher bedeutet, mit kollektiven Fiktionen in Gesellschaft zu intervenieren oder sich an bestimmten Stellen einzuklinken.

Beim *World-* und *Character-Building* überschneiden sich für Schmidt künstlerische und wissenschaftliche Praxen. An die Stelle einer Trennung zwischen Bühne/Spielenden und Publikum tritt eine Laborsituation. »Das LARP schafft die Möglichkeit, nicht Fiktion sich vorführen zu lassen, sondern es kollektiv zu tun, auszuprobieren – Welt gemeinsam zu schaffen, anstatt die Welt anzugucken«, ergänzt Tilman Aumüller.

Von ihrer sozialen Genese her verlängern LARP und RGP Gesellschaftsspiele und kombinieren sie mit Elementen der Cosplay-Kultur, wo Fans in die Kostüme von Manga- und Animefiguren schlüpfen (auch dort wird die Grenze zwischen Menschlichem und Nichtmenschlichem spielerisch leicht überschritten, und diese Grenzüberschreitung bildet eine schützende Hülle z. B. für Gender-Experimente). Die künstlerische Aneignung begreift Formate wie LARP und RGP dabei aber als Live Art im wörtlichen Sinne: als eine *Kunst des Lebens*, die einen Gegenentwurf zur bürgerlichen »Lebenskunst« liefert,

83 Ebd.

84 Vgl. Figueroa, Jazmina (2020): *Omsk Social Club Blurs the Lines of Reality Through Raving and Spirituality*. URL: <https://www.electronicbeats.net/omsk-social-club-smizle> [17.01.2022].

jener *art de vivre*, die den Einzelnen instruiert, wie er oder sie sich zu verhalten hat, um ein Maximum an Genuss aus der Hinnahme des gesellschaftlichen Status quo zu ziehen. Die Kunst, in der die kollektiven Role-Play-Performances üben, mobilisiert das Genießen, um Alternativen zum Ist-Zustand der Welt ins Leben zu rufen. Sie spricht die Leute in ihrem Begehren nach Verwandlung an, einer zunächst durchaus narzisstischen Motivation, und der Spaß, den Partizipation daran macht, verleugnet nicht, sich einer von Wünschen geleiteten Bereicherung des Selbst zu verdanken. Doch indem man den Trip des Werdens aufkluge Weise kollektiv organisiert, beginnen die Wünsche einander zu befragen und zu antworten: Was ist das für ein X, das du wirst? Wie verhält es sich zu meinem Y, ihrem Z? Welche Bedingungen akzeptierst du im Gegenzug dafür, dass X Folgendes sein oder tun kann? Was verlangt dein Sein oder Tun von der Welt?

Das Fiktionale erstreckt sich bei LARP- und RGP-Performances nicht allein auf die Inhalte des imaginierten und verkörperten Universums. Ihre soziale und politische Wirksamkeit entfalten diese Performances kraft der Annahme, Welt sei gemeinsam von ihren Bewohner*innen zu schaffen. Die Teilnehmenden tun genau das, was das nationalstaatlich-bürgerliche Leben immer schon übersprungen hat: Sie handeln tatsächlich einen *contrat social* aus, vollziehen im geschützten Raum einer moderierten Spielsituation konkret und detailliert das Einverständnis in eine geteilte Wirklichkeit, von dem jeder Gesetzesapparat voraussetzt, dass es mit der Geburt als Bürger*in des Landes, in dem man zur Welt kommt, bereits erfolgt sei. Insofern handelt es sich um ein neuerliches Zur-Welt-Kommen, um eine Wiederholung des Geborenwerdens, aber diesmal als aktiv betriebene Praxis. Mit ihrem Format, das die Fähigkeit kultiviert, zugleich Geborene und einander Geburtshelfer*innen zu sein, sind die hier stellvertretend für eine Reihe ähnlicher Experimente genannten Arbeiten eine *good practice* in einer Zeit, die dringlicher als je zuvor anarchisch-zivile, selbstorganisierte Weltbildung braucht.

Zukunftsweisend sind künstlerische Formate, die sich an LARP oder RGP orientieren, schließlich auch deshalb, weil sie uns dazu bringen, Live Arts anders denn als Publikumsveranstaltung zu denken. Mit erstaunlicher Faktenresistenz hält sich bis ins 21. Jahrhundert die Vorstellung, das Publikum, wie es sich in einem Theaterraum einfindet, sei die Öffentlichkeit oder deren Repräsentanz. Und im Umkehrschluss ist leicht der Vorwurf bei der Hand, Performance ohne Publikum könne keine gesellschaftliche Relevanz, ja nicht einmal einen Anspruch auf Förderung aus öffentlicher Hand haben. Publikumsforschung zeigt, dass die Menschen, die Theateraufführungen besuchen, ein schmaler bildungsbürgerlicher Ausschnitt der Bevölkerung sind – zumal einer, der in institutioneller Politik und redaktionellen Medien ohnehin schon weit überrepräsentiert ist (diesbezüglich gibt es auch zwischen Stadt- oder Staatstheatern und Freier Szene keinen so großen Unterschied, obwohl deren Publikum beispielsweise bezüglich des Alters differiert). Das Problem ist lange bekannt, die Versuche, es im Rahmen der etablierten kulturinstitutionellen Landschaft zu beheben, sind ebenso zahlreich wie erfolglos.⁸⁵ Es handelt sich beim Kunstpublikum also bestenfalls um *eine* Öffentlichkeit, die dort, wo sie sich für *die*

85 Für einen Problemaufriss vgl. beispielsweise Mandel, Birgit (2016/17): Audience Development, Kulturelle Bildung, Kulturentwicklungsplanung, Community Building. Konzepte zur Reduzierung der sozialen Selektivität des öffentlich geförderten Kulturangebots. URL: <https://www.kubi-onlin>

Öffentlichkeit hält, hegemonialen Charakter annimmt, da die große Mehrheit der Bürger*innen an ihren Diskursen nicht partizipiert.

Im 18. Jahrhundert entstanden – der Epoche, die im deutschen Sprachraum auch die Nationaltheater hervorbrachte –, konnte die Idee einer zentralen, nationalstaatlich gedachten bürgerlichen Öffentlichkeit, in der zivile politische Debatten stattfanden, zunächst progressiv wirken. Wie Michael Warner in *Publics and Counterpublics* darlegt, bestand das emanzipatorische Potenzial dieser Öffentlichkeit darin, dass ihr Anspruch, für alle zugänglich zu sein, zur jeweiligen Realität in einem offensichtlichen Widerspruch stand.⁸⁶ Öffentliche Debatten wurden fast ausnahmslos von intellektuellen weißen Männern der gehobenen Mittelschicht geführt. Dies motivierte ausgeschlossene Bevölkerungsgruppen dazu, Teilhabe an der Öffentlichkeit zu verlangen: Frauen, Arbeiter*innen, People of Color, LGBT*Q-Personen, als »behindert« Etikettierte und andere organisierten sich, um als Teilnehmer*innen ziviler politischer Prozesse wahrgenommen und anerkannt zu werden. Warner zeigt, dass dies im 20. Jahrhundert den Akzent politischer Äußerungen vom Sprachlichen zum Performativen verschob und das Präsentieren von Körpern, das Inszenieren von Aktionen und Erzeugen von Szenen die Ansprachen ersetzte oder ihren Status veränderte, indem es sie integrierte.

In so einer Geschichte der Öffentlichkeit wird dabei auch deutlich, dass die öffentlichen Kundgebungen zwar Elemente von Theater, Tanz und Performance aufgreifen, diese aber für die jeweils aktuellen Verbreitungsmedien adaptieren: Demonstrationen des 20. Jahrhunderts waren für Zeitungsfotografie, später für TV-Berichterstattung optimiert. Im Internetzeitalter verwendet etwa der Flashmob Choreografie, um ein Bild zu erzeugen, das Teilnehmende und Passant*innen mit ihren Handys in Fotos und kurzen Videos festhalten und in sozialen Netzwerken posten können. Das Meme absorbiert verschiedene Formen von Performance und Darstellung und unterwirft sie einer Ästhetik, die durch die Dynamik von Online-Kommunikation bestimmt ist. Die alte Öffentlichkeit, die man im 18. Jahrhundert nach dem Modell des Theaters gedacht hatte und deshalb im Theater wiederfinden konnte, speist diese Entwicklungen zwar noch hier und da mit Material; sie wirkt aber nicht mehr formgebend und fällt mit ihrem Anspruch auf Repräsentation immer weiter hinter die Dynamiken des Kommunizierens zurück. Die soziale Wirklichkeit im 21. Jahrhundert ist längst über einen Zustand hinaus, in dem man die Menschen noch zu einem großen Publikum ihres Zusammenlebens versammeln könnte. Die Kommunikation ist zerstreut in fragmentierte Öffentlichkeiten, und wie alle anderen Künste auch werden die Live Arts in diese Zerstreuung verwickelt und operieren in ihr. Das zu ignorieren oder zu leugnen, macht die Live Arts nicht etwa zum heroischen Retter des Universalismus, sondern manövriert sie in eine reaktionäre Position.

Das heißt keineswegs, dass Kunst nichts mehr für die Entwicklung von Öffentlichkeit tun kann. Künstlerische Arbeiten können unwahrscheinliche Zusammenkünfte ermöglichen, indem sie durch zielgruppensensible, manchmal trickreiche Partizipationsangebote Leute interessieren, die normalerweise nichts miteinander machen würden. Das passiert aber eben nicht im bürgerlichen Theaterpublikum, sondern dort, wo Kunst

e.de/index.php/artikel/audience-development-kulturelle-bildung-kulturentwicklungsplanung-community-building [17.01.2022].

86 Vgl. Warner, Michael (2005): *Publics and Counterpublics*. New York City.

Szenen, die im sozialen Alltag getrennt sind, überblendet. Dafür eignen sich RGP's wie die des *omsk social club* oder LARPs wie die von *ScriptedReality*: Sie führen Leute aus der Rave-Szene, aus der Rollenspielszene, aus der Kunstszene und aus der politischen Aktivismusszene zusammen. Sie initiieren Kooperation zwischen Leuten, die sich für Fantasy begeistern und gern Kostüme basteln, mit Leuten, die politisch-ökologische Theorie lesen und sich fragen, wie die in der materiellen Realität aussähe. Sie ermöglichen es Leuten, die durch Missverständnisse oder die kleinen Verschiebungen indirekter Kommunikation davon erfahren, dass sie stattfinden, sich in ihre Kollektive zu verirren, und gehen einladend und produktiv mit diesen unerwarteten Öffnungen um.

Nach allem, was wir aus wissenschaftlichen Untersuchungen und aus Erfahrung über soziale Wirkungsbeziehungen und deren politische Effekte wissen, gibt es keinerlei Grund zu der Annahme, 150 Menschen, die zwei Stunden lang ein Theaterstück anschauen (oder selbst 1500, falls die Inszenierung – für die Freie Szene sehr erfolgreich – zehn Aufführungen erlebt), stellten eine höhere gesellschaftliche Relevanz dar als 15, die mehrere Tage gemeinsam ein LARP entwickeln. Wirksamkeit unter Menschen folgt keiner Mehr-ist-stärker-Mechanik. Es wird Zeit, daraus Konsequenzen zu ziehen, sowohl für die Wertschätzung von Kunst als auch für ihre Förderung: Statt nichtssagender Quantifizierungen, die bloß irgendwie Anwesende zählen, sollten wir darauf achten, welche Kollektivitäten die Arbeit entstehen lässt und welche Beziehungen diese Formen des Kollektiven den Beteiligten ermöglichen. Das muss nicht darauf hinauslaufen, traditionellere Präsentationsformen wie die Theateraufführung aufzugeben, aber es verlangt, sie in einer Auseinandersetzung mit den dringlichen Herausforderungen, den gegenwärtigen sozialen Dynamiken und den aktuellen Medien und Kommunikationsmustern neu und anders zu organisieren. Denn die Aufgabe kann *nicht* lauten, Diversität – Menschen, die von ihrer Herkunft, sozialen Klasse, Bildung, Gender-Orientierung usw. verschieden sind – in das überkommene Theaterpublikum zu zitieren, in dem sie doch nur nebeneinanderhocken und für kurze Zeit in einem diffusen Kollektivsingular aufgehen. Es geht vielmehr darum, Formen des kollektiven Produzierens und Aufführens zu finden, die es dem Diversen wirklich erlauben, eine nachhaltige Auswirkung auf das Miteinander zu haben. Eben das strebt gemeinsames *World-Building* an.

9 Zur Zukunft des Archivierens

Im Internet verschwindet nichts, es sei denn, man sorgt mit erheblicher Mühe dafür, es gelöscht zu bekommen. Im Internet geht alles verloren, was aus dem schmalen Flaschenhals aktueller *hot topics* in die bodenlose Weite unterhalb des Zirkulierenden sinkt – bis vielleicht ein Zufall, Jahre oder Jahrzehnte später, etwas davon wieder hervorholt, um es neuerlich in Zirkulation einzuspeisen und dann wiederum versinken zu lassen. Wie gehen die Live Arts um mit einer Umgebung, die zugleich gewaltiges Archiv und *wasteland* ist? Wie stimmen sie ihre eigene Zeitlichkeit mit der Polychronie eines dezentral verwalteten Mediums ab, dessen Bestimmungen von Flüchtigkeit und Nachhaltigkeit kaum mit dem übereinstimmen, was Diskurse zu Theater, Tanz und Performance Art unter diesen Begriffen bislang verstanden haben? Weder Peggy Phelans weihevoll Affirmation

des Performativen als Verkörperung eines Unmarkierten⁸⁷ noch das *liveness*-Konzept von Philipp Auslander, das Medialität mit audiovisuellen Aufzeichnungen gleichsetzt und voraussetzt, dass diese dank der Verwaltungsleistung bürgerlicher Kunstinstitutionen vor- und zuhanden sein werden,⁸⁸ nützen viel, sucht man nach Anhaltspunkten dafür, wie heute *good practices* des Archivierens von Live Art aussehen könnten. Einige Arbeiten, die wir gesichtet haben, weisen der Spekulation aber vielversprechende Richtungen, und wir möchten drei davon kurz vorstellen:

Das 2019 begonnene Projekt *Humane Methods* des Trios *Fronte Vacuo* besteht aus »happenings and stage productions where dance, theatre, bio-art, interactive music, adaptive lighting, and AI technology integrate into living ecosystems«⁸⁹. Die Performance *EXHALE*, die in diesem Zusammenhang entsteht, dauert mehrere Tage. Bei der KI-Technologie handelt es sich in diesem Fall um sogenannte Auto-Encoder. Diese lernfähigen Algorithmen werden verwendet, um visuelle Repräsentationen von Aktionen und Tanzbewegungen zu erzeugen, die sechs Performer*innen auf der Bühne vollziehen. Sie sind quasi ein zweites Publikum – oder genauer gesagt, ein *erstes* Publikum, und die menschlichen Zuschauer*innen, die in einigen Phasen der Aufführung auch partizipieren können, finden sich auf den Rang weiterer Beteiligter verwiesen. Die algorithmenbasierte Wahrnehmung der laufenden Performance geht einher mit einem Verlust an Informationen. Die Algorithmen verarbeiten die Daten von Videobildern, die Kameras aus verschiedenen Winkeln aufnehmen. Dabei reduzieren sie die Datenmenge, komprimieren ein Bild jeweils auf seine markantesten Merkmale (*dimensionality reduction*). Die algorithmische Interpretation des Videobilds betrifft die Beziehungen zwischen benachbarten Pixeln. Bei einer Bildauflösung von 128 x 128 müssen unentwegt Entscheidungen darüber getroffen werden, was wertvolle Informationen sind und was »Rauschen« ist, das ignoriert werden kann. Daraufhin erfolgt ein Vergleich des Videobilds mit der reduzierten Version, sodass die Algorithmen Informationen über die Differenz erhalten. Dieser Wiedereintritt der Unterscheidung in das Unterschiedene setzt und hält den Lernprozess in Gang.

Interessant wird der Ansatz von *Humane Methods* dadurch, dass die Künstler*innen es den Algorithmen zugestehen, ihre eigenen Entscheidungen bezüglich dessen zu treffen, was wichtig und was zu vernachlässigen ist. Sie trainieren die Maschinen nicht vorab, bringen ihnen nicht auf Grundlage menschlicher Kriterien bei, worauf sie achten sollen. Die Auto-Encoder lernen eigenständig während der Aufführungen als Partner in einer kollektiven Improvisation. *Fronte Vacuo* akzeptieren also, dass es so etwas wie eine algorithmische Aufmerksamkeit gibt – verschieden von der menschlichen Aufmerksamkeit, auf eine andere Weise voreingenommen, beschränkt, löchrig oder irrig und in dieser Disposition ebenso Respekt verdienend. Das Aufmerksamkeitsprofil ist jeweils spezifisch für einen bestimmten Algorithmus und hängt davon ab, wie er von Menschenhand programmiert wurde, aber im Lernprozess kann es sich gemäß eigener Dynamik

87 Vgl. Phelan, Peggy (1996): *Unmarked. The Politics of Performance*. New York City u.a.

88 Vgl. Auslander, Philipp (2008): *Liveness. Performance in a Medialized Culture*. 2. Auflage. London u.a.

89 *Fronte Vacuo* (2019): *Humane Methods*. URL: https://wiki.theater.digital/projects/humane_methods:start [17.01.2022].

entwickeln. Diese algorithmischen Aufmerksamkeitsprofile geben sodann auch einem Archiv der *EXHALE*-Performance Form:

At the end of each performance, the autoencoders save the *models* they created so as to use them at the start of the next performance. In this way, the network of algorithms constructs, day by day, its own »memory« of the events taking place during the performance, and therefore, develops a continuous »understanding« of what is noise, what is an anomaly or what is important information. This continuous and endless process of learning is the performance of the AI.⁹⁰

Mit dem Publikum aus Auto-Encodern führt das Projekt zugleich eine neue archivarisches *agency* ein. Diese supplementiert die beiden etablierten Instanzen des Erinnerns in den Live Arts, die menschlichen Performer*innen und die menschlichen Zuschauer*innen. Der Philosoph Jacques Derrida bezeichnet mit dem Begriff Supplement etwas, das, indem es hinzugefügt wird, das Ganze, das es ergänzt, radikal verändert⁹¹ – oder zumindest das Potenzial dazu hat, und eben dieses Potenzial macht die archivarisches Praxis, mit der *Fronte Vacuo* experimentieren, zukunftssträchtig: In der Zukunft, in die diese Experimente deuten, wird Performance etwas sein, das Menschen und Algorithmen erinnern. Und die Unterschiede zwischen der Art, wie Rechenmaschinen und menschliche Körper Vergangenheit verarbeiten, werden sich auf das auswirken, was wir unter der ästhetischen Form einer Aufführung verstehen. *Wir* – in einer Offenheit dieses Personalpronomens, die kommende Epochen neu füllen dürften.

Schon heute wirken Algorithmen hintergründig mit an der Bestimmung zeitgenössischer Kriterien für Ästhetik. So hängen etwa die Übertragungsgeschwindigkeiten, die Streaming-Content erreicht, von der Auflösung und vom Detailreichtum der Bilder ab, und ein narratives Medium, bei dem es am wichtigsten ist, dass die Erzählung weitergeht, hat Zuschauer*innen rasch daran gewöhnt, mit einer weniger als brillanten Optik glücklich zu sein. Dies bleibt bisweilen noch auf dem Level pragmatischer Zugeständnisse, relativiert von der Hoffnung, der technologische Fortschritt werde Streaming-Videos früher oder später auf DVD-Qualität bringen. *Humane Methods* zeigt indes, dass die ko-evolutionäre Entwicklung von Menschen und Technologien keineswegs auf eine Ökonomie der Steigerung festgeschrieben sein muss. Statt um die Erhöhung von Prozessorleistung und Speichervolumen für noch detailliertere Aufzeichnungen kann es darum gehen, besser zu vergessen.

Nietzsche lokalisierte die Freiheit des Menschen in der Fähigkeit, vergessen zu können. Erfahrenes wird erst dadurch zu einer lebhaften Erinnerung, dass es mich nicht dazu zwingt, es im Gedächtnis zu behalten, sondern mir gestattet, dem Vergangenen durch ein aktives, produktives Vergessen eine dynamische Form zu verleihen.⁹² Diese Einsicht

90 Ebd.

91 Für eine kurze Erläuterung des Konzepts im Rahmen von Derridas Philosophie vgl. Benasconi, Robert: Supplement. URL: <https://grattoncourses.files.wordpress.com/2016/12/derrida-key-concept-s-the-supplement.pdf> [17.01.2022].

92 Vgl. Nietzsche, Friedrich (1999): Vom Nutzen und Nachteil der Historie für das Leben. In: Ders.: Kritische Studienausgabe, hg. von Colli, Giorgio/Montinari,azzino. Bd. 1. München.

erlangt im Zeitalter der KI neue Aktualität: Wollen wir ein Zusammenleben unserer biologischen Intelligenz mit maschinellen Intelligenzen organisieren, so wird es gut sein, die Maschinen an dieser Freiheit teilhaben zu lassen. Maschinen, die sich an unserer Seite darin üben, mit dem eigenen Vergessen umzugehen – die für sich, auf ihren jeweils spezifischen Wegen herausfinden, wohin ein Zuschnitt von Nichtberücksichtigung führt –, entwickeln möglicherweise ein Verständnis für unser menschliches Anderssein, eben weil sie *maschinelle* Maßstäbe für die Wirksamkeit der Zeit generieren. So ein Sichein-spielenlassen von Differenz scheint viel klüger, als die Maschinen nach unserem äußeren Abbild zu schaffen und unser zeitliches Dasein zu fristen zwischen der Angst, dass sie uns nicht ähnlich genug werden, und der Angst, dass sie uns am Ende zu ähnlich werden.

Menschliche Körper sind sterblich, und menschliche Methoden, um Erfahrungen mit Live Arts zu überliefern, bauen Brücken »von einem Vergessenden zum anderen«⁹³. Software, die auf der jeweils aktuellen Generation von Hardware läuft (und regelmäßig ins neu geläufige Format übertragen wird), wäre technisch imstande, im Erinnern fortzufahren, solange es überhaupt Zeit gibt. Selbst die Abhängigkeit von menschlicher Wartung verschwindet in dem Moment, da Maschinen es vermögen, sich selbstständig um Maschinen zu kümmern, sie zu erfinden und herzustellen. Es ist vorstellbar, dass die Auto-Encoder von *EXHALE* weiter und weiter Versionen der Performance verarbeiten, nachdem die Menschheit sich längst ausgerottet hat: Anstelle von Menschenkörpern tanzen welche, die mit den Robotern, wie wir sie heute designen, wenig gemein haben. Und auch der Tanz ähnelt höchstens noch sehr entfernt dem bislang unter diesem Namen Praktizierten (die Abweichungen des Go, das Computerprogramme miteinander spielen, von den menschlich geprägten Strategien und Taktiken des Spiels vermitteln derzeit eine erste Ahnung von dem, was der Tanzästhetik bevorstünde).

Sobald die Algorithmen in der Verfassung sind, die Perspektive der Zeit, in der sie rekursiv Anwendung finden, zu ermassen, und zur Erinnerung eine Art komplementärer Erwartung ausbilden, wird der Unterschied zwischen ihrer potenziellen Unendlichkeit und der menschlichen Endlichkeit ihr Wahrnehmen – und eventuell ihr Verhalten – maßgeblich beeinflussen. Eine Spekulation darüber, was dann geschieht, kann schon gegenwärtig unsere tradierten menschlichen Vorstellungen von Flüchtigkeit und Vergänglichkeit herausfordern. Indem die Verfahren von *Fronte Vacuo* ein solches Spekulieren anregen, geben sie Impulse zur Auseinandersetzung mit der Ästhetik der Live Arts: Vielleicht ist es nicht mehr zeitgemäß, das Sichentziehende des individuellen Lebens auf die Anwesenheit bei einer Aufführung zu projizieren und mir von diesem Dabeisein eine Lebendigkeit zu versprechen, die mir die Kürze meiner Zeit auf Erden mit Intensität vergilt (und der tröstlichen Fantasie, dieses Intensitätserlebnis mit anderen Sterblichen zu teilen). Vielleicht sollte ich in materielle Beziehungen mit dem eintreten, was mich überleben wird, statt in eine imaginäre Gemeinschaft mit denjenigen, die genauso wie ich sterben werden. Das scheint auch ökologisch die planetenschonendere Haltung.

93 Jean Paul (1996): Ideen-Gewimmel. Texte und Aufzeichnungen aus dem unveröffentlichten Nachlaß, hg. von Wirtz, Thomas/Wölfel, Kurt. Frankfurt a.M. 242.

Eine ähnliche Haltung nimmt das Kollektiv *BEEFOREVER* (*B.EEF*) mit der Arbeit *Rituale der performativen Selbstinventarisierung* ein, wenngleich ohne aufwendige Apparate und mit einem Ansatz, der gerade die eigene Sterblichkeit zum Ausgangspunkt macht. Auf ihrer Webseite beschreiben die drei Künstlerinnen das Vorhaben folgendermaßen:

Ausgehend von der These, dass unsere Körper und unser Verstand bewegliche, endliche Archive sind, wollen wir unser Wissen über unsere Familiengeschichten und Erinnerungen durch eine Praxis der Selbst-Inventarisierung festhalten, kritisch inszenieren innerhalb eines performativen Rituals, in welchem wir uns unseren drei individuellen Familiengeschichten zuwenden und Einblicke in unser Leben und unsere Vergangenheit geben werden. »Selbst-Inventarisierung« bedeutet ein Bewusstsein aus sich heraus zu schöpfen, im Hinblick auf die eigene Geschichte.⁹⁴

Die Idee, die diese Performance als *good practice* empfiehlt, besteht darin, das Ritual als *persönliches* Instrument zu gebrauchen, um mein Gedächtnis, mein Verhältnis zur Vergangenheit, meine Geschichte, mein Dieser-Mensch-geworden-Sein zu materialisieren. Die Selbstinventarisierung, die *B.EEF* vorschlagen, löst das Ritual von der Aura und Autorität des Priesterlichen ab. Sie setzt an beim technischen Verfahren des Rituals, ein weit verzweigtes, kompliziertes Netzwerk von Beziehungen und Begebenheiten dadurch erinnerbar zu machen, dass man ein kleines, kompaktes Set von Aktionen definiert, einige Dinge auswählt, die den *performance space* strukturieren bzw. als Requisiten Verwendung finden, und dann irgendwie den Ablauf der Performance dokumentiert. Prinzipiell reicht es aus, eine Liste der benötigten Dinge zu verfassen, einen *score* mit Angaben zur Ausstattung des Orts, Handlungsanweisungen, Sprechtexten, ggf. Bewegungs- und Musiknotationen. Audiovisuelle Aufzeichnungen können hinzutreten oder die Schriftform ersetzen. All dies bereitet umso geringere Schwierigkeiten, je einfacher sich das zu vollziehende Ritual gestaltet bzw. je mehr Freiheit die Gestaltung zukünftigen Ausführenden lässt.

Und eine Vereinfachung macht hier die *good practice* aus. Der Akzent der Beschäftigung mit einem selbst, zu der das Konzept der Arbeit anregt, liegt nicht auf Identität, sondern auf *Externalisierung*. Ähnlich den drei Künstler*innen mag jede*r von uns sich die Frage stellen: Wie sähe ein Ritual aus, das einige wesentliche Momente meiner Lebensgeschichte zukünftigen Generationen überliefert? Es handelt sich offenkundig um einen leichtherzigen Umgang mit dem Ritualen, der es indes auch leicht macht, ihn ernst zu nehmen und ernsthaft zu betreiben. In einer Nähe zu dem, was Michel Foucault »Sorge um sich«⁹⁵ genannt hat, drängt die Selbstinventarisierung durch ein persönliches Ritual doch weder andere, stärker kollektive Formen des Erinnerns aus dem Feld, noch isoliert sie die Person. Wie die Künstler*innen betonen, erzählen Lebensgeschichten niemals nur von einer Einzelperson, sondern von den Beziehungen, die das eine Lebewesen in die Welt gebracht haben, es in der Welt halten und noch eine ganze Weile darin halten werden, wenn der Körper einmal tot ist – von den Familiengeflechten, den Freundschaft-

94 B.EEF (2021): *Rituale der performativen Selbst-Inventarisierung*. URL: <https://beeforever.art> [17.01.2022].

95 Vgl. Foucault, Michel (1986): *Sexualität und Wahrheit*. Bd. 3: *Die Sorge um sich*. Frankfurt a.M.

ten und Liebschaften, den Zufallsbegegnungen, den Abhängigkeiten und Großzügigkeiten im Geben und Nehmen.

B.EEF hinterlassen all denen von uns, die am Nachleben interessiert sind, diese Aufgabe: Entwickle einen *performance score*, der es anderen ermöglicht, dein Leben zu erinnern! Auf die Aufgabe kann man mit eigenen Aufführungen zu Lebzeiten reagieren und das Konzept darin variieren oder verwandeln. Es wäre ebenso eine Option, dem Testament den *Score* beizugeben und Aufführungen Hinterbliebenen zu überlassen. Aber auch als Gedankenspiel bietet das Format eine Chance, das Leben in darstellungspraktischer Hinsicht durchzugehen, ein gut vereinfachendes Resümee zu ziehen. Das latent panische »Bin das wirklich *ich*«, das subjektive Anstrengungen, zu sich selbst zu kommen, heimsucht, verschwindet dabei zugunsten der konkreten und in jedem Fall hilfreichen Frage: Soll das Teil der Performance werden, oder kann das raus?

Audio walks sind ein schon seit Längerem populäres Format, das Künstler*innen ebenso nutzen wie Bildungseinrichtungen. Die Erzählung, übers Handy gehört, bietet Zugänge zur Vergangenheit in Sequenzen, die sich mit aktuellen Bewegungen synchronisieren lassen. Dem Flanieren vorwärts verknüpft sich ein Sprung zurück in der Zeit. Ob allein oder zu mehreren unterwegs, folgt man den aufgewiesenen Spuren jeweils einzeln, weshalb es nie schwerfällt, einen Mindestabstand einzuhalten. Es kommt jedoch darauf an, wie man mit diesem Format umgeht. Eine Gefahr liegt generell darin, dass das Resultat sehr didaktisch wird und die »Stimmen im Ohr« (immerhin auch eine Metapher für Wahnsinn) dazu dienen, Hörer*innen in die gewünschten Richtungen des Denkens und Fühlens zu dirigieren. Es gilt den *audio walk* vom Modell des Audioguide zu emanzipieren, die Leute nicht durch die Wirklichkeit zu führen wie durch eine kuratierte Ausstellung, die vermittelt werden muss. Noch weitergehend wäre an einen künstlerischen *audio walk* der Anspruch zu stellen, dass er sich mit der Perspektive auseinandersetzt, in der die Einsichten in Vergangenes mit den Ansichten der durchwanderten Umgebung beim Spazieren konvergieren. Denn das tun sie unweigerlich, und es obliegt der Dramaturgie des *walks*, dafür Sorge zu tragen, dass diese Konvergenz nicht eine klischeehaft identitäre Vorstellung der Geschichte dieser Stadt (dieser Region, dieses Viertels ö. ä.) bestätigt und bestärkt, sondern die behagliche *imagined community* des geschichtsträchtigen Lokalen aufbricht. Bei einem guten *audio walk* bin ich wie auf dünnem Eis unterwegs. Auch wenn meine Sohlen gewohnt sicher auftreten, knirscht es unter jedem Schritt, und feine Risse schießen durch die scheinbar grundsolide Oberfläche.

Zu Beginn des von Joel Vogel und Vincent Bababouilabo erstellten »dekolonialen Hörspaziergangs« rund um den Karpfenteich des Treptower Parks in Berlin setzt sich jemand, der »schon einmal hier« war, neben einen auf die Bank. Er habe in Berlin Klavier studiert, erzählt der Sprecher in etwas gebrochen intoniertem Deutsch, aber merklich geschriebenen, vorgelesenen Sätzen. Er lenkt den Blick auf das Wasser der Spree, das kontinuierlich vorbeifließt – der Fluss, in den man laut Heraklit nicht zwei Mal steigen kann, als Metapher des Vergessens, aber in einer Umdeutung wird seine Oberfläche zu einem Spiegel:

zurückERZÄHLT erzählt Geschichten der 106 Schwarzen Kinder, Frauen und Männer am Karpfenteich im Sommer 1896. Sie waren die Darsteller:innen der ersten Deut-

schen Kolonialausstellung im Rahmen der großen Gewerbeausstellung im Treptower Park. »Angeworben« von der Reichsregierung und den Kolonialbehörden in den deutschen kolonisierten Gebieten, kamen sie nach Berlin und mussten dort einen Sommer lang die koloniale Inszenierung der Ausstellungsmacher:innen performen. Ihr Leben am Karpfenteich war aber nicht nur von dem rassistischen Blick des Publikums und der pseudowissenschaftlichen Forschung des Ethnologen Felix von Luschan geprägt, sondern auch von den vielen kleinen und großen Akten des Widerstands. Sie wehrten sich mit Humor und kollektiver Verweigerung. Sie behaupteten sich im Kleinen wie im Großen. Sie hinterließen Spuren.⁹⁶

So konventionell dieser *audio walk* gestaltet ist, hat die Fragestellung, die ihm Form gibt, eine hohe Relevanz für zukünftige archivarisches Strategien. Denn die »Geschichten, die zugleich mit dem und gegen das Archiv erzählt werden«, versuchen die Blickrichtung der historischen Dokumente umzukehren. »Sie kamen, um auf uns zu schauen«, lautet der Satz, mit dem diejenigen, die eine koloniale Ausstellung zu exotischen Objekten degradierte, als Subjekt einer Erzählung zu sprechen beginnen. Vogel und Bababoutilabo haben sich die Aufgabe gestellt, die Objektifizierung von einst nicht zu wiederholen. Statt bloß zu rekonstruieren, fragen sie spekulativ, wie die Angeschauten zurückgeschaut haben. Im Sinne des von Gilles Deleuze vorgeschlagenen Begriffs der *Fabulation* erfinden sie »ein Volk«,⁹⁷ kreierte die Darbietung des Materials im Hörspaziergang ein Kollektiv, von dem die Archive nichts wissen. Die Fotos und Aktenvermerke in den Registraturen, aus denen *zurückERZÄHLT* seine Informationen bezieht, kennen die Menschen nur als jene »infâmes«, wie Foucault sie genannt hat – als Menschen ohne eigene *fâma*, ohne Ruhm, ohne Wiederhall ihres Lebens im offiziellen Gedächtnis, von denen dadurch zufällig etwas überliefert ist, dass sie in Kontakt mit den Behörden gerieten, durch einen »Zusammenstoß mit der Macht« blitzartig erleuchtet wurden.⁹⁸ Die Geschichten, die der *audio walk* den Kindern, Frauen und Männern am Karpfenteich zuschreibt, sind nicht frei erfunden, aber dem Material eher entwunden als einfach entnommen. Dabei wahrt die dramaturgische Bearbeitung durchweg Respekt. In ihrem einflussreichen Essay *Venus in Two Acts* zögert Saidiya Hartmann, ob sie zwei Frauen, die auf einem Sklavenschiff verschleppt wurden und von denen eine auf der Überfahrt an den Misshandlungen des Kapitäns starb, eine Freundschaft andichten soll, um ihnen etwas von der Humanität zurückzugeben, die das Logbuch und die Akten eines Gerichtsprozesses (der mit Freispruch für den Kapitän endet) ihnen versagen.⁹⁹ Sie entschließt sich dagegen, weil ihr diese »romance of resistance«¹⁰⁰ auf eine falsche Versöhnung hinauslaufen scheint. *zurückERZÄHLT* gestattet sich eine Romanze des Widerständigen; das Zögern ist indes auch hier spürbar.

96 Vogel, Joe/Bababoutilabo, Vincent (2020): *zurückERZÄHLT*. URL: <https://www.zurueckerzaehlt.de/hoerspaziergang#audio> [17.01.2022].

97 Vgl. Deleuze, Gilles (1991): *Kino 2. Das Zeit-Bild*. Frankfurt a.M. 198.

98 Foucault, Michel (2003): *Das Leben der infamen Menschen*. In: Ders.: *Schriften in vier Bänden*. Bd. 3: 1976–1979. Frankfurt a.M. 309–332, hier 318.

99 Hartman, Saidiya: *Venus in Two Acts*. URL: https://warwick.ac.uk/fac/arts/history/research/centres/blackstudies/venus_in_two_acts.pdf [17.01.2022].

100 Ebd. 9.

Die Archive zu dekolonisieren, ist ein großes, mühsames und langfristiges Unterfangen. Zu seinen ärgsten Widerständen zählt eine genuin europäisch-bürgerliche Wertschätzung von Kultur, die sich in den Museen und Theatern ihre eigenen Monumente geschaffen hat und das Nichteuropäische darin als *content* auf Bühnen hebt. Ob die Dekolonisierung ihre Chance auf einen Erfolg wahrnimmt, allem Kulturalismus zum Trotz, entscheidet darüber, welche Zukunft diese Institutionen überhaupt haben können. Restitution geraubter Gegenstände gehört ebenso dazu wie eine postkoloniale Revision dokumentarischer Ordnungen und Verfahren und eine unnachgiebige Kritik der Präsentationsästhetik. Während die Dekonstruktion dieser Gedächtnisinstitutionen andauert, bietet ein Format wie der *audio walk* – dessen performatives Potenzial u.a. LIGNA, Rimini Protokoll/Hygiene heute und Janet Cardiff erschlossen haben – eine Art Umweg durch das offene Terrain außerhalb der Archivhäuser. Bislang wurden *audio walks* meist als mp3-Datei gespeichert und dann einer Anleitung gemäß an einem Ausgangspunkt gestartet (auch *zurückERZÄHLT* funktioniert so). Mittels der Smartphone-App Storydive, die GPS-Ortung, Karten, vorproduzierte Audiodateien und Live-Interaktion mittels Messenger verknüpft, lässt das Internet sich seit Kurzem noch beweglicher auf eine Landschaft legen, und die Software wird sich diesbezüglich vermutlich rasch weiterentwickeln. Je mehr Online-Kommunikation in den *audio walk* eindringt, desto besser stehen die Chancen, didaktisch-identitären Schließungen zu entkommen. Die *good practice*, die sich mit dem künstlerischen Gebrauch des Formats abzeichnet, könnte man so umschreiben: Das Geschichtliche nach draußen bringen, es den Autoritäten der zentral verwalteten institutionellen Archive entziehen und einer landschaftsbezogenen Praxis eintragen, einem verteilt kollektiven Pendant zum *guerrilla gardening*, das archivarische Saat in die kleinen Unebenheiten eines jeden Bodens einstreut.

10 Schlussfolgerungen und Empfehlungen

Mit den *good practices* haben wir in unserer Studie die Beziehung zwischen Arbeitsweisen und Ästhetik in den Live Arts fokussiert. Veränderte Arbeitsbedingungen stoßen mit der Umorganisation des Produktionsprozesses, die sie erforderlich machen, zugleich ästhetische Neubestimmungen an. Zweifellos kommt der Förderung in einem finanziell so prekären Kunstbereich wie der Freien Szene immer eine hohe Bedeutung zu. Doch es ist unser Eindruck, dass mit den gegenwärtigen Bewegungen eines Aufbruchs in außergewöhnlichem Maß die Möglichkeit besteht, durch gezielte Verbesserung der Förderinstrumente und durch neue Förderformate übergreifende künstlerische Innovationen zu bewirken. Die Live Arts befinden sich nach wie vor in einer äußerst fragilen Situation. Viele der von uns Befragten sorgen sich darum, wie es mittelfristig weitergeht, und die Bereitschaft der Künstler*innen, sich weiterhin kreativ auf die Herausforderungen einzulassen, wird davon abhängen, ob es gelingt, die Arbeitssituation nachhaltig zu konsolidieren – sodass die vielversprechenden Tendenzen, von denen wir hier berichten konnten, tatsächlich zu einer Welle der Erneuerung führen und die Live Arts zum Ort des großen gesellschaftlichen Experiments werden, in dem das Digitale und die Körper einander begegnen. Dies wäre in sozialer, politischer und vor allem auch ökologischer

Hinsicht dringend zu wünschen. Darin, Kultur als eine Sphäre zu bestimmen, in der die Bürger*innen *gemeinsam soziale, politische und ökologische Perspektiven für ihr Zusammenleben erarbeiten*, liegt unserer Ansicht nach die Aufgabe für eine zukunftsweisende Kulturförderung.

Zu den schmerzlichen Erkenntnissen der Coronakrise gehört es, dass in unserer Gesellschaft ein Mangel an Fähigkeiten ziviler Selbstorganisation herrscht. Die Notwendigkeit, Veränderungen im Zusammenleben wie das Tragen von Masken und Einhalten von Abständen mit autoritären staatlichen Maßnahmen durchzusetzen, zeigt, wie wenig geübt die Menschen darin sind, spontan kollektiv auf problematische Situationen zu reagieren. Dies ist nicht auf die Schuld Einzelner zu reduzieren, es steht ein strukturelles Problem dahinter: Das Leben in einem Staat, in dem verantwortliche Partizipation an politischen Aushandlungs- und Entscheidungsprozessen für die große Mehrheit der Bevölkerung nicht zur Erfahrung gehört, lässt die kommunikativen *skills* verkümmern, die es braucht, um gut zusammen zu improvisieren. Partizipation ist in Politik, Bildung und Kunst schon seit Jahren ein wichtiges Thema, aber im Licht der gegenwärtigen Krise tritt ein Aspekt in aller Klarheit hervor, der dabei oft übersehen wird: Partizipation verdient ihren Namen nur dann, wenn sie mit einer Ermächtigung einhergeht, die Welt tatsächlich miteinander zu gestalten. Solange es sich nur um Partizipation an Prozessen handelt, deren Rahmenbedingungen und Umsetzung dann doch die etablierten Institutionen bestimmen, bleibt die Beteiligung Legitimitätsbeschaffung für den Status quo – sei es in Politik und Verwaltung, sei es in den Künsten.¹⁰¹

World-Building scheint uns ein gut geeigneter Begriff, um die Richtung zu weisen, in die eine erstrebenswerte Gesellschaftsentwicklung insgesamt gehen sollte. Kultur kann soziale, politische, ökologische und ästhetische Prozesse vermitteln und integrieren, indem sie Menschen Gelegenheiten bietet, gemeinsam Welt(en) zu entwickeln – und sich so in jenen Formen und Dynamiken des Gemeinsamen zu üben, die selbstorganisiertes ziviles Engagement zu tragen vermögen. Es ist wichtig, dass dies nicht dumpf affirmativ, sondern kritisch reflektiert geschieht, und gerade deshalb ist die Kunst hier aufgerufen, Impulse zu geben, neue Praktiken und experimentelle Formate vorzuschlagen. Was bei solchen Weltentwicklungsprozessen geschieht, wird stets eine starke Forschungsdimension haben: An der Schwelle von kooperativ gestalteter Fiktion und geteilter körperlicher Wirklichkeit bieten sich die besten Voraussetzungen für demokratische Teilhabe an der Produktion eines sozial relevanten Weltwissens. Kunst und Forschung sind in dieser Perspektive unbedingt zusammen zu denken, und eine Kulturförderung, die ihren sozialen Auftrag ernst nimmt, sollte die Zusammenarbeit von Künstler*innen und Akteur*innen aus Wissenschaft, Technologie und anderen Forschungspraxen unterstützen und weiter stimulieren.

101 Zu Partizipation in Kunst und Politik vgl. van Eikels, Kai: Partizipation. Ansprüche und Wirklichkeiten des Politischen in den Künsten. URL: https://www.academia.edu/38313239/Partizipation_Anspr%C3%BChe_und_Wirklichkeiten_des_Politischen_in_den_K%C3%BCnsten [17.01.2022]. Ders.: Kunst partizipiert. Fünf theoretische Anregungen für die Praxis. URL: <https://kunstdeskollektiven.wordpress.com/2016/01/25/kunst-partizipiert-funf-theoretische-anregungen-fur-die-praxis> [17.01.2022].

Wir möchten drei Empfehlungen für die Förderung der Freien Szene aussprechen, die dazu beitragen können, Kultur als gemeinsames *World-Building* aus der gegenwärtigen Krise heraus neu aufzustellen:

10.1 Mehr Geld pro Produktion

Die *good practices* im Umgang mit den Herausforderungen durch die Coronakrise, die wir in dieser Studie skizzieren, haben eines gemeinsam: Sie wären nicht möglich gewesen, hätten die Künstler*innen sich nicht Zeit genommen, über Veränderungen ihrer Praxis nachzudenken und neue Formate auszuprobieren, von denen alles andere als absehbar war, dass sie funktionieren würden (und von denen auch lange nicht alle funktioniert haben). Für einige Bereiche der Live Arts brachte der Ausnahmezustand die erste große allgemeine Reflexions- und Experimentierpause: Josa Kölbel vom Berlin Circus Festival etwa sagt im Interview, der Lockdown habe ein längerfristiges Arbeiten an neuen Kreationen ermöglicht, was beim üblichen Tourbetrieb des Zirkus sonst kaum der Fall sei. »Viele Artist*innen haben sich unter dem Eindruck der Situation ganz bewusst einer oder zwei neuen Kreationen gewidmet und sich darauf fokussiert, weil das zum ersten Mal überhaupt finanziell möglich war.« Dank Residenzen und Prozessunterstützung konnten die Veranstalter andere Formate ausprobieren, was wiederum auch beim Publikum auf großes Interesse gestoßen sei.

»Mehr Zeit!«, so lautet der Tenor in den geführten Gesprächen. Der Zwang, in einem atemlosen Takt Projekt um Projekt zu konzipieren und zu beantragen, um finanziell überleben zu können, bremst Innovationen in einer Szene, die – wie unsere Beispiele eindrücklich zeigen – eigentlich voller Neugier steckt und bestens disponiert ist, um die Grenzen von Live Arts in einer kreativen Auseinandersetzung mit Online-Kultur zu erweitern. Bereits sehr jungen Künstler*innen, die erst kürzlich ihr Studium abgeschlossen haben, merkt man Erschöpfung an, und das Schwanken zwischen Enthusiasmus für eine neu erschlossene Tätigkeit wie das Programmieren und Resignation, was »das System« betrifft, ist ein typischer Modus des Sich-Mitteilens geworden. Hinzu kommt ein unheilvoller Einfluss der Antragstellungsroutinen auf die Dynamik der künstlerischen Ideenentwicklung selbst. Ein Antrag gehe in der Zeit, in der er entsteht, schon durch so viele Gedankenschleifen und Ängste hindurch, dass er am Ende oft gar nicht mehr die Idee abbildet, die am Anfang stand, formuliert Emese Bodolay vom Kollektiv *Anna Kpok* ein verbreitetes Problem. Je mehr Anträge Künstler*innen stellen, desto antragsförmiger wird die Sprache der Kunst selbst; und insofern jeder Förderantrag strukturell die Unterwerfung unter (mitunter falsch) vermutete Erwartungen einer Auswahljury bedeutet, macht die ständige Abhängigkeit es schwer, mutige und eigenwillige, womöglich sperrige Arbeiten auch nur zu entwerfen.

Onlinegestützte Produktionsprozesse und Aufführungen haben der Freien Szene einen wichtigen Impuls gegeben, um die vorher eher vereinzelt und dann oft bloß effektorientiert stattfindende Einlassung mit digitalen Kommunikationsmedien voranzutreiben. Teilweise aus der Not geboren, ist eine Experimentierlust zu merken, die auch dazu führt, elementare Kategorien der Live Arts – Präsenz, Versammlung, Partizipation, Dramaturgie, Körperlichkeit, Rollenspiel – in neuem Licht zu sehen und anders zu verstehen. Diese Experimente verlangen indes Lernprozesse zum Erwerb neuer Kompeten-

zen, und sie verändern, wenn beispielsweise die Entwicklung einer spezifischen interaktiven Software zu einer Arbeit gehört, die Arbeitsweise und den Zeitbedarf erheblich. Zeit hat überdies einen wichtigen ethisch-politischen Aspekt, den die Choreografin Carolin Jüngst im Interview thematisiert: »Wenn man über *access*, Inklusion oder andere Produktionsweisen nachdenkt, muss man über Zeit nachdenken. Wenn man sich nicht genug Zeit nimmt, geht das immer auf Kosten derer, die eh schon diskriminiert sind.«

Es gehe, so Jüngst, außerdem auch um Strukturarbeit, um die Frage, welche Ressourcen die kooperierenden, oft koproduzierenden Häuser zur Verfügung haben, denn diese geben Mittelknappheit *volens volens* als Druck an die Künstler*innen weiter. Das Verhältnis zu diesen Häusern ist, wie sich in mehreren Gesprächen herausstellte, ambivalent. Die einen schildern, wie wertvoll es gerade in den unsicheren Coronazeiten ist, ein Haus zu haben, mit dem sie schon länger arbeiten und wo ein gegenseitiges Vertrauen herrscht. Solches Vertrauen hilft dann, den Mut für Experimente zu finden. Das gilt besonders für Solokünstler*innen, die nicht nur die künstlerische Verantwortung allein tragen, sondern auch das Administrative, die Budgetverwaltung, Buchhaltung usw. teilweise im Ein-Personen-Betrieb erledigen. Andere berichten davon, dass ein Theaterhaus, das ohnehin um Finanzierung und Fortbestehen kämpft, die eigene Angst auf die Gäste überträgt. »Es ist nicht damit getan, sich einfach an die nächste Institution anzudocken, sondern man braucht eine gewisse Unabhängigkeit, um arbeiten zu können«, sagt Julia-Huda Nahas von *BITTER (SWEET) HOME*. »Und gleichzeitig ist man für die Realisierung darauf angewiesen, diese Strukturen zu haben.«

Bezüglich der Förderung ergibt sich für uns daraus eine klare Schlussfolgerung: Will man Qualität und Innovation fördern, so muss es möglich sein, mehr Geld für ein Projekt zu beantragen, das dadurch eine deutlich längere Laufzeit haben kann. In einer den Erfordernissen angemessenen Situation wäre es Normalität – nicht wie bislang eine durch Prominenz oder Selbstausbeutung ermöglichte Ausnahme –, dass Einzelkünstler*innen oder Gruppen in der Freien Szene ein Projekt pro Jahr realisieren, ggf. auch nur ein Projekt alle eineinhalb bis zwei Jahre, und damit ein finanzielles Auskommen finden.

Zudem sollten Spiel- und Produktionshäuser so solide und langfristig finanziert werden, dass sie den Künstler*innen verlässliche Partner sein können. Es tut den Beziehungen zwischen diesen Häusern und den Künstler*innen nicht gut, wenn die Leitungen der Häuser routinemäßig beim Antragspoker mitzocken und abwarten, wer durchkommt, um ihren Spielplan zu füllen. Es mangelt in der Freien Szene nicht an Neuproduktionen; eher bringen selbst die kleinsten Häuser zu viel heraus, weil allein der kontinuierliche Betrieb ihre Existenz zu rechtfertigen scheint. Die Anstrengung, ein vom Umfang her begrenztes Publikum durch die Menge neuer Produktionen immer wieder anzulocken, führt auf die Dauer zur kreativen Austrocknung oder zu unverantwortlicher Ausbeutung der Künstler*innen, der sich insbesondere die jüngeren, die als Absolvent*innen von den Hochschulen kommen und sich erst etablieren müssen, kaum zu entziehen vermögen. Für eine nachhaltige Verbesserung der Produktionsverhältnisse in der Freien Szene kommt es darauf an, gerade diese jungen Künstler*innen nicht erst in das kurztaktige Schema einzugewöhnen, sondern sie – zu ihrem Schutz und aus einem gesellschaftlichen Interesse an weltkundiger Kunst – zu geduldiger Entfaltung und Erschließung des eigenen Potenzials zu ermutigen. Wie Julia-Huda Nahas es auf

den Punkt bringt, »nicht permanent gesagt zu bekommen: ›Du hast das Gleiche ja schon mal gemacht!‹«

Dabei beobachten wir eine vielversprechende Entwicklung hin zu einem nachhaltigeren Umgang mit künstlerischen Arbeiten in den Live Arts. Die Berliner Agentur *Something Great* kauft beispielsweise Aufführungslizenzen in den »forward-thinking, experimental performing arts: contemporary dance, theatre and performance« und bemüht sich dann langfristig und weltweit, Aufführungen dieser Arbeiten zu organisieren, ggf. auch in Form lokaler Neueinspielungen.¹⁰² Den Betreiberinnen geht es darum, das Kuratorische nicht auf das Urteilen, Auswählen und (Re-)Arrangieren zu reduzieren, sondern es im Sinne eines *taking care* zu verstehen, eines andauernden Sichkümmerns. Diese Praxis erkennt an, dass parallel zur Finanzierung auch die strukturelle Wertschätzung der Produktionen steigen muss. Es bedarf einer Veränderung an drei korrespondierenden Stellen: Förderinstitutionen, die größere Summen pro Projekt bewilligen; Künstler*innen und koproduzierende Häuser, die mehr Sorgfalt in die einzelne Produktion investieren können; und nationale wie internationale Kooperationsstrukturen mit entsprechenden Vermittlungsinstanzen, die es gestatten, eine Produktion über einen viel längeren Zeitraum in einem ökologisch verträglichen Modus an mehr Orten zu spielen, sie dabei auch weiterzuentwickeln oder Serien unterschiedlicher Interpretationen zu ermöglichen.

10.2 Verstärkte Förderung von Recherchen/Forschungsprozessen ohne Aufführungen

Ungeteilt positiv unter den von uns befragten Künstler*innen war die Resonanz auf die Chance, Recherchen und künstlerische Forschungsprozesse gefördert zu bekommen, deren Resultate nicht sofort in Form von Aufführungen präsentiert werden mussten. Die Freiheit, einen Gegenstand des Interesses gründlich zu erforschen und dabei ohne Ergebnisdruck ästhetische Positionen, Arbeitsweise und kooperative Beziehungen zu hinterfragen, wie die Stipendien des #TakeCare-Programms sie boten, wurde geradezu als ein Geschenk empfunden. Ein weiterer positiver Effekt bestand vor allem für bislang weniger Etablierte darin, aus der Zwickmühle zwischen Förderung und Produktionsinstitution befreit zu sein (»denn man muss ja irgendwo anfangen, aber wenn man keinen Vertrag mit einer Produktionsstätte hat, bekommt man oft keine Förderung, und wenn man keine Förderung hat, bekommt man keinen Vertrag mit einer Produktionsstätte«, so Klaas Werner von *Anna Kpok*).

Die Begeisterung weist ex negativo darauf hin, wie wenig zuvor etwas im Arbeitsalltag der Freien Szene etabliert war, das man eigentlich für eine elementare Voraussetzung guter künstlerischer Arbeit halten sollte: Kunst, die das Prädikat zeitgenössisch verdient, kann nicht bloß »intuitiv« irgendwelche gerade aktuellen Themen aufgreifen und dazu im Schnellverfahren Stücke hervorbringen. Sind die Künstler*innen ökonomisch gezwungen, das zu tun, droht dies die Glaubwürdigkeit künstlerischer Auseinandersetzung mit der Welt zu untergraben. Mit gutem Grund wurden Geniekonzepte

102 *Something Great*. URL: <https://somethinggreat.de> [17.01.2022].

in der Moderne verabschiedet. Sollen die Live Arts sich der Komplexität einer funktional differenzierten Gesellschaft gewachsen zeigen, in der wissenschaftliche Erkenntnisse zirkulieren, technologische Entwicklungen vielfältige, oft widersprüchliche Auswirkungen zeitigen und soziale Dynamiken zu heterogen sind, um von einer formelhaften Meinungsrhetorik erfasst zu werden, so darf *Recherche* im künstlerischen Arbeiten kein Alibibegriff sein. Ohne Subjektivität preiszugeben, setzt eine ernst zu nehmende künstlerische Einlassung auf ein Thema sich zu unterschiedlichen Wissensformen in Beziehung – theoretischen ebenso wie praktischen, transdisziplinär offenen ebenso wie fachlich speziellen. Auch abseits derjenigen Praktiken, die sich explizit als künstlerische Forschung oder *practice-based research* ausweisen, besteht die Arbeit von Künstler*innen zu erheblichen Anteilen in Forschung.

Es ist daher von essenzieller Bedeutung, den Künstler*innen zu ermöglichen, dieser Forschungstätigkeit mit den ihnen eigenen Mitteln so ausführlich und umsichtig nachzugehen, dass ihre Arbeit den Anspruch der Kunst auf Wahrheit nicht einem Betrieb opfern muss, der ständigen Output verlangt. »Wir haben schon lange versucht, Wege zu finden, die rausführen aus diesem Projekt- und Produktionshamsterrad, so eins nach dem andern zu machen«, sagt Ruth Schmidt von *ScriptedReality* als eine von zahlreichen ähnlichen Stimmen zu diesem Thema.

Es gab immer wieder Versuche, Möglichkeiten zu finden, um langfristig zu arbeiten und an Dingen über ein Projekt hinaus zu arbeiten. Die Veränderung der Förderung – allein die ganzen TAKE-X-Gelder – macht das nun möglich. Und durch das Wegfallen eines Aufführungsdrucks, dadurch, dass alles sehr viel rechefokussierter sein konnte, verändert das generell die Arbeitsweise.

Die Förderung von Recherchen, die in Reaktion auf die Schließung der Aufführungsorte eingeführt wurde, sollte daher unbedingt beibehalten und möglichst ausgebaut werden. Idealerweise etabliert sich ein Rhythmus, in dem Recherchen und Produktionen einander abwechseln.

Es gilt dabei auch Vorsorge zu treffen, dass Rechercheförderungen nicht unter der Hand als Produktionsmittel verwendet werden. Ein Vorschlag dazu, der an einige der in unserer Studie beschriebenen *good practices* anschließt, wäre es, die Recherche an einer *effektiven Fiktion* zu orientieren. Das heißt, die Recherche erarbeitet etwas, das fiktional bleibt, aber auf Wirklichkeitseffekte hin konzipiert ist, die es auslösen könnte – etwa ein spekulatives, fabulierendes *World-Building*, wie wir es in Kapitel 8 beschreiben: Die Themen oder Interessen, die die Recherche leiten, werden in Annahmen konkretisiert, an denen sich der gemeinsame Forschungsprozess orientiert (eine Recherche nimmt z. B. die Form eines Programmhefts zu einem fiktiven Kongress oder Festival an, das sowohl allgemeine Beiträge als auch Ankündigungstexte zu den fiktiven Lectures, Performances, Workshops versammelt, ggf. Fotos und Trailer-Videos etc.).

Das würde es erlauben, einen weiteren guten Impuls der bisherigen Förderung aufzugreifen und zu erweitern: das Mentoring, das Zusammenarbeit zwischen Künstler*innen und Expert*innen beispielsweise aus dem Bereich KI, Techniker*innen oder Designer*innen unterstützt. In der gemeinsamen Recherchearbeit an effektiven Fiktionen könnte die Transdisziplinarität solcher Arbeitsbeziehungen ins Zentrum rücken. Die Fiktion dient dabei als Schnittstelle zwischen verschiedenen Wissensdisziplinen –

und auch unterschiedlichen künstlerischen Disziplinen, denn auch hier bestehen beispielsweise zwischen Literatur und Live Arts immer noch institutionelle Barrieren, die dem ästhetischen State of the Art nicht entsprechen. Es gibt, wie wir umrissen haben, eine neue Hinwendung zur Fiktion in den Live Arts durch Formate, die sich an LARPs anlehnen, und durch die u. a. in den Kapiteln 3 und 4 beschriebenen Verschiebungen von einer Ästhetik des Draufschauens hin zu *relationscapes* mit Stimmen, die dazu einladen, sich in etwas hinein zu imaginieren. Dies eröffnet Chancen, sich anders als durch Dramentexte mit der Literatur zu verbinden, während die Literatur ihrerseits performativer wird. Fiktion ist gegenwärtig ein *Modus des kollektiven Arbeitens*, den viele kulturelle und epistemische Praktiken für sich neu entdecken und der das Potenzial hat, produktive Begegnungen zwischen diesen Praktiken zu katalysieren. Es wäre deshalb sinnvoll, diesen Arbeitsmodus auch als Option in einem entsprechenden Rechercheförderformat zu verankern.

10.3 Förderung kollektiver Arbeitszusammenhänge

Die dritte Empfehlung, die wir auf der Grundlage unserer Sondierung gegenwärtiger Arbeitsweisen und Ästhetiken geben möchten, baut auf den ersten beiden Punkten auf und betrifft die grundsätzliche Ausrichtung von Arbeit in der Freien Szene: Die Förderung sollte die Künstler*innen in ihrem Bestreben unterstützen, wegzukommen von einer Projektökonomie, die künstlerische Qualität durch Konkurrenz herzustellen sucht, und stattdessen Formen kollektiven Arbeitens kultivieren helfen, bei denen Qualität im Sinne des u. a. in Kapitel 6 erörterten Verständnisses von Dramaturgie soziale, ethisch-politische und ökologische Kriterien mit ästhetischen Entscheidungen in Zusammenhang bringt.

Die Tendenz zum Kollektiven finden wir nicht nur bezüglich des sozialen Klimas, das in der Freien Szene bislang allem Konkurrenzdruck zum Trotz noch eher solidarisch ist. Sie betrifft ebenso die künstlerischen Formate selbst und das Verständnis dessen, was eine künstlerische Arbeit überhaupt sein kann: »Ich fand die Versuche, das Digitale bloß zu besetzen oder im Digitalen herkömmliches Theater zu machen, oft nicht gut«, formuliert Tilman Aumüller von *ScriptedReality* eine Einschätzung, die viele unserer Gesprächspartner*innen – und auch wir – teilen.

Ich frage mich: Sollte man in der Zeit, in der wir leben, die immer mehr durch Computer geprägt ist, nicht viel mehr Formate schaffen, die ein gemeinsames Arbeiten, eine gemeinsame Praxis haben, gemeinsam etwas erfinden? Wo Performancegruppen konventionelle Aufführungen machen, findet so etwas meist hinter der Bühne statt, und dann wird es am Schluss gezeigt. Ich bezweifle, ob es diese Trennung von ›gemeinsam etwas erfinden‹ und ›dann zeigen‹ überhaupt braucht – ob man nicht Formate entwickeln kann, die wie ein Game oder Role-Play eher auf spontanes Generieren setzen.

Diesen Schritt von bloß behaupteten Gemeinschaften des Gezeigtbekommens zum konkreten gemeinsamen Agieren, das Differenzen austrägt, braucht es auch für die ökologische, weniger anthropozentrische Neuorientierung der Live Arts, die in unserer Studie ein Leitmotiv darstellt, da sie zu den wichtigsten gegenwärtigen Veränderungen gehört (siehe u. a. Kapitel 5). »Die *Idee* eines ökologischen Verständnisses des Sichversammelns

ist da«, betont die Forscherin, Dramaturgin und Performerin Sibylle Peters im Gespräch, »aber in der Realität des künstlerischen Betriebes erlebe ich gerade noch Trennung: hier das etablierte Menschentheater, da das andere.« Es besteht die Gefahr, dass ökonomische Gründe gerade diejenigen Veränderungsprozesse abwürgen, von denen wir uns die nachhaltigsten Erneuerungen versprechen dürfen, weil sich dann doch in der Konkurrenzsituation die ästhetisch konventionelleren, schon gelungener scheinenden Projekte durchsetzen. Dabei soll es keineswegs darum gehen, Produktionen einzelner Künstler*innen oder traditionelle Formen arbeitsteiliger Kooperation beim Produzieren abzuschaffen. Aber die Vorstellung, dass die Anfertigung eines Aufführungsprodukts durch ein Individuum oder eine kleine Gruppe und dessen Ablieferung an ein Publikum das bestimmende Modell für die Live Arts sei, erscheint uns nicht mehr zeitgemäß. Und diesbezüglich könnte eine progressive Förderung viel bewirken: Statt nur isolierte Projekte oder Personen zu fördern und die Kommunikation zwischen den Künstler*innen einem Netzwerkkapitalismus zu überlassen, täte Kulturförderung gut daran, die Freie Szene als ein zusammenhängendes Forschungs- und Entwicklungsfeld zu begreifen.

Die intensivierte Einlassung der Live Arts mit Online-Kultur und digitalen Technologien hat auch dazu geführt, dass Künstler*innen die dort schon gängigen Formen von Kooperation auf die eigene Arbeitswirklichkeit beziehen. Was könnte es etwa heißen, das Open-Source-Prinzip auf künstlerische Arbeit zu übertragen? Die Dokumentation einer Produktion beschränkte sich dann nicht darauf, ein Aufführungsvideo online zu stellen, sondern es ginge darum, den »Code« zu teilen: von Übungen, die zur improvisatorischen Generierung des Materials genutzt wurden, und Anregungen aus Theorielektüre oder anderen Quellen über verschiedene Arten von Scripten bis hin zum Tech-Rider. Ansätze in diese Richtung hat es in der Freien Szene immer wieder gegeben – beispielsweise die von Alice Chauchat, Mette Ingvarstsen und anderen Choreograf*innen in den 2000er Jahren initiierte *everybodys*-Plattform.¹⁰³ Aktuell verdient die Plattform *The Sphere* Aufmerksamkeit, die der kollektiven Selbstorganisation in den Performing Arts Ressourcen für u. a. rechtliche und finanzielle Angelegenheiten wie Nutzung und Tantiemen zur Verfügung stellt und dabei eine Commons-Politik verfolgt.¹⁰⁴ *Pixelrave* setzt sich das Ziel »to build bridges between the underrepresented actors of underground dance subcultures from different geographies, by re-creating the radical inclusiveness of dancefloors in a virtual deterritorialized location«.¹⁰⁵ In Estland verbinden *Kanuti Gildi Saal*¹⁰⁶, *Elektron Art*¹⁰⁷ und *MIMproject*¹⁰⁸ Plattformen, Institutionen und Kommunikationsnetze und bauen internationale Verbindungen beispielsweise zum EU-Projekt *Play On!*¹⁰⁹ auf. Hier werden hybride Formen der Produktion und Distribution mit interdisziplinären Ansätzen des Forschens zwischen Theater, Net Art und anderen Künsten, Technologie und Wissenschaft angestoßen, die oft über wechselseitiges Hosting funktionieren.

103 Chauchat, Alice/Ingvarstsen, Mette u.a. (2006): *Everybodys*. URL: www.everybodystoolbox.net [17.01.2022].

104 *The Sphere* (2020): <https://www.thesphere.as> [17.01.2022].

105 *Pixelrave* (2020): <https://pixelrave.life> [17.01.2022].

106 <https://saal.ee/en> [17.01.2022].

107 <https://elektron.art> [17.01.2022].

108 www.mimproject.org/english [17.01.2022].

109 <https://play-on.eu/about> [17.01.2022].

Im Unterschied zu vielen Fellowship- oder Residenzprogrammen von Spielstätten oder wissenschaftlich-künstlerischen Stipendienprogrammen geht es hier nicht darum, die Ressourcen zu bündeln, um das Prestige der eigenen Institution zu steigern, sondern der Akzent liegt auf Austausch und offener Kooperation.

Mit *Breakdown* hat das Kollektiv *outofthebox* im letzten Jahr ein Format geschaffen, das Künstler*innen vernetzen, Sichtbarkeit erhöhen und Möglichkeiten zum Teilen von Wissen bieten soll:

Dafür laden wir Gäste aus Medienkunst, Game-Design und performativer Kunst ein, die Black Box ihrer Arbeit zu öffnen. Anhand von jeweils einem konkreten Beispiel werden digitale Tools, Methoden für Workflow und Designziele offengelegt, Herausforderungen und Inspirationen geteilt. An der Schnittstelle von Tutorial, Showcase und Q&A ermöglicht *Breakdown* niedrigschwellige Zugänge zu digitaler Kunst und stößt neue Synergien zwischen Netzwerken aus Kultur und Technologie an.¹¹⁰

Allerdings sei es wichtig, dass sich das *skill-sharing* unter freischaffenden Künstler*innen von dem in Hacker-Spaces unterscheidet, sagt Susanne Schuster von der Gruppe im Interview. »Menschen, die sich da engagieren, sind oft Programmierer*innen in einer großen Firma, haben 4000-5000 Euro Monatseinkommen und können es sich leisten, Wissen weiterzugeben. Viele betreiben es als Hobby oder als Form des Aktivismus.« Unter Künstler*innen brauchen Prozesse des Teilens mehr Umsicht, eine gute Balance des *give and take* und auch ein Gespür für die finanzielle Situation der anderen. So berichtet Schuster von Konflikten in Kunstnetzwerken, wo beispielsweise Leute aus dem Stadt- und Staatstheater die Expertise von Künstler*innen aus der Freien Szene ohne Honorar in Anspruch nehmen wollten, obwohl sie hinreichend Mittel gehabt hätten, während von ihnen kein entsprechender Input kam. Bei *Breakdown* gehe es neben dem Wissenstransfer auch darum, den Kompetenzen in der Freien Szene – insbesondere denen von Frauen – Anerkennung zu verschaffen.

Auch Julia-Huda Nahas hat mit dem von ihr initiierten Projekt *BITTER (SWEET) HOME* Vorstöße in Richtung kollaboratives Arbeiten unternommen. Teil des Projekts war ein *writer's room*. Während das Format sonst vor allem in der TV- und Serien-Produktion etabliert ist, fanden sich bei *BITTER (SWEET) HOME* BPoC-Autorinnen für eine »aktiv(istisch)e Stückentwicklung« mit »klarer antirassistischer Haltung« zusammen.¹¹¹ Im Interview erklärt Nahas, welche Fragen für den Prozess zentral waren: Wie kann eine Stückentwicklung ohne alleinige Autor*inschaft funktionieren, sodass möglichst viele Perspektiven einfließen können? Wie lässt sich eine zu starke einseitige Aneignung der Arbeit verhindern? Wie können *safer spaces* entstehen, die von Diskriminierung Betroffenen Möglichkeiten bieten, ihren Perspektiven Gehör zu verschaffen, ohne dass diese sich permanent erklären müssen? Wie können neue Formen von Narration sich entwickeln, die sich der Reproduktion von Rassismen entziehen und den *white gaze* –

110 Outofthebox (2021): Breakdown. URL: <http://outofthebox-now.de/2021/04/15/breakdown> [17.01.2022].

111 Nahas, Julia-Huda (2021): BITTER (SWEET) HOME. URL: <https://www.bittersweethome.de/index> [17.01.2022].

sowohl den von außen kommenden als auch den internalisierten – konsequent immer wieder hinterfragen? Begleitet wurde die Schreibwerkstatt durch ein öffentliches Diskursprogramm, um den Prozess auch nach außen transparent zu machen.

Dies sind nur einige Beispiele für Initiativen, die darauf abzielen, die Arbeitssituation in der Freien Szene grundlegend zu verändern. Eine Förderung, die der Freien Szene dabei hilft, sich als kollektiv-solidarisches Feld künstlerischer Praktiken zu organisieren, ist wichtig, damit solche Initiativen, die Künstler*innen neben ihren Produktionen mit hohem Engagement an Zeit und Kraft auf die Beine stellen, sich langfristig etablieren, wachsen und ihre Ziele umsetzen können. Wir empfehlen, die Finanzierung solcher übergreifenden Initiativen zur kollektiven Selbstorganisation in die bestehenden Förderinstrumente einzubeziehen – beispielsweise in die Netzwerk- und Strukturförderung von #TakeHeart.

Abschließend sei darüber hinaus ein neues Format vorgeschlagen, das die bisherigen projekt- und personenbezogenen Grundförderungen ergänzen kann: das *Netzwerk Künstlerische Forschung*. Mehrere künstlerisch arbeitende Gruppen und/oder Einzelpersonen stellen gemeinsam einen Antrag für ein größeres, auf ca. vier bis sechs Jahre angelegtes Vorhaben. Sie machen deutlich, wie sie sich in ihrer Arbeit aufeinander beziehen wollen, indem sie etwa füreinander zu Rezipierenden werden, die mit dem, was die anderen erarbeiten, jeweils weiterarbeiten, sodass ein über mehrere Stationen laufender Forschungsprozess entsteht, nicht lediglich ein Projekt, das sich in der abschließenden Präsentation erschöpft. Es soll daher ein Arbeiten in zeitlich versetzten, aneinander anschließenden Phasen möglich sein und ein großer Spielraum bezüglich der Präsentation von (Zwischen-)Ergebnissen gewährt werden. Zu den Antragspartner*innen des Netzwerks können neben den Künstler*innen, die die Mehrheit bilden sollen, Wissenschaftler*innen oder Vertreter*innen anderer Praxisfelder zählen, die einen Bezug zum Forschungsanliegen haben. Institutionen wie Spielhäuser, Kunsthochschulen, universitäre und andere Forschungsinstitute können (auch mit Finanzierungsanteilen) eingebunden werden, sofern sie den Prozess nicht kontrollieren bzw. dessen Resultate exklusiv abschöpfen. Kooperation und Dokumentation sollte nach Commons-Prinzipien erfolgen.

