

Postdigitale Atmosphären

Inszenierte analog-digitale Erlebensräume in künstlerischen Produktionen

Cornelia Wild

Atmosphäre als ästhetischer Grundbegriff gewann seit den 1990er Jahren in mannigfaltigen Forschungskontexten und Praxisfeldern an Bedeutung (vgl. Wild 2025a: 34ff.). Als emotionale Erlebnisform und grundlegende Wahrnehmungseinstellung rückt mit ihr das räumlich-leibliche Spüren in den Vordergrund. Anknüpfend an die theoretisch-empirische Studie *Atmosphäre komponieren. Spüren und Erleben in neuen Konzertformaten* (Wild 2025a) wird im vorliegenden Beitrag untersucht, wie sich das ästhetische Gefüge der Atmosphäre in einer von Digitalisierung und Digitalität geprägten Kultur verhält, in der künstlerische Konzepte von digitalen Technologien mitgeprägt und Räume medial erzeugt, hybridisiert oder überlagert werden.

Zunächst wird Atmosphäre als phänomenologisch-anthropologischer Bezugsrahmen und als Gestaltungsspielraum künstlerisch-konzeptioneller Arbeit vorgestellt, sodann im Kontext der Postdigitalität verortet und zu Erfahrungen in Beziehung gesetzt, die erst durch den bewussten Einsatz digitaler Technologien in künstlerischen Kontexten möglich werden. Der Fokus wird dabei auf ästhetische Komponenten gelegt, die in der Postdigitalität bezogen auf atmosphärische Grundbedingungen Bedeutung erlangen. Mit der Betrachtung inszenierter Erlebensräume in aktuellen künstlerischen Produktionen wird anschließend ein Überblick über die (An-)Ordnungen und Ausprägungen postdigitaler Atmosphären gegeben, die durch digitale Technologien heute erzeugt werden.

Atmosphäre als Erlebensform und ästhetischer Grundbegriff

Das Erfahrungswissen über Atmosphäre ist groß und allgegenwärtig. Menschen verständigen sich wie selbstverständlich über Atmosphären, so etwa über die Atmosphäre eines Raums, einer Landschaft, eines Gesprächs, über eine Unterrichtsatmosphäre oder die Atmosphäre einer Veranstaltung. Der kommunikative Austausch zielt dabei auf die wahrgenommene *Färbung* einer Situation, auf Räume, die in besonderer Weise *gestimmt* sind, emotional erlebt und leiblich gespürt werden, »indem man affektiv von ihnen betroffen ist« (Böhme 2001: 46). Dieses unmittelbare leibliche Erleben kann als grundlegende synästhetische Wahrnehmungsform der Atmosphäre, als atmosphärisches Spüren bezeichnet werden und ist gekennzeichnet durch die Einheit der Sinneswahrnehmungen (vgl. Merleau-Ponty 1966: 264; Wild 2025a: 50). Es stellt sich im Moment des Zusammentreffens von Person und situativem Umraum ein (vgl. ebd.: 69). Als »gemeinsame Wirklichkeit des Wahrnehmenden und des Wahrgenommenen« (Böhme 2013a: 34) konstituiert sich Atmosphäre dabei als Zwischenphänomen, das aus der »Beziehung von Umgebungsqualitäten und menschlichem Befinden« (ebd.: 22f.) erwächst. Ausdrucksqualitäten der umgebenden Elemente verleihen der Atmosphäre einen gegenwärtigen Charakter und werden in der individuellen Wahrnehmung als Gesamtphänomen erlebt und zugleich ko-konstituiert. Der *gestimmte* Raum wird in leiblicher Resonanz erfahren und ebenso durch die Stimmungen und Voreinstellungen der wahrnehmenden Person geprägt (vgl. Wild 2025a: 71). Als Wahrnehmungseinstellung liegt der Atmosphäre ein enaktives Verständnis zugrunde: Das relationale Aufeinander-bezogen-Sein von Mensch und Welt, *Leibraum* und *Umraum*, situativem Erscheinen und sinnlich-emotionalem Erleben wird mit der Atmosphäre zu einem eigenen Bedeutungsraum. Wahrnehmung wird darin »nicht als Umwandlung äußerer Reize in ein inneres Modell verstanden, sondern als sensomotorische Erschließung der Umwelt. Nicht das Gegenüber von Welt und wahrnehmender Person, sondern das Handeln und Mit-der-Welt-verwoben-Sein sind maßgeblich« (ebd.: 50).

Mit der Atmosphäre als Bezugsrahmen wird individuelles Befinden und unräumliches Wirken in *einem* theoretischen und semantischen Rahmen verhandelbar. Eine Subjekt-Objekt-Dichotomie, die den vorherrschenden ästhetischen Theorien des 20. Jahrhunderts zugrunde liegt und eine Trennung von Subjekt und Werk formuliert, ist damit obsolet, ebenso die Unterscheidung von Produktions- und Rezeptionsästhetik. Diesem Umstand hat Gernot Böhme in seiner *Aisthetik* (2001) Rechnung getragen. Für diese Ästhetik, die

er als Wahrnehmungslehre beschreibt, lassen sich zwei Grundsätze formulieren: Zum einen ist in dieser Ästhetik Wahrnehmung als Weise leiblicher Anwesenheit zu entwickeln, zum anderen ist die affektive Betroffenheit durch den Gegenstand der Wahrnehmung zu berücksichtigen (vgl. ebd.: 48). Die individuelle menschliche Komponente, das Spüren und Erleben, die affektive Betroffenheit, erhält einen eigenen Stellenwert in diesem ästhetischen Konzept:

»Ästhetik muss auch der Frage nachgehen, *wie es dem wahrnehmenden Menschen in der Wahrnehmung geht* [Hervorhebung im Original]. Sie muß sich also kümmern um die Freude, die er dabei erfahren mag, oder auch den Schrecken; um die Affektion, die ihn zu etwas hinzieht, oder auch den Ekel, der ihn abstößt, vielleicht sogar um Liebe und Haß. Die Ästhetik [...] ist Wahrnehmungslehre überhaupt nur, insofern wir in der Wahrnehmung von dem, was wir wahrnehmen, affektiv betroffen werden, oder noch enger, insofern wir von unserer *Wahrnehmung* [Hervorhebung im Original] der Dinge affektiv betroffen werden.« (ebd.: 73)

Inszenierte Erlebensräume in künstlerischen Kontexten

Wenngleich Atmosphären als Wahrnehmungsphänomene allgegenwärtig sind und sich im individuellen Zusammentreffen von Mensch und Umraum konstituieren, können sie bewusst beeinflusst und ausgerichtet werden. So lassen sich etwa Räume gestalten, die einen spezifischen intendierten Charakter annehmen und dadurch intensive Wahrnehmungen ermöglichen. Es können gezielt vorhandene Stimmungen perturbiert werden, um aufhorchen zu lassen und zu berühren. Es können immersive Welten und Illusionsräume geschaffen werden, in die Menschen eintauchen und die Welt um sich herum vergessen (vgl. Wild 2025a: 133). Diese Gestaltungen zielen darauf ab, Räume intensiven Erlebens zu kreieren und emotionale Wirkung zu erzeugen. Mit dieser Hinwendung zur Inszenierung von Erlebensräumen wird die Gestaltung »eine auf die Atmosphäre gerichtete Aufgabe«, denn Atmosphäre, »[d]as ist die emotionale Wirkung eines Ortes« (Faust 2019: 89).

Für die künstlerisch-konzeptionelle Arbeit eröffnet sich damit ein umfassender Gestaltungsspielraum, der auch für die Musikvermittlung Ansatzpunkte bietet, wie das Konzept der »atmosphärischen Musikvermittlung« (Wild 2025a: 220) verdeutlicht:

»Atmosphärische Musikvermittlung erweist sich als Konzeption, die umfassende Beziehungsqualitäten zwischen Musik(en) und Mensch(en) aufbaut. Gestaltungs-komponenten [...] werden daraufhin ausgerichtet, emotionale Wirkung entfalten, Gefühle auslösen und für den einzelnen Menschen bedeutsam werden zu können.« (ebd.)

Die Atmosphäre wird darin als umfassendes Gefüge verstanden, das unterschiedliche Sphären (artistische, situative, soziale, kontextuale, diskursive und individuelle) vereint (vgl. ebd.: 221), die im Hinblick auf mögliche affektive Berührungspunkte gestalterisch beeinflusst werden können. So kann eine intendierte Atmosphäre begünstigt werden, wenn in dem Gesamtgefüge Elemente verortet werden, die affizieren und Gefühle auslösen, anziehend wirken oder abstoßen. Die doppelte Ausrichtung von diesen Elementen zum einen auf eine übergeordnete Idee, die einem Format oder Konzept zugrunde gelegt wird, zum anderen auf die wahrnehmende Person, wirkt sich auf die Qualität einer intendierten Atmosphäre aus (vgl. ebd.: 228). Erst wenn ein affektives Angebot in leiblicher Resonanz gespürt wird, wird es zur Atmosphäre (vgl. ebd.: 227).

Damit eine Situation für den einzelnen Menschen bedeutsam werden kann, haben sich unterschiedliche Gestaltungsmittel als besonders wirkungsvoll erwiesen: Kontextualisierungen, also Anknüpfungen an die Lebenswelt, den Lebensvollzug oder an relevante Gegenwartsthemen, Konnexionen der Ausdrucksqualitäten, die das Wahrnehmungsangebot verstärken, Aufmerksamkeit erzeugen oder synästhetisch wirksam werden, inhaltliche und ästhetische Transfers von unbekanntem in bekannte Ausdruckswelten, Evokationen gängiger Bilder und Metaphern und Transformationen inhaltlicher oder ästhetischer Ideen in zeitgemäße und bekannte, irritierende oder ergreifende Ausdrucksformen. Vor allem die Einbindung jedes Einzelnen durch Interaktion und Affordanz kann emotionale Wirkung entfalten (vgl. ebd.: 228).

Heute werden Atmosphären in künstlerischen Kontexten bewusst kuratorisch beeinflusst und zeigen sich in Form inszenierter Erlebensräume, die immer auch medial geprägt sind oder medial erzeugt werden und durch digitale Medien und Technologien eigenständige Formen annehmen können. Konzepte der Immersion, Präsenz und Interaktion finden in dem Begriff der Atmosphäre einen Bezugsrahmen, in dem »die Aufhebung von Distanz, die Überschreitung von Grenzen, die Überlagerung oder Verschmelzung von Räumen [...] als spezifische Erfahrung mit medial erzeugten oder vermittelten Räumen und Szenarien« (Rupert-Kruse 2013: 12) erlebt und gestaltet werden

kann. Digitale Technologien prägen dabei nicht nur in umfassender Weise unsere Wahrnehmung und bestimmen die Quantität und Qualität dessen mit, was wir wahrnehmen (vgl. Richter/Allert 2022: 153), sondern charakterisieren Atmosphären, die sich ohne diese Technologien nicht in dieser Form ko-konstituieren würden. Der Begriff der postdigitalen Atmosphäre umschließt diese neuen Erlebensräume, die sich im Zusammenwirken von analog-digital-synthetisiertem Umland und Leibraum konkretisieren und in denen Digitalität das Wirkungsgefüge in besonderer Form (mit)gestaltet.

Ästhetische Konstellationen der Postdigitalität

Verstärkt durch die Corona-Pandemie und die politische Forderung nach einem »umfassenden digitalen Aufbruch«¹ erfreut sich das Digitale in seiner ganzen semantischen Breite im deutschsprachigen Raum einer ungemeinen Konjunktur. Während der Begriff *Digitalisierung* den Aufbau einer technologischen und digitalen, aber auch didaktischen Infrastruktur in den Vordergrund rückt (vgl. Stalder 2021b: 4), meint *Digitalität* einen Zustand, der durch die Digitalisierung erst möglich geworden ist und von dem man seit den 2000er Jahren sprechen kann (vgl. ebd.). Der Begriff ist also weniger durch die technologischen Aspekte gekennzeichnet als vielmehr durch die grundlegenden Strukturen und Relationen, die mit der digitalen Infrastruktur einhergehen. So definiert Stalder Digitalität als »jenes Set von Relationen, das heute auf Basis der Infrastruktur digitaler Netzwerke in Produktion, Nutzung und Transformation materieller und immaterieller Güter sowie in der Konstitution und Koordination persönlichen und kollektiven Handelns realisiert wird« (ebd.: 18). Digitalität verweist folglich auf einen vollzogenen kulturellen wie gesellschaftlichen Wandel und eine kulturhistorische Transformation, die ein neues Zeitalter der Postdigitalität bereits eingeläutet hat (vgl. Unterberg 2023: 294). Charakterisiert ist diese Epoche durch die Vernetzung digitaler und analoger Lebenswelten, in denen eine Differenzierung von digital und analog nicht mehr möglich ist (vgl. Keuchel 2024: o.S.). Sämtliche Lebensbereiche sind durch diese neue »kulturelle Konstellation« (Stalder 2021a: 94) geformt. Als grundlegende Verfahrensweisen und zentrale Merkmale dieser Kultur

1 Vgl. Digitalstrategie der Bundesregierung: https://digitalstrategie-deutschland.de/static/fcf23bbf9736d543d02b79ccad34b729/Digitalstrategie_Aktualisierung_25.04.2023.pdf [07.03.2024].

der Digitalität hat Felix Stalder »Referenzialität, Gemeinschaftlichkeit und Algorithmizität« (Schmidt-Wetzel/Stalder 2024: 57; vgl. auch Stalder 2021a: 95) herausgearbeitet. Sie bestimmen heute unseren Alltag, wenn wir uns in der »Informationswelt« (Schmidt-Wetzel/Stalder 2024: 59) zu orientieren versuchen oder uns in von Digitalität geprägten Räumen aufhalten. Neue Vorstellungen wie etwa Nicht-Linearität, Parallelität und Gleichzeitigkeit, assoziative Verknüpfungen, Verschmelzung von Ursache und Wirkung oder Vervielfältigung liegen diesen kulturellen Räumen zugrunde (vgl. Stalder 2021b: 4). Sie haben bereits alte, durch die Buchkultur geprägte Vorstellungen abgelöst und ziehen andere Selbst- und Welterfahrungen nach sich (ebd.).

Während der Begriff *Digitalisierung* also auf einen ziel- und prozessorientierten Ausbau von technologischen, digitalen und didaktischen Möglichkeiten hinweist, kann Digitalität als Merkmal und Eigenschaft unserer gegenwärtigen gesellschaftlichen Kultur verstanden werden, in der das Verhältnis Mensch und Welt bereits transformiert ist (vgl. Sprenger/Engemann 2015: 8). Diese kulturelle Transformation bringt im ästhetisch-künstlerischen Bereich eine Neujustierung vieler Positionen mit sich (vgl. Ide 2022: 9; Ahlborn 2023: 192) und wirkt sich in künstlerisch-pädagogischen Kontexten auf die Strategien von Vermittlungs- und Aneignungsprozessen aus. Mit den Worten von Martina Ide stehen wir jedoch »erst am Anfang einer Analyse des Ästhetischen im Kontext digitaler Medien sowie deren Spiegelung und Konturierung in pädagogischen Modellen und didaktischen Vermittlungsprozessen« (2022: 9).

Um diesem Desiderat zu begegnen und erste Anknüpfungspunkte zu formulieren, soll im Folgenden im Bezugsrahmen der Atmosphäre der Blick auf künstlerische Formate gerichtet werden, die mit digitalen Technologien bereits heute neuartige Erlebensräume erzeugen und diese experimentell erproben. Dort wo digitale Technologien umräumliches Wirken mitprägen, unseren Raum leiblicher Anwesenheit transformieren oder digital erzeugte Elemente phänomenale Präsenz erlangen und Menschen emotional berühren, bewegen oder betreffen, erlangen sie im Kontext der Atmosphäre an Bedeutung, ko-konstituieren eine Atmosphäre und werden Teil unserer Wahrnehmung. Im Folgenden werden daher zunächst Erscheinungsformen digitaler Technologien im atmosphärischen Kontext theoretisch verortet, bevor das Augenmerk auf neue Erlebensräume gelenkt wird, die durch digitale Technologien heute bereits ermöglicht werden.

Atmosphärische Hintergründigkeit und phänomenale Präsenz

Unsere Welt ist heute durch Technologien durchdrungen, deren Wirkungen auf vielen Ebenen zur Entfaltung kommen. Interagierende Computer sind etwa in Alltagsgegenständen und Dingen integriert, untereinander vernetzt und mit Clouds und Datenbanken zum »Internet der Dinge« (Sprenger/Engemann 2015: 9) verbunden. Wohnzimmer, Küchen, Büros, Supermärkte, öffentliche Plätze und viele andere Räume werden als gestaltbare Umgebungen, sogenannte Environments, aufgefasst und »aus Informationen berechnet, synthetisiert, kontrolliert und moduliert« (ebd.). Die Vernetzung und Computerisierung der Dinge soll deren Benutzung so alltäglich und intuitiv machen, dass »sie aus dem Bewusstsein verschwinden und sich nahtlos in den Hintergrund menschlichen Lebens einfügen« (Othold 2016: 115). Diese zugrundeliegenden Technologien beeinflussen das Gefüge der Anwesenheit von Menschen und Dingen, also den von Böhme beschriebenen »Raum leiblicher Anwesenheit« (2013b: 20). In der »umgebenden Hintergründigkeit der verstreuten, einzeln adressierbaren und zeitgleich mit Menschen zu einem Kollektiv verbundenen Dinge lässt es neue Formen der Anwesenheiten hervortreten« (Othold 2016: 121), die leiblich erfahren werden. Es ist das unsichtbare mediale Durchdringen der Umwelt, das die »*atmosphärische* [Hervorhebung im Original] Qualität der Medien« (ebd.: 118) ausmacht. Tim Othold beschreibt dieses Phänomen »im Sinne einer räumlichen Eingelassenheit der Menschen in eine mediatisierte Umwelt« als »mediale Atmosphäre« (ebd.: 113), die unseren Alltag heute schon entscheidend mitprägt. Während beim Internet der Dinge die technischen Vorgänge den Menschen entlasten und keine Sichtbarkeit erlangen sollen, gibt es andere Technologien, die im Gegensatz dazu gezielt Einfluss nehmen auf die Wahrnehmung des Menschen, indem etwas bewusst sichtbar gemacht wird. So wird durch geeignete Darstellungstechniken unsere Umwelt mit virtuellen Elementen ergänzt, kombiniert oder überdeckt. Der Begriff *Extended Reality* (XR) umfasst dabei eine Familie von Technologien, der Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR) und Mixed Reality (MR) zugehören. Diese erweiterten Realitäten werden erzeugt, indem digitale Daten über Interfaces vermittelt werden und eine Versinnlichung auf ganz unterschiedliche Weise durch diverse Medien stattfindet (vgl. Soiné 2016: 18). So wird etwa durch digitale Technologien die Wahrnehmung der Umwelt in Echtzeit mit visuellen, auditiven, kinetischen oder haptischen Eindrücken angereichert (AR) oder die situative Sphäre durch eine virtuelle Umgebung so überlagert, dass der Eindruck eines völligen immersiven Eintauchens ent-

steht, wodurch die Umwelt außerhalb der virtuellen Umgebung nicht mehr wahrgenommen wird (VR). Den komplexen Wirkungszusammenhängen von Mensch und Technologie liegen dabei Prozesse zugrunde, die mit menschlichen Realitätskonstruktionen eng verwoben sind und deren Prinzipien durch anthropomorphe Bezüge bestimmt sind (vgl. ebd.: 16). In diesem Wirkungsgefüge können Interface, Interaktion und Immersion als grundlegende Komponenten von Medialität verstanden werden, die »[...] nicht rein technisch, sondern nur unter Einbeziehung wahrnehmungsanthropologischer und affektiv-körperlicher, aber auch sozialer Voraussetzungen und historischer Dynamiken der Rezeption zu verstehen« (Schmitz zit. n. ebd.: 19) sind. Medialität kann dabei als Praxis des Zeichengebrauchs verstanden werden, die sich performativ entfaltet und sich unter jeweils eigenen Bedingungen medientechnologischer Optionen vollzieht (vgl. Ahlborn 2023: 200), so dass Oberflächen »mit der performativen Dynamik abstrakter Entwurfsgebilde« (Soiné 2016: 22) verschmelzen.

Im Kontext eines enaktiven Wahrnehmungsverständnisses, wie es dem Konzept der Atmosphäre zugrunde liegt, lässt sich dieser Ansatz weiter ausloten. Digitale Daten werden durch Interfaces versinnlicht, erlangen eine »nahezu perfekte technologische Mimesis eines jeden denkbaren Materials [...], ohne eine tatsächliche Materialität zu besitzen« (Ahlborn 2023: 200). Sie erlangen eine phänomenale Präsenz. Damit ko-konstituieren virtuelle Elemente die individuelle Atmosphäre. Sie werden zu prägenden Erscheinungscharakteren, die atmosphärisch wirksam werden und affektive Betroffenheit auslösen können. Bereits 1972 hat Ludwig Klages nichtmaterielle Entitäten in seiner Lehre zur Wirklichkeit der Bilder als »Erscheinungswesen« bezeichnet, »deren Existenz als imponierender Eindruck in affektiver Betroffenheit erfahren wird« (Böhme 2013b: 18f.). Gernot Böhme hat dafür den Begriff Ekstase eingeführt, der das räumliche Aus-sich-Heraustreten der Dinge bezeichnet, die in der Wahrnehmung zu Erscheinungen werden und dadurch Bedeutung erlangen (vgl. Wild 2025a: 69). Wenngleich die Inhalte digital erzeugt sind und letztlich nur die Illusion eines real Vorhandenen schaffen, sind sie in der Wahrnehmung gegeben, informieren, präsentieren, animieren oder erzeugen mimetische oder phantastische Umgebungen, in denen Menschen fühlen und spüren, Freude, Angst, Lust, Irritation oder Begeisterung empfinden. Wenn etwa die körperlose AI Joi – die ähnlich einem Hologramm im Film *Blade Runner 2049* (2017) erscheint – zu dem Menschen Joe sagt »Ich möchte real für Dich sein«, und Joe antwortet »Du bist für mich real«, spiegelt das diese Gegebenheit wider (vgl. Reich/van der Veen 2023: 94). Unabhängig von einer

ontologischen Einordnung des sich Darstellenden, von der Frage, wie real eine erweiterte oder virtuelle Realität ist, die auf Daten basiert, werden die sich darstellenden Elemente zur Wirklichkeit der wahrnehmenden Person und sind prägender Teil ihrer Atmosphäre, werden intentional und in leiblicher Resonanz gespürt. Diese Wirkung der digital erzeugten Elemente kann eingeordnet werden in einen langen und reichen Diskurs der Kunstgeschichte, wie es zahlreiche Beispiele historischer Illusions- und Imaginationsräume und ihrer immersiven Nachfolger veranschaulichen (vgl. Schmitz 2023; Günzel 2015: 63–65; Bergmeier 2012). Diese Räume nutzen (multi-)mediale Techniken, um Suggestionen zu erzeugen, um die innere Distanz des Betrachters zu verringern oder eine immersive Wirkung zu erzielen (vgl. Schmitz 2023: 16). Immersion ist dabei das Phänomen, das Laura Bieger mit einem Fokus auf die Relation von Leiblichkeit und Räumlichkeit als »Ästhetik des Eintauchens, ein kalkuliertes Spiel mit der Auflösung von Distanz« (2017: 9) beschreibt. Die Autorin unterstreicht dabei die Bedeutung »des emphatischen körperlichen Erlebens« (ebd.) gegenüber der eines kühlen Interpretierens. Mit Blick auf die Leiblichkeit und den Zwischenstatus beschreibt sie »Räume, in denen sich die Wirklichkeit der Welt und die Wirklichkeit des Bildes in der unmittelbaren Wirklichkeit des Körpers konsolidieren« (ebd.).

Mit dem Einsatz digitaler Technologien hat sich das immersive Potenzial inszenierter Erlebenswelten in neuem Ausmaß gesteigert. Das hängt auch damit zusammen, dass sich die Qualität der datenbasierten Elemente und Räume mit der Evolution der Technologien enorm verbessert hat. »Mit Blick auf aktuelle Medientechnologien lässt sich daher von Medien der Verkörperung sprechen, da diese immer komplexere und sinnlich-extensivere Repräsentationen erlauben« (Heuer/Rupert-Kruse 2016: 7). Zunehmend werden diese technologischen Möglichkeiten in künstlerisch-kreativen Prozessen bewusst erprobt und ihr immersives aber auch interaktives Ausmaß einkalkuliert.

Digitale Strategien der Vermittlung und das Spiel mit inszenierten Erlebensräumen

Digitale Technologien werden in zahlreichen künstlerischen Formaten heute wie selbstverständlich eingesetzt und gehören zum festen Repertoire der Musikvermittlung (vgl. Wild 2025b: 20f.). Unterschiedlichste Interfaces werden dabei im Bereich der inhaltlichen Vermittlung und für kommunikative Inter-

aktionsformen genutzt, liefern Informationen zu Hintergründen, bieten die Möglichkeit, Kontexte spielerisch zu erkunden oder sich an kreativen Prozessen zu beteiligen und erweitern damit das Wahrnehmungs-, Informations- und Interaktionsangebot. Die *Digital Concert Hall*² der Berliner Philharmoniker etwa feiert bereits ihr 15-jähriges Jubiläum und ermöglicht das Erleben eines Konzertes im eigenen Wohnzimmer oder im Kinosaal. Die digitalen Texttafeln über den Bühnen gehören zum etablierten Vermittlungsrepertoire der Konzert- und Opernhäuser. Auf den Pulten der Konzertbühnen sind keine Pultleuchten mehr installiert, dafür dominieren die partiturzeigenden Tablets den Gesichtsräum der Musiker_innen. Die Internetseiten der Kulturinstitutionen gestalten sich zunehmend als Plattformen des Austauschs und der Interaktion, wie etwa mit dem Escape-Game der Elbphilharmonie *Rette das Konzert*³, der Plattform *resonanz.digital*⁴ des Ensemble Resonanz oder der Anwendung *wikipiano.net*⁵, die das Mitwirken an einem musikalischen Werk für Menschen weltweit ermöglicht (vgl. Wild 2023: 249). Apps unterstützen heute beim Üben als Stimmggerät oder Metronom, durch Synchronisierungs- und Feedbackfunktionen wie die App *Tonal Energy*⁶, bilden und informieren über Musik und Hintergründe wie die *Fortissimo*-App⁷ oder ermöglichen einen interaktiven Soundwalk wie die App *Die Planeten*⁸ der Münchner Philharmoniker.

Darüber hinaus werden mit digitalen Technologien im künstlerischen Bereich Erlebensräume auf unterschiedliche Arten inszeniert. Physische Räume werden dafür durch virtuelle Elemente erweitert, mit digitalen Räumen zu hybriden Räumen verbunden, mit virtuellen Räumen in atmosphärischen Kompositionen verknüpft oder durch virtuelle Umgebungen partiell oder nahezu vollständig überlagert. In der Wahrnehmung ko-konstituieren diese neuen Erlebensräume Atmosphären, die als postdigitale Atmosphären definiert werden können. In ihnen kommt eine Vielzahl von Aspekten zur Wirkung, die über eine reine sinnliche Erweiterung oder Überlagerung der Umgebung hinausgeht.

2 Vgl. <https://www.digitalconcerthall.com/de> [24.06.2025].

3 Vgl. <https://www.elbphilharmonie.de/de/mediathek/digitales-escape-game/780> [24.06.2025].

4 Vgl. <https://www.ensembleresonanz.com/resonanz-digital> [24.06.2025].

5 Vgl. <https://wiki-piano.net> [24.06.2025].

6 Vgl. <https://www.tonalenergy.com> [24.06.2025].

7 Vgl. <https://fortissimo.education/pages/app> [24.06.2025].

8 Vgl. <https://dieplaneten.app> [24.06.2025].

Es werden künstlerische und oftmals auch soziale, kontextuale oder diskursive Aspekte neu geordnet, die Bedeutsamkeit für die wahrnehmende Person erlangen können. Wie sich dieses kuratorische Spiel mit Erlebensräumen darstellt, soll im Folgenden anhand aktueller Beispiele betrachtet werden.

Eine *partielle Überlagerung von Räumen* lässt sich mit vergleichsweise unaufwändigen Techniken erreichen, wie die Gruppe Nosoundexperience⁹ demonstriert. Wenn die Mitglieder der Gruppe im öffentlichen Raum mit ihrer Performance beginnen, stellt sich zunächst Irritation ein. Der optische und akustische Raum divergieren (vgl. Voit 2014: 250). Die Tanzenden sieht man vereint in einem Rhythmus und einer Choreografie, obwohl keine Musik zu hören ist sondern nur das akustische Getümmel der Innenstadt. Das wird ermöglicht, indem die Tanzenden kabellose Kopfhörer tragen. Erst mit dem Aufsetzen der Kopfhörer, die für das Publikum bereitgestellt sind, wird die Musik der Performance wahrnehmbar. Die klangliche Umwelt des situativen Raums wird bei dem Teil der Menschen, die Kopfhörer tragen, nun überlagert durch den digital erzeugten klanglichen Raum der Performance-Musik. Es entsteht eine virtuell erzeugte »musikalische Räumlichkeit« (ebd.), in der sich eine Gemeinschaft aus Performenden und Publikum bildet. Während die Atmosphäre der Außenstehenden durch Irritation beim Anblick des geräuschlosen Tanzes geprägt ist, löst sich diese Irritation mit dem Aufsetzen der Kopfhörer auf und verbindet in gemeinschaftlichem Erleben, das sich im rhythmisch synchronisierten Mitschwingen der Hörenden auch leiblich darstellt. Die Nutzung der Kopfhörer verschiebt »die Koordinaten der Interaktion in Situationen« (Waldecker 2017: 7); anders aber als der Kopfhörergebrauch normalerweise zur Individualisierung innerhalb einer kollektiven Umgebung beiträgt, wird er hier genutzt, um eine Atmosphäre der Gemeinschaft zu konstituieren.

Eine andere Form digital erzeugter Räumlichkeit lässt sich an *hybriden Räumen* beobachten. Diese entstehen, wenn Menschen unterschiedlicher physischer Orte durch digitale Techniken an Konzertorten oder im digitalen Raum in Echtzeit zusammengebracht werden. Nicht mehr die körperliche Anwesenheit schafft in diesen Räumen Verbindung, sondern vor allem Interessen und Absichten (vgl. Schmidt-Wetzel/Stalder 2024: 61). So können Menschen mit ganz unterschiedlichen Interessensgebieten in einem hybridisierten Raum zusammengebracht werden, wie etwa bei dem Live-Gaming-Konzert

9 Vgl. <https://www.instagram.com/nosoundexperience/> [24.06.2025].

*Let's Play*¹⁰ in der Elbphilharmonie. Game-Szenarium und Konzertsituation werden dort in einem Raum vereinigt. So entsteht ein Setting, das von den Charakteristika des Konzertsaals und des Orchesters auf der Bühne geprägt ist, aber auch von der Gaming-Übertragung, die live auf der großen Bühnenleinwand zu erleben ist – vom Publikum in der Elbphilharmonie ebenso wie von den Follower_innen auf der Plattform *Twitch* zu Hause an den Bildschirmen. Der Streamer Staiy sitzt gemeinsam mit dem Orchester auf der Bühne, platziert am rechten Bühnenrand an einem Tisch mit Laptop, Bildschirm, Tastatur und Maus. Er kommentiert das Spiel, ebenso wie die Moderatorin, die sich auf der Bühne bewegt und sich immer wieder auch direkt an Staiy wendet. Live erzeugte Geräusche von einer Geräuschemacherin, die ebenfalls auf der Bühne platziert ist, ergänzen das Game und die orchestrale Musik. Die daraus resultierende Situation ist gleichsam geprägt von dem für Konzertbesuchende bekannten Konzertsetting wie von der für Gamer_innen bekannten Spielszenarie und verbindet nicht nur die Besucher_innen im Konzertsaal, sondern auch Gamer_innen, die weltweit in Echtzeit das Event streamen und miterleben, in einem gemeinsamen Raum.

Unterschiedlich inszenierte Räume können auch bewusst zueinander in Verbindung gesetzt werden, etwa als atmosphärische Episoden. Die Abfolge zeitlich-räumlicher atmosphärischer Einheiten »kann hinsichtlich der Gestaltung genutzt werden, um einzelne Episoden zu intensivieren, voneinander abzusetzen, Zwischenbereiche zu definieren oder Übergänge von atmosphärischen Episoden auszugestalten. Erst mit ihnen bildet sich eine vielschichtige *atmosphärische Komposition*, in der Intensität durch Homogenität, Wiederholung, gezielte Perturbation, Kontraste oder Dynamiken entstehen kann« (vgl. Wild 2025a: 229). Die Produktion *Orpheo ed Euridice* des Theaters Augsburg etwa setzt virtuelle und physische Räume in episodischen Folgen in kontrastierende Verhältnisse. Das Publikum im Konzertsaal taucht dafür mit Hilfe von VR-Brillen in eine Unterwelt ein, die »[d]as gemeinschaftliche Theatererlebnis [...] um die Dimension des individuellen Erlebens einer virtuellen Realität erweitert«¹¹. Die narrative Möglichkeit der Teichoskopie als additive Erweiterung des Theaterraums wird hier durch ein digitales Verfahren ersetzt. Das Publikum nimmt zunächst das Bühnengeschehen als gemeinschaftliches Erlebnis im Konzertraum wahr. Mit dem Aufsetzen einer VR-Brille, die an den Thea-

10 Vgl. <https://www.elbphilharmonie.de/de/mediathek/live-gaming-konzert-lets-play/953> [24.06.2025].

11 Vgl. https://staatstheater-augsburg.de/orfeo_ed_euridice [24.06.2025].

terstühlen bereit liegt, wird der visuelle Raum jeder einzelnen Person überlagert durch eine datengenerierte Welt. Eine individuelle Reise wird angetreten, in der jeder und jede Einzelne zusammen mit Orfeo in eine virtuelle Unterwelt hinabtaucht. Der Staatstintendant André Bückler beschreibt es wie folgt:

»Das konventionelle kollektive Theatererlebnis, bei dem das Publikum gemeinsam in einem Raum reale Darstellerinnen und Darsteller erlebt, wird aufgebrochen, sobald Orpheus in die Unterwelt reist. Jeder im Publikum kann nun per VR-Brille die Perspektive von Orpheus einnehmen, in die Unterwelt hinabtauchen und somit eine individuelle Perspektive in einer 360-Grad-Umgebung einnehmen.«¹²

Reales Bühnengeschehen und virtuelle Unterwelt verbinden sich zu einem Gesamtkunstwerk, das unterschiedliche Atmosphären ko-konstituiert, die im episodischen Wechsel als atmosphärische Abfolge erscheinen. Die Differenz der Atmosphären ist entscheidend, die nicht nur durch die stark kontrastierenden Bildwelten hervorgerufen wird, sondern auch verstärkt wird durch den Wechsel von gemeinschaftlichem Bühnenerleben im Publikumsraum zum individuellen Erleben in der virtuellen Unterwelt.

Mit der digitalen Produktion von Schönbergs Monodram *Erwartung*, die im Februar 2024 Weltpremiere in Wien feierte, inszeniert das Augsburger Theater einen Erlebensraum, der die Individualisierung des Gesamterlebnisses in den Vordergrund stellt. Arnold Schönbergs Oper *Erwartung* wird dazu als VR-Game für eine_n Single-Player_in inszeniert. Ausgestattet mit einem VR-Headset und einem Steuerungsmodul taucht die spielende Person »in einen nächtlichen schauerlichen Wald ein, in dem eine Frau nach ihrem Geliebten sucht. Der Spieler bzw. die Spielerin schlüpft selbst in die Rolle dieser Frau, die den Wald durchstreift, und treibt die Handlung durch eigene Interaktionen voran.«¹³ Eine Überlagerung des Umraums durch einen virtuellen Raum, der interaktiv gesteuert wird, ermöglicht das immersive Eintauchen in einen Illusionsraum, der charakterisiert ist durch das düstere Wald-Szenario und die expressive Klangsprache der Musik Arnold Schönbergs, die von den Angstzuständen einer Frau erzählt, die im nächtlichen Wald auf eine Leiche stößt, während sie ihren Geliebten sucht. Indem die spielende Person

12 Vgl. https://staatstheater-augsburg.de/pm_orfeo_wiederaufnahme_2023 [21.01.2026].

13 Vgl. https://staatstheater-augsburg.de/vr_erwartung [25.06.2025].

die Perspektive dieser Frau einnimmt und interaktiv mitgestaltet, wird die Virtual-Reality-Inszenierung zu einem intensiven, unmittelbar erfahrbaren Erlebensraum.

Fazit und Überblick

In welcher Form digitale Medien und Technologien in Zukunft die künstlerischen Prozesse und Konzepte mitbestimmen und Einfluss auf das individuelle und gemeinschaftliche Erleben nehmen, lässt sich heute noch nicht absehen – zu schnell schreitet die Entwicklung neuer Technologien und mit ihnen die Inszenierung neuer Erlebensräume voran. So experimentiert etwa das Stuttgarter Kammerorchester mit verschiedenen Formen von Visualisierungen, die das musikalische Geschehen im Konzert ergänzen und den Konzertraum an sich verändern. Mit *Projection Mapping*, einem Verfahren, das bereits heute in zahlreichen immersiven Kunstaustellungen¹⁴ eingesetzt wird, werden etwa Projektionen bewegter Bilder auf Oberflächen im Konzertsaal ermöglicht (vgl. Scherz-Schade 2024: 10). Wie der Intendant des Stuttgarter Kammerorchesters Markus Koselt erklärt, soll damit ein immersives Kunstwerk geschaffen werden. »Ähnlich wie in den immersiven Räumen von Computerspielen soll bei Konzertbesucher:innen der Effekt entstehen, dass man sich in einer virtuellen, fiktionalen und ästhetisch stimmigen Welt befindet« (ebd.). Mit der Erweiterung des physischen Raumes durch bewegte Bilder, die einen räumlich umschließen und in denen man sich bewegt, soll das Konzertereignis selbst zu einem atmosphärischen Gesamtkunstwerk werden.

Zukünftig werden noch viele Formen der Kommunikation, Interaktion und Immersion erprobt werden und innovative Ansätze entstehen, die mit analog-digitalen räumlichen Ordnungen spielen und als Atmosphären wirksam werden. Der KI-Forscher Ali Nikrang macht auf verschiedene Technologien aufmerksam, die parallel entwickelt werden, in naher Zukunft verfügbar sein werden und den künstlerischen Bereich weiter transformieren. Diese Technologien werden die Performances selbst verändern und Einfluss darauf nehmen, »wie etwa ein Konzert vom Publikum wahrgenommen werden kann« (Scherz-Schade/Nikrang 2024: 15). Auch die Ergänzung neuer Technologien durch KI wird zu völlig neuen Formaten führen (vgl. ebd.:

14 Vgl. <https://www.tutanchamun-immersiv.de/tut/hamburg>; <https://www.monets-garten.de>; <https://klimt-experience.com> [25.06.2025].

11), und die Wahrnehmung durch Darstellungsformen abseits menschlicher Entwicklungslinien herausfordern.

Mit der Hinwendung zur Inszenierung von Erlebensräumen, die durch den Einsatz von digitalen Technologien »ungleich persönlicher und intuitiver werden« (ebd.), öffnen sich neue Möglichkeiten für die Wahrnehmung, aber auch für die Vermittlung von Musik. Das Potenzial liegt darin, dass persönliches und gemeinschaftliches Erleben einen neuen und bedeutsamen Stellenwert erhält. Als Bezugs- und Gestaltungsrahmen lassen sich mit dem Konzept *Atmosphäre* künstlerische Formate ganzheitlich erfassen, bewusst als Erlebensräume inszenieren und im Sinne *atmosphärischer Kompositionen* mit analogen, digitalen und hybriden Techniken künstlerisch konzipieren.

Literatur

- Ahlborn, Juliane (2023): KI – Kunst – Bildung. Wie komplexe algorithmische Systeme das Verhältnis von Kunst, Ästhetik und Bildung verschieben, in: Christian Leineweber/Maximilian Waldmann/Maik Wunder (Hg.), *Materialität – Digitalisierung – Bildung*, Bad Heilbrunn: Julius Klinkhardt, S. 192–211.
- Bergmeier, Armin (2012): Dominanz der Imagination. Die Konstruktion immersiver Räume in der Spätantike, in: Institut für immersive Medien (Hg.), *Bildräume – Grenzen und Übergänge*, Marburg: Schüren, S. 37–48.
- Bieger, Laura (2007): *Ästhetik der Immersion. Raum-Erleben zwischen Welt und Bild. Las Vegas, Washington und die White City*, Bielefeld: transcript.
- Böhme, Gernot (2001): *Ästhetik. Vorlesungen über Ästhetik als allgemeine Wahrnehmungslehre*, München: Wilhelm Fink.
- Böhme, Gernot (2013a): *Atmosphäre. Essays zur neuen Ästhetik*, 7. Aufl., Berlin: Suhrkamp.
- Böhme, Gernot (2013b): Wirklichkeiten. Über die Hybridisierung von Räumen und die Erfahrung der Immersion, in: Institut für immersive Medien (Hg.), *Atmosphären: Gestimmte Räume und sinnliche Wahrnehmung*, Marburg: Schüren, S. 17–22.
- Faust, A. W. (2019): Funktion: Emotion, in: Jürgen Weidinger (Hg.), *Atmosphären entwerfen*, Berlin: Universitätsverlag der TU Berlin, S. 89–104.
- Günzel, Stefan (2015): Von der Illusion zur Involvierung. Geschichte und Systematik der Begriffe Präsenz und Immersion, in: Institut für immersive

- Medien (Hg.), *Die mediatisierte Gesellschaft. Leben und Arbeiten mit immersiven Medien*, Marburg: Schüren, S. 63–74.
- Heuer, Thomas/Rupert-Kruse, Patrick (2016): Interfaces – Netze – Welten, in: Institut für immersive Medien (Hg.), *Interaktive Medien: Interfaces – Netze – Virtuelle Welten*, Marburg: Schüren, S. 6–11.
- Ide, Martina (2022): Vorwort, in: Martina Ide (Hg.), *Ästhetik digitaler Medien*, Bielefeld: transcript, S. 7–10.
- Keuchel, Susanne (2024): Postdigitale kulturelle Jugendwelten: Zeitgemäße künstlerische Ausdrucksformen, Teilhabechancen und Herausforderungen für die Kulturelle Bildung, in: *Kulturelle Bildung-Online*, [online] <https://www.kubi-online.de/artikel/postdigitale-kulturelle-jugendwelten-zeitgemaeesse-kuenstlerische-ausdrucksformen> [26.06.2025].
- Merleau-Ponty, Maurice (1966): *Phänomenologie der Wahrnehmung*, Berlin: de Gruyter.
- Othold, Tim (2016): Das Internet der Dinge als mediale Atmosphäre, in: Institut für immersive Medien (Hg.), *Interaktive Medien. Interfaces – Netze – virtuelle Welten*, Magdeburg: Schüren, S. 113–123.
- Reich, Julia/Veen, Manuel van der (2023): A Kind of Mixed, Intermediate Experience. On the Entanglement of Image and Bodies, in: Lars C. Grabbe/Patrick Rupert-Kruse/Norbert M. Schmitz (Hg.), *Mixed Reality Images: Trilogy of Synthetic Realities III*, Marburg: Büchner, S. 92–114.
- Richter, Christoph/Allert, Heidrun (2022): Überlegungen zur Ästhetik digitaler Technologien aus einer technikgenetischen Perspektive, in: Martina Ide (Hg.), *Ästhetik digitaler Medien*, Bielefeld: transcript, S. 153–179.
- Rupert-Kruse, Patrick (2013): Gestimmte Räume und sinnliche Wahrnehmung, in: Institut für immersive Medien (Hg.), *Atmosphären: Gestimmte Räume und sinnliche Wahrnehmung*, Marburg: Schüren, S. 11–15.
- Scherz-Schade, Sven (2024): Immersive Kunstwerke, in: *Künstliche Intelligenz, das Orchester. Magazin für Musiker und Management*, Nr. 4(24), S. 10.
- Scherz-Schade, Sven/Nikrang, Ali (2024): Kein Klassikgenerator, in: *Künstliche Intelligenz, das Orchester. Magazin für Musiker und Management*, Nr. 4(24), S. 14.
- Schmidt-Wetzel, Miriam/Stalder, Felix (2024): Zwischenhalt auf dem Diskussionsplateau. Kunstpädagogik und Kultur der Digitalität in Austausch bringen, in: Christin Lübke/Miriam Schmidt-Wetzel (Hg.), *Auf der Suche nach der fünften Dimension – Kollaboration und Digitalität in der Kunstpädagogik*, Bielefeld: transcript, S. 55–68.

- Schmitz, Norbert M. (2023): The »Art of Immersion« as a Reflection of Human Nature: Illusionistic Forms As Aesthetic Strategies, in: Lars C. Grabbe/Patrick Rupert-Kruse/Norbert M. Schmitz (Hg.), *Mixed Reality Images: Trilogy of Synthetic Realities III*, Marburg: BÜCHNER, S. 15–56.
- Soiné, Alice (2016): Interface als Strategie visueller Selbstorganisation. Sichtweisen einer Anthropologie des Medialen, in: Institut für immersive Medien (Hg.), *Interaktive Medien. Interfaces – Netze – virtuelle Welten*, Magdeburg: Schüren, S. 13–26.
- Sprenger, Florian/Engemann, Christoph (2015): Im Netz der Dinge. Zur Einleitung, in: Florian Sprenger/Christoph Engemann (Hg.), *Internet der Dinge. Über smarte Objekte, intelligente Umgebungen und die technische Durchdringung der Welt*, Bielefeld: transcript, S. 7–58.
- Stalder, Felix (2021a): *Kultur der Digitalität*, 5. Aufl., Berlin: Suhrkamp.
- Stalder, Felix (2021b): Was ist Digitalität?, in: Uta Hauck-Thum/Jörg Noller (Hg.), *Was ist Digitalität. Philosophische und pädagogische Perspektiven*, Berlin: Metzler/Springer, S. 3–8.
- Unterberg, Lisa (2023): Musikvermittlung zwischen analog und digital, in: Johannes Voit/Axel Petri-Preis (Hg.), *Handbuch Musikvermittlung. Studium, Lehre, Berufspraxis*, transcript: Bielefeld, S. 293–298.
- Voit, Johannes (2014): *Klingende Raumkunst. Imaginäre, reale und virtuelle Räumlichkeit in der Neuen Musik nach 1950*, Marburg: Tectum.
- Waldecker, David (2017): Ohren und Kopfhörer im öffentlichen Raum, in: Stephan Lessenich (Hg.), *Geschlossene Gesellschaften. Verhandlungen des 38. Kongresses der Deutschen Gesellschaft für Soziologie in Bamberg 2016*, Essen: DGS, S. 1–9.
- Wild, Cornelia (2023): Musikvermittlung zwischen Rezeption und Partizipation, in: Johannes Voit/Axel Petri-Preis (Hg.), *Handbuch Musikvermittlung. Studium, Lehre, Berufspraxis*, Bielefeld: transcript, S. 243–250.
- Wild, Cornelia (2025a): *Atmosphäre komponieren. Spüren und Erleben in neuen Konzertformaten*, Bielefeld: transcript.
- Wild, Cornelia (2025b): Let's get closer! Klassik nahbar machen in neuen Konzertformaten, in: *Musik und Unterricht. Das Praxismagazin für die Klassen 5–13*, Nr. 159, S. 18.