



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.



World-Building

Förderung von künstlerischen Produktionsformen unter veränderten Vorzeichen

Kai van Eikels, Laura Pföhler, Christoph Wirth

1 Einleitung: Good Practices – zukunftssträchtige Antworten auf die gegenwärtige Krise

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 bspw. in der sozialen Arbeit, wenn Versammlungen in einem Raum unmöglich sind oder nur unter äußerst erschwerten 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 und dadurch in die Länge gezogenen Maßnahmen zu ihrer Eindämmung. 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. 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 Arbeit – sozusagen deren *general intellect*.¹ Welche der mehr oder weni-

ger 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.

Neben dem Hinweis, dass unsere Auswahl trotz Bemühens um Ausgewogenheit subjektiv bleibt und keine Bestenliste darstellt, sei eine grundsätzliche Bemerkung vorangestellt, um ein mögliches Missverständnis auszuräumen: 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

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].

1 »General Intellect« ist ein Begriff, den der Philosoph Paolo Virno und andere Post-Operaisten von Karl Marx aufgegriffen haben. Gemeint

Künstler*innen überhaupt möglich, sich mit Neugier auf die veränderten Bedingungen einzulassen. Finanzielle Sicherheit – auf dem sehr moderaten Level, das bezüglich der Freien Szene in Betracht kommt – macht experimentierfreudig. So lautet ein Fazit unserer Untersuchungen.

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

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. 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. Das Internet ist *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*.

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.«² Für eine Weile ging es weniger um die von technologischen Innovationen getriggerten Phantasmen als um die kreative Eigendynamik des Gebrauchs, weniger 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.³

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 lokaler 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, Po-

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

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

lizei 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 Normalisierung von Hetze, Hassrede und Gewaltaufrufen. 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. Solch 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. Wie schon das Präsentationsformat PowerPoint den Akzent auf Ordnung und Stabilität legte, um gerade Wege zu definierten Zielen zu propagieren, so bietet auch Zoom ein verlässlich gerastertes Nebeneinander. Der japanische Regisseur Toshiki Okada, der auch häufig in Deutschland arbeitet, reduziert in seinen *Eraser*-Stücken 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.⁴ 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 Yoga und dem Verhalten eingesperrter Tiere oszillieren.⁵

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.⁶ Es integriert lediglich ein vorbereitetes Stück Präsentation nahtlos in den festen Rahmen des Konferenzgeschehens. *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.⁷ 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, aber raffinierten Choreografie öffnet Clay AD zahlreiche Fenster eines Apple-Rechners, spielt mehrere Videos zugleich, tippt Textzeilen, ändert Hintergründe – vielfach teilweise überlappend, sodass Elemente einander halb verdecken, die intimisierende Kraft des Geheimen in der offiziellen Präsentation aktivieren.

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 im Titel seines Buches *Software Takes Command* pointierte, trägt seit Beginn der 2010er Jahre leichter zugängliche und bequemer zu nutzende Programmier-Software dazu bei, die überkom-

ten 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].

5 Ausschnitte auf <https://vimeo.com/425206680>.

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

7 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 Website. URL: <https://clayad.hotglue.me/?video> [17.01.2022].

4 Vgl. dazu und zu anderen Beispielen aus Japan: Uchino, Tadashi (2021): *Auftauchen mit einer Vision: Wie Künstler*innen in den letz-*

menen Autoritäten technologischen Wissens und Könnens auszuhebeln. 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. *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 Wissens->Niveaus< 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.⁸

Unsere Gespräche über Kooperationen zwischen Künstler*innen und Informatiker*innen haben dabei bestätigt, dass das Prinzip des *learning by doing* für Software-Profis ebenso gilt wie für Quereinsteiger aus künstlerischen und anderen Praxisbereichen. Programme zu schreiben funktioniert überwiegend nicht gemäß schematisch-abstrakten Masterplänen, die von einem gesicherten 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. Angebote, sich Coding aus einer künstlerischen oder etwa auch politisch-aktivistischen Perspektive anzueignen, gibt es durchaus. *School of Machines* bspw. bietet online Kurse, Symposien und Vernetzungstreffen, die diese interdisziplinären Schnittstellen erkunden.⁹ Für künstlerische Arbeit, die Programmentwicklung einschließt, liegt die Hauptschwierigkeit 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 mit einschließen.

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 Künstliche 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.¹⁰ 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 bemessen ist, und erst dann beginnen die Tests und die Probenarbeit.

Künstler*innen, die sich neu an Produktionen mit Software-Entwicklung wagen, fällt es 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. Es brauche zudem 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.

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.

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

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

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

3 Sinnes-Remix: Vom Schauspiel zur evokativen Stimme

Eine der interessantesten Entwicklungen während der Pandemie lässt sich als Reaktion auf die Bildschirmüdigkeit 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 einbeziehende 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.¹¹

Das populäre Genre der ASMR-Videos¹² hat gezeigt, wie intensiv Menschen auf Geräusche oder stimmliche Qualitäten reagieren. Auch wenn diese Videos vorproduziert und dann auf 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 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 – etwa Jun Tsutsuis unter dem Titel *Stay With Room* auf YouTube veröffentlichte Flüstervideos.¹³ »Das Medium ist die Massage« variierte Marshall McLuhan seinen berühmten Slogan vom Medium als Botschaft.¹⁴ Künstler*innen arbeiten mit der Körperlichkeit des Massiertwerdens durch Stimmen und Klän-

ge, damit auch in Online-Streams oder aufgezeichneten Videos körperliche Beziehungen zwischen Performenden und Publikum entstehen können. Die neuronale Stimulation der *soundscape*s 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 ästhetische mit psychologischen, sozialen und ökologischen Perspektiven verknüpfen.

Extinct, ein »Soundpiece« von Teo Ala-Ruona und Tuuka 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.¹⁵ 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. Mit der nachdrücklich sanften Suggestivität einer *Somatics*-Übung beschreibt eine 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. Es folgt eine masturbatorische Reise durch die Substanz- und Bildfluten der »pharmacopornographic era«, wie Paul Preciado unsere Zeit des Wunschmaschinensexes nennt¹⁶ – vorgetragen mit teils verzerrter, verdoppelter Stimme in einem Tonfall genüsslicher *sleaziness*. 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.

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

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

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

13 Vgl. Tsutsui, Jun (2020): Stay with Rooms. URL: <https://www.youtube.com/playlist?list=PLwfvGOfs9TU8yqUTzDGrK60w0pZNTNWTd> [17.01.2022].

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

15 Sie ist weiterhin online einsehbar. Haapakorpi, Tuuka / Ala-Ruona, Teo (2021): Extinct. URL: <https://soundcloud.com/user-845126419/extinct-soundpiece-nocturnal-unrest/s-eu8mW4dipXS> [17.01.2022].

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

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 Rückruf, als sei es ein später Kommentar zu Cocteaus Monodrama über eine verlassene Frau.¹⁷ Kaprow instruierte seine Versuchspersonen, einander durch die Muschel des Apparats Kassettenaufnahmen ihres gezählten Pulses vorzuspielen, um zu erproben, wie Herzfrequenzen von fern einander beeinflussen.¹⁸ *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.¹⁹

Mehrere jüngere Arbeiten zeigen, dass die Qualitäten des Telefons für die Live-Arts heute moderater sind, in gewisser Weise zeitlich moderierend – unter ihnen die von Samara Hersch erst für Präsenzpartizipation konzipierte, dann in einer *@home*-Version online angebotene Arbeit *Body of Knowledge*, die Zoom und Telefon kombiniert.²⁰ Im Anschluss an ein vorbereitendes Zoom-Plenum erhielt jede*r Teilnehmer*in nacheinander jeweils von drei Jugendlichen aus Australien Anrufe über WhatsApp und unterhielt sich mit ihnen zu verschiedenen Themen. Danach ermöglichte ein weiteres Zoom-Treffen noch einmal ein Zusammenkommen, zu dem sich auch die Jugendlichen gesellten. Diese redeten nun untereinander über jeweils eins ihrer Telefongespräche, erzählten, was sie daraus mitgenommen hatten, 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, hier 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. In ihrer Art, das Telefon aufzugreifen und zu testen, was ein Anruf vermag, regt die Arbeit zum Nachdenken über Zeitgenossenschaft 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. 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 darauf, beachtet zu werden.

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.²¹ 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. 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; 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 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

17 Barthes, Roland (2015): *Fragmente einer Sprache der Liebe*. Frankfurt am Main. 103.

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

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

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

21 Jüngst, Caroline / Rykena, Lisa (2021): *rose la rose*. URL: https://www.kampnagel.de/de/programm/2-rose-la-rose/?datum=&id_datum=9652 [17.01.2022].

Arts eine Wahrnehmungsökologie zu entwickeln – etwa auf der Spur dessen, was Gregory Bateson in seiner *Ökologie des Geistes* vorschlug.²²

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. 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«²³ 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.²⁴

22 Vgl. Bateson, Gregory (1981): *Ökologie des Geistes*. Anthropologische, psychologische, biologische und epistemologische Perspektiven. Frankfurt am Main.

23 So der deutsche Titel einer von Diedrich Diederichsen und Oier Etxeberria 2020/21 kuratierten Ausstellung in der Kunsthalle Wien (URL: <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.

24 Zu KI in den Live Arts vgl. auch die von Hilke M. Berger durchgeführte

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-3.²⁵ 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. 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, und 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. Zoom, Telegram und ähnliche Apps, Virtual Reality (VR) und der Einsatz von KI führen zu einer breiten Auseinandersetzung mit Animation als einem *allgemeinen Prinzip von Wirksamkeit*. Live, so könnte man als aktuellen Befund formulieren, ist alles, das mich dazu animiert, die Situation ähnlich dem zu erfahren, was sich zwischen mir und anderen Wesen zuträgt, wenn diese für mich kommunikativ lebendig werden – ganz gleich, 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.

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*²⁶ 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 Anthropozent-

Studie »Künstliche Intelligenz als Innovationspotenzial Verantwortung und Möglichkeiten der Freien Darstellenden Künste in Zeiten von KI« in diesem Band.

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

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

alismus, 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. Sich 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.

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 *Earthbounds* auf einer Webseite ein gutes Beispiel für die Fortführung und Vermittlung künstlerischer Forschung über Events hinaus.²⁷ Vera Voegelin (hinter dem Namen verbergen sich Leoni 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*.

Earthbounds 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 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*²⁸ arbeiten sie daran, Forschen zu demokratisieren, indem sie sich selbst

27 Vera Voegelin (2020/21): *Earthbounds*. URL: <https://veravoegelin.hotglue.me/?Earthbounds> [17.01.2022].

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

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

von »oblique vantage points«²⁹ 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*.³⁰ 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 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 In-

29 Ebd.

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

formationen 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.³¹

Dieses Prinzip bestimmt auch Janne Nora Kummers künstlerische Recherche *The Implicit Order*. Kummer, die als Coderin, Performerin und Medienkünstlerin mit einem Hintergrund in Theaterregie seit Jahren an der Übertragung zwischen somatischen Vorgängen und digital generierten Umwelten anhand von Sensoren forscht, führt die Spieler*innen in einer Reise, die nirgends wirklich ankommt, durch eine einsame virtuelle Bergwelt. Die Arbeit ist im *Multiplayer*-Modus, 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*-Schnittstelle 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.³²

Thematisch widmet sich *The Implicit Order* mit diesem Arrangement FOMO, der »fear of missing out«, und schließt an die Frühphase der VR-Entwicklung an, als besonders der medizinisch-therapeutische Bereich mit virtuellen Welten experimentierte. Neue Ansätze in Trauma-, Sucht- und Angstbehandlung interessierten sich in den 1990er Jahren für Möglichkeiten, in einem gesicherten, von Patient*innen zu steuernden Setting bspw. konfrontationstherapeutische Szenarien erlebbar zu machen. Die Ausdünnung der Landschaft ist 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. *The Implicit Order* begegnet der abstrakt konjunktivischen, letztlich paranoiden Angst davor, gesellschaftlich den Anschluss zu verlieren, mit einer Re-Situierung des Körpers.

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-

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. Das Coronavirus hat 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 Widererfahrnis 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.³³ 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 bedeutet, 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.

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.³⁴ Durch die Corona-

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

34 »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

31 Barad, Karen (2012): *Agentieller Realismus*. Frankfurt am Main.

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

pandemie 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.

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 *Heteraclub* 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. Die *Exercises in Social Intimacy* kehrten das Modell der Hybridauufführung 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.

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 unauflöslichen Assemblys, 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.

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

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 Sich-Anvertrauen auch dem kollektiven Zusammenfinden, und häufig werden Choreografien aus den Improvisationen erst entwickelt. Wie also miteinander tanzen?

Arbeiten wie Patricia Carolin Mais *Wahn*³⁵ und *[un]limited traces* des Hildesheimer Netzwerks *systemrhizoma*³⁶ zeigen das Dilemma und pragmatische Reaktionen. Aus Gruppenstücken wurden Einzelperformances, die man mit technischer Hilfe zusammensetzte: Bei *Wahn* wurde erst ein Film entwickelt, dann nach Lockerung des Lockdowns eine Bühnenperformance, in der Tänzer*innen mit der Projektion interagierten. Bei *[un]limited traces* setzte *Video-Editing* Performer*innen, die zuhause nach Anleitung zu David Bowies »Let's Dance« und »Safety Dance« von *Men Without Hats* tanzten, zusammen, teils per *Splitscreen*, teils sequenziert. Beide Arbeiten versuchten aus der Not eine Tugend zu machen, indem sie die prekär gewordene Verbindung der Beteiligten zum Thema erklärten.

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 als allgemein ausgibt – und damit auch insinuiert, ihr Dennoch-Stattdessen 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

35 Programmtext und Video eines Einführungsgesprächs zur Arbeit:

Mais, Patricia Carolin (2021): *Wahn*. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=w8lztIGDuoQ> [17.01.2022].

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

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 Zusammenhang 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?

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 *Weißer*, und wenn doch jemand eine andere Hautfarbe hat, muss er oder 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 Produzieren 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 mit zu vollziehen und zusammen eine akrobatische Choreografie zu erarbeiten. Die Dramaturgie ergab 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. Bei aller Fröhlichkeit des Resultats, das nach einem Lockdown doch glücklich zur Aufführung gelangte, blitzt in *Carrying My Father* immer wieder erhellend eine soziale Verlegenheit auf, die 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.

7 Cringe und glitch: Von den Kräften des Schiefgehens

Zur Geschichte der Live Arts gehört eine produktive Spannung zwischen der Theatersituation und dem, was Aufführungen in, mit und aus ihr jeweils machen. Die Situation der Online- oder Hybrid-Aufführungen scheint gegenüber der etablierten Theatersituation deutlich fragiler. Die verwendete Software ist störanfällig, vor allem bei höheren Teilnahmezahlen. 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.³⁷ Henry Hütt 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.³⁸

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.³⁹ Die Abwesenheit eines sicht- und hörbaren Publikums setzt auch die Präsentationsskills der Sprecherin außer Kraft. Anstelle einer geschmeidigen Einleitung ruft sie hilflos »Hallo ... hallo ... hallo ...?« in den echolosen Nichtraum, 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.

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 Vorstel-

lungen »funktionierender« Systeme in Frage zu stellen. *Glitch*-Ästhetik legt die schlüpfrigen Qualitäten von Technologien frei, sucht aktiv Momente, in denen Funktionen ins Schlittern geraten. *Glitch feminism* überträgt das auf soziale und politische Verhältnisse, 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 Sich-Entziehen 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.«⁴⁰

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 initiierte das Performance-Kollektiv *ScriptedReality* (Ruth Schmidt, Tilman Aumüller und Arne Salasse) unter dem Titel *Research On Unstable Ground 2021* einen Lesekreis und ein *Live Action Role-Play* (LARP) im Rahmen der *Sumpffestspiele* im Frankfurter 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. Jeder Charakter entwickelte eine eigene *Research*-Praxis, um das Nichthumane auch als Beobachtungs- und Erkenntnisinstanz einzuführen. Schließlich kamen alle zusammen und versuchten sechs Stunden lang, in gemeinsamer Anstrengung den Sumpf vor dem Austrocknen zu retten und ihre Geschichten einzeln und gemeinsam weiterzuspinnen.

Die Ästhetiken des Performancetheaters der Freien Szene haben sich in den 1990er Jahren wesentlich durch Abgrenzung von der schauspielerischen Rolle konturiert. Beeinflusst durch *Gaming* und *Role-Play* lässt sich in jünge-

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

38 »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.« Hytt, Henry (2021): *Killer Image*. URL: <https://henrihytt.wordpress.com/2021/04/27/killer-image> [17.01.2022].

39 Genschel, Mara (2021): *Das narzisstische Publikum*. 9-teilige Video-intervention im Auftrag des INMM Darmstadt im Rahmen der 74. Frühjahrstagung »Verflechtungen. Musik und Sprache in der Gegenwart«. URL: https://youtube.com/playlist?list=PLmDjVDMo3DPrajC_YPPnoBAurw0GjpbZ_ [17.01.2022].

40 Russell, Legacy (2020): *Glitch Feminism. A Manifesto*. London. 4.

rer Zeit dagegen ein affirmatives Verhältnis zu Rolle und Fiktion erkennen. Allerdings geht es hier nicht darum, von Autor*innen verfasste *dramatis personae* so zu verkörpern, dass es ein Publikum überzeugt oder beeindruckt, sondern es findet ein kollektiver Forschungsprozess im Modus eines *World-Building* statt: Die Beteiligten handeln die Welt, die sie bespielen, miteinander aus. Sie tun genau das, was Staatsbürger*innen sonst niemals tun, was die staatliche Ordnung immer schon voraussetzt, wenn sie Zustimmung für ihre Institutionen und Verfahren als gegeben erachtet und nur noch einen schmalen Rest Entscheidungsfreiheit lässt. Der Sozialvertrag in diesen Rollenspiel-Formaten ist fast immer auch ein ökologischer Vertrag, schon deshalb, weil die Figuren, in die man sich verwandelt, nicht auf die menschliche Spezies beschränkt sind. Das Verkörpern erweitert das Vorstellungsvermögen und verändert die Weltwahrnehmung. Der kollektive Prozess kann durchaus konflikthaft oder gar antagonistisch werden, hält aber die gemeinsame Verantwortung für die Welt jederzeit präsent. Für Ruth Schmidt von *ScriptedReality* liegt im gemeinsamen Erschaffen einer Fiktion das Potenzial, die bereits effektiven Fiktionen und Strukturen der gegebenen Welt zu beeinflussen:

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.

8 Schlussfolgerungen und Empfehlungen:

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 Perspektiven für ihr Zusammenleben erarbeiten*, liegt unserer Ansicht nach die Aufgabe für eine zukunftsweisende Kulturförderung.

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 für den notwendigen radikalen gesellschaftlichen Wandel 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 dies unterstützen. 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:

1) *Mehr Geld pro Produktion, damit Arbeiten über deutlich längere Zeiträume entwickelt werden können.* Die *good practices* im Umgang mit den Herausforderungen der 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, ob sie funktionieren würden (und von denen auch lange nicht alle funktioniert haben). »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 voller Neugier steckt und bestens disponiert ist, um die Grenzen der Live Arts in einer kreativen Auseinandersetzung mit Online-Kultur zu erweitern. Online-gestützte Produktionsprozesse und Auführungen haben der Freien Szene einen wichtigen Impuls gegeben, um die vorher eher vereinzelt und dann oft bloß effektorientiert stattfindende Einlassung mit digitalen Kommunikationsmedien voranzutreiben. Diese Experimente verlangen indes Lernprozesse zum Erwerb neuer Kompetenzen, und sie verändern, wenn bspw. die Entwicklung einer spezifischen interaktiven Software zu einer Arbeit gehört, die Arbeitsweise und den Zeitbedarf erheblich. 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 Selbstausschöpfung 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.

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 #TAKE CARE-Programms sie boten, wurde geradezu als ein Geschenk empfunden. 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: 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 gilt dabei auch Vorsorge zu treffen, dass Rechercheförderungen nicht unter der Hand als Produktionsmittel verwendet werden. Ein Vorschlag dazu 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*: 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 Ankündigungs-

texte zu den fiktiven Lectures, Performances, Workshops versammelt, ggf. Fotos und Trailer-Videos etc.).

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 eines zeitgemäßen Verständnisses von Dramaturgie soziale, ethisch-politische und ökologische Kriterien mit ästhetischen Entscheidungen in Zusammenhang bringt. Es besteht die Gefahr, dass ökonomische Gründe gerade diejenigen Veränderungsprozesse abwürgen, von denen wir uns die nachhaltigsten Erneuerungen versprechen dürfen, weil in der Konkurrenzsituation sich dann doch die ästhetisch konventionelleren, schon gelungener scheinenden Projekte durchsetzen. 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.

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 bzgl. 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 sollten nach *Commons*-Prinzipien erfolgen.



Die Vorstellung eines Arbeitens als Netzwerk mit anderen Kompanien und über mehrere Jahre an einem Themenkomplex, in denen recherchiert und prozesshaft ausprobiert wird und das mit Expert*innen aus anderen Bereichen – ein Traum! *Flinn Works* hat in der Vergangenheit neue Welten, Ästhetiken und Performances imaginiert, aber nicht gewagt, solche Förderstrukturen zu träumen oder gar zu fordern. Warum eigentlich nicht?

Als global agierende und produzierende Kompanie verspüren wir oft ein Gefühl der Dankbarkeit mit einer Prise Scham über unsere sowieso schon luxuriöse Förderlandschaft. Die »Projektitis« fühlte sich aber schon lange nicht mehr zeitgemäß an. Zu hoch der Verschleiß an Ressourcen und menschlicher Energie für zu wenig erreichte Zuschauer*innen. Zuviel Konkurrenz, die wir gar nicht möchten. Die Pandemie hat das System der Projektförderung vorgeführt und zeitweise ausgehebelt. Der Fonds Darstellende Künste hat beispielhaft mit neuen Förderinstrumenten reagiert (etwa mit der Recherche- oder Prozessförderung), die überfällig waren und auch deswegen in der Szene mit einhelliger Begeisterung aufgenommen wurden. Nun wollen wir natürlich nicht mehr zurück! Unsere Sorge ist, dass wir es müssen. Zudem hat die Freie Szene in der Breite angefangen, digitale Formate zu entwickeln, wie die vielen Beispiele dieser Studie zeigen. Vielleicht sind viele Projekte noch in der Betaphase, aber das ist die Natur von Innovation. Der digitale Raum wird nicht mehr verschwinden, weder gesamtgesellschaftlich noch aus den neuen Arbeitsstrukturen, weder als Milieu noch als Medium der Freien Darstellenden Künste. Gleichzeitig müssen wir lernen, nachhaltiger und auch mit mehr Qualität zu produzieren, online wie offline. Dafür wären die vorgeschlagenen Förderinstrumente bestens geeignet.

*Sophia Stepf, freie Dramaturgin und
Künstlerische Leiterin der freien Theatergruppe
Flinn Works, Berlin*

