

Hybride Möglichkeitsräume im Theater

Katja Grawinkel-Claassen, Lena tom Dieck, Jens Breder & Christoph Rech

Um zukünftige Formen von Gemeinschaft im Theater zu erproben, schlossen sich die Deutsche Oper am Rhein und das FFT Düsseldorf (Forum Freies Theater) im Vorhaben »Das digitale Foyer« zusammen. Bereits 2019 fanden erste gemeinsame Überlegungen statt, da beide Theater in neue Räumlichkeiten umziehen würden.

Zwei Theater, die unterschiedlicher nicht sein könnten: Das Opernhaus mit großem Ensemble, Ballettcompagnie, zwei Partnerorchestern, Opernchor, Junger Oper, zwei Hauptspielstätten in Düsseldorf und Duisburg, rund 600 Mitarbeiter*innen und knapp 1.300 Plätzen allein am Düsseldorfer Standort. Und dem gegenüber ein Produktionshaus der freien Szene, das FFT Düsseldorf, mit 17 fest angestellten Mitarbeiter*innen, flexibel bespielbaren Räumen im neuen Standort KAP1, der kleinste Akteur im Bündnis internationaler Produktionshäuser. Puccini meets Post-Dramatik! Aber gerade deshalb war die Zusammenarbeit so fruchtbar – und hat auch viel Spaß gemacht.

2020 bis 2023 ermöglichte eine Förderung der Kulturstiftung des Bundes im Fonds Digital die konkrete Arbeit am Projekt »Das digitale Foyer«. In regelmäßigen Treffen kamen Mitarbeiter*innen beider Theater zusammen, um sich über neue digitale Tools und mögliche Anwendungen auszutauschen. Dritter im Bunde war der Digitalpartner¹ MIREVI: »MIXed REALity and VISualization« lautet der Name der Abteilung der Hochschule Düsseldorf, die sich als digitales Forschungslabor moderierend, entwickelnd, programmierend in den Prozess eingebracht hat. In Workshops mit dem Digitalpartner sind durch die Teams der Oper und des FFTs aus gemeinsamen Ideen Projekte, Prototypen und Produkte geworden. Manchmal waren die Bedürfnisse spürbar unterschiedlich – aber oft konnten wir, die Mitarbeiter*innen beider Häuser, voneinander lernen. Wir möchten in diesem Beitrag einige Erfahrungen aus diesem Prozess teilen und dazu einladen, die von uns entwickelten Prototypen kennenzulernen.

1 Die Förderung im Fonds Digital gab vor, einen Digitalpartner einzubinden.

Das Publikum im digitalen Foyer

Der Journalist Jay Rosen sprach bereits 2006 von »People Formerly Known as the Audience« (zitiert nach Jäckel 2012). Gemeint war damit ein vernetztes, aktives Publikum, das aufgrund seiner Mediensozialisation eher aus Produzent*innen als aus Konsument*innen besteht. Spätestens seit der massenhaften Verbreitung des Smartphones ab 2007 hat jede und jeder das Internet ständig in der Hosentasche dabei – auch beim Theaterbesuch. Und mehr noch: Die gebaute Umwelt, die Architekturen, die räumlichen Bedingungen der Theater sind von digitalen Infrastrukturen durchzogen. Auch unser Blick auf Arbeit und Alltag, soziale Beziehungen und auf Kunst ist durch digitale Kulturen geprägt. Das betrifft alle Menschen, die im Kontakt mit den Theatern stehen – das Publikum, die Teams und die Künstler*innen. Für das Theater, wie wir es kennen, kann das eine Herausforderung sein. Es bietet für uns aber viel mehr Chancen als Nachteile, sowohl künstlerisch als auch für die Funktion des Theaters als öffentlicher Ort. Wenn »People Formerly Known as the Audience« das Theater besuchen, ist es an den Theatern, die Formen der Beteiligung, den Austausch und die Begegnungen interessant zu gestalten.

Das Nachdenken über das Publikum der Gegenwart und der Zukunft – wenn es das im Singular überhaupt gibt – liegt dem Projekt »Das digitale Foyer« zugrunde. Von Anfang an planten wir, mehr über unsere Publika zu erfahren, um interessante Begegnungen zu ermöglichen. Denn in der Informationsgesellschaft² beginnt ein Theaterbesuch lange vor dem Betreten des Foyers, schon auf der Webseite, bei der Information über das Programm oder den Ticketkauf. Sowohl die Deutsche Oper am Rhein mit ihren Streaming-Aktivitäten insbesondere auf dem europäischen Portal operavision.eu als auch das FFT Düsseldorf, das bekannt für Produktionen im öffentlichen Raum ist, wussten bereits vor der Corona-Pandemie, dass ein Theaterbesuch nicht zwingend das Betreten eines Gebäudes voraussetzt. In den Lockdowns haben die Mitarbeitenden der Theater sowie das Publikum über hybride oder rein digitale, mobile und interaktive Theatererlebnisse nachgedacht und diese intensiviert.

Dabei war »Das digitale Foyer« nie als virtuelles Erlebnis gedacht. Der Konzeption liegt der Blick auf die Räume zugrunde, die das Theater mit der Stadt verbinden: auf die Foyers als Übergangsräume, als Fenster in die Stadt, als Orte der Begegnung und möglicherweise auch des Spiels. Als wir uns »Das digitale Foyer« erstmals vorstellten, war für das FFT ein Umzug geplant, für die Deutsche Oper am Rhein wurden entsprechende Pläne intensiv in der Öffentlichkeit diskutiert. Der Umzug des FFT ist inzwischen vollzogen, 2021 bezog es eine neue Spielstätte am Düsseldorfer Hauptbahnhof. Für das Opernhaus Düsseldorf ist im Dezember 2021 der politische Grundsatzbeschluss für einen Neubau gefallen. Inzwischen wird ein Internationaler Architekturwettbewerb für das »Opernhaus der Zukunft« vorbereitet. Neben der Funktion als zukunftsweisende Produktions- und Spielstätte für Oper und Ballett soll das neue Opernhaus auch ein zentraler und stark frequentierter »Dritter Ort« sein, ganztags für die gesamte Stadtgesellschaft geöffnet mit verschiedenen Nutzungsoptionen wie bspw. einer Musikbibliothek, Gastronomie und Angeboten der kulturellen Bildung.

2 Informationsgesellschaft: Gesellschaft, die durch die Fülle der Informationsmöglichkeiten mithilfe digitaler Medien geprägt ist.

»Das digitale Foyer« sollte also auch ein Sinnbild sein, eine Fokusverschiebung für Aspekte der Planung eines Theaters im 21. Jahrhundert. Dieses Theater stellt die Begegnung in den Mittelpunkt. Es ist ein Raum der sich kreuzenden Blicke, der spielerischen Auseinandersetzung und der Co-Kreation. Im Projekt erforschten wir gemeinsam, wie Theater Teil einer städtischen Öffentlichkeit sein können. »The People Formerly Known as the Audience« treffen sozusagen auf Institutionen »Formerly Known as Elfenbeinturm« und transformieren gemeinsam das, was wir als Theatererlebnis kannten. So kann man die Vision umreißen, die unserem Projekt zugrunde lag. Im Laufe von vier Jahren erhielten wir die Chance, diese Vision mit sehr konkreten Experimenten und Erfindungen zu füllen. Drei davon möchten wir hier exemplarisch vorstellen. Im Anschluss beschreiben wir, worin die besondere Qualität der Begegnungen besteht, die diese Angebote ermöglichen.

Interaktive Würfel laden zum Spielen ein: Die FFT Cubes

Im FFT Foyer laden neun Würfel mit einem Seitenmaß von 60 Zentimetern, vor der Vorstellung oder im Kontext eines Workshops einer Schulklassen, zum Spielen ein. Die obere Fläche des Würfels besteht aus einem Monitor. Es handelt sich allerdings nicht um einen Touchscreen. Wie aber kann man dann die auf dem Monitor angezeigten Inhalte beeinflussen? Ausprobieren! Drehen, Schieben und Bewegen zeigt: Durch eingebaute Sensoren interagieren die Würfel mit dem Raum, miteinander und mit den Spielenden. Die Würfel erkennen einander. Sensoren für die Rotation können eine Abfolge von Inhalten steuern. Diese technologischen Eigenschaften ermöglichen es, verschiedene Spiele mit den FFT Cubes zu spielen: Ein Avatar navigiert durch ein Labyrinth, in dem die Spielenden den Würfel durch den Raum schieben.³ Oder: Ein Schiff sammelt Müll im Meer ein. Für jedes eingesammelte Teil zählt der Würfel einen Punkt.⁴ Oder: Mehrere Würfel ergeben die Teile eines Puzzles. Wenn die Spielenden diese richtig zusammenschieben, wird das Standbild zum Video und die Spielenden werden mit einem kurzen Clip belohnt. Oder: In der komplexesten Spielanordnung regen die Cubes mit verschiedenen Angeboten wie Videos, Sounds und Spielanleitungen Gruppen von Spieler*innen dazu an, eine eigene Performance auf der Basis verschiedener Module zu entwickeln.⁵

Die Cubes erfordern vollen Körpereinsatz. Häufig erleben wir, wie kleinere Kinder gemeinsam einen Würfel schieben oder drehen. Wenn man es alleine macht, kommt man bald aus der Puste. Bei vielen Spielen sind Kooperation und Kommunikation erforderlich. Einzelne Spieler*innen oder kleine Gruppen durchmessen mit ihren Cubes den Raum oder bewegen sich – ganz ins Spiel vertieft – in eine andere Ecke des Raums, nur um dann aufzuschauen und sich neu zu orientieren.

3 Studierende des Master-Studiengangs »Spiel und Objekt« der Hochschule für Schauspielkunst Ernst Busch in Berlin haben dieses Spiel in einer Cube-Residenz entwickelt.

4 Dieses Spiel entstand in einer Cube-Residenz, in der der FFT Forscher*innenclub, ein medien- und theaterpädagogisches Angebot für Kinder zwischen sieben und zwölf Jahren am FFT, gemeinsam mit einem Programmierer arbeitete.

5 Die beiden letztgenannten Spiele wurden von MIREVI gemeinsam mit dem FFT Team entwickelt.

Die technischen Prototypen sowie die Programmierung der FFT Cubes entwickelte der Digitalpartner MIREVI gemeinsam mit dem FFT. Gemeinsam wurde auch in immer neuen Phasen getestet, im Labor sowie im FFT Foyer. Zum Ende unseres Projekts baute ein Team aus Techniker*innen die finalen FFT Cubes, nach dem Vorbild des ersten Prototyps. Aktuell kommen die FFT Cubes in Workshops für Kinder ab sechs Jahren zum Einsatz, zum Beispiel bei Festivals, aber auch frei buchbar durch Schulklassen oder Pädagog*innen.

Im Ursprung war für das FFT im Projekt ein »digitaler Tisch« vorgesehen. Unser Vorbild war der »Media Table« der Kopergietry in Gent⁶, einem Kinder- und Jugendtheater, mit dem wir eng zusammenarbeiten und das mit seinem Media Lab Pionierarbeit in der Theaterarbeit mit Digital Natives leistet. Die Kopergietry zeichnet sich durch eine hohe künstlerische Qualität ihrer Produktionen für junges Publikum aus und ist ein langjähriger Koproduktionspartner des FFT. Die Kinder und Jugendlichen werden stets als Co-Kreatoren gedacht und in ihrer Rolle als Gestalter*innen ihres digitalisierten Alltags ernst genommen. Sei es in interaktiven Performances wie »Press Play« der Gruppe PlayField, bei dem jede*r Zuschauer*in mit einem eigenen Controller ausgestattet das Geschehen auf der Bühne mitgestaltet, oder im Foyer und im Medialab des Theaters, wo Kinder digitale Technologien und Tools ausprobieren und selbst gestalten können.

Gemeinsam mit den Künstler*innen Sarah Fartuun-Heinze und Sebastian Schlemminger bearbeiteten wir diese Grundidee weiter, sodass aus einem massiven Tisch mehrere flexible Elemente wurden, diese wiederum wurden weiter entwickelt zu den FFT Cubes, die individuell und im Zusammenspiel funktionieren. Bei der Entwicklung war unter anderem der Forscher*innenclub beteiligt, eine Gruppe von Kindern, die am FFT über fast zwei Jahre lang jeden Montagnachmittag medien- und theaterpädagogische Experimente gemacht hat. Sie entwickelten auch das Müllsammel-Spiel.

Vom Durchgangsraum zum interaktiven Spielplatz: Magische Spiegel und digitales Gästebuch im Opernhaus

Das eher nüchtern gehaltene Eingangs- und Garderobenfoyer des Opernhauses Düsseldorf hat sich durch das Projekt vom rein repräsentativ-funktionalen, kühlen Durchgangsraum mit geringer Aufenthaltsqualität zur interaktiven digitalen Spielfläche gewandelt, die aus zwei Angeboten besteht: Die magischen Spiegel und das digitale Gästebuch.

Neben zwei großen Spiegeln, hinter denen sich je ein großer Monitor verbirgt, sind je zwei Kameras installiert, die die Person vor dem Spiegel scannen und über verschiedene Körperpunkte, wie Gesicht, Schultern, Arme, Rumpf und Beine, ein virtuelles Kostüm über den sich spiegelnden, aus den Körperpunkten zusammengesetzten digitalen Körper legen. So können sich unsere Besucher*innen mit dem Kostüm bewegen und für eine kurze Zeit in unterschiedliche Rollen schlüpfen. Die Interaktion mit dem magischen Spiegel vor Ort ist so gestaltet, dass die verschiedenen Kostüme oder Masken automa-

6 Infos zum Medialab der Kopergietry in Gent: <https://www.kopergietry.be/en/medialab>

tisch durchwechseln, um einen kurzweiligen Moment zu kreieren, etwa so wie ein Filter, der sich auf das physische Spiegelbild legt.

Die magischen Spiegel bieten die Möglichkeit, sich mit ausgewählten Rollen der Oper und des Balletts auseinanderzusetzen. Im Fokus stehen neben dem Spaß am Verkleiden auch die Arbeit hinter den Kulissen: Alle ausgewählten Kostüme und Masken wurden so detailgetreu wie möglich ins Digitale übersetzt. Hierbei wurden verschiedene Technologien verwendet, durch Fotografien, Videos und über Photogrammetrie⁷ wurden die einzelnen Kostüme und Masken in all ihren Details aufgenommen und über eine Software in den digitalen Raum übersetzt.

Ergänzt wird dieses Spiel vom digitalen Gästebuch, einer rund 2,50 Meter hohen und vier Meter breiten Installation in Form eines Fünfecks. Es ist ein Ort für die Stimme und das Wohlbefinden des Publikums, die digitale Möglichkeit, vor, zwischen und nach einer besuchten Vorstellung Feedback zu geben – über Gestik und Mimik, über Regler und Dreher, über ein Stimmungsbarometer und andere spielerische Anwendungen. Der Begriff ›Gästebuch‹ steht hierbei metaphorisch für eine niedrigschwellig zugängliche, intuitiv, barrierearm bedienbare Installation im Foyer mit verschiedenen digitalen Funktionen und interaktiven Kommunikationsangeboten.

Dabei geht es darum, dass jede*r Besucher*in sich mitteilen und mit der Oper kommunizieren kann, ungeachtet von Repertoirekenntnissen, rhetorischen Fähigkeiten oder digitalen Kompetenzen. Denn ganz gleich, ob man einen Buzzer für das Stimmungsbarometer drückt, in den Emotion-Scanner lächelt, grinst oder zürnt, oder aber über das rote Telefon eine detaillierte Nachricht hinterlässt – jede Stimme zählt.

Fazit: Es funktioniert!

»Das digitale Foyer« ermöglichte es uns, intensiv zu tüfteln und ergebnisoffen zu experimentieren. Die gemeinsame Arbeit zeichnete sich durch den Spaß am Ausprobieren, die Freude an der Kommunikation, die Neugier auf unsere Zuschauer*innen, die Leidenschaft für Kunst und neue Technologien aus. Wir machten das Spiel zu unserer Mission. Die vorgestellten Beispiele zeigen: Das war ein guter Weg. Der Spieltrieb, der uns und alle an der Entwicklung Beteiligten, antrieb, springt mühelos auf diejenigen über, für die die Anwendungen bestimmt sind.

Er überwindet dabei Alters- und Generationengrenzen und straft so manches Klischee Lügen. Denn natürlich dachten wir alle zu Beginn in der einen oder anderen Form: Das sich zu einem guten Teil aus dem Pool der »Digital Natives« speisende Publikum des kleineren, freien und experimentellen FFT mit digitalen Tools anzusprechen – kein Thema. Aber das Opernpublikum? Die Magischen Spiegel und das digitale Gästebuch zeigen jedoch, dass Spaß am Spielen keine Frage von Alter oder Mediensozialisation sind, sondern eine Frage von Angebot und Gelegenheit. Die FFT Cubes hingegen bieten das entscheidende Maß an Herausforderung – vielleicht auch einen kurzen Moment von Frust

7 Photogrammetrie ist ein Verfahren, bei dem anhand von Fotos zuverlässige Messungen vorgenommen werden können. Eine Vielzahl von aufgenommenen Bildern gibt die gescannte Form eins zu eins wieder.

– für alle, die scheinbar schon mit dem Smartphone in der Hand geboren wurden und sich kaum mehr vorstellen können, dass beispielsweise ein Bildschirm auch ohne Touch-Funktion auskommen kann.

Unsere Anwendungen sind – und das war uns wichtig – nicht nur online, nicht nur virtuell, sie erfordern kein eigenes Gerät und kein Vorwissen. Sie sind Objekte, die den Raum des Foyers neu strukturieren. Sie laden zu Begegnungen und Aktionen ein, sei es individuell oder mit anderen. Sie stellen die Aktivität derer in den Mittelpunkt, die das Theatererlebnis erst ermöglichen und die doch so oft zu Unrecht als passiv imaginiert werden: die »People Formerly Known as the Audience«.

Ausblick

Während die Prototypen der FFT Cubes und die magischen Spiegel des Opernhauses die Zuschauer*innen in den Foyers in spielerische Handlungen verwickelten, schlossen wir uns dem institutionsübergreifenden Besucher*innenforschungsprojekt KulturMonitoring (KulMon®) des Instituts für Kulturelle Teilhabeforschung an. Hierüber erhoffen wir uns, nicht nur kontinuierlich aktuelle Daten über die demographische Struktur und über Interessen, Gewohnheiten und Bedürfnisse unseres Publikums zu erfahren, sondern auch Feedback zu erhalten über unsere neuen digitalen Tools und ihre Nutzung. Sowohl die praktischen als auch die analytischen Erkenntnisse fließen in unser Nachdenken über das Publikum der Gegenwart und der Zukunft ein.

Die Förderung durch die Kulturstiftung des Bundes im Projekt »Das digitale Foyer« regte das FFT und die Deutsche Oper am Rhein auch dazu an, die Arbeit an einer zum jeweiligen Haus passenden digitalen Strategie voranzutreiben. In diesem Prozess sollen aus praktischen Erfahrungen und neuen Anforderungen Leitlinien für eine digitale Haltung formuliert werden, welche die Bereiche Betrieb, Programm und Publikum umfassen und Ziele sowie Maßnahmen für die Zukunft festhalten. In diesem Sinne weist das Projekt der Ausformulierung einer digitalen Strategie weit über die Arbeit an den Tools und Angeboten des »digitalen Foyers« hinaus. Die Arbeit an einer umfassenden digitalen Strategie ist in beiden Häusern eine Zukunftsaufgabe, die in den nächsten Jahren die technologischen und gesellschaftlichen Entwicklungen kritisch begleiten wird. Die Förderung im Fonds Digital hat beide Theater dabei unterstützt, die Grundlagen aufzubauen, um eine eigene Haltung zu den zu erwartenden Transformationen zu formulieren.

Möglichkeitsräume offen halten

In Deutschland spricht man von »Digitalisierung« als handle es sich um einen einheitlichen Prozess mit einem Anfang und einem Ende, wie das Scannen und Abspeichern eines Stücks Papier. Im Englischen gibt es so einen Begriff nicht. Dort spricht man, wie der Kulturwissenschaftler Michael Seemann beschreibt, »je nachdem von ›technology‹, ›internet‹, ›artificial intelligence‹ oder ›innovation‹« (Seemann 2019: 8f.). Wenn wir uns als Kulturinstitutionen mit »Digitalisierung« beschäftigen, ist es wichtig, immer wie-

der daran zu erinnern, dass es sich hier um eine tiefgreifende und fortlaufende Transformationsaufgabe handelt, die sich zu verschiedenen Zeiten in ganz unterschiedlichen Ausprägungen abzeichnet. Unser Projekt »Das digitale Foyer« hat uns gezeigt, wie intensiv diese Transformationen mit der jeweiligen Gegenwart verwoben sind: Bei der Konzeption war die Beschäftigung mit Digitalität ein Spezialgebiet, womit wir uns im Kulturbetrieb hervorheben konnten. Während der Corona-Pandemie und ihrer Lockdowns schien »Digitalisierung« im Theater dann plötzlich nicht mehr wegzudenken, aber alle verstanden darunter etwas anderes: Streaming, Chat-Performances, Virtual Reality. Die Arbeit auf diesem Feld wurde kurzzeitig auskömmlich gefördert, es entstanden großartige künstlerische Projekte – aber auch Ansätze, die auf den Moment reagierten und inzwischen nicht mehr anschlussfähig sind. Für uns war diese Zeit geprägt von einem wertvollen Austausch und zahlreichen Lernerfahrungen, von denen wir weiter zehren können.

Aktuell beobachten wir eine interessante Tendenz: Die technologischen Neuerungen überschlagen sich – Stichwort »Künstliche Intelligenz« – und ihre gesellschaftlichen Auswirkungen sind ebenso tiefgreifend wie unabsehbar. Gleichzeitig scheint der Kulturbetrieb das Interesse an diesen Neuerungen weitestgehend verloren zu haben. Es gibt einerseits keine mit dem »Fonds Digital« vergleichbaren großangelegten Förderprogramme, andererseits hat sich auch die Theaterförderung nicht in ausreichendem Maße für digitale oder medienkünstlerische Innovationen geöffnet. Die institutionellen Schritte, die notwendig sind, um mit den technologischen Neuerungen mithalten zu können, können wir inzwischen zwar skizzieren, aber leider nicht finanzieren.

Daher scheint es uns umso wichtiger, daran zu erinnern, was Projekte wie »Das digitale Foyer« in Kulturinstitutionen bewirken können – für die Mitarbeiter*innen und die Besucher*innen, von der Bühne über das Foyer bis hinaus in den Stadtraum. Wenn es nicht gelingt, Möglichkeitsräume wie diese zu öffnen und offen zu halten, werden die Theater hinter den technologischen Neuerungen zurückbleiben. Dabei sollten sie aktiv bei ihrer Gestaltung mitspielen!

Literatur

- Jäckel, Michael (2012): Kann man die Mediengesellschaft des 21. Jahrhunderts schon sehen? Über Natives, Immigrants und »People Formerly Known as the Audience«, in: Sonja Ganguin/Dorothee Meister (Hg.) (2012): *Digital Natives oder Digital Naiv? Medienpädagogik der Generationen*, München: S. 19–29
- Seemann, Michael (2019): Die Geschichte der Digitalisierung in fünf Phasen, in: Bündnis Internationaler Produktionshäuser (Hg.) (2019): *Claiming Common Spaces II. Kunst & Digitales Leben*, Programmheft der gleichnamigen Veranstaltung, Hamburg: Bündnis Internationaler Produktionshäuser, S. 8–11

