

Der vorliegende Text ist die verdichtete Verschriftlichung des am 16. August 2022 im Theater Strahl gehaltenen Inputs im Rahmen des Artist Labs “Die neue Normalität – Theater für junges Publikum”.

“Das Theater unter dem Vorzeichen seiner eigenen ‘technologischen Bedingungen’ zu betrachten, ermöglicht die Frage danach, ob und auf welche Weise es auch durch nicht-menschliche Akteure wie Maschinen, Apparate, Dinge, Medien, Systeme und Infrastrukturen mitbestimmt wird und wie auch eine überpersonale oder intersubjektive Weitergabe von Praktiken und technisches Wissen in Produktionsprozesse einwirken.”¹

Dreckmann et al. zitieren in ihrer Einleitung zum Sammelband “Technologien des Performativen” den Medienphilosophen Erich Hörl, der schreibt, dass unsere Wissens- und Existenzräume durch die Technik neu organisiert worden seien. Er beschreibt, dass wir eingelassen seien in technische Umwelten, mit denen wir interagieren und auf diese Weise neue Formen von Wahrnehmung, Erfahrung und Bedeutung entstehen. Diese Worte fassen überraschend treffend den Grundgedanken und die Grundmotivation meiner eigenen Arbeiten und Überlegungen zusammen und eröffnen auf angenehm theoretische Weise die nachfolgende Annäherung an ein paar Aspekte meiner praktischen Arbeit.

Seit 2017 beschäftigt mich als Regisseurin, Dramaturgin und Programmiererin die Frage, wie die Technologie Augmented Reality (AR) narrativ, in partizipativen, theatralen Räumen und fikionalisierten Alltagssituationen genutzt werden kann, um ein Publikum zu aktivieren, um Perspektiven auf scheinbar Bekanntes zu verändern und fragmentarische Geschichten zu erzählen. Eine dabei immer wiederkehrende Frage ist die nach der Wechselwirkung zwischen den Möglichkeiten und Wirkungen der Technologie und einer künstlerischer Arbeitsweise bzw. Aussage. Wie also kann die Dramaturgie bzw. das, was ich verhandeln möchte, mit der Technologie in einen Dialog treten, wie können sie sich gegenseitig begünstigen, in Frage stellen oder kommentieren?

Grundsätzlich war für mich die Entdeckung von AR als künstlerisches Mittel erst der Anfang einer längeren Auseinandersetzung mit ihren Möglichkeiten. Erst durch das Nutzen der Technologie, durch das Ausprobieren und das Hin und Her zwischen dramaturgischen Fragen und technischen Möglichkeiten, hat sich nicht nur verändert *was* ich erzählen, sondern auch *wie* ich etwas erzählen will. Gerne möchte ich nämlich dem Publikum nicht einfach nur etwas geben, das sie anschauen können, sondern vielmehr möchte ich dem Publikum die Möglichkeit geben in einer Welt zu *verweilen* und besten Falls auch in ihr zu *handeln*. Der Science-Fiction Autor William Gibson sagt: “We see in order to move; we move in order to see”. Dieses Konzept des Bewegens ist mir in meinen Arbeiten ein besonderes Anliegen. Einerseits soll es darum gehen, dass das Publikum sich metaphorisch bewegt, seine Perspektiven verändert und andererseits ist es natürlich durch die Arbeiten mit Locationbased AR angehalten sich buchstäblich zu bewegen, damit überhaupt etwas passiert. So ist die Grundmotivation in meinem Arbeiten mit AR ein Erkenntnisinteresse, aus dem heraus ich Erlebnisse konzipiere, bei denen Menschen, die das Tablet benutzen, vielleicht erst irritiert oder erstaunt sind, weil sie Dinge sehen und erleben, die sie so noch nie gesehen haben. Und durch die zusätzliche Schicht an Information oder Fiktion ihre Stadt, einen Platz, oder eine Waldlichtung aus einer anderen Perspektive sehen können.

Das Tablet fungiert also als *Instrument*, ähnlich einem Mikroskop, Fernglas oder Röntgengerät, das Dinge sichtbar macht, die wir von bloßem Auge nicht sehen können. Ein Instrument, das einerseits Dinge abbildet, zu denen sich Zuschauende verhalten können, so dass sie selbst zu Spielenden werden. Und andererseits fiktive Welten darstellt, um Menschen einzuladen Teil von ihnen zu

¹Kathrin Dreckmann, Maren Butte und Elfi Vomberg (Hg.): Technologien des Performativen, das Theater und seine Techniken, transcript Verlag, Bielefeld, 2020, S.12.

werden, in ihnen zu handeln und sich selbst – eigentlich umgeben von Alltag - auch mal anders zu erleben.

Im Folgenden will ich anhand von drei Projekten konkrete Aspekte vorstellen, die ich an AR besonders interessant finde.

Wie bereits erwähnt, ist ein wichtiger Bestandteil meiner Arbeiten die *Aktivierung* des Publikums. Dadurch, dass es technisch möglich wird, Fragmente einer Geschichte an einem tatsächlichen Ort zu verteilen, ist das Publikum immer schon dazu aufgefordert physisch und im weiteren Verlauf auch gedanklich aktiv zu werden, um die *Fragmente* zu finden und dann die Leerstellen oder Lücken, die durch das Fragmenthafte entstehen, selber zu schliessen. Dieses Verteilen von fragmenthaften, narrativen Schnipsel über eine ganze Stadt war sowohl in **FUTURE IS NOW** (2017, Basel) als auch in **Hier und Dort** (2018, Solothurn) der Hauptmechanismus des theatralen, ortsspezifischen Spiels.

In Hier und Dort haben wir zusätzlich zu der Verteilung von narrativen Schnipsel in der ganzen Stadt mit der *Überlagerung* der physischen Welt durch eine komplett virtuelle Welt gearbeitet. Das Device (hier ein Smartphone mit eigens programmierter, locationbased Software) *fiktionalisierte* die physische Welt, in der das Publikum sich durch die Stadt bewegte, dadurch, dass es sich mit einem Avatar zusätzlich in einer fiktionalisierten, virtuellen Welt aufhalten und bewegen konnte. Das Projekt war technisch so aufgebaut, dass die Zuschauenden mit Hilfe eines Smartphones, wie durch ein Fenster, Einblick in eine alternative Welt erhalten haben. Diese virtuelle Welt war aber nicht, wie in einem Videospiel, komplett losgelöst von der physischen Welt, sondern die virtuelle Welt war von der Struktur her, vom Layout her, deckungsleich mit der Stadt, den Gassen und Plätzen, in der sich das Publikum tatsächlich aufhielt. Wenn die Spielenden also in der virtuellen Welt, am Ende einer Gasse etwas erblickten, das sie gerne näher betrachten wollten, mussten sie sich in der physischen Welt ans Ende der Strasse bewegen. Das Publikum befand sich also gleichzeitig in zwei unterschiedlichen Welten, in denen sie beiden handeln können – die Physische Alltägliche und die Virtuelle Fiktionalisierte.

Eine solche Überlagerung, ermöglicht durch AR, kann des weiteren dazu führen, dass *Erfahrungen*, die eine Zuschauerin eigentlich nur im virtuellen Raum macht, z.B. Anomalien scannen, oder die Avatargestalt in ein Alpaca, oder einen Staubsauger verwandeln, ganz stark an den physischen Ort geknüpft sind, so dass wenn sie ohne Device und Einblick in die virtuelle Welt, wieder an den Ort der Erfahrung zurück kommt, sich dennoch an die Erfahrung im virtuellen Raum erinnert, sich also die Erfahrung im Virtuellen mit der physischen Präsenz und dem physischen Ort *überlagert*.

Ein weiterer zentraler Aspekt an der Arbeit mit AR ist die Möglichkeit einen Raum mit alternativen, selbst gewählten Konzepten, Fragen und Erzählungen *zu überschreiben*, wie wir das im Vermittlungsprojekt **Body Buddies** (2018) an der Kunsthalle Basel in Zusammenarbeit mit der Künstlerin Franziska Baumgartner entwickelt haben. Für das Vermittlungsprojekt habe ich 3D-Scans von den sechs Teilnehmenden erstellt, die wir anschliessend gemeinsam im physischen Raum platziert haben. Die Teilnehmer*innen waren also mit ihrem digitalen Avatar im physischen Ausstellungsraum präsent, haben ihre Geschichte erzählt und sich, wie von ihnen selbst imaginiert, mal fliegend, mal schwimmend, mal tanzend durch den Raum bewegt. Das Tablet eröffnet in diesem Kontext die Möglichkeit sich Dinge, Räume, Konzepte *anzueignen* und sich gewissermassen mit den selbstgewählten Erzählungen und Kontextualisierungen in den Raum *hineinzuschreiben*. Später, nach Ausstellungseröffnung, konnten die Besucher*innen ein Tablet mit der von uns programmierten AR-Applikation ausleihen (ähnlich einem herkömmlichen Museums-Guide), um in jedem Raum den digitalen Avataren im physischen Raum zu folgen und ihren Geschichten und Erzählungen zuzuhören. Das Ergebnis war, dass für diejenigen Besuchenden mit einem Tablet, sich eine parallele Welt in dieser kuratierten Ausstellung aufgemacht hat, wo einmal

andere Menschen zu Wort kommen konnten, als nur die Künstler*innen oder die Kuratorin. Der Einsatz von AR hat hier ein wichtiges *enthierarchisierendes Moment* und, durch den Kommentar auf die kuratierte Ausstellung oder auch die Aneignung des Ausstellungsraumes und dessen inhaltliche Umdeutung oder gar Fiktionalisierung, entsteht ein interessantes Spannungsfeld, in dem sich die Besucher*innen mit Tablet wieder finden.²

Als letztes Beispiel würde ich gerne den Utopien-Renderer besprechen, den ich zusammen mit Judith Hanke für das Stück **105x68** am Theater Dortmund (2022) konzipiert und programmiert habe. Ein Aspekt, den wir im Vergleich zu vorherigen Stück verstärkt haben, ist die *narrative Aufladung* des Devices selbst. Durch die explizite Benennung des Tablets als Utopien-Renderer wurde das Tablet *Teil der Fiktion*. Zum einen hat das Tablet in AR als Utopien-Renderer Splitter von Utopien angezeigt, die die bespielten Orten (Hafen, Fredenbaumpark und Rolandplatz in Dortmund) überlagerten, zum anderen aber wurde das Tablet selbst zum gedanklich begehbaren Raum. Durch Angaben auf dem UI (wie Framerate, bereits verbrachte Zeit in der Utopie, exakte GPS-Koordinaten, und einem Audio-Logbuch) waren auch hier Zusatzinformationen über die Fiktion fragmentarisch vorhanden und konnten von den Zuschauer*innen selber zu einer Geschichte kombiniert werden. Das Tablet fungiert hier darüber hinaus als *Rollenangebot* für das Publikum, denn in den Audiologs konnte es erfahren, dass es vor ihm bereits andere Wissenschaftler*innen gab, die an diesen sichtbar werdenden Utopien geforscht haben und auf dem Tablet – dem Utopien-Renderer – ihre bisherigen Erkenntnisse festgehalten haben. Dies war natürlich eine Möglichkeit den Betrachtenden die Rolle einer Wissenschaftler*in oder zumindest die Einladung aus deren Perspektive zu schauen, zu übergeben.

Ein letzter Aspekt, der durch den Utopien-Renderer im Stück 105x68 veranschaulicht werden kann, ist das Device als *kreatives Instrument*. An einem der bespielten Orten funktionierte der Utopien-Renderer anders. Statt in fertige Utopien reinzuschauen, konnte das Publikum den im Physischen fast leeren Platz mit digitalen Elementen bestücken. Durch Tippen auf das Display erschienen, realistisch platziert, dreidimensionale Utopienobjekte in der Welt, die in Kombination mit der ortspezifischen Landschaft für Social Media geeignetes Fotomaterial generierte. Die Besuchenden konnten somit in Form von Instagram-Posts oder Stories, das von uns initiierte Narrativ der Utopie auf Social Media weiter schreiben.

Als Fazit würde ich gerne betonen, dass ich es als notwendig erachte sich mit einem technischen Device oder einer Technologie vertieft auseinanderzusetzen, wenn man es künstlerisch nutzen möchte. Es ist eine Entität, die ich erst kennen lernen muss, die ich als Teil des *Ensembles* verstehe, mit dem ich erstmal proben muss, und immer wieder überprüfen muss, ob sich wirklich der dramaturgische oder performative Effekt einstellt, den ich mir vorgestellt habe, oder ob es vielleicht Dinge gibt, die ich mir in der Vorbereitung noch nicht vorstellen konnte, die aber eigentlich viel interessanter sind. Weil Technologie nie die Lösung eines erzählerischen Problems ist, sondern vielmehr ein Einstieg in einen – dann doch auch – komplexeren Dialog über die Möglichkeiten der Technologie und die Möglichkeiten der Erzählung.

Sarah Buser arbeitet als Regisseurin, Dramaturgin und Programmiererin an partizipativen, fiktiven Erfahrungsräumen und dem Sichtbarmachen von philosophischen Konzepten mit neuen Medien. Dabei legt sie Wert darauf, Form und Inhalt, Technologie und Dramaturgie als Wechselwirkung zu verstehen und das Potenzial der gegenseitigen Begünstigung künstlerisch zu nutzen. Seit mehreren Jahren untersucht sie vor allem Augmented Reality und Locationbased Augmented Reality als erzählerisches Mittel. Sie studierte Philosophie, Germanistik und Dramaturgie in Basel und Zürich und ist seither in unterschiedlichen Kontexten u.a. Treibstoff Theatertage Basel, Kunsthalle Basel, Ars Electronica Linz, Berliner Ensemble, ZK/U Berlin, Theater Dortmund künstlerisch

²Detaillierter dazu in: Sarah Buser, Franziska Baumgartner: Body Buddies – digitale Körper im physischen Raum. In: Judith Ackermann, Benjamin Egger (Hsg.): Transdisziplinäre Begegnungen zwischen postdigitaler Kunst und Kultureller Bildung, Springer, 2021, S. 321-332.

tätig. Sie hat Lehraufträge an den Kunsthochschulen Burg Giebichenstein in Halle, HfS Ernst Busch Berlin und Zürcher Hochschule der Künste und war 2021 Fellow an der Akademie für Theater und Digitalität in Dortmund.