

**Géraldine Boesch und Beate Hochholdinger-Reiterer:
Publikum im Gegenwartstheater. Podiumsdiskussion mit
Doris Kolesch (Freie Universität Berlin), Nicolette Kretz
(AUAWIRLEBEN Theaterfestival Bern und Internationales
Theaterfestival Bümpliz-Bethlehem out+about), Mathias Prinz
(machina eX) und Dagmar Walser (Moderation).**

In: *Publikum im Gegenwartstheater*. Hg. v. Beate Hochholdinger-Reiterer, Géraldine Boesch, Marcel Behn. Berlin: Alexander 2018 (itw : im dialog 3), S. 224–232.

<https://doi.org/10.16905/itwid.2018.20>

Géraldine Boesch und Beate Hochholdinger-Reiterer
(Universität Bern)

Publikum im Gegenwartstheater

Podiumsdiskussion mit Doris Kolesch (Freie Universität Berlin), Nicolette Kretz (AUAWIRLEBEN Theaterfestival Bern und Internationales Theaterfestival Bümpliz-Bethlehem out+about), Mathias Prinz (machina eX) und Dagmar Walser (Moderation).

Dagmar Walser: Die Podiumsdiskussion ›Publikum im Gegenwartstheater‹ findet im Rahmen des gleichnamigen itw : im dialog-Symposiums, ausgerichtet vom Institut für Theaterwissenschaft der Universität Bern, statt. Zugleich ist das Podium auch Programmpunkt des AUAWIRLEBEN Theaterfestival Bern, kurz AUA, welches von Nicolette Kretz geleitet wird. Das AUA besitzt in der gegenwärtigen Theaterszene sowohl nationale als auch internationale Ausstrahlung und programmiert in den letzten Jahren vermehrt partizipative Theaterformen. Doris Kolesch, Professorin für Theaterwissenschaft an der Freien Universität Berlin, hat anlässlich der Symposiumseröffnung den Plenarvortrag ›Theaterpublikum – ein unbekanntes Wesen‹ gehalten und dabei für das bessere Verständnis des gegenwärtigen Publikums eine historische Herangehensweise vorgeschlagen. Mathias Prinz ist Gründungsmitglied der Gruppe machina eX, die seit sieben Jahren die Zuschauer_innen zu Spieler_innen macht. Die Produktionen werden häufig dem Genre Computerspiel-Theater zugeordnet. Die Produktion *Lessons of Leaking* war in der letztjährigen Ausgabe von AUA zu sehen. Auf dem Podium sind somit drei verschiedene Perspektiven versammelt: eine kuratorische, eine wissenschaftliche und eine künstlerische Sicht.

Nicolette Kretz, viele Theaterinstitutionen haben das Problem, dass das Publikum eine problematische Kategorie darstellt. Das AUA hingegen hat ein treues Stammpublikum und eine Auslastung, von denen

viele Theaterfestivals nur träumen können: und trotzdem – oder vielleicht auch deshalb – sind Sie und Ihr Team mit einem neuen Theaterfestival, dem Internationalen Theaterfestival Bümpliz-Bethlehem out+about, welches 2017 einmalig im Vorfeld von AUA stattgefunden hat, an den Stadtrand gezogen, um neues Publikum zu finden. Hat das funktioniert?

Nicolette Kretz: Die Grundprämisse war, dass wir mit out+about am Stadtrand versuchen, zeitgenössisches Theater wie bei AUA anzubieten und zu schauen, ob das beim Publikum ankommt. Schnell wurde klar, dass man in Bümpliz-Bethlehem keine Scharen von Theaterzuschauer_innen wie beispielweise in der Dampfzentrale erwarten kann. Wir mussten unsere Erwartungen entsprechend anpassen. Es gab jedoch sehr schöne und interessante Momente und Begegnungen: Personen, die auf mich und mein Team zugekommen sind und uns erzählt haben, dass sie, obwohl sie sonst eher ins Kino gehen, das Gesehene interessant fanden. Einige Zuschauer_innen kamen neu sogar ans AUA – das war gar nicht unsere primäre Intention, denn es ging eben nicht darum, mehr Zuschauer_innen für AUA zu interessieren, sondern einfach generell zeitgenössisches Theater in der Peripherie anzubieten.

Dagmar Walser: Wenn Sie dort auf ein anderes Publikum als bei AUA gestoßen sind, haben sich damit auch die eingeladenen Produktionen verändert? War es ein anderes Festival?

Nicolette Kretz: Es war ein anderes Festival, da wir mehr Begleitprogramm zur Einbettung der Theaterproduktionen, wie beispielsweise eine Vortragsreihe zum zeitgenössischen Theater, angeboten haben. Auch bei der Auswahl der Produktionen sind wir anders vorgegangen; so gibt es einige Produktionen, welche bei AUA liefen, die wir in Bümpliz-Bethlehem nicht gezeigt hätten. Zum Beispiel braucht das Publikum von Boris Nikitins *Hamlet* – eine Performance, die Theater selbst zum Gegenstand hat – eine gewisse Seherfahrung, um die gezeigten Anspielungen überhaupt zu verstehen. Doch die bisherige Theatererfahrung vieler Menschen beschränkt sich auf den Besuch

einer Klassikerinszenierung im Deutschunterricht. Eine Produktion wie Nikitins *Hamlet* würde sich daher nicht als Einstieg ins zeitgenössische Theater eignen.

Dagmar Walser: Sie haben in einem früheren Gespräch erwähnt, dass es im zeitgenössischen Theater einfacher sei, neues Publikum anzusprechen, weil die Ästhetiken sich nicht auf den klassischen Kanon beziehen, der heute vielen fremd ist. Hat sich diese Einschätzung bei out+about bestätigt?

Nicolette Kretz: In Bümpliz-Bethlehem haben wir auf keine der gezeigten Produktionen die Rückmeldung bekommen, dass sie nicht verstanden worden wäre – ein Vorwurf der dem zeitgenössischen Theater häufig gemacht wird. Ich glaube, die Besucher_innen haben gemerkt, dass es nur darum geht, was sie auf der Bühne sehen und welche Gedanken sie sich dazu machen; sie müssen kein Vorwissen aktivieren, um über das Geschehen hinaus etwas verstehen zu können. Zum Beispiel die Produktion *The Money* von Kaleider, welche wir sowohl bei out+about als auch bei AUA gezeigt haben: Bei dieser Produktion müssen die Zuschauer_innen einzig wissen, was Geld ist, und fähig sein, miteinander zu diskutieren. Alles, was sonst an Referenzen benötigt wird, befindet sich im Aufführungsraum.

Dagmar Walser: Mathias Prinz, Sie sind Gründungsmitglied von machina eX. Sie und Ihre Gruppe machen die Zuschauer_innen zu Spieler_innen. Stand am Anfang Ihrer Arbeit die eigene Frustration darüber, dass Sie die im Theater übliche Rollenzuteilung zwischen Bühne und Publikum nicht interessant fanden und ändern wollten?

Mathias Prinz: Nein, wir sind nicht von einem Mangel ausgegangen, sondern hatten Lust zu experimentieren. Für unsere Art, Theater zu machen, gibt es inzwischen diverse Begriffe, die alle eine Bewegung des zeitgenössischen Theaters benennen: beispielsweise Immersive Theatre, Game Theatre, interaktives Theater oder partizipatives Theater. Als wir als machina eX anfangen zusammen Theater zu machen, hatten wir diese Begriffe natürlich nicht im Kopf. Wir haben uns

gefragt, wie wir ein Computerspiel in einen theatralen Raum übertragen können: Wie lassen sich computerspielspezifische Regeln, die in der medialen Umgebung eines Computers entstanden sind, in einem echten Raum realisieren? Schnell zeigte sich, dass es Komplexitätsunterschiede gibt – Computer können bestimmte Sachen, die reale Räume weniger gut können und umgekehrt. So haben wir ein spannendes Feld zum Bestellen entdeckt, da sich Reibungen ergeben, die sich ästhetisch, erzählerisch und spielerisch nutzbar machen lassen.

Dagmar Walser: Doris Kolesch, Sie nähern sich dem Publikum als Theaterwissenschaftlerin und arbeiten sowohl zu historischen Themen als auch zu zeitgenössischem Theater. Ist es schwer, das Publikum zu erforschen?

Doris Kolesch: Viele Künstler_innen und Künstlergruppen machen die Erfahrung, dass das Publikum keineswegs so unberechenbar ist, wie häufig angenommen wird. Auch in der Theaterwissenschaft haben sich solche Annahmen festgesetzt. Obwohl jede_r Zuschauer_in individuelle Erfahrungen während der Theateraufführung macht, finden Sedimentierungsprozesse von Kollektivität statt. Ich bin nicht nur Forscherin, sondern auch Lehrerin für Studierende. Im ersten Jahr sollen die Studierenden lernen, zu sehen, zu hören und wahrzunehmen. Damit meine ich nicht, dass sie nicht sehen und hören können, wenn sie anfangen zu studieren – was man sich als Publikum im Theater wahrzunehmen traut, ist jedoch bereits fixiert. Diese Fixierung versuchen wir durch viele Theaterbesuche und das Sprechen und Schreiben über Aufführungen aufzubrechen. Man sollte immer wieder nachhaken und nichts für selbstverständlich nehmen. Wir als Theaterzuschauer_innen haben eine extrem begrenzte Vorstellung davon, was man im Theater macht und machen darf.

Dagmar Walser: Das heißt wir nehmen nur das wahr, was wir uns vorstellen können?

Doris Kolesch: Genau, in den letzten 200 Jahren war das Theater vornehmlich eine bildungsbürgerliche Veranstaltung. Zum einen ist da

die Kenntnis des Kanons. Zum anderen das Verhalten: Im Theater ›lummelt‹ man nicht in Jogginghose auf dem Sofa wie zu Hause, sondern man befindet sich in der Gesellschaft anderer Personen, die einen überwachen. Es wird erwartet, dass man dem Geschehen aufmerksam folgt. Im Falle von zeitlichen Exzesstheatern – beispielsweise die 24-stündige Performance *Mount Olympus* des Kollektivs Troubleyn – geht es hingegen nicht darum, 24 Stunden aufmerksam zu sein, sondern um ›Theaterschlaf‹. Da nickt man manchmal ein oder schweift für zehn Minuten ab – das kann zu einer ganz anderen Wahrnehmung führen. Ein Gefühl wie bei einem Runner's High kann sich einstellen. Wegen solcher Momente gehen manche Leute ins Theater.

Dagmar Walser: Da hat sich in den letzten Jahren viel getan. Und doch würde ich sagen, der Großteil des Publikums geht immer noch davon aus, dass seine Rolle im Theater ist, im Dunkeln stumm auf die Guckkastenbühne zu schauen und am Schluss zu applaudieren.

Doris Kolesch: Betrachtet man die westliche Theatergeschichte, so trifft man auf die Vorstellung, dass es ›das‹ Theater gibt. ›Das‹ Theater gibt es genau genommen nicht. Was sich viele unter Theater vorstellen, ist eine kleine Ausnahme in der Theatergeschichte. Vor Wagner und Goethe war ein intensiv partizipierendes Publikum eigentlich die Regel. Während des 19. und 20. Jahrhunderts hat man versucht, das Publikum zu erziehen – und wir sind die ersten Generationen, die wirklich diszipliniert sind.

Dagmar Walser: Ist das Publikumsverhalten auch kulturell bedingt?

Doris Kolesch: Ganz stark sogar. Beispielsweise gibt es in Japan stark festgelegte Zuschauerrollen – es gibt einen bestimmten Gestus des positiven Zwischenrufs, der von Zuschauer_innen zu bestimmten Zeitpunkten geäußert werden kann. Dieser wird dann seinerseits von den anderen Zuschauer_innen mit einem positiven Raunen quittiert. Es gibt sehr spezifische Theaterkulturen, die zwar schon immer im Austausch miteinander standen, in denen sich jedoch eigene Akzente und Eigenheiten entwickelt haben.

Dagmar Walser: Mathias Prinz, welche Erfahrungen haben Sie mit dem Publikum gemacht?

Mathias Prinz: Wir haben bisher zwar nie in Japan gespielt, aber immerhin in Großbritannien, Athen, Vilnius, Budapest, Krakau und zweimal in Washington DC und teilweise mit Thematiken – wie beispielsweise unsere aktuelle Produktion *Lessons of Leaking*, in der es um den Austritt Deutschlands aus der Europäischen Union geht – die mit dem Grenzübertritt zusätzlich eine andere Bedeutung oder Schwere erhalten. Es ist erstaunlich, wie gut die Produktionen überall funktionieren und wie ähnlich das Publikum agiert. Es existiert die Annahme, dass die Verschiedenheit von unterschiedlichen Publikumsgruppen eine Variante erzeugt – diese gibt es faktisch nicht. Das Publikumsverhalten ist für uns keine Blackbox.

Dagmar Walser: Wie hängt dies mit den Rollen beziehungsweise Regeln zusammen, die Sie den Zuschauer_innen aber auch den Performer_innen in den Stücken von *machina eX* zuschreiben?

Mathias Prinz: Eine unserer ästhetischen Grundregeln ist, dass wir gerne Spiele machen, in denen die Regeln so wenig wie möglich explizit ausgesprochen werden müssen. Wir sagen zum Beispiel nicht vor der Vorstellung, dass die Performer_innen nicht angefasst werden dürfen, obwohl unser Regelsystem keine produktive Antwort auf solche Berührungen hat. Wir haben folglich eine Performancehaltung einstudiert, um zu markieren, dass hier das Spielsystem endet: Eine Vierte Wand, die in diesem Stammformat zwischen Publikum und Performer_innen verläuft – jedoch nicht zwischen Publikum und Raum! Ich hätte vermutet, dass es in anderen Kulturen einer anderen Haltung bedarf, um diese Regeln implizit für das Publikum spürbar zu machen. Aber auch das ist eine Vermutung, die sich schlussendlich nicht bewahrheitet hat.

Dagmar Walser: Bei partizipativen Theaterformen, die die Grenzen zwischen Zuschauer_innen und Schauspieler_innen fast ganz auflösen, finde ich es immer wieder erstaunlich, dass sich die Zuschauer_innen

ein Ticket kaufen, um dann – banal formuliert – selbst die ganze Arbeit zu machen.

Doris Kolesch: Ich möchte das gar nicht moralisch bewerten, da die Erwartungen mit der Veränderung des Kunstverständnisses zu tun haben. Ich würde daher provokant zurückfragen wollen: Wofür zahlen wir eigentlich nicht in dieser Gesellschaft? Durchaus für Dinge, bei denen die Konsument_innen schlussendlich arbeiten. Ich glaube, man zahlt beispielweise bei *The Money* für die künstlerische Vorbereitung: Eine Gruppe von Leuten hat einen guten Einfall gehabt und sich Gedanken gemacht, hat die Performance angepasst und optimiert. Die Zuschauer_innen zahlen also – auch wenn sie selbst noch etwas dafür tun müssen – für eine Arbeit und eine Leistung, die im Vorfeld stattgefunden hat.

Mathias Prinz: Das Publikum von *machina eX* beobachtet und bewertet sich selbst stark und neigt dazu, sich selbst die Schuld für das Nichtgelingen gewisser Aufgaben oder Interaktionen zu geben. In der Regel liegt die Ursache des Nichtgelingens aber in der Gestaltung des Spiel- oder Interaktionssystems selbst. Die Gestaltung dieses Systems macht einen Großteil der Arbeit an interaktiven Theaterformaten aus, sie ist das, was von den Macherinnen und Machern für das Publikum geleistet wird. Ich denke auch, dass in der Analyse dieser Systeme eher Schlüssel zu Verständnis und Theoriebildung des interaktiven Theaters liegen, als in der Publikumsbeobachtung.

Soweit ich weiß, ist uns noch nie vorgeworfen worden, dass wir die kreative Arbeit an das Publikum auslagern würden. Wenn ich mir ein Brettspiel kaufe, würde ich nie auf die Idee kommen, der Erfinderin beziehungsweise dem Erfinder zu sagen, dass sie oder er es doch bitte für mich zu spielen hat. Genauso wie ich eben nicht in einen Sportklub eintrete und die Trainerin beziehungsweise den Trainer bitte, für mich die Gewichte zu heben.

Diskussionsteilnehmer_in: Ich möchte gerne auf die ökonomischen Zwänge und den Optimierungsdruck zu sprechen kommen, die viele Theater und Institutionen, die sich mit Theater befassen, erleben und

die vom Publikumsverhalten abhängig sind. Publikumsforschung könnte im Sinne von ›Audience Research‹ im amerikanischen Raum verstanden werden und letztendlich in einer reinen Zielgruppen-Analyse münden. Ist es nicht unsere Aufgabe als Theaterbegeisterte, genau in die andere Richtung zu gehen?

Nicolette Kretz: Als Theaterwissenschaftlerin stimme ich Ihnen zu. Als Veranstalterin sehe ich jedoch auch, dass viele Theaterinstitutionen abhängig von Zielgruppenforschung sind. Es geht beispielsweise darum, herauszufinden, welche Personen angesprochen werden müssen, um den Saal zu füllen, wie zum richtigen Zeitpunkt die angesprochenen Zuschauergruppen mobilisiert werden können.

Diskussionsteilnehmer_in: Doris Kolesch, Sie haben erwähnt, dass Theaterzuschauer_innen 200 Jahre Disziplinierung erlebt haben. Die Kunsthistorikerin Dorothea von Hantelmann stellte die These auf, dass nach einem lange andauernden Fokus auf Ratio und das Verstehen-Wollen eine neue Emotionalität, eine neue Relationalität, beruhend auf einer gemeinsamen Erfahrung, folgt. Was kommt nach der Disziplinierung?

Doris Kolesch: Das ›Disziplinierungsfreie‹ will ich nicht propagieren. Ich glaube hingegen, wir werden anders diszipliniert. Auch in den neuen Theaterformen werden ›richtige‹ und ›falsche‹ Verhaltensweisen etabliert. Beispielsweise habe ich als Zuschauer_in von Stücken wie etwa jenen von SIGNA kaum eine andere Möglichkeit als das Stück zu verlassen, wenn ich nicht mitmachen möchte oder nicht kann. Wenn ich mitmache, werde ich durch die Erfahrung geformt. Das sind auch Formen von Disziplinierung – und diese ist per se nichts Schlechtes. Oder um es mit Foucault zu sagen: Sie generiert Potenzial. Die Fähigkeit, eineinhalb Stunden still und aufmerksam zu sitzen, was offenbar viele Menschen vor 100 Jahren konnten, können manche Leute vielleicht nicht mehr und würden es gerne können. Wir haben aktuell – und zwar nicht nur im Theater – eine Neubewertung des Emotionalen. Es lässt sich schon jetzt prognostizieren, dass wir diese Tendenz in 20 Jahren als ›emotional turn‹ oder ›affective turn‹ bezeichnen werden.

Gesellschaften brauchen immer neue Themen, ein Diskurs ermüdet irgendwann oder hat gewisse Schwachstellen. Die historische Perspektive ist deshalb so wichtig, weil es nicht um richtig oder falsch geht, sondern darum, etwas in einen Gesamtkontext einordnen zu können. In einem Kontext, in dem Bildung und Nationenbildung dominant waren, ist es verständlich, dass das Theater eine Funktion hatte, die für uns heute nicht mehr attraktiv ist. Es ist auch nachvollziehbar, dass im Zuge einer nicht unproblematischen ›experience industry‹ affektive oder emotionale Intelligenz und entsprechende Kompetenzen für uns wichtig werden. Insofern würde ich sagen, dass sich in der Theaterpraxis etwas entwickelt, das Emotionale aber nicht ›richtiger‹ ist. Ich denke, es wird in 20 Jahren wieder Leute geben, die fordern, dass wir so spielen wie von Brecht vorgeschlagen.

Anmerkungen

- 1 Zur Inszenierung *The Money* vgl. Boesch, Géraldine (2018): »Geld und Gravititas. Untersuchung von Einflussfaktoren auf die Compliance des Publikums anhand Kaleiders *The Money*« und Nitsche, Vera (2018): »*The Money*. Eine Performance für den emanzipierten Zuschauer?«, in diesem Band.

© by Alexander Verlag Berlin 2018

Alexander Wewerka, Postfach 18 18 24, 14008 Berlin
info@alexander-verlag.com | www.alexander-verlag.com

Alle Rechte vorbehalten. Jede Form der Vervielfältigung, auch der aus-
zugsweisen, nur mit Genehmigung des Verlags.

Die vorliegende elektronische Version wurde auf Bern Open Publish-
ing (<http://bop.unibe.ch/itwid>) publiziert. Es gilt die Lizenz Creative
Commons Namensnennung – Weitergabe unter gleichen Bedingun-
gen, Version 4.0 (CC BY-SA 4.0). Der Lizenztext ist einsehbar unter:
<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de>

ISBN (Druckversion): 978-3-89581-478-5

ISBN (elektronische Version): 978-3-89581-506-5

itw : im dialog 3