

Spielbare Erlebniswelten.

Involvierungsstrategien in immersiven Performance-Installationen

Bachelorarbeit

im Fach Theaterwissenschaft

am Institut für Theaterwissenschaft

der Freien Universität Berlin

eingereicht von

Marius Robert Zoschke

Abgabetermin: 23.10.2019

Wintersemester 2019/20

Prüferin (Betreuerin): Prof. Dr. Annette Jael Lehmann

Prüferin: Prof. Dr. Doris Kolesch

INHALTSVERZEICHNIS

1. EINLEITUNG	2
2. DAS PHÄNOMEN IMMERSION	4
2.1. EINTAUCHEN	4
2.2. ENTDECKEN UND ERLEBEN EINER IMMERSIVEN PERFORMANCE-INSTALLATION	7
2.3. AFFEKTIVES ERLEBEN – WAS IST EINE IMMERSIVE ERFAHRUNG?	11
2.4. INTENSITÄT IN EINS-ZU-EINS-SITUATIONEN	14
2.5. IMMERSION – EIN REZEPTIONSÄSTHETISCHES PHÄNOMEN	15
3. SPIELBARE ERLEBNISWELTEN	17
3.1. GAMETHEATRE	17
3.2. ERZÄHLVORGÄNGE – ZUR RICHTIGEN ZEIT AM RICHTIGEN ORT	19
3.3. FUNKTIONEN DER SCHAUSPIELERINNEN	22
4. STRATEGIEN DER INVOLVIERUNG	24
5. FAZIT	27
6. LITERATURVERZEICHNIS	29
7. SELBSTSTÄNDIGKEITSERKLÄRUNG	31

1. Einleitung

Immersion tritt zunehmend als ein flächendeckender Sammelbegriff auf, der weitreichend und sehr metaphorisch definiert wird. Der Begriff findet dabei in ganz unterschiedlichen Bereichen Anwendung. Obwohl Immersion oftmals mit den medientechnischen Errungenschaften des 20. und 21. Jahrhunderts in Verbindung gebracht wird, ist es weder ein digitales noch neuzeitliches Phänomen. Ganz im Gegenteil, Immersion taucht bereits in kultur-, medien- und naturwissenschaftlichen Kontexten weit vor dem Ende des 20. Jahrhunderts auf. Allerdings findet in den letzten zwei Jahrzehnten eine verstärkte Ausbreitung in alle Lebensbereiche statt, welche Immersion zu einem Phänomen macht, das auch abseits der Kunst immer stärkeren Einfluss auf die gesellschaftliche Sozialisation nimmt.

Immersion leitet sich von dem lateinischen Wort *immersio* ab und bedeutet Eintauchen bzw. Einbetten.¹ Nach dem physikalischen Gebrauch, in dem Immersion als Eintauchen eines Objekts in eine Flüssigkeit definiert ist, wird der Begriff in kunsttheoretischen Analysen oftmals als Eintauchen in eine tief involvierende Tätigkeit² oder einen die Rezipierenden umhüllenden Raum definiert, der sowohl physisch existent als auch digital sein kann. Immersion ist ein transdisziplinärer Begriff, der sich durch die Hybridisierung verschiedener Medien und Kunstformen auszeichnet. Deshalb möchte ich zunächst auf die Konzeption von Immersion in der Medientechnologie hinweisen, da der Begriff traditionell über diesen Bereich theoretisiert wurde.

Da Eintauchen eine sehr metaphorische Beschreibung für eine rezeptionsästhetische Analyse ist, möchte ich in dieser Untersuchung konkret danach fragen, was es bedeutet in eine immersive Erfahrung einzutauchen. Dafür möchte ich gezielt das situative Erleben von Immersion in den Vordergrund rücken und untersuchen, welche charakteristischen Merkmale immersive Erfahrungen besitzen. An zwei beispielhaften immersiven Performance-Installationen beschreibe ich, wie durch eine Reihe von Involvierungsstrategien eine immersive Erfahrung erzeugt wird.

¹ Vgl. Dudenredaktion (Hrsg.) (2003) 600

² Vgl. Machon (2013) 21

Da es sich bei Immersion um eine individuelle Rezeptionserfahrung handelt, die sich von den Eindrücken aller weiteren TeilnehmerInnen unterscheidet, möchte ich darauf hinweisen, dass diese Analyse auf meiner subjektiven Wahrnehmung als Zuschauer beruht. Ich werde als Ausgangssituation einige Beobachtungen schildern, um darauf aufbauend theoretische Standpunkte zu vergleichen.

Nachdem die Erfahrungsqualität von immersiven Performance-Installationen definiert wurde, werde ich auf die narrativen und involvierenden Methoden der Spielwelt eingehen. Dafür nutze ich einen ludologischen Ansatz, da der produktionsästhetische Aufbau dieser partizipativen Aufführungspraktik vergleichbar mit der theoretischen Konzeption eines Spielprinzips ist.³ Schlussendlich wird die rezeptionsästhetische Analyse einer immersiven Erfahrung auf beide Beispielinszenierungen vergleichend angewendet, um Immersion als performative Praxis gegenwärtiger Kunstdiskurse einzuordnen.

³ Ludologie ist ein Teilgebiet der Spielwissenschaften, welches sich unter anderem mit Entwicklung, Methodik und Mechanik von (zumeist digitalen) Spielen beschäftigt.

2. Das Phänomen Immersion

2.1. Eintauchen

Immersion taucht vor allem in Computer- und Medientechnologien seit den 1980er Jahren auf.⁴ In diesem Kontext lässt sich Immersion als eine multimediale Illusion beschreiben, welche die BetrachterInnen in einen Bildraum eintauchen lässt, der sie unmittelbar in eine künstliche Umgebung versetzt. Die Präsenz der BetrachterInnen im geschlossenen Bildraum suggeriert die Anwesenheit in einer umfassend sinnlich wahrnehmbaren Welt.⁵ Schon zu Beginn des 20. Jahrhunderts traten in der interdisziplinären Medienkunst erste Installationen im Kontext von Freizeitparks und der Erlebnisindustrie auf, die mit dieser Realitätsverschiebung experimentierten. Von historischen Illusionsräumen wie den 360-Grad Panoramen, über Jahrmarktattraktionen wie der Eisenbahnfahrtssimulation *Hale's Tours*, bis hin zu virtuellen und erweiterten Realitäten, lässt sich beobachten, wie durch die Entwicklung technischer und interdisziplinärer Innovationen immer mehr Sinne in den Wahrnehmungsprozess mit einbezogen werden, um ein Erlebnis zu erzeugen, das die BetrachterInnen von ihrer Alltagsrealität isoliert. Die Idee eines Illusionsraumes, in dem die Rahmen von Medium und Realität miteinander verschmelzen, ist bereits einige Jahrhunderte zuvor Inhalt der Malerei. Im späten 19. Jahrhundert wurden Panoramen, welche die BetrachterInnen in historische Ereignisse versetzen, zu massentauglichen Events.⁶ Auch die zahlreichen medientechnologischen Weiterentwicklungen des Panoramas etablierten sich als Attraktionen, indem sie die BetrachterInnen durch 360-Grad Projektionen in touristische Landschaften versetzten. Unter dieser Berücksichtigung stellt sich die medientechnische Entwicklung immersiver Illusionskonzepte, als Erstreben einer maximalen Wahrnehmungseinwirkung auf der Grundlage der verfügbaren technischen Innovationen dar, welche den BetrachterInnen suggeriert in einer künstlichen Welt präsent zu sein. Damit verbunden wird Immersion oftmals als eine Erfahrung einer gesteigerten Rezeptionsqualität wahrgenommen, da sie die festgelegte Betrachtungsposition auflöst und eine Vielzahl von Sinnen adressiert.

⁴ Machon (2013) 58

⁵ Vgl. Grau (1999) 14f

⁶ Ebd. 92ff

Die Übertragung dieser medientheoretischen Beschreibung von Immersion auf den Bereich des Theaters ist jedoch nicht zulässig, da während in virtuellen Bildmedien „mit einer Suggestion von Anwesenheit des Betrachters am Bildort“⁷ gearbeitet wird, die BetrachterInnen einer immersiven Performance-Installation mit ihrem physischen Körper in der künstlichen Welt verortet sind, anstatt sich diese Anwesenheit zu imaginieren. Die BetrachterInnen sind körperlich präsent und erleben den Raum, sich selbst und andere Körper unmittelbar mit. Ähnlich verhält es sich zu anderen Bereichen, in denen das Adjektiv *immersiv* Anwendung findet. Sowohl ein Computerspiel, bei dem die BetrachterInnen durch einen Avatar in der Spielwelt repräsentiert werden, als auch das gebannte Lesen eines Buches oder das Schauen eines Films, können als immersiv beschrieben werden. Allgemein bedeutet es, dass die BetrachterInnen durch ein Medium so sehr in den Bann gezogen werden, dass ihre „bewusst erlebte und leiblich erfahrene Wirklichkeit temporär nahezu vollständig in den Hintergrund tritt.“⁸ In Anbetracht der vielseitigen Anwendungsweise sei angemerkt, dass Immersion immer kontextabhängig definiert werden muss.

Die ersten performativen Experimente, die sich im Nachhinein als immersiv betiteln ließen, entstanden im Zuge der Partizipationsbewegung der 1960er Jahre. Formate wie Happenings, Environments oder Eins-zu-Eins-Performances etablierten eine neue künstlerische Praxis, welche die Funktionsweise des Publikums veränderte. Durch die Auflösung der Trennung von Zuschauer- und Bühnenraum entstanden Erfahrungs- statt Präsentationsräume, welche das Publikum interaktiv involvierten und die sinnliche Wahrnehmung erweiterten. Ideen zu einem solchen Theaterraum hatten der Regisseur Erwin Piscator und Bauhausgründer Walter Gropius bereits 1927. Ihr *Totaltheater* sah ein technisch innovatives Raumkonzept vor, welches das Publikum durch experimentelle Bühnensituationen ins Geschehen der Aufführung ziehen sollte. Dieses Konzept blieb jedoch ein Entwurf, da die aufwendige Apparatur dieser Bühne aus finanziellen Gründen nicht realisiert werden konnte. Anfang der 2000er tauchte *immersive theatre* dann hauptsächlich in Großbritannien auf, ehe es sich rasch im europäischen und nordamerikanischen Raum weiterverbreitete.⁹

⁷ Ebd. 3

⁸ Mühlhoff, Schütz (2017) 3

⁹ Frühe VertreterInnen dieser Form sind vor allem britische Künstlergruppen wie Punchdrunk, Shunt oder Artangel. Vgl. Alston (2013) 129

Josephine Machon und Gareth White gehören zu den ersten Autoren, die diesen Terminus untersuchten, indem sie *immersive theatre* als eine Art Genrebezeichnung, für die speziell in Großbritannien ansässige partizipative Installationskunst der letzten zwanzig Jahre, gebrauchten. Entgegen dieser Terminologie verwende ich immersive Performance-Installation als Oberbegriff für die Inszenierungen, die ich untersuchen möchte. Denn aufgrund der Kontextualität von Immersion lässt sich Theater womöglich ebenfalls auf verschiedene Weisen als immersiv bezeichnen.

Die konventionelle Architektur eines Theaters bietet aufgrund der historisch geprägten Aufteilung kaum Raum für derartige Experimente. Aus diesem Grund sind die zentralen Impulse dieser Entwicklung vermehrt in der Performance- und Installationskunst verortet. Dort tauchen die ZuschauerInnen in fiktionalisierte Installationsräume ein, die sie in die Diegese miteinbeziehen und von der Außenwelt trennen. Dabei verfolgen sie die Aufführung nicht von einem festgeschriebenen Platz, sondern sind dazu eingeladen, eine detailliert ausgestattete Spielwelt eigenständig zu erkunden. Berühren, riechen, sehen, hören, schmecken, auswählen, vergleichen und entscheiden. Alle Sinne werden durch die Installation angesprochen. Von Theresa Schütz und Rainer Mühlhoff werden Aufführungen als immersiv beschrieben, die das Publikum „physisch, multisensorisch, und zumeist interaktiv in den Aufführungsraum einbeziehen.“¹⁰ Das Zusammenspiel von Aktion, Reaktion und der unmittelbaren Verortung des Publikums innerhalb des Geschehens, lassen vermuten, dass es sich hierbei aufgrund des sinnlich und körperlich betonten Erlebens um eine veränderte rezeptionsästhetische Erfahrungsqualität gegenüber der Guckkastenbühne handelt. Die Rezeptionsweise, die durch den Zustand einer immersiven Erfahrung hergestellt wird, möchte ich in den Vordergrund des nächsten Abschnitts stellen, um damit zu beantworten, was Eintauchen in Bezug auf eine beispielhafte Performance-Installationen bedeutet.

¹⁰ Mühlhoff, Schütz (2017) 5

2.2. Entdecken und Erleben einer immersiven Performance-Installation

Oft ist die erste Verwunderung, die beim Kartenkauf für eine immersive Performance-Installation einsetzt, der Aufführungsort. Die ZuschauerInnen verschlägt es in Nebenspielflächen, Fabrikgelände, Lagerhäuser, Bürogebäude, Krankenhäuser, Bahnhöfe, Leerstände und andere sowohl verborgene als auch öffentliche Orte innerhalb der Stadt. Diese werden zu meist von ihrer ursprünglichen Bedeutung getrennt und fiktional besetzt. Dabei entstehen dystopische, verunsichernde und düstere Welten, die nicht selten in einem anderen Jahrzehnt oder einer anderen Gesellschaftsrealität spielen. Die Räume, in denen sich das Publikum wiederfindet, zeichnen sich charakteristisch durch ihre Abgrenzung zum alltäglichen Leben aus.¹¹ Ein Beispiel für eine Spielwelt, welche die ZuschauerInnen von ihrer alltäglichen Wirklichkeit separiert, ist die performative Installation *Dekameron*. Sie erstreckt sich über ein zweistöckiges Areal im kleinen Haus des Berliner Ensembles, das von den Bühnenbildnern Thomas Bo Nielson (ehemals *SIGNA*) und Julian Wolf Eicke in Zusammenarbeit mit dem Inklusions-theater RambaZamba Berlin im Sommer 2018 kreiert und bespielt wurde. Die Installation beruht auf der Grundlage der Novellensammlung *Das Dekameron*, des italienischen Schriftstellers Giovanni Boccaccio. Die düstere Spielwelt stellt einen Zufluchtsort vor der Pest da, die 1348 in Florenz ausbrach. Die Geflüchteten verschanzen sich vor der Krankheit in einem Landhaus außerhalb der Stadt. Um sich nicht zu langweilen, beginnen sie Geschichten zu erzählen und jeden Tag eine Königin/einen König zu bestimmen, welche/r das Thema des Tages vorgibt.

Zu Beginn der Aufführung befinde ich mich in einer Guckkasten-Bühnensituation, in der Zuschauer- und Bühnenraum getrennt sind. Wir sitzen gemeinsam vor den versammelten SchauspielerInnen und sehen eine Anfangszeremonie, die uns in die Regeln und Gebote der Spielwelt einführt. Wir werden als Ehrengäste adressiert, damit unsere Anwesenheit als TheaterzuschauerInnen nicht die Diegese¹² bricht. Gleichzeitig erinnert diese Adressierung an den gesellschaftlichen Verhaltenskodex, der von den BesucherInnen erwartet wird.

¹¹ Vgl. Machon (2013) 27f

¹² Diegese bezieht sich auf alles, was zur Fiktion innerhalb der erzählten Welt beiträgt. Da die diegetische Spielwelt kein Berliner Theater, sondern ein italienisches Landhaus darstellt, muss das Publikum eine entsprechende Funktion erhalten, die Teil dieses fiktionalen Universums ist.

Gegen Ende der einleitenden Zeremonie erhalten wir verschiedenfarbige Ansteckblumen, die uns in kleine Gruppen teilen. Durch die Befestigung der Blume am Ober- teil geben sich die Ehrengäste als solche zu erkennen. Jede Gruppe folgt einer anderen Figur hinauf in die obere Etage der Spielwelt. In der Mitte der Wohnsiedlung ist die Bäuerin Griselda aufgebahrt. Sie ist eine von zehn lebensgroßen Puppen und außerdem die Außerwählte, die an diesem Abend die Hoheit über die Installation besitzt. Da die Puppen besondere Wertschätzung erwarten, werden alle ZuschauerInnen gebeten sich demütig vor diesen zu verneigen und ihnen nicht den Rücken zuzukehren. Der erste Schauplatz ist ein spärlich eingerichtetes pinkfarbenes Kinderzimmer mit einem Doppelstockbett. Neben mir und drei weiteren ZuschauerInnen befinden sich in dieser engen kleinen Wohnung, eine schlecht gelaunte junge Frau in einem schmutzigen Kleid, ihr Bruder in Rüschenkragen und Unterhose und eine der zehn lebensgroßen Puppen, der ich ebenfalls meinen höchsten Respekt entgegenen soll. Die SchauspielerIn kommandiert uns nach den Anweisungen der leblosen Puppe, die nur sie hören kann, durch den Raum. Wenn die Puppe gerade nicht angesehen werden will, müssen die ZuschauerInnen die Augen schließen, um nicht bestraft zu werden. Betritt ein neuer Gast die Wohnung und verbeugt sich nicht zuerst vor der Puppe, kann es unangenehme Folgen für sie oder ihn bedeuten. Ein männlicher Gast mittleren Alters, der mit geschlossenen Augen neben mir auf der Bettkante sitzt, begeht den Fehler hinzusehen, bevor es ihm erlaubt wurde. Daraufhin wird er von der jungen Frau so lange herrisch rumkommandiert und beleidigt, bis er wütend die Aufführung verlässt. Er hatte der Puppe zu wenig Respekt entgegnet und sie verärgert. Nach einer Weile bietet sich auch mir die Gelegenheit aus der hierarchischen Ordnung des Kinderzimmers zu entfliehen und selbstständig die Installation zu erkunden. Auf zwei Etagen befinden sich mehrere Wohnungen, ein Altar, eine Karaokebar, ein Operationssaal und die Unterwelt. Ich irre umher, entdecke Orte, verweile dort, frage mich manchmal ob ich gerade irgendwo etwas Wichtiges verpasse und lande dann doch wieder in einem spontanen Ereignis. An jeder Ecke lasse ich mich in Gespräche und Situationen verwickeln, ohne zu wissen, wonach ich eigentlich suche. Ich werde in Geheimnisse eingeweiht, mache mich zum Komplizen, in dem ich für eine SchauspielerIn heimlich einer Anderen die Handtasche entwende, tausche meinen Gürtel gegen Lippenstift ein, um die Bäuerin Griselda für ihre Hochzeit zu schminken, schreibe mit der Landhausbewohnerin Tulpe einen Liebesbrief an ihren Verehrer, besorge eine Waschwanne für eine SchauspielerIn, die sich mit Ausscheidungen eingeschmiert hat und versuche zwei weitere

Schauspielerinnen auf Distanz zu halten, während sie, in einer mir unangenehmen Situation, anfangen mich zu entkleiden. Gleichzeitig wollen sie alle etwas über mich erfahren. Nicht nur wer ich bin und was ich mache, sondern auch was mich belastet, mir nicht gefällt, bis hin zu persönlichen und intimen Fragen. Nach vier Stunden endet die Installation mit der Hochzeit von Griselda und ihrem Verehrer. Ich stütze den leblosen Bräutigam und führe ihn langsam zum Altar. Als Trauzeuge ist es meine Pflicht, eine Rede über die Liebe der beiden zu halten. Kurz darauf stürmt ein entblößter Schauspieler namens Nachtkerze die Zeremonie und möchte nun selbst die Braut zur Gemahlin nehmen. Während das Brautpaar unter den Augen der BewohnerInnen den Hochzeitstanz vollzieht, werden die Ehrengäste langsam gebeten, die Feiargesellschaft zu verlassen und in die Wirklichkeit zurückzukehren.

Dem Bericht dieser Aufführung möchte ich überleitend, ein Zitat von Theresa Schütz und Rainer Mühlhoff gegenüber halten, welches die Ausgangssituation meines Besuchs treffend zusammenfasst.

„Das Publikum begibt sich als Gast in eine ortsspezifische (Kunst-)Installation, welche zugleich die Illusion erzeugt, eine spezifische reale Institution zu sein. (z.B. Krankenhaus, Verein, Hotel etc.) Zum Figuren Als-ob der Performer_innen kommt ein Als-ob des Raums hinzu, sodass die gemeinsam geteilte Bühne zu einem Raum künstlerisch induzierter Alltagssimulation wird. Die Teilnehmenden werden aus der Logik der Illusion heraus (z.B. als Patient_innen, Mitglieder, Gäste) adressiert und über mehrere Stunden hinweg durch Handlungsaufträge, Gesprächssituationen und/oder überraschende Ereigniskonstellationen in diese Welt eingebunden.“¹³

Aus der Logik eines Rollenspiels heraus, werden die ZuschauerInnen zu TeilnehmerInnen einer diegetischen Welt, die durch ihr Einwirken mitgestaltet wird. An jeder Ecke laden verschiedenste Situationen zum Entdecken der Spielwelt ein. Die Adressierung als Ehrengäste stellt bestimmte gesellschaftliche Konventionen her, die die ZuschauerInnen mit den Regeln ihrer Anwesenheit vertraut machen. Neben dieser initialisierenden Wirkung auf das Verhalten ist die Rollenzuschreibung notwendig, um das Publikum als diegetisch-legitime TeilnehmerInnen in die Spielwelt einzubinden. Die Anerkennung der zitierten Als-Ob-Zustände ist eine zentrale Anforderung an die ZuschauerInnen, durch die sie maßgeblich an der Produktion der Illusion beteiligt sind. Mit Eintritt in die Spielwelt akzeptieren die ZuschauerInnen diese Vereinbarung, damit die Illusion einer anderen Welt überhaupt erst möglich wird. Darüber hinaus wurden über die Anfangszeremonie die partizipativen Möglichkeiten der ZuschauerInnen

¹³ Mühlhoff, Schütz (2017) 2

gerahmt. Ein verbal oder schriftlich kommunizierter „contract for participation“ ist charakteristisch für immersive Performance-Installationen, um die Sicherheit aller Beteiligten zu garantieren.¹⁴ Diese Vereinbarung definiert die Regeln, die zum Absolvieren der Aufführung erforderlich sind. Ein Regelwerk schützt sowohl die SchauspielerInnen als auch die ZuschauerInnen vor verschiedenen Grenzüberschreitungen und sorgt dafür, dass die Illusion der Spielwelt aufrechterhalten wird. Gleichzeitig sind die Regeln nicht nur Begrenzung, sondern auch involvierende Impulse, da sie die Möglichkeiten der ZuschauerInnen rahmen und ihnen die Unsicherheit vor der Interaktion nehmen. Zu dieser Vereinbarung gehört auch die Akzeptanz von Raum, SchauspielerInnen und der eigenen Rolle als Teil der künstlichen Welt. Diese Akzeptanz ist die Grundbedingung für die Erzeugung der Illusion in diesen rollenspielbasierten Installationen. Darüber hinaus wird eine Eigeninitiative benötigt, die seitens der ZuschauerInnen gegeben sein muss.¹⁵ Diese beruht nicht einzig auf der Bereitschaft zur Interaktion, sondern auf der Motivation etwas über die Räume, die Figuren und die Geschichten erfahren zu wollen. Denn ohne das Interesse an der Interaktion mit der Spielwelt bleiben viele Dinge im Verborgenen.

Die Regeln, die durch die Anfangszeremonie als Bedingung für den Besuch in *Dekameron* ausgerufen wurden, haben eine hierarchisierende Wirkung auf die Rollenverteilung. Sie legen den ZuschauerInnen nahe, wie sie sich in Anwesenheit der Puppen zu verhalten haben. Indem der Zuschauer die Puppe gegen ihren Willen anschaute, legitimierte die bestehende Gemeinschaftsordnung der Spielwelt seine Demütigung. Sein wutentbrannter Abgang schien die SchauspielerInnen nicht zu überraschen. Ganz im Gegenteil, die Produktion unangenehmer und intimer Situationen war ein zentrales Anliegen der SchauspielerInnen in *Dekameron*. Insgesamt ist die Einbindung in diese Installation stark von Momenten der Scham, Ehrfurcht, Unsicherheit oder Ekel dominiert, da sie bei den Individuen potenziell eine besonders starke emotionale Wirkung hervorrufen können. Aber auch positive Gefühle werden in den Vordergrund gerückt. Dazu gehen die SchauspielerInnen auch auf die persönlichen Biografien der ZuschauerInnen ein. Themen wie Trennung, Beziehung, Verlust, sexuelle Vorlieben, persönliche Fehler oder Niederlagen stehen zur Debatte und werden methodisch genutzt, um die ZuschauerInnen zu emotionalisieren. So entsteht über die Aufführung ein Wechselbad aus distanzierenden und vertrauenserweckenden Momenten.

¹⁴ Machon (2013) 99

¹⁵ Vgl. Alston (2016b) 65

2.3. Affektives Erleben – Was ist eine immersive Erfahrung?

„This live(d) *praesent* experience, the participant’s physical body responding within an imaginative environment, is a pivotal element of an immersive experience and a defining feature of immersive theatre.“¹⁶

Josephine Machon betont, dass die unmittelbare Präsenz der ZuschauerInnen innerhalb einer Spielwelt, in der sie sich frei bewegen und die Möglichkeit haben, eigene Entscheidungen zu treffen, die Aufführung zu einem einzigartigen individuellen Erlebnis macht.¹⁷ In den Unterhaltungen, die ich nach der Aufführung mit einigen ZuschauerInnen führte, spiegelt sich diese These wider. Denn oft wurden ganz individuelle intensive körperliche und emotionale Gefühlsregungen als Begründung für die Faszination an dieser Aufführungspraktik beschrieben. Diese Berichte legen die Vermutung nahe, dass die unmittelbare körperliche Anwesenheit inmitten des Illusionsraums in Verbindung mit der Intensität des ästhetischen Erlebens steht. Die aufwendig inszenierte abgeschlossene Welt trägt gewiss erheblich zur Erzeugung von Immersion bei. Doch was ich als immersive Erfahrung beschreiben möchte, ist das individuelle Eintauchen in explizit situative Vorgänge, in denen die ZuschauerInnen körperlich und emotional auf das Geschehen reagieren. Es sind involvierende Momentaufnahmen, die eine intensive Investition in die Situation erfordern. Damit kehre ich zur Bedeutung der Eintauchmetapher zurück. Was ist dieses *Eintauchen* in einen immersiven Erfahrungsraum?

Das Gefühl in *eine andere Welt versunken* zu sein, stellt sich weder von der ersten Sekunde an ein noch ist es ein durchgängiger Zustand. Zumindest brauche ich in der Aufführung einige Zeit, bis ich aufhöre darüber nachzudenken, wo die Hinterbühne anfängt und was die einzelnen Szenen erzählen sollen. Erst nach einer Weile kann ich mich auf die Figuren als wahrhaftige GesprächspartnerInnen einlassen, indem ich von nun an nicht mehr frage, was möchten die SchauspielerInnen gerade von mir, sondern was möchten die Figuren von mir. Damit ich mich in die Regeln und Konventionen der Spielwelt einfühlen kann, braucht es eine Eingewöhnungsphase. Versunken fühle ich mich während der Aufführung vor allem in Situationen, die mich körperlich oder emotional vereinnahmen. In diesen Momenten geht das Publikum eine wechselhafte Verbindung mit dem ästhetischen Objekt ein. Wechselhaft aus dem Grund, dass diese

¹⁶ Machon (2013) 67f

¹⁷ Ebd. 68

Verbindung mit dem ästhetischen Objekt kein Zustand von langer Dauer ist. Die vierstündige Aufführung verläuft wie ein ständiger Betrachtungswechsel. In einigen Momenten bin ich sehr investiert, in anderen falle ich in Gedanken an meine Alltagsrealität zurück. Auf intuitive Entscheidungen folgt das Bewusstsein über den produktionsästhetischen Rahmen der Aufführung. Einerseits werde ich durch Momente in den Bann der Illusion gezogen, andererseits betrachte ich mich in Distanz zum Dargestellten. Dieses Wechselverhältnis möchte ich betonen und darauf hinweisen, dass die immersive Erfahrung einer Performance-Installation ein „situativer Effekt eines Sich-Einlassens, auf die gestaltete, sozial-relationale Wirkungsumgebung“¹⁸ ist.

„Vor allem die Spannung zwischen dem Eintauchen in und dem Auftauchen aus einer Situation oder einer (virtuellen, künstlichen) Welt prägt die Immersionserfahrung.“¹⁹

Die Betonung dieses Wechselverhältnisses ist elementar, denn wenn Immersion stattdessen als distanzlose Sogwirkung in eine ästhetische Illusion beschrieben wird, kommt es häufig zum Vorwurf der Manipulationsgefahr oder sogar zur Aberkennung der Reflexionsfähigkeit.²⁰ So eine Beschreibung verfehlt es jedoch Immersion als situative Dynamik zu beschreiben. Denn entgegen dieser Vorwürfe betont Doris Kolesch, dass sich die Erfahrung gerade aus der „Unterbrechung der ästhetischen Illusion“ zusammensetzt.²¹ Das Wechselspiel von Vereinnahmung und Distanzierung ist das Charakteristikum dieser Erfahrung. Um diese Vorgänge genauer zu beschreiben, nutze ich die Analyse von Theresa Schütz und Rainer Mühlhoff. Darin schlagen sie ein affekttheoretisches Verständnis vor, nachdem immersive Erfahrungen in Performance-Installationen durch eine *Intensitätssteigerung*, in Form einer auf bestimmte Affektionen *verengten* Situation, erzeugt werden.²² Im Verlauf der Aufführung werden die Begebenheiten innerhalb der Spielwelt von den KünstlerInnen auf emotional und affektiv verstärkende Situation zugespitzt, um eine intensive Vereinnahmung in den Moment zu erzeugen. Die Betonung liegt hier auf der Vereinnahmung durch den Moment und nicht durch das reine Vorhandensein einer Spielwelt.

¹⁸ Mühlhoff, Schütz (2017) 4

¹⁹ Kolesch (2017) 63

²⁰ Vgl. ebd. 63

²¹ Ebd. 63

²² Vgl. Mühlhoff, Schütz (2017) 20f

Affekte sind sowohl emotionale als auch körperliche Regungen, die von der Umgebung und den sich in ihr befindenden Gegenständen und Lebewesen hervorgerufen werden. Theater ist an sich ein affektives Erlebnis, dass „heftige emotionale Erregungen verbunden mit starken körperlichen Affektionen auslösen kann.“²³ In immersiven Performance-Installationen werden durch das Produktionsteam bewusst starkaffizierende Momente konzipiert, denen sich die ZuschauerInnen nicht oder nur schwer entziehen können.²⁴ Wenn die ZuschauerInnen sich durch eine solche Situation besonders investiert zeigen, rufen diese Momente beim Publikum Reaktionen und Emotionen hervor. Allerdings hebt Adam Alston hervor, dass Affekte nicht ausschließlich von außen erzeugt werden, sondern gleichzeitig auf autobiografischen Erfahrungen beruhen. Affektionen stellen sich dementsprechend unter Einfluss der eigenen Lebenserfahrungen her.²⁵ Somit werden sie nicht nur von ästhetischen Objekten ausgelöst, sondern gleichsam produzieren die ZuschauerInnen die Affekte und ihre Funktionsweise im Moment der Aufführung mit.²⁶ Deshalb können die Produzierenden die Auswirkungen der Szenen auf die ZuschauerInnen nur grob kalkulieren. Damit sind die ZuschauerInnen grundsätzlich Co-Produzenten der ästhetischen Erfahrung. Immersion ist dementsprechend eine partizipative Kunst, ganz gleich in welchem Maß die ZuschauerInnen handelnd in die Aufführung eingreifen. In dem sie das Narrativ, des mit den SchauspielerInnen geteilten Raumes, anerkennen, erzeugen sie die diegetische Welt mit. Darüber hinaus wirken sie individuell auf die Aufführung ein, da ihre (Re-)Aktionen von ihrer ganz persönlichen Affizierungsfähigkeit abhängt. Dieses unmittelbar präsente Erleben der persönlichen Affizierbarkeit im künstlichen Objekt ist das, was Immersion so faszinierend macht.

²³ Fischer-Lichte, Kolesch, Warstat (Hrsg.) (2014) 127

²⁴ Zu diesen Momenten gehören u. a. Darstellungen von Gewalt, Leid, sexueller Übergriffigkeit, aber auch Aufforderungen zu riskanten, aufregenden oder unangenehmen Aktionen und der Bezug zu Themen, welche die ZuschauerInnen persönlich betreffen.

²⁵ Alston (2016a) 44

²⁶ Ebd. 43

2.4. Intensität in Eins-zu-Eins-Situationen

Besonders intensiv mental und körperlich affizierbar scheinen die ZuschauerInnen in Eins-zu-Eins-Situationen zu sein.²⁷ Solche Situationen werden durch die SchauspielerInnen ausgelöst, in dem sie einzelne ZuschauerInnen aus der Gruppe bitten, ihnen in eine ruhige Ecke zu folgen. Das Publikum als letzte außer-theatrale Instanz verschwindet und übrig bleiben zwei Menschen, die unmittelbar aufeinander einwirken. Ich lerne Tulpe kennen und wir unterhalten uns eine Weile in ihrem Zimmer. Mitten im Gespräch verlässt sie ihre Rolle und stellt sich mir als Donna vor. Sie erklärt mir, dass sie von der andauernden Improvisation überfordert sei, kaum Schauspielerefahrung habe und sich von einem der Schauspieler belästigt fühle. Nach einigen Minuten zögert sie und entschuldigt sich, bevor sie laut bis fünf zählt. Mit dem Einzählen springt sie schließlich wieder in ihre Rolle zurück. Für einen Moment denke ich, ich hätte ein persönliches wahrhaftiges Gespräch mit der Schauspielerin geführt. Doch nach einer Weile bemerke ich, dass der Sprung aus der Rolle eine bewusste Setzung ist, die mehrfach während der Aufführung auftaucht. Die Personen hinter den Rollen sind ebenfalls fiktive Persönlichkeiten. Die SchauspielerInnen spielen sowohl die BewohnerInnen des Landhauses als auch die Rollen von SchauspielerInnen. Der Bruch mit der Rolle erweckt den Eindruck, hinter die Fassade zu blicken und für einen kurzen Moment die wahrhaftige Person kennenzulernen. Das erzeugt Intimität, Offenheit und Vertrauen, was in dieser Inszenierung potenziell von großer Bedeutung ist.

Der inszenatorische Fokus in *Dekameron* basiert stark auf geplanten und spontanen Eins-zu-Eins-Situationen. An einer Reihe von Interviews, die Josephine Machon mit verschiedenen KünstlerInnen über ihre Produktionsweisen führt, geht die Erzeugung dieser Situationen als ein Kernelement von immersiven Performance-Installationen hervor.²⁸ Denn in der Anwesenheit anderer ZuschauerInnen mobilisieren sich die individuellen TeilnehmerInnen immer wieder zu einer Zuschauergemeinschaft. Dadurch fallen sie stark in die Dominanz des Modus Zuschauens zurück. Genau das soll jedoch vermieden werden. Die Abwesenheit weiterer ZuschauerInnen verstärkt die immersive Wirkung, da man in Eins-zu-Eins-Situationen direkter reagiert, als wenn man sich vor einer Zuschauergruppe verhält.

²⁷ Vgl. White (2012) 230f

²⁸ Vgl. Machon (2013) 162f u. 261ff

Die Gruppendynamik der ZuschauerInnen hat einen Einfluss auf die Erzeugung von Immersion, weshalb diese Installationen meist nur für eine überschaubare Anzahl zugänglich ist. Tendenziell entspricht die Anzahl der anwesenden SchauspielerInnen einer ähnlichen Menge des Publikums, da sich nur so die Intimität einer Eins-zu-Eins-Situation gewährleisten lässt.

2.5. Immersion – ein rezeptionsästhetisches Phänomen

Immersion wurde von mir zunächst als ein situativ-involvierendes Erlebnis beschrieben, das stark von Individualität und Emotionalität geprägt ist. Aus diesem Grund führt die Verbundenheit von situativ-bedingten Eindrücken mit autobiografischen Erlebnissen, die durch die ZuschauerInnen mitproduziert werden, zu der Überlegung, dass immersive Erfahrungen womöglich ein erhöhtes Potenzial der Selbstreflexion besitzen. Die durch die Aufführung ausgelösten körperlichen und emotionalen Regungen, liefern den ZuschauerInnen im Nachhinein Rückschlüsse auf ihr individuelles Verhalten in verschiedenen, für sie verengten Situationen. Indem sie den Aufführungsprozess mitproduzieren, erfahren sie nicht nur etwas über die Aufführung, sondern auch über sich selbst. Die Rezeption in einer immersiven Installation ist nicht vom ästhetischen Objekt getrennt, sondern verschmilzt in einer wechselhaften Beziehung aus Distanzierung und Vereinnahmung mit ihm. Die Leistung, die von den ZuschauerInnen zu erbringen ist, beschränkt sich nicht nur auf Interaktion, sondern auf die Reflexion der individuellen Rolle im ästhetischen Objekt selbst.²⁹

„Die Rezeption ist hier ‚vollständiger‘, weil sie alle Sinne erfasst und weil sie in situ immer auch Produktion ist, insofern der Gast mit all seinen Re-Aktionen und Emotionen das Aufführungsgeschehen und auch das Als-ob der Fiktion wesentlich mitkonstituiert.“³⁰

In diesem Kapitel wurde eine immersive Erfahrung als ein situativ-involvierender Zustand, der sich ständig verändert, Perspektivwechsel erzeugt und von Momenten des Ein- und Auftauchens dominiert wird, perspektiviert. Die ZuschauerInnen sind einer rollenspielbasierten Erlebniswelt ausgesetzt, die an jeder Ecke versucht, sie durch Affizierungsdynamiken zu vereinnahmen. Da die Erfahrung immer von den ZuschauerInnen mitproduziert wird, besitzen diese Performance-Installationen das Potenzial, „dass das Individuum in einem gestalteten Kunstrahmen zum Subjekt,

²⁹ Vgl. Schankweiler (2019) 74

³⁰ Vgl. Mühlhoff, Schütz (2017) 4

Objekt und Zeuge eines relationalen Vereinnahmungsgeschehens wird, welches zahlreiche Bezüge zu seiner politischen, ökonomischen, sozialen und biografischen Wirklichkeit aufweist.³¹

Die Qualität einer immersiven Erfahrung liegt in der wechselhaften Dynamik der situativen Verschmelzung mit dem ästhetischen Objekt begründet. Auf der Ebene der Rezeption stellt diese Verbindung eine Erfahrung des *sich selbst* da. In der Produktion von affizierenden Erlebnissen sieht Adam Alston sogar das Hauptziel von immersivem Theater,³² welches er generell als Objektivierung von affektiven Erfahrungen als Kunst beschreibt.³³ Seiner Kritik zur Folge sind immersive Performance-Installationen vordergründig dazu da, eine große Menge an Affekten zu produzieren, um ein möglichst intensives Erlebnis zu erzeugen.³⁴ Die Produktion von einzigartigen Erfahrungen bzw. Erlebnissen durch immersive Performance-Installationen ist auch bei Machon immer wieder vertreten. Allerdings hat dieses Kapitel veranschaulicht, dass diese erlebnisorientierte Praxis über den Unterhaltungswert hinaus geht und das Potenzial zur Selbstreflexion in sich trägt. Nachdem ich auf die Unterscheidung zum Immersionsbegriff in der Medientechnologie hingewiesen und eine immersive Erfahrung in einer Performance-Installation beschrieben habe, geht es im Folgenden darum, anhand einer weiteren Inszenierung die Involvierungsverfahren zu veranschaulichen, um darzustellen, wie sich diese situativen Affizierungsvollzüge herstellen lassen.

³¹ Ebd. 23f

³² Alston (2013) 131

³³ Alston (2016a) 68

³⁴ Vgl. ebd. 49

3. Spielbare Erlebniswelten

Immersive Performance-Installationen transportieren die ZuschauerInnen in *eine andere Welt*.³⁵ Sie sind umfangreich sinnlich wahrnehmbar und besitzen einen starken Erlebnischarakter. Indem sich die ZuschauerInnen besonders affizierenden Situationen aussetzen, sammeln sie Erfahrungen über sich selbst. Im letzten Kapitel wurde veranschaulicht, dass sich die Eintauchmetapher nicht nur auf die Erzeugung einer immersiven Erfahrung durch die Umschließung in einem diegetischen Raum bezieht, sondern auf die situative Involvierung durch Affektionsdynamiken. Ich habe bereits veranschaulicht, welche partizipativen Anforderungen immersives Theater an die ZuschauerInnen stellt. Die Platzierung der BetrachterInnen innerhalb der ästhetischen Illusion allein löst nicht zwangsläufig eine immersive Erfahrung aus. Immersion sollte deshalb als Einladung statt als Garantie verstanden werden.

Anhand des Spiel-Begriffs nach Johan Huizinga, formuliere ich in diesem Kapitel, welche Voraussetzungen die Spielwelten erfordern, um ein Narrativ zu erzeugen und aufrechtzuerhalten. Es geht mir im Folgenden darum, wie die ZuschauerInnen in die Erlebniswelt integriert werden. Die besonders situative Involvierung, die hier als körperlich-affizierendes Rezeptionspotenzial von immersiven Performance-Installationen eingeführt wurde, dient als Anlass zur Untersuchung, in welcher Weise involvierende Situationen innerhalb der Installationen hergestellt werden. Dafür möchte ich auf die involvierende Zugkraft von Spiel- und Erzählvorgängen aufmerksam machen, da ich in ihrer Verbindung eine Verstärkung der Rezeption sehe.

3.1. Gametheatre

„(Ein Spiel ist) eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und dem Bewusstsein des Andersseins als das gewöhnliche Leben.“³⁶

In all unsere Lebensbereiche dringen immer mehr Spiele ein. Spiele fordern uns heraus, sie stellen uns vor Probleme und wecken unsere Neugier. Sie ziehen uns in den Bann, erfüllen uns mit Emotionen und lassen uns die Alltagswelt für eine Weile

³⁵ Machon (2013) 93

³⁶ Huizinga (1938) 34

vergessen. Auch im Theater werden Methoden des Gamedesign in die künstlerische Praxis eingebunden, um das Publikum am Aufführungsgeschehen zu beteiligen. Nach den Eigenschaften, die Johan Huizinga als Charakteristikum für Spiele zusammenfasst, fallen alle Aufführungen ganz allgemein unter den Begriff des Spiels.³⁷ Allerdings wurde dieser Begriff seit den 1960ern durch KünstlerInnen wie Allan Kaprow, Augusto Boal, Richard Schechner und weiteren Neoavantgardisten als Teil einer neuen performativen Praxis konzeptualisiert. In vielen partizipatorischen Performances dieser Zeit wurde das teilhabende Miteinander durch gemeinschaftsgenerierende Spielprinzipien hervorgerufen. Eine kollektiverzählende Spielstruktur ersetzte den einseitigen Wissenstransfer von der Bühne in den Zuschauerraum. Spiel wurde als Praxis eines kollektiven Vollzugs theatraler Vorgänge von Spielformen des dramatischen Theaters unterschieden.³⁸ Die Auseinandersetzung mit Spiel ging über die dramatische Handlung (engl. *play*) hinaus und wurde zu einer partizipativen Aufführungspraxis (im Sinne engl. *game*).³⁹ Nina Tecklenburg, die sich in ihrer Analyse mit diesen und weiteren narrativen Praktiken im postdramatischen Theater beschäftigte, beschreibt eine Entwicklung seit der Jahrtausendwende, in der Spielstrukturen für den Erzählvorgang in interaktiven Aufführungsformaten fruchtbar gemacht werden, indem (Sprach-)Spiele, die eine soziale Beziehung unter den TeilnehmerInnen konstituieren,⁴⁰ als Technik zur Involvierung eingesetzt werden. Ziel ihrer Analyse ist, das Erzählen als ein Vorgang eingebettet in partizipative Spielstrukturen zu beschreiben. Viele KünstlerInnen der Nullerjahre, die mit interaktiven Unterhaltungsmedien sozialisiert wurden, adaptieren Computerspiel-, Gameshow- und Gesellschaftsspielmethoden, die Theater eine interaktiv involvierende Funktionalität verleiht. Eine der Gruppen, die auf diese Weise arbeitet, ist das Theaterkollektiv Prinzip Gonzo. Ich habe *Fleck und Frevel - Ein immersives Verbrechen nach Fjodor Michailowitsch Dostojewskij* für meine Untersuchung ausgewählt, da sich die Verknüpfung eines Erzählvorgangs mit einer Spielstruktur dort beispielhaft veranschaulichen lässt. Schon Titel und Ankündigungstext der Veranstaltung leiten die Motivation des Abends ein. Die Aufgabe der ZuschauerInnen besteht darin das Rätsel eines Verbrechens aufzuklären.

³⁷ Ebd. 22

³⁸ Vgl. Tecklenburg (2014) 118

³⁹ Ebd. 120

⁴⁰ Ebd. 145

Mit verbundenen Augen werde ich in das Innere der Spielwelt geführt. Dort soll ich mich auf ein Bett setzen. Ich höre den Auslöser eines Fotoapparats. Danach ist die Person, die mich hierherführte, verschwunden. Alles ist ruhig, ich bin allein. Noch einen Moment verharre ich so, dann nehme ich die Augenbinde ab. Ich finde mich in einem spärlich eingerichteten Schlafzimmer wieder.

In der Bauchtasche, die ich zu Beginn der Aufführung erhalten habe, befindet sich ein Personalausweis, ein wenig Geld und eine Einladung zur Anhörung bezüglich eines Mordfalls. Die Person auf dem Personalausweis heißt Rodion Romanowitsch Raskolnikow. Die Rolle des ehemaligen Jura-Studenten Rodion ist von nun an mir zugeschrieben. Ich beginne die Installation nach Hinweisen abzusuchen und wandere in den nächsten Raum. Dort treffe ich auf den Gutsbesitzer Arkadij, der mir aufgeregt von einem Mord berichtet und mich direkt als Rodion adressiert. Er bittet um Hilfe bei der Aufklärung und empfiehlt äußerst sorgsam mit den Geheimnissen und Vermutungen der BewohnerInnen umzugehen. Damit ist die Ausgangssituation klar. Motiviert für meine Aufgabe, irre ich detektivisch durch die Räume und entdecke verschiedenste Schauplätze der kleinen Gemeinde, die einen Ausschnitt St. Petersburgs um 1860 darstellt. Dabei liefert das Verbrechen einen Anhaltspunkt, der mir den Einstieg ins Gespräch mit den SchauspielerInnen erleichtert. Während sich alle gegenseitig beschuldigen, versuche ich mich auf alle Zeugenberichte einzulassen, um die Puzzlestücke der Erzählungen zusammensetzen und so dem bereits vergangenen Ereignis auf den Grund zu kommen.

3.2. Erzählvorgänge – Zur richtigen Zeit am richtigen Ort

Die ZuschauerInnen erhalten sowohl eine Aufgabe als auch eine Rolle innerhalb der diegetischen Welt. Sie bahnen sich ihren eigenen Weg durch die Spielwelt und verfolgen dabei alle dasselbe Ziel. Während sie sich ungeordnet auf Spurensuche durch die Räume bewegen, erhalten sie ganz unterschiedliche Einblicke. Das Spielprinzip verstärkt die involvierende Wirkung, indem es ein spielerisch-motiviertes Interesse an der künstlichen Welt erzeugt. Zum einen gibt es die Hauptgeschichte des Romans, die durch die verschiedenen SchauspielerInnen immer wieder ins Gespräch eingefügt wird, damit niemand die zentralen Informationen der Geschichte verpasst. Daneben gibt es weitere Erzählungen, die über die persönlichen Hintergründe,

Schicksale und Beziehungen der BewohnerInnen aufklären. Mit dem Fokus auf eine Kriminalgeschichte ist in *Fleck und Frevel* grundlegend eine detektivische Spurensuche angelegt. Das Rätsel erleichtert hier den Spielfluss, indem es die individuellen Situationen miteinander vernetzt. Das Publikum lauscht unzähligen Berichten und erfährt dadurch mehr über die Motive der BewohnerInnen. Die unterschiedlichen Geschichten halten sie interessiert, indem sie Verwirrung stiften. Das Publikum ist unentwegt darum bemüht, die Bruchstücke zu einem plausiblen Tatmotiv zusammenzusetzen. Die mündliche Kontaktaufnahme stellt die primäre Technik zur Involvierung in den Erzählvorgang dar, da sie die ZuschauerInnen in das Narrativ miteinbindet.⁴¹ Durch die Unterhaltung wird ein partizipatives Netzwerk aus Geschichten gesponnen, das die immersive Rollenspielsimulation mitkonstituiert.

Einige SchauspielerInnen holen einzelne ZuschauerInnen nah an sich ran, um ihnen Geheimnisse und sonderbare Beobachtungen zu zuflüstern. Sie streuen Gerüchte und achten darauf, dass nicht jede/r sie mitbekommt. Sie schenken einigen ZuschauerInnen ihr Vertrauen, während sie sich von anderen distanzieren. Der Tausch von geheimnisvollen Informationen wird zum Geschäft. Nicht selten, fordern die SchauspielerInnen eine Aktion, einen Tausch oder eine Bezahlung für ihre Geschichten ein. Ich spiele Würfelspiele, treibe Handel und versuche das Vertrauen der BewohnerInnen zu gewinnen. All das, um weitere Informationen über die Gemeinde und den Mord zu bekommen. Die Situationen, in denen ich mich wiederfinden, gleiche ich immer wieder mit den Zeugenberichten und dem Mordnarrativ ab. So entsteht eine zusammenhängende Geschichte des Tathergangs, der bereits vor der Aufführung passiert ist. Die zentrale Methode, um die ZuschauerInnen in den Erzählvorgang dieser Performance zu involvieren, ist das Streuen von Gerüchten. Es erzeugt Spannung und regt zum Mitdenken an. Darüber hinaus macht es aus dem Erzählvorgang eine gemeinschaftliche Aktion und schafft somit eine soziale Dimension.⁴²

Die ZuschauerInnen werden in ein Netz aus „involvierenden affektiven Zugkräfte des Erzählens“⁴³ integriert. Die Aufgabe des Spiels erfordert einen verbalen Informationsaustausch und die eigene Interpretation der gesammelten Berichte. Indem die ZuschauerInnen inkohärente Erzählungen vergleichend betrachten, wird das Imagi-

⁴¹ Ebd. 147f

⁴² Vgl. ebd. 161

⁴³ Ebd. 122

nationsvermögen angeregt, da sie die Zusammensetzung und die fehlenden Lücken der Erzählung selbst gedanklich mitproduzieren.

Im Aufeinandertreffen mit anderen ZuschauerInnen bemerke ich, dass sie dieselbe Figur verkörpern, da sie Rodion genannt werden. Zwischen den verschiedenen Individuen wird seitens der SchauspielerInnen nicht unterschieden, was die Möglichkeit bietet in einem Gespräch möglichst viele ZuschauerInnen anzusprechen und körperlich anzuspielen. Dadurch kann der rote Faden eines Gesprächs oder einer Situation mit jeder weiteren Person im Raum aufrechterhalten werden, selbst wenn die ursprüngliche Gesprächspartnerin/der ursprüngliche Gesprächspartner den Raum verlässt. Das erlaubt den SchauspielerInnen verschiedene ZuschauerInnen parallel in ein Gespräch zu verwickeln. Das gleichzeitige Anspielen und die blitzschnelle Kontaktaufnahme zu einer anderen Person schafft direkte Aufmerksamkeit zum Dialog und erleichtert das Auserzählen von bedeutsamen Szenen und Informationsketten. Dazu ermöglicht es den SchauspielerInnen im Aufeinandertreffen mit weiteren ZuschauerInnen Hinweise mitzuteilen, die bereits in vorherigen Szenen enthüllt wurden. Dies tun die SchauspielerInnen, indem sie Situationen und Gespräche ansprechen, die sie mit der Figur Rodion bereits an diesem Abend besprochen haben. Die Methodik alle ZuschauerInnen als die gleiche Person zu betrachten, verleiht dem Erzählvorgang eine chronologische Abfolge. Alle nötigen Informationen können immer wieder in Gesprächen platziert werden, selbst wenn sie bereits von anderen ZuschauerInnen entdeckt wurden. Dadurch konnte eine kontinuierliche Erzählung in den individuellen Eins-zu-Eins-Situationen aufgebaut werden, so dass jede/r ZuschauerIn auf der eigenen Reise durch die Spielwelt keine Puzzleteile für das Rätsel verpasst. Diese Strategie ist bemerkenswert, denn hierdurch konnten Prinzip Gonzo einem Problem entgegenwirken, dass sich zwangsläufig bei rollenspielbasierten immersiven Performance-Installationen stellt. Die Inszenierungen sind stark von Individualität und Zufall bestimmt und lassen eine konstante Dramaturgie kaum zu. Entweder sind die individuellen SpielerInnen gerade zur richtigen Zeit am richtigen Ort oder nicht. Das unterscheidet sie von immersiven Installationen, die als eine Art Parcours angeordnet sind, den die PerformerInnen Szene für Szene gelenkt als Zuschauergruppe durchqueren.⁴⁴

⁴⁴Einige Produktionen der Medientheatergruppen machina eX und Rimini Protokoll können ebenfalls als immersiv beschrieben werden. Jedoch unterscheiden sich diese Inszenierungen zu der Aufführungspraxis, die ich in dieser Untersuchung thematisiere, in dem Punkt, dass das freie Entdecken, stärker durch Einwirkung des Produktionsteams angeleitet wird.

Aufgrund der Tatsache, dass alle ZuschauerInnen dieselbe Person verkörpern und über die Geheimniskrämerei in die Performance involviert werden, entsteht beim Publikum ein starker Impuls zur Zusammenarbeit. Schon nach kurzer Zeit tauschen sich die ZuschauerInnen gegenseitig über die verschiedenen Zeugenaussagen und möglichen TäterInnen aus. Nina Tecklenburg hebt in ihrer Analyse einer immersiven Installation der Gruppe *SIGNA* hervor, dass Gerüchte ihre eigene performative Wirkungsmacht besitzen und einen schwarmartigen Synchronisationsprozess hervorrufen.⁴⁵ Der Austausch von Informationen lässt die ZuschauerInnen die Geschichte mitproduzieren, doch hilft er nicht dabei, den wahren Mörder zu identifizieren.

„Auf der Suche nach der Wahrheit in einem Labyrinth von Widersprüchen und Fremdheiten erscheinen andere Besucher als einzig verlässliche Gesprächspartner, attestiert man diesen doch automatisch aufgrund ihrer Position als extradiegetische Theaterbesucher einen höheren Grad an Objektivität. Diese Rechnung aber geht nicht auf, da die Besucher immer nur das weiter erzählen können, was ihnen selbst zugetragen wurde. Und so produziert die Suche nach einer zuverlässigen Quelle nur noch mehr Unzuverlässigkeit.“⁴⁶

Da niemand die Wahrheit kennt, entstehen immer wieder neue Diskussionen welches Tatmotiv am plausibelsten zu sein scheint. Über die Unterhaltung und die Interpretation produzieren die ZuschauerInnen Gerüchte und entscheiden dabei selbst, welchen Aussagen sie Glauben schenken und welche sie weiter erzählen. Dadurch erzeugen sie das Narrativ dieser Spielwelt mit. Prinzip Gonzo ziehen das Publikum in den Bann ihrer immersiven Performance-Installation, indem sie die ZuschauerInnen in einen spielerisch-motivierten Erzählvorgang integrieren, der eine „gemeinschafts- und wissensgenerierende Funktion“⁴⁷ besitzt.

3.3. Funktionen der SchauspielerInnen

Damit die Narration gelingt und über die gesamte Aufführung aufrechterhalten wird, müssen die SchauspielerInnen einige weitere Funktionen übernehmen, die mit den Aufgaben eines Spielleiters vergleichbar sind. Da die ZuschauerInnen die ästhetische Erfahrung mitproduzieren, braucht es einige Vereinbarungen, die ich bereits unter 2.2. angeführt habe. Die Durchsetzung dieser Anforderungen obliegt den SchauspielerInnen als lenkendes Korrektiv innerhalb der Aufführung.

⁴⁵ Ebd. 158ff

⁴⁶ Ebd. 156

⁴⁷ Ebd. 145

In der Beschreibung des Forumtheaters macht Augusto Boal darauf aufmerksam, dass der kontinuierliche Verlauf einer interaktiven Aufführung durch die Kontrolle und Lenkung der SchauspielerInnen erzeugt werden kann. Das Forumtheater ist eine interaktive Theaterform, bei der die ZuschauerInnen vorgetragene Szenen unterbrechen bzw. wiederholen können, um auf der Spielfläche die Rolle der SchauspielerInnen zu übernehmen.⁴⁸ Die Szenen thematisieren Konfliktsituationen, die durch die ZuschauerInnen gelöst werden sollen. Um zu beschreiben, wie der Spielraum von Publikum und SchauspielerInnen gemeinschaftlich genutzt werden kann, zieht Boal die Parallele zum Aufbau eines Spiels, bei dem die erfolgreiche Ausführung durch ein bindendes Regelwerk gewährleistet wird.⁴⁹

„Ein Schauspieler übernimmt die Funktion des Spielleiters. Er erläutert die Spielregeln, achtet auf die logische Entwicklung der Szene und darauf, daß es nicht zum Leerlauf oder Stillstand kommt, macht auf Fehler aufmerksam.“⁵⁰

Die ZuschauerInnen agieren in einem vordefinierten Handlungsraum, der durch die SchauspielerInnen kommuniziert wird. Sie vermitteln die Regeln, geben Denkanstöße und versuchen die Hinweise subtil zu wiederholen, um die ZuschauerInnen auf die richtige Spur zu bringen. Dadurch sorgen sie dafür, dass das Spiel fortlaufen kann und nicht durch Einflüsse der ZuschauerInnen gestört wird. Dabei müssen sie selbst beobachten, reagieren und Entscheidungen treffen, da sie sich die Spielfläche und den Erzählvorgang mit dem Publikum teilen. Genau wie Boal es an dieser Stelle für sein Forumtheater beschreibt, nutzen auch die SchauspielerInnen in immersiven Performance-Installationen Involvierungs- und Lenkungsstrategien, die den Verlauf einer Aufführung gewährleisten. Im Allgemeinen liefern die ludologischen Bezüge einen geeigneten Vergleich, um die benötigten Erfordernisse zur Durchführung einer immersiven Performance-Installation zu identifizieren. Deshalb möchte ich betonen, dass eine spieltheoretische Analyse ein breitgefächertes Vergleichsinstrument für eine Vielzahl von interaktiven Aufführungspraktiken sein kann.

⁴⁸ Vgl. Boal (1979) 84

⁴⁹ Vgl. ebd. 82

⁵⁰ Ebd. 85

4. Strategien der Involvierung

An dieser Stelle möchte ich abschließend noch einige Parallelen zu Aufbau und Involvierung der beiden immersiven Performance-Installationen vergleichend betrachten. Zunächst einmal bestehen beide Installationen aus einer detailliert gestalteten Spielwelt, die in mehreren Räumen den Lebensraum der Figuren widerspiegelt und in ihrer Ästhetik klar von der Alltagsrealität der ZuschauerInnen getrennt ist. Im Aufbau ähneln sie einem Rollenspiel, das die ZuschauerInnen über eine Rollenzuschreibung in die Simulation einer fiktiven Realität integriert.

Dabei unterliegt die Aufführung zwingend bindenden Regeln, die ihr Fortlaufen gewährleisten. Damit das gelingt, werden sowohl Vorstellungskraft als auch das Interesse an Interaktion von den ZuschauerInnen verlangt, welche ich als Eigeninitiative bezeichnet habe. Um den szenischen Verlauf zu lenken, üben die SchauspielerInnen zusätzliche Funktionen aus, die mit der Rolle von SpielleiterInnen vergleichbar sind. Da Immersion im Bereich des Theaters als eine situativ involvierende Intensitätssteigerung beschrieben wurde, legt sich mit dem Betreten der Installation nicht sofort ein Schalter im Kopf um, der das Publikum mit der Spielwelt verschmelzen lässt. Stattdessen benötigt die Installation involvierende Zugkräfte, welche die ZuschauerInnen in den Bann einer fiktiven Realität versetzen.

Da die ZuschauerInnen sich frei bewegen und ihre eigene Erfahrung steuern, werden diese Formate stark vom Zufall dominiert. Für Adam Alston trägt jede/r ZuschauerIn damit die Verantwortung für die ganz eigene Dramaturgie der Aufführung.⁵¹ Eine lineare Erzählung verbunden mit der Bewegungsfreiheit in einem mehrräumigen Areal ist schwer herzustellen und oftmals gar nicht vom Produktionsteam intendiert. Stattdessen erfordert diese Individualität der Abläufe eine partizipative Erzählstruktur.

Die Beispielinszenierungen verfolgen hier ganz unterschiedliche Ansätze. *Fleck und Frevel* beruht auf einer zu Beginn kommunizierten Aufgabe, die den spezifischen Situationen in der Aufführung eine Grundmotivation beimisst. Es gibt einen festen szenischen Ablauf, den die ZuschauerInnen Stück für Stück miterleben können. Das Spielprinzip wird durch das Aufdecken des Mörders abgeschlossen. Der Mord selbst kann nicht miterlebt werden, da er vor dem Zeitpunkt der Aufführung liegt. Dementsprechend müssen die ZuschauerInnen fragend die Geschehnisse rekonstruieren.

⁵¹ Alston (2013) 133

Die Spannung wird durch den Wissenstransfer über den Tathergang erzeugt, der im Laufe der Aufführung ausgetauscht wird. Mit Spielbeginn versucht das Publikum, die gestellte Aufgabe zu meistern und überlegt sich Strategien, die ihren Erfolg möglichst wahrscheinlich machen. Das Rätsel motiviert zu zielgerichtetem Handeln. In diesem Beispiel ist die Interaktion ein narratives Mittel und zwingend für die Erzählung erforderlich.

Dekameron hingegen baut nicht explizit auf eine kontinuierliche, verknüpfte Geschichte, die sich über die Aufführung hinweg erzählt. Stattdessen lädt die Installation dazu ein, an verschiedenen Orten zu verweilen und an verschiedensten Geschichten teilzunehmen, anstatt eine große Hauptgeschichte zu verfolgen.

In *Dekameron* wurden die ZuschauerInnen über das Erleben von starkaffizierenden Grenzerfahrungen wie Unsicherheit, Scham, Ekel, sowie den Bezug zu persönlichen Geschichten der ZuschauerInnen involviert. Innerhalb der Aufführung lag der Fokus auf der Erzeugung von improvisierten intensitätssteigernden Situationen, die sich vor allem durch Eins-zu-Eins-Situationen herstellen ließen. *Fleck und Frevel* setzte hingegen auf die Involvierung über ein Narrativ, welches die ZuschauerInnen detektivisch verfolgen und im sozialen Austausch des Erzählvorgangs mitproduzieren. Wie in einem Wettkampfspiel sind Ziel und Aufgabenstellung bereits zu Beginn bekannt. In beiden Aufführungen wird der Inhalt des Geschehens sowie die Spielwelt von den ZuschauerInnen mitproduziert, jedoch werden in *Fleck und Frevel* die persönlichen Inhalte der ZuschauerInnen nicht so stark in den Fokus gerückt wie in *Dekameron*. Die Dramaturgie verläuft zielgerichteter auf etwas hinaus. Während *Fleck und Frevel* die soziale Praxis des Erzählvorgangs durch ein rätselhaftes Ereignis, das vor der Aufführung liegt und nur durch Informationsaustausch erfahren werden kann, fokussiert, baut *Dekameron* auf eine stark affizierende Involvierung, die versucht emotionale Reaktionen auf der Basis von intimen Situationen zu erzeugen.

Beenden möchte ich diesen Vergleich mit dem Element der Dauer, welches in *Dekameron* die Parallelrealität wesentlich mitkonstituiert. Über einen Zeitraum von 21 Tagen findet zweimal täglich eine Aufführung für jeweils vier Stunden statt. Die Aufführungen sind fortlaufend und verkörpern jeweils einen Tag, sodass das Geschehen über 21 Tage hinweg erzählt wird. Durch die Vielzahl an Figuren, Geschichten und Räumen wird ein Anreiz zum Wiederkommen geschaffen, der den ZuschauerInnen vermittelt, dass es noch mehr zu entdecken gibt.

Während *Dekameron* durch die Parallelwelt, die sich auch nach dem Aufführungsbesuch weiterrollt, zum Wiederkommen einlädt, wird die Erzählung in *Fleck und Frevel* in der Aufführung abgeschlossen. Knapp über zwei Stunden dauert die Auflösung der Kriminalgeschichte bei meinem Besuch. Bei der nächsten Vorstellung beginnt die Suche nach dem Mörder von neuem. Insgesamt wird an der unterschiedlich konzeptionierten Dauer deutlich, dass die Ausdehnung von Zeit über einen Aufführungszeitraum von mehreren Tagen hinweg, die Anziehungskraft der Spielwelt verstärkt, indem es eine Wirklichkeit erzeugt, die sich nach dem Aufführungsbesuch weiter parallel zum Alltag der ZuschauerInnen vollzieht.

5. Fazit

Zu Beginn dieser Untersuchung habe ich veranschaulicht, dass sich die medientechnische Gebrauchsweise von Immersion nicht auf den Bereich der Performance-Installation übertragen lässt. Eintauchen bedeutet in diesem Kontext nicht die Imagination von Anwesenheit in einem fremden Bildraum, sondern eine physische Erfahrung.⁵² Die BetrachterInnen sind wirklich körperlich in einer künstlichen Welt anwesend, welche sie durch ein Netz aus involvierenden (Spiel-)Strukturen einbindet. Die unmittelbare Präsenz der (re-)agierenden Körper macht das Erleben der Spielwelt zu einer Erfahrung des Selbst in einer wechselhaften Verstrickung mit der künstlichen Umgebung. Die ZuschauerInnen sind maßgeblich an Aufbau und Bestehen der künstlichen Umgebung beteiligt, da sie sich als Teil der Diegese in der Logik der Spielwelt verhalten müssen und gleichzeitig den Inhalt der Spielwelt durch den gemeinschaftlichen Erzählvorgang mitimaginiieren.

Indem ich eine immersive Erfahrung darüber hinaus als dynamisches Wechselverhältnis von Ein- und Auftauchen in bestimmte Situationen gekennzeichnet habe, kann ich nun einem allgemeinen Mythos entgegenwirken. Da Immersion teilweise als konstante Sogwirkung oder manipulative Illusion, die durchgängig auf die RezipientInnen einwirkt, verstanden wird, wird einer solchen Erfahrung oft die Reflexionsfähigkeit abgesprochen, da keine kritische Distanz mehr vorherrschen kann.⁵³ Allerdings möchte ich hier entgegenhalten, dass dieses Format sehr wohl das Potenzial zur kritischen (Selbst-)Reflexion beinhaltet. Die Eintauchmetapher geht über die distanzlose Verortung in einem diegetischen Raum hinaus, denn eine immersive Erfahrung zeichnet sich nicht durch eine totalitäre Sogwirkung aus, sondern durch eine situativ-involvierende Vereinnahmungsdynamik. Da die ZuschauerInnen *innerhalb* der Spielwelt immer wieder ein- und auftauchen, erzeugt gerade dieses Wechselverhältnis von Distanzierung und mentaler Investition, multiple Perspektiven, die einen Reflexionsprozess zu lassen. Totale Immersion, im Sinne einer Anziehungskraft, welche die ZuschauerInnen für die Dauer der Aufführung durchgängig in eine Art distanzlose Versunkenheit versetzt, halte ich deshalb für den Gegenstandsbereich der von mir ausgewählten Performance-Installationen für nichtzutreffend.

⁵² Vgl. Whitsturz (2019) 41

⁵³ Vgl. Kolesch (2017) 64

Aufbauend auf diesem Ergebnis entstehen weitere Fragestellungen darüber, wie lehrreich ein solch sinnlich und emotional betonter Erfahrungsmoment für die RezipientInnen sein kann. Die Erkenntnisqualität dieser körperbetonten Wahrnehmung konnte im Rahmen dieser Untersuchung nicht nachgewiesen werden, jedoch stellt die Dynamik aus Eintauchen und Auftauchen, Vereinnahmen und Distanzieren, Einfühlen und Hinterfragen, eine Reflexionsebene her, die einen solchen Erkenntnisgewinn annehmbar machen.

6. Literaturverzeichnis

6.1. Monografien:

Alston, Adam (2016a): *Beyond Immersive Theatre. Aesthetics, Politics and Productive Participation*. 1. Auflage. London: Palgrave Macmillan.

Boal, Augusto (1979): *Theater der Unterdrückten*. 1. dt. Auflage. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag.

Grau, Oliver (1999): *Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart. Visuelle Strategien*. 2. Auflage Berlin: Dietrich Reimer Verlag GmbH.

Huizinga, Johan (1938): *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. 21. Auflage. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag.

Machon, Josephine (2013): *Immersive theatres. Intimacy and Immediacy in Contemporary Performance*. 1. Auflage. UK: Palgrave Macmillan.

Tecklenburg, Nina (2014): *Performing Stories. Erzählen in Theater und Performance*. 1. Auflage. Bielefeld: transcript Verlag.

6.2. Sammelwerke:

Dudenredaktion (Hrsg.): *Das große Fremdwörterbuch*. 3. Auflage. Mannheim 2003: Bibliografisches Institut.

Fischer-Lichte, Erika/Doris Kolesch; Matthias Warstat (Hrsg.): *Metzler Lexikon Theatertheorie*. 2. Auflage. Deutschland 2014: Springer Verlag GmbH.

6.3. Aufsätze:

Mühlhoff, Rainer; Schütz, Theresa (2017): *Verunsichern, Vereinnahmen, Verschmelzen. Eine affekttheoretische Perspektive auf Immersion*. Berlin: Working Paper SFB 1171 Affective Societies 05/17.

6.4. Aufsätze aus Sammelwerken/Herausgeberschriften:

Schankweiler, Kerstin (2019): *Structures of Spectatorship*. In: Doris Kolesch; Theresa Schütz; Sophie Nikoleit (Hrsg.): *Staging Spectators in Immersive Performances. Commit Yourself!* 1. Auflage. New York: Routledge 2019 S. 72-76.

Wihstutz, Benjamin (2019): *Doggies, masters and the end oft the European Union. On immersive theatre installations by SIGNA and Thomas Bellinck*. In: Doris Kolesch; Theresa Schütz; Sophie Nikoleit (Hrsg.): *Staging Spectators in Immersive Performances. Commit Yourself!* 1. Auflage. New York: Routledge 2019 S. 35-50.

6.5. Aufsätze aus Zeitschriften:

Alston, Adam (2013): Audience Participation and Neoliberal Value: Risk, agency and responsibility in Immersive Theatre. In: *Performance Research*. 18:2. S. 128-138.

Alston, Adam (2016b): Making Mistakes in Immersive Theatre: Spectatorship and Errant Immersion. In: *Journal of Contemporary Drama in English*. 4:2. De Gruyter Verlag. S. 61-72.

Kolesch, Doris (2017): Vom Reiz des Immersiven. Überlegungen zu einer virulenten Figuration der Gegenwart. In: *Paragrana*. 26:2. De Gruyter Verlag. S. 57-66.

White, Gareth (2012): On Immersive Theatre. In: *Theatre Research International* 37:3, S. 221–235.

7. Selbstständigkeitserklärung

Hiermit versichere ich, dass ich die Arbeit in allen Teilen selbstständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt habe.

Ich erkläre weiterhin, dass die vorliegende Arbeit in gleicher oder ähnlicher Fassung nicht Bestandteil einer Prüfungsleistung war.

Berlin, 20.10.2019

Marius Zoschke