Darstellende Kunst im digitalen Raum – VR als Möglichkeit der Kunstvermittlung

Max Hemmann

Virtual Reality, digital.DTHG, Deutsche Theatertechnische Gesellschaft

Abstrakt:

Ein Kompetenzbereich der *Deutschen Theatertechnischen Gesellschaft* (DTHG) beschäftigt sich seit 2019 mit den Möglichkeiten der Nutzung von Virtual Reality im Theaterkontext.

Im Fokus stehen die Bedeutung von „virtueller Realität“ sowie dessen Unterscheidung in hybride und vollständig virtuelle digitale Theaterformen. Nachfolgend wird das Forschungsprojekt *Im/material Theatre Spaces* näher betrachtet und Möglichkeiten sowie Grenzen für die Nutzung in virtuellen Ausstellungen abgeleitet. Dabei zeigt sich insbesondere welchen Stellenwert die Interaktivität für das Erlebnis der Teilhabe hat.

Darstellende Kunst im digitalen Raum – VR als Möglichkeit der Kunstvermittlung:

Um der Frage nachzugehen, wie eine zeitgemäße und zukunftsorientierte virtuelle Ausstellung gestaltet sein sollte, bietet ein Blick über den Tellerrand Einblicke in bereits erprobte Kunst im digitalen Raum. Aus diesem Grund sollen nachfolgend die Chancen und Grenzen darstellender Kunst, insbesondere im Theater, im digitalen Raum aufgezeigt werden, um zudem eine mögliche Anwendung auf virtuelle Ausstellungen abzuleiten.

Wie wird das Theater von morgen aussehen? Mit dieser Frage beschäftigt sich ein Kompetenzbereich der Deutschen Theatertechnischen Gesellschaft, kurz *digital.DTHG*. Es soll eine Schnittstelle zwischen analoger und digitaler Welt geschaffen werden, um in Forschungsprojekten die Potenziale digitaler Technologien für das Theater zu untersuchen und Musterlösungen zu entwickeln. Das erste Projekt, *Im/material Theatre Spaces – Augmented and Virtual Reality for Theatre,* wurde am 1. Oktober 2019 gestartet und ist auf einen Zeitraum von drei Jahren angelegt (vgl. DTHG 2022, S. 10).

Das Forschungsprojekt ist geprägt von einer künstlerisch-technischen Auseinandersetzung mit Theater und Virtual/ Augmented Reality. Ausgehend von der Feststellung, dass das Theater seit Anbeginn Vorreiter bei der Entwicklung und Anwendung neuer Technologien und das

Theater ein „Ort für künstlerische und technische Innovation, Experiment und Forschung“ (DTGH 2022, S. 10) sei, stellt sich die *digital.DTHG* die Frage, weshalb der Einsatz von neuen Technologien, wie Virtual und Augmented Reality, bisher wenig Anwendung findet. Bislang werde nur in temporären Projekten das Potenzial dieser Technologien genutzt. Durch das Forschungsprojekt *Im/material Theatre Spaces* sollte untersucht werden, wie sich Virtual und Augmented Reality mit dem Theater zusammendenken lässt. Dabei ging es insbesondere darum die technischen Möglichkeiten für Theaterschaffende nutzbar zu machen.

Für die Forschung fand eine Spezialisierung auf drei Themenfelder des Theaters statt. In den Bereichen Architektur, Bühnenbild und Theatertechnik wurden Anwendungen von Augmented und Virtual Reality erprobt (vgl. ebd., S. 11).
Für die Ergründung der Möglichkeiten und Grenzen virtueller Ausstellungen ist vor allem eine Forschungsfrage der *digital.DTHG* interessant: „Wie können immersive Technologien neue Zugänge zu im/materiellem Kulturerbe schaffen und welche Vermittlungsstrategien ergeben sich daraus?“ (ebd., S. 11)

Zunächst ist eine Betrachtung des Begriffs der „virtuellen Realität“ von Bedeutung. Aus etymologischer Sicht bedeutet „virtuell“: „der Möglichkeit nach vorhanden“ sowie „etwas, das in sich alle Bedingungen einer Realisierung erfüllt“ (Münker 1997, S. 109). Damit stellt sich die „virtuelle Realität“ als eine Realität dar, der ein Potenzial innewohnt, wirklich zu werden (vgl. Evert 2003, S. 86).
Laut Thomas Oberender (2022) macht sich die Kultur des digitalen Raumes im Gegenwartstheater auf zwei unterschiedliche Weisen bemerkbar. Zum einen hat das „Soziale“ und „Gesellschaftliche“ eine andere Bedeutung. Prägend sind Tendenzen der Digitalkultur hin zur Gamifizierung sowie Wettbewerbsorientierung und Fiktionalisierung von sozialen Medien (vgl. Oberender 2022, S. 13). Außerdem schaffen Technologien, wie Virtual und Augmented Reality, eine hybride oder vollständig virtuelle Realität und machen diese zugänglich. Damit wird die digitale Sphäre mit der physischen und realkörperlichen Wirklichkeit verknüpft (vgl. ebd., S. 14).
Unterschieden wird in hybride und rein virtuelle digitale Theaterformen. Beim analog/ virtuellen Theater sind Publikum und Performer*innen in Echtzeit im selben digitalen Raum, wohingegen hybride Theaterformen online und offline stattfinden. Bei der hybriden

Umsetzung werden unterschiedliche Modi der körperlichen Präsenz und Verhaltensweisen geschaffen. Möglich ist darüber hinaus aber auch das vollumfängliche virtuelle Theater, das nicht ausschließlich von Menschen konzipiert und generiert wird und ein Theater ohne Schauspieler*innen, Regisseur*innen und Text schafft (vgl. ebd., S. 14).
Diesem rein virtuellen Theater, ist *Im/material Theatre Spaces* in einem Teilprojekt nachgegangen.

Ziel des Projektes war die virtuelle Rekonstruktion von Theater-Architektur. Zum 100-jährigen Jubiläum des Friedrichstadt-Palastes Berlin sollte das nicht mehr existierende Vorgängergebäude *Das große Schauspielhaus Berlin* digital erlebbar gemacht und in das Bewusstsein der Öffentlichkeit gerückt werden. Mittels des VR-Projekts *Ein Abend im Großen Schauspielhaus – Virtual Reality Zeitreise Berlin 1927* sollen die Geschichte des Theaters, die Architektur sowie dessen Kunst im Hier und Jetzt erfahrbar werden. Zudem werden digitale Exponate, wie Requisiten und Plakate in die Narration eingebunden, um theaterhistorisches Wissen auf eine poetische Weise zu vermitteln.
Die konkreten Fragestellungen sind:

- „Wie kann im/materielles Kulturerbe einem breiten Publikum zugänglicher gemacht werden?“
- „Wie können Archive und Sammlungen ihre theater- historischen Objekte mit digitalen Mitteln sichtbar werden lassen?“
- „Welche Potenziale kann Virtual Reality bei der Rekonstruktion von (Theater-) Architektur entfalten und welche Eigenheiten gibt es in Bezug auf die Erzählweisen und die Dramaturgie im Raum?“ (DTHG 2022, S. 51)

Vor allem die Beantwortung der ersten Frage in Verbindung mit den Potenzialen von Virtual Reality ist mit Blick auf virtuelle Ausstellungen von Belang.
Die Online-Premiere des Projekts fand am 1. April 2021 statt. Für Nutzer*innen, die eine VR-Brille besitzen wird das Virtual Reality Projekt auf der Internet-Plattform *Steam* kostenlos zum Download angeboten, um *Das große Schauspielhaus Berlin* zu Hause erleben zu können. Einen Zugang ohne VR-Brille ermöglicht die Ausspielung als 360-Grad-Video auf Youtube. Zudem ist die Eröffnung im Foyer des Friedrichstadt-Palastes geplant.

Erzählt wird *Ein Abend im Großen Schauspielhaus - Zeitreise mit Virtual Reality Berlin 1927* aus drei Perspektiven: Durch Foyer und Zuschauerraum führt der Besucher Walter Schatz. Die Sängerin Fritzi Massary nimmt Besucher*innen mit in ihre Garderobe und soll in den Kosmos eines Bühnenstars eintauchen lassen. Die Theatertechnik wird mittels des jungen Beleuchters Otto Kempowski gezeigt. Die Begehung des Theatergebäudes mit Otto Kempowski dauert ca. zehn Minuten und folgt einer geführt, linearen Erzähldramaturgie. Die Protagonist*innen und Nebendarsteller*innen sind in einem skizzenhaften Stil gezeichnet und sollen an Buchillustrationen aus den 1920er Jahren erinnern (vgl. DTHG 2022, S. 57).
Die virtuellen Theaterbesucher*innen bewegen sich wie auf Schienen durch das *Große Schauspielhaus Berlin*. Die Bewegungsrichtungen sind vorgegeben, aber es gibt keine forcierten Kameraschwenks oder Zooms. Die Besuchenden können damit den Blick selbst bestimmen.
Mütterlein et. al. (2021) hingegen unterstreichen die grundsätzliche Bedeutung der Interaktivität von VR-Anwendungen (Mütterlein et. al. 2021, S. 257). Nur, wenn die Nutzenden ein Gefühl der interaktiven Beteiligung verspürten, so könne die Immersion gestärkt werden, was wiederum positive Effekte der Teilhabe bewirke.

Einen besonderen Stellenwert haben die bereits erwähnten Exponate und das Schauspielhaus als Raum, der heute nur noch auf Fotografien existiert. Diese Fotos bieten nur singuläre und statische Positionen und lassen kein Erschließen der komplexen Raumstrukturen zu (vgl. ebd., S. 56). Es bedarf Bewegung und einer Veränderung in der Beziehung zwischen Objekt und betrachtender Person. Historische Objekte wurden in die virtuelle Narration eingebunden. Hierfür wurden 50 Objekte ausgewählt und digitalisiert, dazu gehören Plakate, Requisiten und bühnentechnische Apparate.
Zugrunde gelegt wurden die erforschten wissens- und erkenntnisorientierten Funktionen von Objekten in Ausstellungen und Museen. Der Raum erfüllt dabei die Aufgabe die Exponate zu präsentieren: „Sie werden ins rechte Licht gerückt, dramaturgisch zueinander in Beziehung gesetzt und von den Besucher*innen in deren Bewegung durch den Raum wahrgenommen.“ (Dornhege & Ritter 2020, S. 153) Bei der Übertragung musealer Objekte in virtuelle Formen ergeben sich neue Bedeutungen und Herausforderungen, u.a. für Kurator*innen. Im klassischen Ausstellungswesen bürgt das Museum für die Authentizität ihrer Objekte. Bei digitalisierter Kultur im virtuellen Raum muss diese Aufgabe neu verhandelt werden. Es stellt

sich unter anderem die Frage, wie bei den Rezipient*innen der Eindruck von Authentizität erzeugt werden kann und wie sich ein digitaler Zwilling zu seinem Original verhält.

Dornhege und Ritter (2020) kommen zu dem Schluss, dass beim Betreten der virtuellen Realität stets auch dessen Künstlichkeit sichtbar bleibt. Dadurch bestehe keine Gefahr, dass das neue virtuelle Exponat das Original ablöse. Stattdessen verhalte es sich wie das Theater selbst, wo der Sinn eines Stückes darin besteht es „nachzuspielen“:

> „Niemand hat das absolute platonische Ideal des Stücks je gesehen, und niemand kann es jemals umschreiben. Man wird nie das Original sehen, wie es vom Autor selbst präsentiert wird, nicht einmal den Originaltext, sondern nur mehrere Uraufführungen und mehrere Dutzend geschriebene Fassungen mit endlosen Glossen und Variationen“ (ebd., S. 159)

Zudem finde eine Neubewertung oder im besten Fall sogar Aufwertung durch die Digitalisierung statt, die außerdem das Analoge nicht verschwinden lässt (vgl. ebd., S. 160).
Wenn neue Wege zur Erkundung des Originals ermöglicht werden, dann seien digitale Objekte überzeugend. Die Möglichkeit von Virtual Reality liegt darin erfahrungsbezogene Emotionen hervorzurufen, welche zu nachhaltigen Lerneffekten führen (vgl. ebd., S. 160).
Im Idealfall ergänzen sich Artefakt und deren digitale Versionen: Mittels narrativer Kontextualisierung wird die digitale Reproduktion in seiner digitalen Umgebung erlebbar. Das virtuelle Objekt wird zum erlebbaren Platzhalter, welches einige Aspekte des Originals erfahrbar macht.

All diese dargestellten Möglichkeiten und Grenzen von Virtual Reality im Theaterkontext lassen sich ebenso auf virtuelle Ausstellungen übertragen. Museen wenden sich immer mehr der Technologie VR zu (vgl. Grellert 2018, S. 199). Gleichzeitig muss der entstehende Mehraufwand durch die VR-Umsetzung von kompletten Ausstellungen oder einzelnen Exponaten beachtet werden.
Die größten Vorteile von Virtual Reality liegen im Erleben der Raumdimensionen und der Nutzung von Narration innerhalb virtueller Ausstellungen, welche innovative Möglichkeiten der Kunstvermittlung bieten. Andererseits ist zu nennen, dass der Betreuungsaufwand bei VR-Stationen, bspw. im Kunstmuseum, hoch ist und meist nur eine Person diese nutzen kann.

Der Aspekt der Virtualität und fehlenden Originalität der Objekte ist den Rezipierenden stets präsent: Vorteilhaft, um die Gefahr der Abwertung des Originals zu vermeiden, nachteilig, da die vollständige Immersion nicht möglich ist. Daher muss ein Perspektivwechsel vorgenommen werden. Weg von der Erwartung eine detailgetreue Nachbildung zu sein, welche dieselben Emotionen und Erfahrungen auslöst, wie das Original, hin zu einer Erweiterung der existierenden Kunst.

Quellen-/ Literaturverzeichnis:

Dornhege, Pablo/Ritter, Franziska (2020). *Im/materielle Theaterräume erlebbar machen. Sammlungsobjekte virtuell erforschen*. In: Udo Andraschke/Sarah Wagner (Hrsg.), *Objekte im Netz* (147-162). Bielefeld: transcript Verlag.

DTHG (2022). *Im/material Theatre Spaces VIRTUAL AND AUGMENTED REALITY FOR THEATRE FORSCHUNGSPROJEKT DIGITAL.DTHG 2019 BIS 2021*. Abgerufen von https://digital.dthg.de/wp-content/uploads/2022/08/digitalDTHG_Publikation_ImmaterialTheatreSpaces_DE_RGB120.pdf [30.10.2022]

Evert, K. (2003). *DanceLab: Zeitgenössischer Tanz und Neue Technologien*. Deutschland: Königshausen & Neumann.

Grellert, M. (2018). *Virtual Reality im Kontext von Architektur und digitaler Rekonstruktion Überlegungen zu Potentialen, Grenzen, Randbedingungen bei Ausstellungen*. In: *Konferenzband EVA Berlin 2018. Elektronische Medien & Kunst, Kultur und Historie: 25. Berliner Veranstaltung der internationalen EVA-Serie Electronic Media and Visual Arts*. Heidelberg: arthistoricum.net

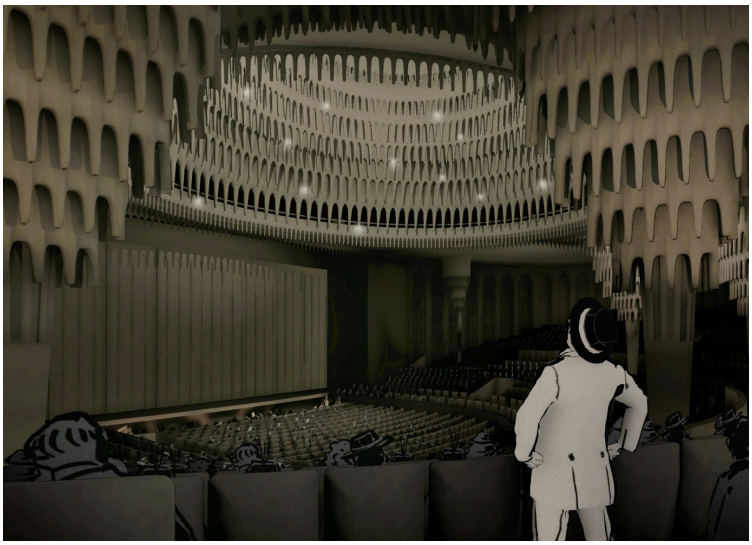
Münker, S. (2015). *Was heißt eigentlich: ‚Virtuelle Realität'?: Ein philosophischer Kommentar zum neuesten Versuch der Verdopplung der Welt*. In *Philosophie nach dem »Medial Turn«: Beiträge zur Theorie der Mediengesellschaft* (S. 111-128). Bielefeld: transcript Verlag.

Mütterlein, J., Berger, B., Matt, C., Stirner, A., Hess, T. (2021). *Co-Creation in Virtual Reality Immersion als Treiber des Kundenerlebnisses,* HMD 59 (246–260)

Oberender, T., Vogelgesang, A. (2021). *Hybridtheater: Neue Bühnen für Körper, Politik und virtuelle Gemeinschaften – Drei Gespräche*. Deutschland: Verlag Theater der Zeit.

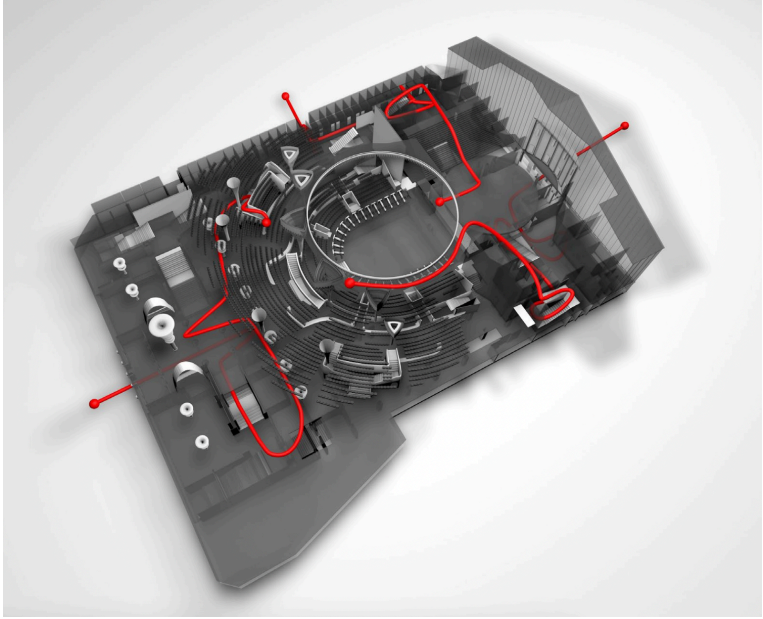
Abbildungen: ditigal.dthg (2022). https://digital.dthg.de/schauspielhaus/ [29.10.2022]

Abbildungsverzeichnis



Abd1.: Skizzenhafter Stil der Protagonist*innen

Abd. 2: Theatertechnik wird mittels des jungen Beleuchters Otto Kempowski präsentiert



Abd. 3: Konzeption des Großen Schauspielhauses Berlin