



Love me tinder.
Drei Beispiele für die Nutzung von
Social Media im Wiener Jugendtheater

Petra Paterno

Wie greift das Jugendtheater auf die sozialen Medien künstlerisch zu? Wie verändert sich das Zuschauererlebnis? Petra Paterno nähert sich für die Leserinnen und Leser der MEDIENIMPULSE diesem neuartigen Phänomen anhand von drei Beispielen.

How does youth theatre artistically access social media? How does the audience experience change? Petra Paterno approaches approaches this new phenomenon for the readers of MEDIENIMPULSE, using three examples.

„Mein Life war grau, ich hatte den Blues mit meinem Aussehen“, beklagt sich die Protagonistin zu Beginn einer Performance, in der *Social Media* verhandelt werden: „Ich muss an meiner Uniqueness arbeiten.“ Wie dies in Zeiten des Normierungsdrucks von Instagram

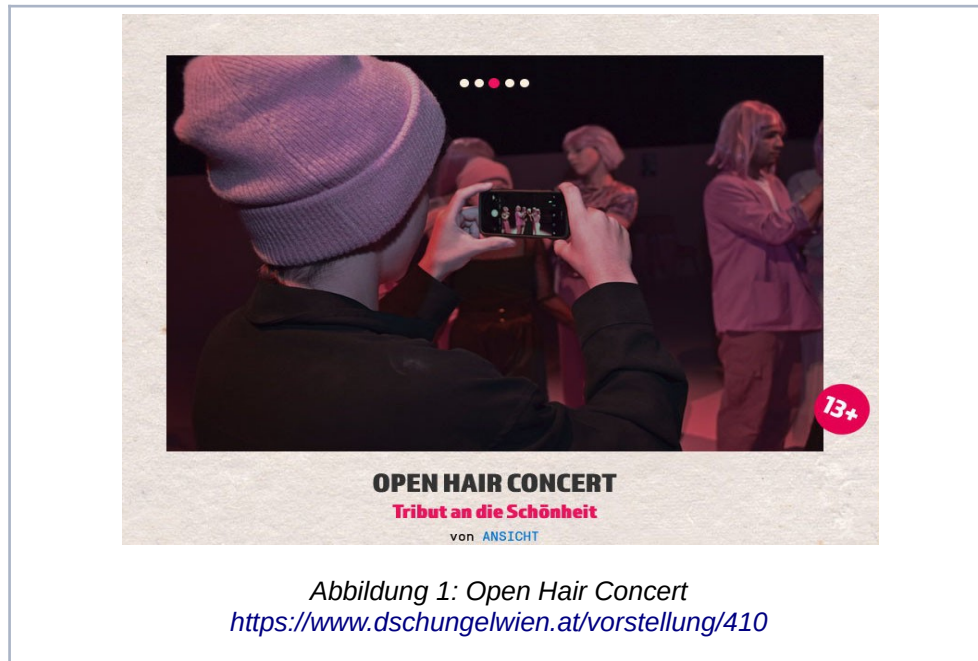
und Co. vor sich geht, davon handelt Flo Staffelmays einstündige Performance *Open Hair Concert*.

„Wo ist mein Handy?“, fragt sich Viola, als sie nach dem Schiffsun-
glück, das sie an die Küsten Illyriens spülte, wieder zu Bewusstsein
kommt. Wie sehr die Liebesverwirrungen aus dem 16. Jahrhundert
den aktuellen Liebesmühen à la Tinder gleichen, das wiederum ar-
beitet Regisseurin Corinne Eckenstein in ihrer queeren
Shakespeareparaphrase *Was ihr wollt* heraus.

Schließlich das Stück *Vienna – All Tomorrows*: „Hallo und herzlich
willkommen bei ‚Vienna – All Tomorrows‘, Ihrer innovativen Stadtma-
nagementlösung.“ So werden neun Theaterbesucherinnen und -be-
sucher zum Auftakt des Simulationsspiels begrüßt. Per Zufallsprinzip
werden die Zuschauer einer von drei Gruppen zugeteilt; jedes Dreier-
team erhält ein Tablet. „On“-Button, los geht es: Die drei Fraktionen
sollen für die Dauer einer Stunde im Augmented-Reality-Spiel *Vienna
– All Tomorrows* die Zukunft der Stadt bestimmen.

Die Smartphoneperformance *Open Hair Concert* und die
Shakespearerelektüre *Was ihr wollt* wurden 2019 im Dschungel ur-
aufgeführt, dem Theaterhaus für junges Publikum im Wiener Muse-
umsquartier; *Vienna – All Tomorrows* war 2018 im Volx/Margareten,
der Nebenspielstätte des Volkstheaters, zu sehen. Drei Beispiele aus
dem Jugendtheater, die aufzeigen, wie sehr sich das Zuschauerin-
nen- und Zuschauererlebnis inzwischen durch die Integration neuer
Medien am Theater verändert hat, wobei die intermediale Szenogra-
fie freilich keine Besonderheit des Kinder- und Jugendtheaters ist.
Das Theater als ältestes Medium der darstellenden Kunst hat sich
längst gegenüber medialen Apparaten geöffnet; das Kinder- und Ju-
gendtheater ist auf dem Feld allerdings besonders alert, da der stim-
mige Umgang mit *Facebook* oder *Instagram* die Lebensrealität des
Publikums unmittelbar betrifft. Ein Smartphone auf der Bühne ist
mehr als nur ein Requisit; die Art und Weise, wie es zum Einsatz ge-

langt, sagt viel über die Glaubwürdigkeit der Figuren und die Akzeptanz beim Publikum aus.



Für Flo Staffelmayr, Mastermind der Wiener Theaterformation *An-sicht*, ist „stets das Thema Ausgangspunkt für die formale Umsetzung“, sagt er im Gespräch mit den MEDIENIMPULSEN. Bei *Open Hair Concert* dreht sich alles um Schönheitsideale: „Bei unseren Recherchen an Schulen, den Workshops und Gesprächen mit Schülern stellte sich bald heraus, dass beim Thema Schönheit in der Altersgruppe der 15-Jährigen soziale Medien unumgänglich sind.“ Instagram, sagt Staffelmayr, sei für Teenager das Selbstdarstellungsmedium schlechthin. Bald filterten die Theatermacher in der Vorbereitungsphase jenes Paradox heraus, das später zum Knackpunkt der Aufführung werden sollte: „Einerseits geht es bei den Posts um die Einzigartigkeit, gleichzeitig sorgt Instagram samt diverser Fotofilter für erstaunliche Uniformität.“ Das Projekt *Open Hair Concert* entstand in Co-Kreation mit Schülerinnen und Schülern, die es auch

szenisch umsetzen: Der Bühnenraum im *Dschungel* ist mit rosarotem Teppich ausgelegt, die 19 Laienspielerinnen und -spieler tragen rosa Gewänder – und rosafarbene Perücken.

Die Zuschauerinnen und Zuschauer bewegen sich ungehindert durch die lose Szenenabfolge, die Tücken der Pubertät im digitalen Zeitalter verhandeln: wie die individuelle Selbstfindung unter den polierten Selbstdarstellungen in sozialen Medien leidet, wie die Suche nach der nächsten Insta-Story die juvenilen Selbstdarsteller unter Druck zu setzen vermag. Das wichtigste Bühnenrequisit ist das Smartphone, das die Akteurinnen und Akteure kaum je aus der Hand legen; auch die Besucherinnen und Besucher zücken bald ihre eigenen Telefone: flimmernde Displays – im Theater gewöhnlich tabu – sind hier Teil des Konzepts: „Es war ausdrücklich erlaubt, dass die Zuschauer während der Aufführung Fotos machten und über die Performance posteten“, erinnert sich Staffelmayer: „Wir wollten unterschiedliche Handlungsstränge nebeneinander auf die Bühne bringen. Die Parallelität der Handlungen spiegelt unsere durch Medien fragmentierte Lebensrealität wider.“

In Corinne Eckensteins Shakespeareadaption *Was ihr wollt* finden sich Paare via Tinder, verlieben sich unsterblich in Instagram-Profilen, stalken sich via Facebook. Die Bühne im *Dschungel* ist bis auf ein Treppen- und Klettergerüst leergeräumt, bei den Kostümen für das zehnköpfige Ensemble hat sich Kostümbildnerin Devi Saha an der Club-Kultur orientiert: hautenge Leggings, zentimeterhohe High Heels, knallbunte Perücken, dazu Make-up, möglichst dick aufgetragen, sowie farbenfrohe Bärte, auch und gerade für die Darstellerinnen. Das Vexierspiel der Geschlechter, bei Shakespeare bereits angelegt, treibt die *Dschungelintendantin* in der 90-minütigen Aufführung auf die Spitze, bis zu jenem Punkt, an dem es einerlei ist, ob sich Mann und Frau begegnen, Hauptsache mann/frau ist verliebt. „Früher wurden im emanzipatorischen Kinder- und Jugendtheater Probleme auf-

gezeigt“, sagt Dschungelintendantin Eckenstein zu den „Medienimpulsen“: „Heute geht es um den Austausch zwischen den Generationen, um Kommunikation auf Augenhöhe. Wir stellen zwar immer noch Probleme auf der Bühne dar, liefern die Antworten aber nicht mit, sondern versuchen, gemeinsam Lösungsansätze zu formulieren. Wir behaupten nicht mehr, dass wir wissen, wie es geht.“



Die sozialen Medien sind in Corinne Eckensteins Shakespeareaufführung gleichermaßen der Motor für den Genderdiskurs; die Theaterkonventionen bleiben unberührt, das Publikum sitzt wie gewohnt im Zuschauerraum, während sich auf der Bühne das Geschehen entfaltet. Bei der offenen Theaterform von *Open Hair Concert* fällt die obligate Trennung zwischen Bühnen- und Zuschauerinnen bzw. Zuschauerraum; das Publikum flaniert durch das Geschehen und kann sich, sofern es will, in die Handlung einbringen. Ganz und gar zum Akteur wird das Publikum wiederum in Georg Hobmairs Installation *Vienna – All Tomorrows*:



Abbildung 3: Vienna all tomorrows
<https://www.volkstheater.at/stueck/vienna-all-tomorrows/>

„Wir verwendeten zum Teil völlig neue Technologien, die eigens dafür entwickelt wurden“, sagt *Vienna*-Spielleiter Georg Hobmair. Mit dem Stück auf der Nebenspielstätte bewies Volkstheaterintendantin Anna Badora Pioniergeist: Vergleichbares hat es auf heimischen Bühnen noch nicht gegeben. Via Tablet treffen die Zuschauerinnen und Zuschauer – die zugleich Spielerinnen und Spieler sind – Entscheidungen, die Fragen werden in 3D-Simulation auf dem übergroßen Stadtplan visualisiert. Man steht vor kniffligen Problemen, zum Beispiel der Frage: Soll Disney die Stadt aufkaufen und in einen Vergnügungspark verwandeln? Dann muss man sich wieder mit Arbeitslosigkeit und dem Klimawandel herumschlagen. An der Schnittstelle von Theater, Tanz und Medien, mittels der neuralgischen Verbindung von Mensch und Maschine, lotet der Tiroler Hobmeier seine künstlerischen Projekte aus:

„Die Computerspielindustrie lässt die infantile Phase hinter sich, in der mit immer aufwändigerer Ausstattung die immer gleichen The-

men verhandelt wurden“, diagnostiziert Hobmeier. Im Fachdiskurs sei bereits von einem *narrative turn* die Rede. Damit seien qualitativ hochwertige Inhalte angesprochen, die komplexere Spielerlebnisse ermöglichen. In der Theaterwissenschaft tauchen wiederum Begriffe wie *intermedial turn* und *spatial turn* vermehrt auf. Das Fach sucht Anschluss an die Medientheorie. Im Spannungsfeld zwischen realem Raum der Bühne und den virtuellen Räumen der digitalen Medien entstehen neue Verbindungen. Das Theater kann als Labor fungieren. Die Spiele mögen beginnen!