



Medienimpulse
ISSN 2307-3187
Jg. 62, Nr. 4, 2024
doi: 10.21243/mi-04-24-10
Lizenz: CC-BY-NC-ND-3.0-AT

Virtual Reality und Theater oder: Die Anwesenheit des Abwesenden

Kai Krösche

Der Beitrag behandelt das aktuelle Theater im virtuellen Raum. Dabei stellt sich die Frage, ob es sich dabei eigentlich noch um Theater handelt. Unser Autor berichtet in diesem Zusammenhang von den Erfahrungen des Regie-Duos Victoria Halper und Kai Krösche (DARUM), um in diesem Zusammenhang eingehend die Verbindung von VR-Technologien und Theater zum Gegenstand der Diskussion zu machen.

The article deals with current theater in virtual space. The question arises as to whether this is actually still theatre. In this context, our author reports on the experiences of the directing duo Victoria Halper and Kai Krösche (DARUM) in order to discuss the connection between VR technologies and theatre in detail.

1. Einleitung

Zwischen November 2023 und der Premiere am 26. September 2024 arbeiteten wir, Victoria Halper und Kai Krösche (DARUM), exklusiv in einem vergleichsweise kleinen Team an unserer VR-Performance [EOL]. *End of Life*. Dass sich die Entwicklungszeit eines künstlerischen Projekts an der Schnittstelle zur Medienkunst überhaupt über einen so langen Zeitraum erstrecken konnte, lag dabei einerseits an der in der freien Kunstszenenach wie vor existierenden Notwendigkeit zu einer gewissen Selbstausschöpfung, andererseits aber auch daran, dass das Projekt dennoch aus den vergleichsweise gut ausgestatteten Fördertöpfen für darstellende Kunst finanziert wurde. Entsprechend muss sich ein solches Projekt, das maßgeblich die Mittel der Virtual Reality nutzt, in unseren Augen auch der legitimen Frage stellen, inwieweit es denn überhaupt (im engeren Sinne) darstellende Kunst ist (mal abgesehen von der Tatsache, dass es in unserem Fall im *brut wien*, also einem Haus für Tanz- und Performancekunst, innerhalb eines immersiven theatral-installativen Settings zur Uraufführung gelangte). Setzt man voraus, dass die *performing arts* als kleinsten gemeinsamen Nenner ein Element des Performativen (im Sinne einer gleichzeitigen, physischen Anwesenheit von Sehenden und Gesehen-Werdenden) verlangen, so stellt ein die Funktionsweise der Virtual Reality vor ein Problem: Wie das Medium Film lässt sie lediglich Bilder vor unseren Augen erscheinen, welche voraufgezeichnet (bzw. vorprogrammiert) wurden – anders als im Kino fühlen sich diese Bilder jedoch für uns aufgrund ihrer spezifi-

schen Ausgestaltung (Berechnung in Echtzeit) und vor allem der gegebenen Interaktivität so *real* und *präsent* an, dass wir der Illusion verfallen, bei dem vor unseren Augen handle es sich um ein Hier und Jetzt, das tatsächlich physisch anwesend sei¹. Die witzige, aber unbelegte Geburtsanekdote des Kinos vom panisch von den Sesseln springenden Urpublikum im Angesicht des vermeintlich durch die Leinwand in den Vorführsaal preschenden Lumière-schen Zuges findet in den Möglichkeiten der Virtual Reality ein spätes und umso lauterer Echo: löst doch die auf den Einklang mit unseren Sinnen optimierte, totale (virtuelle) Anwesenheit bei den Betrachtenden eine geradezu instinktive körperliche Reaktion auf das Erlebte aus. Für uns stand daher fest, dass sich unser Projekt sowohl formal als auch inhaltlich mit Fragen nach An- und Abwesenheit, Performativität und Körperlichkeit und der Macht des nur gefühlt (aber de facto nicht) Präsenten befassen müsste – Themen, die uns ohnehin bereits seit Jahren in unseren künstlerischen Projekten begleiteten. Wie fühlen sich verlassene virtuelle Orte an? Wieviel Leben steckt im digitalen Abbild von Verstorbenen? Wo befinden wir uns, wenn wir weder hier noch dort sind? Und vor allem: Wer bin *Ich* in Anwesenheit der Abwesenden? Fragen, die für uns auch schnell klar machten, dass wir ganz bewusst in diesem Projekt auf von Menschen vor Ort gespielte Live-Elemente verzichten wollten, um noch tiefer in die Frage nach der Authentizität einer *scheinbaren* Live-Anwesenheit einzutauchen.²

2. Perfekt unperfekt

Im Rahmen eines Residenzstipendiums am *Zentrum für Kunst und Medien* in Karlsruhe konnten wir uns dabei im Austausch mit dem Personal vor Ort intensiv Fragen nach der Konservierung digitaler Technologien und Inhalte, Archivierung und der sogenannten „Migration“ von Daten in neuere Systeme widmen. Schnell war uns klar, dass wir in *[EOL]* nicht eine vermeintliche Realität vorgaukeln, sondern von Anfang an als Setting ein fiktives, digitales Metaverse der Zukunft wählen wollten, das kurz vor der Abschaltung zugunsten einer neueren Version steht. Dieses Framing des vom Publikum Erlebten als menschengemachte (und also künstliche), virtuelle Welt machte dabei für uns nicht nur inhaltlich Sinn, sondern hatte auch den positiven Zusatzeffekt, dass sich technische Einschränkungen wie eine im Vergleich zu unseren Augen geringe Bildauflösung, nicht-fotorealistische Grafik oder unperfekte Animationen nicht immersionsbrechend auf das Erlebte auswirken würden, da das Publikum von Beginn an die Vereinbarung akzeptiert, dass es sich beim Gesehenen ohnehin nicht um eine tatsächlich vor ihren Augen entstehende Realität handeln soll, sondern um ästhetisch disparate, von Menschenhand geschaffene digitale Welten.



Ein großes Anliegen war es uns dabei, das Projekt so niederschwellig wie möglich zu gestalten, um technische Hürden für das Publikum (so gut es ging) auszuschließen. So war für uns schon früh klar, dass wir zugunsten eines reinen Handtrackings auf Controller verzichten wollten, da diese mit ihren zahlreichen Knöpfen für Publikumsmitglieder ohne Gaming-Erfahrung bereits eine erste (und im schlimmsten Fall sogar unüberwindbare) Hürde hätten darstellen können. Die Interaktion in der Virtual Reality selbst beschränkte sich entsprechend auch auf aus dem echten Alltag bekannte Tätigkeiten (Knöpfe drücken, Türhenkel oder Gegenstände greifen), um nicht durch die Notwendigkeit komplizierterer oder unnatürlicher Interaktionen die Immersion zu brechen. Beson-

ders wichtig war es uns aber, die Bewegung durch die Virtual Reality in Einklang mit den tatsächlichen Bewegungen des Publikums zu bringen: Für diesen Zweck entwarfen wir sämtliche Räume auf eine Weise, dass das Publikum sich, ohne versehentlich in Wände zu laufen, ganz natürlich durch diese bewegen konnte. Hierfür stand jedem Publikumsmitglied eine Fläche von ca. 10 m² zur Verfügung, auf dem es sich frei von etwaigen, mit dem Headset verbundenen Kabeln nach Belieben bewegen konnte. Diese Form der Fortbewegung hatte nicht nur den Vorteil, dass man hierdurch auf immersionsbrechende Fortbewegungsmittel wie „Teleportieren“ oder joystickbasierte Fortbewegung (wie man sie aus Computerspielen kennt) verzichten konnte; auch konnten wir auf diese Weise das gerade im Kontext von Virtual Reality häufig auftretende Problem der *Motion Sickness* (= Übelkeit, die bei manchen Menschen auftritt, wenn virtuelle und tatsächliche Körperbewegungen nicht miteinander im Einklang sind) erfolgreich auf ein Minimum reduzieren.

3. Kleine Fehler, gravierende Folgen

Um die Sicherheit des Publikums zu gewährleisten, wurde zu Beginn der Performance die virtuelle Realität mittels eigens hierfür geklebten Bodenmarkierungen mit den räumlichen Gegebenheiten des Aufführungsorts synchronisiert – sobald das Publikum nach dieser anfänglichen, von uns beaufsichtigten Kalibrierung seine erlaubten Grenzen verließ, wurde es durch einen lauten Warnton automatisch gewarnt. In der Praxis funktionierte dieses

unerlässliche Sicherheitssystem (welches allerdings auch viel Arbeit und Entwicklungszeit einforderte) über die gesamte Länge der Vorstellungsserie problemlos und verlässlich.

Anders als z. B. im (immersiven) Theater fällt im Rahmen eines VR-Projekts natürlich die Möglichkeit weg, durch Performende vor Ort oder sonstiges Personal spontan auf Notwendigkeiten zu reagieren, welche gewisse Publikumsreaktionen mit sich bringen. Um sicherzustellen, dass das Publikum also von Anfang bis Ende durchkommt, ohne hängen zu bleiben oder sogar das Projekt zum Absturz zu bringen oder in eine unumkehrbare Sackgasse zu führen, war es nötig, so viele Eventualitäten wie möglich bereits in der Entwicklungsphase mitzudenken. Dies stellte einen von uns tatsächlich unterschätzten, enormen zeitlichen Aufwand dar, da sämtliche Mechanismen der Publikumsführung net- und nagelfest programmiert und ausgetestet werden mussten. Hier half uns sicher auch unsere langjährige Erfahrung im Bereich immersiver Performanceformate, in deren Rahmen wir uns immer wieder mit neuen Fragen der Publikumsführung befassen mussten – dennoch war dies ein langer und mühseliger Prozess, der auch nach den Beobachtungen der Spielserie im *brut wien* zu weiteren, kleinen Anpassungen führte. Tatsächlich gelang es uns, dass niemand aus dem Publikum das Projekt vorzeitig aus technischen Gründen abbrechen musste, und das, obwohl sich das Publikum nicht nur in Hinsicht aufs Alter und die Technikaffinität sehr divers darstellte (wir hatten Besucher*innen im Alter zwischen 16 und 78 Jahren). Dadurch, dass die Rechenleistung der von uns

verwendeten *Meta Quest 3* nicht ausreichte, gleichzeitig noch das vom Publikum Gesehene zu streamen (und somit für uns sichtbar zu machen), mussten wir anhand der Körperbewegungen des Publikums „blind“ erkennen, wo in der Story sie sich gerade befanden – und ob sie eventuell irgendwo feststeckten und externe Hilfestellung bräuchten. In diesen (relativ seltenen) Fällen ließ sich ein Fortführen des Geschehens aber stets durch eine kurze Hilfestellung durch direkte Ansprache sicherstellen. Hier gehen wir aber davon aus, dass dieser Prozess in Zukunft durch Verbesserung der VR-Technologie und der Leistungen der Headsets deutlich vereinfacht werden kann. Zur Zeit jedenfalls noch stellen die technischen Anforderungen – insbesondere auch in Bezug auf die Programmierung der VR-Erfahrungen, im Rahmen derer selbst kleine Fehler schnell gravierende Folgen haben können – eine große Herausforderung an die Kunstschaaffenden dar, erfordert die Arbeit doch das Aneignen einer Vielzahl teils sehr technischer Prozesse und Fähigkeiten, welche im Falle einer Auslagerung an entsprechende Profis schnell übliche Kulturbudgets (insbesondere der freien Szene) sprengen würden.

4. Ist das noch Theater?

Stellt sich nun also noch einmal abschließend die eingängliche Frage: Inwiefern ist das noch Theater? Nun – [EOL]. *End of Life* fehlen zwar vielleicht einerseits die grundlegenden Kriterien, die es im engen Sinne zu einem Vertreter darstellender Kunst machen würden; gleichzeitig aber gaukelt es dem Publikum die Gleichzei-

tigkeit der Anwesenden und des Gezeigten in Raum und Zeit auf eine Weise vor, dass es sich das Projekt dennoch wie (immersive) Theater anfühlt (und weist gleichzeitig inhaltlich wie ästhetisch immer wieder und mit bewusster Transparenz auf diesen illusorischen Aspekt hin). Damit verhält es sich gewissermaßen zum Theater wie die -1 zur 1 (oder wie die *Camera Obscura* zur Außenwelt – oder wie der Traum zur Wirklichkeit – oder wie der Tod im Sinne des *Nicht-Seins* zum Leben im Sinne des *Seins* – etc.): Es ist *nicht* identisch mit dem Gegenstand, auf den es spiegelartig referiert, gleichzeitig existiert es aber nur in untrennbarer Relation zu diesem (und ist diesem dabei manchmal verblüffend, ja geradezu schockierend ähnlich). In dieser Hinsicht begreifen wir [*EOL*]. *End of Life* nicht zuletzt als eine Liebeserklärung an die Echtheit und Tatsächlichkeit des Theaters (und somit ans Leben): mit all der unvereinbaren Ambivalenz, die die Faszination für die (noch nicht, aber sicher in absehbarer Zeit perfekten) Illusionen dieser virtuellen Realitäten mit sich bringt.

Die VR-Performance [*EOL*]. *End of Life* wurde vom 26. September bis 6. Oktober 2024 als Koproduktion von DARUM & *brut wien* im studio brut in Wien gezeigt. Gastspiele in Österreich und Deutschland sind ab dem Frühjahr 2025 geplant.

DARUM (Victoria Halper und Kai Krösche) entwickelt Werke zwischen Performance, Installation, Film sowie Ton-, Video- und Medienkunst. DARUM wurde für die Performance *Ungebetene Gäste* (2019) sowie die coronabedingt zum Film umgearbeitete Folge-

produktion *Ausgang: Offen* (2020) jeweils für den Nestroy-Preis nominiert und für die performative Installation *Heimweh* (2022) mit dem Nestroy-Spezialpreis 2023 ausgezeichnet. DARUMs Film- und Medienkunstprojekte wurden u. a. in Deutschland (*Hofer Filmtage; die digitale*, Düsseldorf), Österreich (*Diagonale*, Graz) und den USA (*Seattle International Film Festival, Brooklyn Film Festival*) gezeigt. Weitere Informationen online unter: www.darum.at

Anmerkungen

- 1 Wir setzen an dieser Stelle eine Definition von Virtual Reality voraus, die zumindest ein ganz grundsätzliches Minimum an Interaktion der Betrachtenden mit der virtuellen Welt ermöglicht – und sei es nur durch eine Veränderung der Perspektive durch einen Schritt nach vorn oder nach hinten in den Raum hinein. Reine 360-Grad-Videos, welche auch häufig als „VR“ verkauft werden, fallen für uns mangels grundsätzlichster Möglichkeiten räumlicher Interaktion (den Blick über das unveränderbare Bild schweifen lassen kann ich schließlich auch in der ersten Kinoreihe!) nicht in das eigene Genre echter Virtual Reality, sondern sind in unseren Augen schlichtweg eine Unterkategorie des Films.
- 2 Entsprechend beziehen sich die Überlegungen in diesem Text auch auf diese spezifische Form von VR-Kunst. Andere VR-Projekte, welche z. B. live von Performenden mittels Motion- und Facecapturing gesteuerte digitale Avatare einsetzen, sind natürlich noch einmal ein anderes Thema, obgleich sich auch in diesen Fällen spannende tiefreichende Fragen nach An- und Abwesenheit stellen.