

Games, Hacks und Pranks. Das Theater der Digital Natives

Von Katja Grawinkel-Claassen, Kathrin Tiedemann

Die Institution Theater verändert sich im Zuge der Digitalisierung, weil Digital Natives als Künstler*innen und Zuschauer*innen neue Formate einbringen. Dabei ist klar, dass das Theater der Digital Natives in nicht allzu ferner Zeit das einzige existierende Theater sein wird. Wir wollen aber nicht warten, bis die Theaterleitungen mit Digital Natives besetzt sind. Zumal wir davon ausgehen, dass der sich vollziehende Wandel durchaus auch die Strukturen der Theaterbetriebe erfassen könnte und dass das Theater der Digital Natives vielleicht gar keine Intendant*innen mehr haben wird. Aber verlassen wir das Feld der Spekulation und wenden uns der aktuellen künstlerischen Praxis zu. Dort können wir nämlich erste Dimensionen dieser Veränderung bereits beobachten und benennen.

Wie hält die Digitalisierung Einzug ins Theater? Die einfachste Antwort lautet: In den Hosentaschen all derer, die die Foyers, Zuschauertribünen, aber auch Probenräume, Hinterbühnen und Werkstätten betreten. Fast jede*r hat ein Smartphone stets dabei. Dass das noch lange keinen Einfluss auf die Inhalte haben muss, ist an den Spielplänen der meisten Häuser abzulesen. Viele Theaterschaffende sind sogar stolz darauf, das Theater bisher vor dem Einzug der Digitalisierung gerettet zu haben: Eine analoge Insel im Meer der wilden neuen Zeiten, die so schwer zu überblicken sind. Digitalisierung wird in erster Linie für zusätzliche Marketing-Tools genutzt. Dieser Einstellung setzen wir seit Jahren die Erkundung neuer Praktiken, Erzähl- und Erlebensweisen entgegen. Wir wollen wissen, wie sich das Theater verändert, wenn diejenigen – ganz wörtlich – die Regie übernehmen, die sich eine Welt ohne das Internet, ohne digitale Vernetzung, smarte Devices und soziale Netzwerke nicht mehr vorstellen können. Was bedeutet es für diese uralte Institution, wenn sie diesen Digital Natives ein kulturelles Zuhause bieten will? Oder anders herum: Warum ist es für sie, die sie doch angeblich im World Wide Web zu Hause sind, immer noch reizvoll, im Theater zu arbeiten oder dort Veranstaltungen zu besuchen? Ein paar Beispiele aus der aktuellen künstlerischen Praxis bieten Antworten auf diese Fragen.

Live Video Games sind ein performatives Format, welches das aus dem Hildesheimer Studiengang der Angewandten Kulturwissenschaft hervorgegangene Künstlerkollektiv *machina eX* erfunden hat. Mit *machina eX* verbindet das FFT eine enge Zusammenarbeit, die sich durch Residenzen auszeichnet, in denen das Theater zu einem Labor für Forschung und Entwicklung wird. Die Gruppe setzt sich interdisziplinär zusammen und verbindet interaktive Dramaturgien, das Programmieren von eigener Software, Setdesign, interaktiven Props und tagesaktuellen Plots aus der digitalisierten, globalisierten Welt zu einem besonderen Live-Format. Dabei schlüpfen die Zuschauer*innen in die Rolle von Spieler*innen, die sich gemeinsam durch verschiedene Levels eines Games zocken, die Rätsel lösen und Entscheidungen treffen müssen. Sind sie passiv, geschieht schlicht gar nichts. Die Darsteller*innen verfallen in ihren Charakteren in eine Endlosschleife. Das Game ist over, bevor es begonnen hat. Aktives Handeln, Verantwortung und Zusammenspiel sind gefragt. Dabei geht es, wie in dem nach Point 'n' Click Adventure-Manier aufgebauten *15.000 Gray*, um nichts geringeres als die Rettung der Welt vor einer atomaren Katastrophe. In *Lessons of Leaking* wird mittels Whistleblowing manipulativ in einen Bundestagswahlkampf eingegriffen. *Hedge Knights* ist ein Spiel, bei dem an der Börse gezockt wird. Beim Open World-Format *Right of Passage* müssen sich die Spieler*innen entscheiden, ob sie sich den Regeln des Spiels in einem fiktiven Flüchtlingscamp unterwerfen, sie erweitern oder schlicht missachten. Oder sie treten in drei Gruppen à zehn Personen gegeneinander an, um als Mitarbeiter*innen eines Start-ups auf neurechte Gruppierungen im Netz Jagd zu machen – wie im aktuellen Spiel *Endgame*. Seit 2010 arbeiten *machina eX* zusammen. Und allmählich zeichnet sich ab, dass ihre Produktionen auf äußerst spannende Weise eine medienkritische mit einer gesellschaftskritischen Perspektive verbinden, indem sie die Zuschauer*innen zu Akteur*innen machen, die selbst den Ausgang des Spiels bestimmen und so erfahren, was Handlungsmacht in der Medien-Demokratie bedeutet. Interessant ist dabei nicht zuletzt, dass sie der immer mächtiger werden Gaming-Industrie eine Ethik des Spiels entgegensetzen, die das spielende Subjekt gerade nicht für regelkonformes oder effektives Verhalten belohnt, sondern an dessen Autonomie und die Zweckfreiheit des spielerischen Lernens appelliert. In offenen Bastelwerkstätten oder Formaten wie dem Schüler-Workshop *Hack your School* begegnet *machina eX* jüngeren Zuschauer*innen, um ihnen ihre Form der künstlerischen Praxis spielerisch weiterzugeben. So entstand 2015 mit Schüler*innen der Düsseldorfer Realschule Friedrichstadt das Stadtraum-Parcours-Spiel *WhatsApp Me*.

Auch unter digitalen Ureinwohnern gibt es verschiedene Stämme, je nach Jahrgang und medialer Routine. Das weiß auch die 2007 in Bonn gegründete Gruppe *pulk fiktion* und versteht es auf außergewöhnliche Weise Brücken zwischen diesen verschiedenen Gruppen zu bauen, ja sogar zurück zu denjenigen Gestalten, die nicht schon immer in der Welt des Digitalen gelebt haben. Ein Beispiel ist ihre jüngste Produktion für Zuschauer*innen im Grundschulalter, *Max und Moritz* (nominiert für den Kölner Kinder- und Jugendtheaterpreis 2017). Wer mit Wilhelm Busch aufgewachsen ist statt mit YouTube, wähnt sich in dieser anarchischen DIY-Unterhaltungsshow zunächst im falschen Film. Zwei junge Frauen in Gummistiefeln traktieren Plastikhühnchen, ihre Bühnengehilfen und mitunter auch ihre Zuschauer*innen mit geschmacklosen Streichen. Nur heißen die hier nicht Streiche, sondern Pranks. „Prank Prank Prank!“, schallt es schon mal bei einer Schulvorstellung aus unzähligen Kinderkehlen. Sie wissen genau, was hier gespielt wird. Ein fieser Streich, aufgenommen mit der Handykamera und ins Netz gepostet: „Dieses war der erste Prank...“ Auf der Basis von Gesprächen mit Kindern und angelehnt an Wilhelm Busch wird *Max und Moritz* bei *pulk fiktion* zu einer Teststrecke zwischen unbändigem Spaß und schlechtem Gewissen. Die jungen Zuschauer*innen lernen nicht von der Geschichte auf der Bühne, sondern steuern zunächst für alle Nicht-Natives den nötigen Hintergrund bei, um Buschs Klassiker im Jahr 2017 zu lesen. Schließlich wird das Kollektiv der Zuschauer*innen selbst zur Schietzinstanz, als die Streiche allzu arg, allzu gefährlich werden. Einerseits migriert hier eine alte Geschichte mit Sack und Pack ins digitale Zeitalter, andererseits ziehen ein digitaler Diskurs und eine mediale Praxis ins Theater ein. Dort treffen sie sich und kreieren keineswegs eine neue ‚moralische Anstalt‘. Vielmehr fordern sie die Institution auf, ihre traditionellen Frontlinien hinter sich zu lassen. Künstler*innen lernen von Kindern, Alte von Jungen und alle haben einen Mordsspaß. Selbst dann noch, wenn der Theaterbesuch eine Schulveranstaltung ist. In dieser Show werden nämlich die Lehrer*innen vor die Tür geschickt, während auf der Bühne der nächste Prank zusammen mit den jungen Zuschauer*innen vorbereitet und anschließend am Lehrpersonal ausprobiert wird. Learning by doing!

Als letztes Beispiel sei *50 Grades of Shame* von *She She Pop* erwähnt. Wedekinds Klassiker *Frühlingserwachen* wird hier mit *50 Shades of Grey* verschnitten – vielleicht der Roman der Generation, die, so das Klischee, keine Bücher mehr liest, dafür aber im Internet jederzeit Zugang zu expliziten, sexualisierten Inhalten hat. In dieser explosiven Mischung wird das Thema der Scham neu verhandelt. Ein Thema, auf das sich das Kollektiv *She She Pop* seit den 1990ern spezialisiert hat, das seitdem die Selbstentblößung auf der Bühne zelebriert und daraus immer wieder erstaunliche künstlerische Schätze birgt. Im Zentrum dieser Bühnenproduktion steht die Produktion von Körperbildern, die mit einem raffinierten Low-tech-Verfahren auf der Bühne in einer Weise in Szene gesetzt wird, so dass hybride queere Gebilde entstehen. Die Körper der beteiligten Performer*innen im Alter von zehn bis 70 werden live ‚gehackt‘, medial zerstückelt, die einzelnen Körperpartien immer wieder neu zu einem phantastischen Kollektivkörper montiert, während alle gleichzeitig zusammen auf der Bühne agieren. Nacktheit wird hier ausgestellt und gleichzeitig verdeckt, Körper monströs miteinander verschnitten und riesenhaft auf überdimensionale Leinwände übertragen. Das Publikum windet sich wie Achtklässler beim Aufklärungsunterricht. Eine Darstellerin bzw. ein Darsteller im Kindesalter, also wie Wedekinds Wendla oder Moritz, wird im Laufe des Stücks ebenso mit der Unmöglichkeit der sexuellen Aufklärung konfrontiert wie die älteren Performer*innen, die etwa der Generation der 1968er und deren Kindern entspringen. Es entsteht eine zutiefst ehrliche, manchmal peinliche, manchmal urkomische Patchwork-Familienaufstellung. Das Performance-Kollektiv wird zum Lehrkörper, der sich selbst modellhaft einem Versuch der Selbstaufklärung unterzieht. Für die Zuschauer*innen ist der Abend das gemeinsame Ausloten von Schamgrenzen angesichts gewaltiger Bilder und öffentlich durchexerzierter Tabus. Er bildet für den Moment eine gemeinsame Erfahrung im Angesicht höchst unterschiedlicher medialer und gesellschaftlicher Routinen und Hintergründe.

Die Beispiele zeigen: Wenn die Digital Natives ins Theater migrieren, ihre Narrative und Gadgets mitbringen, dann können die altbekannten Räume nicht bleiben, wie sie waren. Hochtechnisierte Umgebungen waren Theaterräume schon immer. Nun werden sie zu Spielarenen. Die Trennung zwischen Bühne und Tribüne wird gezielt durchstoßen oder gleich ganz aufgehoben. Das Verhältnis zwischen Bild und Körper wird kompliziert. Die Verantwortung für das gemeinsam Erlebte, die aktiven und passiven Parts werden neu verteilt. Ging man bislang von relativ passiven Zuschauer*innen aus, so kann man im Theater der Digital Natives in den Worten des Journalisten Jay Rosen eher von „People Formerly Known as the Audience“ sprechen, zu deren Erleben ein hohes Maß an Engagement und Involviertsein gehört. Wenn die Digital Natives das Theater zu ihrem Zuhause machen, dann geht es auch immer um Fragen der Bildung. Wer lernt von wem? Wer hat die Macht und das nötige Vorwissen? Welche Vorlagen sind es wert, in künstlerische Praxis überführt zu werden? Die erwähnten, künstlerisch gelungenen Beispiele zeigen, dass am Ende stets etwas Übergeordnetes entsteht, etwas, das bleibt. Sei es ein Funke Gesellschaftskritik, verpackt in schlechtes Gewissen, oder das kribbelige Gefühl der tief empfundenen Scham angesichts einer selbst hervorgerufenen oder erlebten Grenzerfahrung. Sei es heillosen Spaß. Vielleicht macht diese neue Art des Theaters die Zuschauer*innen nicht zu besseren Menschen. In

jedem Fall aber bietet sie Menschen ganz unterschiedlichen Alters eine gemeinsame Erfahrung und verwickelt sie in ein ergebnisoffenes Gespräch über die Welt, in der wir leben.

The Game is on.