Freie Universität Berlin, Institut für Theaterwissenschaft

MASTERARBEIT VON THERESA SCHÜTZ

Gestaltete Erfahrungsräume und die Teilhabe an der „totalen, radikalen Fiktion“.

Dimensionen immersiver Erfahrung im Gegenwartstheater am Beispiel von „Ventestedet“ von SIGNA und „John Gabriel Borkman“ von Vinge/Müller.

Erstgutachterin: Prof. Dr. Kolesch
Zweitgutachter: Prof. Dr. Warstat

Eingereicht am: 11.06.2015

Theresa Schütz, MA Theaterwissenschaft, schuetz.theresa@fu-berlin.de

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung **S. 3**

2. Immersion in Aufführungssituationen. Problemhorizont und Forschungsstand **S. 11**

2.1 Immersion und Illusionierung – Synonyme für dasselbe Rezeptionsphänomen? S. 11

2.2 Immersion und *agency*. Über das Öffnen gerahmter Handlungsspielräume S. 17

2.3 Immersion und die Ästhetik der Grenzverwischung S. 26

2.4 Zum methodischen Umgang mit immersiven Erfahrungen S. 30

3. Die gestaltete Fiktion erfahren: SIGNAs „Ventestedet“ **S. 33**

3.1 Themen, Regeln und ästhetische Prämissen. Einführung in SIGNAs Arbeiten S. 33

3.2 Dimensionen immersiver Erfahrung beim Besuch von „Ventestedet“ S. 39

3.2.1 Szenen des Einlasse(n)s I S. 39

3.2.2 Modi des Zuschauerseins oder *The Staged Audience* S. 45

3.2.3 Gestaltbarkeit als Chance und als Fiktion S. 51

4. Das Wirken der Fiktionsmaschine: Vinge/Müllers „John Gabriel Borkman“ **S. 54**

4.1 Themen, Motive und ästhetische Strategien. Einführung in die „Ibsen-Saga“ von Vinge/Müller S. 54

4.2 Dimensionen immersiver Erfahrung beim Besuch von „John Gabriel Borkman“ S. 62

4.2.1 Szenen des Einlasse(n)s II S. 62

4.2.2 Die Macht affektiver Involvierung. Zur Wirkung der Persona Vinge S. 71

4.2.3 Reflexive Immersion S. 74

5. Schluss **S. 78**

6. Bibliografie **S. 83**

6.1 Verwendete Literatur S. 83

6.2 Rezensionen und Interviews zu SIGNA und Vinge/Müller S. 87

„Aufgabe der Theorie ist es, das Gewordene auf Begriffe zu bringen, nicht es als Norm zu postulieren.“ (Hans-Thies Lehmann)

1. Einleitung

„Wie fühlen Sie sich – gemessen mit einer Skala von eins bis zehn?“ Ich stehe in einem Kreis mit zwölf anderen „In-Patients“ und einer Krankenschwester, die mit uns – zum Abschluss des Tages wie auch zum Ende eines umfangreichen Untersuchungsparcours in dieser psychiatrischen Klinik mit dem irreführend-wohligen Namen „Laguna“ – eine gruppentherapeutische Gymnastikrunde beginnen möchte. Welcher Zahl entspricht unser Wohlbefinden in diesem Augenblick? Ich fühle mich nach einer Acht. Denn ich fühle mich wohl und merkwürdig angekommen in dieser raumspezifischen, zwischen Performance und Installation changierenden, kollektiv geteilten Aufführungssituation.[1] An die zu große Patientenkleidung, die ich vor fünf Stunden gegen meine private Kleidung eintauschen musste, habe ich mich längst gewöhnt; selbiges gilt für das Schlüsselband um meinen Hals, an dessen Ende eine Plastikhülle baumelt, darin ein Papier mit einem gezeichneten Hund (ich war der Patientengruppe der 'Hunde' zugeteilt) und einem extra beigefügten Zettel, auf dem „Lia“ steht (den Namen, den ich mir vorab in dieser Versuchsanordnung an Stelle meines eigenen gab). Die anderen haben im Mittel eine Fünf.

Mit mir im Kreis stehen auch zwei meiner (ehemals vierköpfig gestarteten) Besuchergruppe: Jonathan, ein junger Däne, der gerade sein Abitur gemacht hat und Lennart, ein dänischer Projektmanager mit Migrationshintergrund. Ich habe sie in den vergangenen, mitunter sehr bizarren Stunden lieb gewonnen. Direkt neben mir steht Connie, eine 'Patientin' Ende Zwanzig, die nach eigenen Angaben bereits seit zwei Jahren Lagunenbewohnerin ist und deren attestierte Abweichungen darin bestehen, alles, was sie denkt und fühlt ad hoc und ungefiltert mitzuteilen sowie ein ausgeprägtes Faible zur Welterklärung durch Bibelstellen zu haben. Stefanie Mühlhan (Connie) ist eine Performerin, die das hier thematische 'Anderssein' in ihre Spielweise nicht (wie andere PerformerInnen[2] vor Ort) in spastische Bewegungen oder Sabbern übersetzt, sondern glaubhaft eine Figur zur Aufführung bringt, der zu begegnen – in diesem Zusammenhang der

1 Ich beziehe mich hier auf meinen Besuch von SIGNAs „Ventestedet“ am 08.12.2014 in der Zeit von 19 bis 24 Uhr. Die Perfomance hatte am 23.10.2014 in Kopenhagen (Dänemark) Premiere und wurde vom Republique Teater produziert; Derniere war – nach insgesamt 40 Aufführungen – am 14.12.2014. Pro Aufführung konnten maximal fünfzig Besucher teilnehmen. Für alle Beteiligten wurde die englische Sprache vorab als verbindlich festgelegt. Grundlage der analytischen Betrachtungen in Kapitel 3 sind: Erinnerungsprotokoll, Rezensionen und (ausgefüllte) Fragebögen, die ich zum Zwecke einer Zuschauerbefragung entwickelt habe. Eine Auswahl liegt im Anhang der Arbeit bei.

2 Auf eine durchgängige Sichtbarmachung (Binnen-I) geschlechtergerechter Sprache, die markiert, dass natürlich immer auch alle gemeinten Geschlechter gedanklich miteinbezogen sind, verzichte ich in der vorliegenden Arbeit aus ausschließlich textästhetischen Gründen.

psychiatrischen Modellsituation – gerade deshalb so irritierend wirkt, weil sie nur eigen, aber in keiner Weise 'krank' erscheint. Hier wäre also ein besonders authentisches Spiel in Anschlag zu bringen. Gleiches gilt für einen anderen, mit uns im Kreis versammelten 'Irren', der etwas von einem verzottelten, bebrillten, leicht ungepflegten, sechzigjährigen Professoren-Typus hat. Auch er pflegt lediglich seine Marotte, jene kulturell kodierte Distanzschwelle, die man gemeinhin (zumindest in diesen Teilen Europas) physisch zu anderen Mitmenschen einnimmt, systematisch zu ignorieren. Wenn dieses Anderssein in der „Laguna" schon ausreicht, um als von der gesellschaftlichen Norm abweichend und damit als psychisch krank zu gelten, dann fühle ich mich im Kreis dieser Spieler aufgehoben, ja, sogar wohler als in vielen 'wirklichen', sozialen Runden außerhalb dieser inszenierten Fake-Institution.[3] *Deshalb eine Acht.*

Die Gymnastikübungen, die bereits begonnen haben, während ich meine Gruppe mit Blicken inspizierte und über das eben Beschriebene nachdachte, zielen darauf ab (was ich körperlich zu realisieren beginne, als ich mich in den pantomimischen Gesten einer Obstpflückerin wiederfinde), Körperbewegungen zu trainieren, die es – innerhalb der narrativen Logik der Rahmenhandlung – in der nächst höheren klinischen Institution, in den sogenannten Panagakorien zu beherrschen gilt. Dies erschließe ich über die gehörten Erzählungen diverser Patienten, die jene Institutionen eher als Arbeitslager denn als Untersuchungs- bzw. Regenerierungsstätten beschrieben hatten. Ich muss aber auch an den grassierenden Fitnesswahn denken, der die gehetzten Menschen von heute für ein reibungsloseres Funktionieren in ihrem neoliberalen Arbeitsalltag trimmt. Und ich bin überrascht, dass nach fünf Stunden Aufenthalt in der „Laguna" offenbar unser aller Schamgrenzen erheblich gesunken sind, denn selbst die albernsten Bewegungen werden hier von allen ordnungsgemäß und sauber ausgeführt. Ist das Müdigkeit oder bewusste Naivität, oder eher Resignation oder Indiz metaphorischer Autoritätshörigkeit, die in dieser Modellanstalt wie ein roter Faden immer wieder thematisch wurde? Bedenklich ist es, weil es irgendwie allen Spaß zu machen scheint.

Die anleitende Krankenschwester hat indes immer häufiger Stimmaussetzer: Sie bewegt ihren

---

3 Unter „Fake-Institutionen" subsumiert die Kunsthistorikerin Regina Wenninger, gleichsam als handele es sich dabei um ein eigenständiges Genre zwischen Aktionskunst und raumspezifischer Performance- und Installationskunst, u.a. Projekte wie „Ingold Airlines" (2008) des Schweizer Künstlers Res Ingold sowie Christoph Schlingensiefs „Chance 2000" (1998). Durch sie würden *„[d]ie Gesellschaft und ihre Institutionen und Praktiken […] persifliert, indem sie imitiert werden. Mittels der Nachbildung [werde] eine Sinnverschiebung gegenüber dem realen Vorbild – ironische Brechung, kritische Reflexion etc. - signalisiert."* (Wenninger, Regina (2014): „Fiktionalität in der Kunst- und Bildwissenschaft", in: *Fiktionalität. Ein interdisziplinäres Handbuch.* Herausgegeben von Tobias Klauk und Tilmann Köppe. Berlin [u.a.] 2014, S. 467-495, hier: S. 486.) Siehe dazu auch: Römer, Stefan (2001): *Künstlerische Strategien des Fake. Kritik von Original und Fälschung.* Köln. Die Reihe der künstlerischen Beispiele von Fake-Institutionen ließ sich mit dem „David Foster Wallace Center" von Phillippe Quesne (im Rahmen des vom HAU Berlin produzierten, 24-stündigen Performance-Marathons „Unendlicher Spaß" von David Foster Wallace im Juni 2012 an verschiedenen Orten in Berlin) und dem dreiteiligen „New World Summit" in Berlin, Leiden und dem indischen Kochi (2012-2013) des niederländischen Bildenden Künstlers Jonas Staal noch um zwei aktuellere Beispiele ergänzen.

Mund, doch Laute verstummen, so dass ihre Worte nur noch fragmentarisch zu hören und deren Bedeutungen lediglich assoziativ aufzunehmen sind. Mir ist klar: Es geht darum, Wahrnehmungsaussetzer zu simulieren, die ich auf mich beziehen soll. Denn es gilt ja, am Ende dieses „Screenings" zu diagnostizieren, ob man selbst (wie alle anderen „In-Patients"[4]) auch „3P" hat. Da ich visuelle Wahrnehmungsaussetzer kenne und ohnehin alles, was in der beschriebenen Gymnastikszene gedacht und empfunden wird, längst nicht mehr meiner 'Figur', sondern meiner eigenen Autorschaft zuzuschreiben habe, berührt mich das Setting und das, was es hier qua involvierender Erfahrung durchzumachen und darüber hinaus zu begreifen gilt.

Lässt sich diese Publikumserfahrung, die beim Besuch der fünfstündigen Performance von SIGNAs „Ventestedet" im dänischen Kopenhagen gemacht und im Nachhinein erinnert und beschrieben wurde, als immersiv bezeichnen? Wie weit muss ich in die als Fiktion entworfene, aber real gestaltete Parallelwelt physisch, psychisch und emotional eintauchen, um Erfahrungen zu machen, die mir aus lediglich imaginärer, teilnehmender Beobachtung (im Rahmen einer klassischen Theateraufführung, die z.B. dem Wahrnehmungsdispositiv der Vierten Wand folgt) oder einer stellvertretenden Lektüre so nicht zugänglich wären? Und wodurch unterscheiden sich diese Erfahrungen ganz konkret? Auf welcher Ebene erfolgt das Immersiviertwerden der Performer wie auch der teilnehmenden Besucher in einer solchen künstlerischen und zum Teil produktionsästhetisch-strategisch vorgeplanten und klar gerahmten Aufführungssituation? Und wie äußert sich das eigene Immersiviertsein? Ist es ein Gefühl, eine emergente Bedeutung oder selbst ein Dispositiv?

Am Beispiel weiterer, ausgewählter markanter Situationen[5] aus „Ventestedet" sowie aus „John Gabriel Borkman"[6], einer zwölfstündigen Performance des norwegisch-deutschen Künstlerduos

---

4 Ich nehme an, die Ärzte bezeichnen die in der „Laguna" lebenden Patienten als „In-Patients", weil sie, dem Titel der Performanceinstallation „Ventestedet" (dt.: Warteraum) entsprechend, „in-[a state of]patience", also im Zustand geduldigen Wartens sind. Alle, denen ich während der fünf Stunden begegnen durfte, warteten auf etwas: auf Schlaf, auf die Rückkehr eines befreundeten Patienten aus dem gefürchteten „Yellow Room", auf die Überweisung in ein Panagakorium, auf den Verlust der Muttersprache, der nach und nach alle ereilt, auf die nächste Untersuchung – oder nicht zuletzt: auf Erlösung.

5 In Anlehnung an Jens Roselt, der in seiner *Phänomenologie des Theaters* das Erleben „markanter Momente" als zentralen Aspekt für das Zustandekommen von ästhetischen Erfahrung hervorhebt und deshalb versucht, sich über ihre Analyse begrifflich wie methodisch dem Phänomen der 'Erfahrung' im Theater zu nähern, soll – ihm darin folgend – lediglich „Moment" durch „Situation" ersetzt werden, um der Komplexität immersiver Erfahrung, die zumeist im unmittelbaren Zusammenhang konkreter Handlungsvollzüge und/oder partizipatorischer Konstellationen auftritt, begrifflich gerecht zu werden. (vgl. dazu das erste Kapitel „Markante Momente" in: Roselt, Jens (2008): *Phänomenologie des Theaters*. München, S. 9-22). Darauf, dass eine Situation im theaterwissenschaftlichen Sinne eben immer das *„Verhältnis der Partizipation, der Teilhabe und der Interaktion"* zwischen Wahrnehmungssubjekt und wahrzunehmendem Objekt tangiere, weist zudem Doris Kolesch hin. Siehe: Dies. (2005): „Situation", in: Fischer-Lichte, Erika; Kolesch, Doris; Warstat, Matthias (Hg.): *Metzler Lexikon Theatertheorie*. Stuttgart und Weimar, S. 305f. hier: S. 306.

6 Die Performance habe ich komplett am 19./20.05.2012 in der Zeit von 16 bis 4 Uhr im Prater der Berliner

Vegard Vinge und Ida Müller, soll es im Folgenden um die Beschreibung, Analyse und Theoretisierung der für diese Arbeiten – hypothetisch als spezifisch angenommene – Erfahrungsdimensionen gehen. Mittels teils phänomenologisch, teils semiotisch operierender sequentieller Aufführungsanalysen gilt es zunächst, die beiden Performances erinner- und theoretisch verhandelbar zu machen. Die hypothetisch formulierte Signifikanz jener Erfahrungsdimension, die von diesen künstlerischen Produktionen ermöglicht wird, hebt auf die Annahme folgender Gemeinsamkeiten ab: Hinsichtlich a) des rezeptionsästhetischen Grads komplexer Beteiligung, b) der produktionsästhetisch-strategischen Affizierung der emotional divers involvierten Publika, c) der entgrenzten Raum- und Zeitstruktur der Aufführungssituation und d) eines wirkungsästhetisch relevanten Transformationspotenzials, das aus konkreten risikobehafteten, eigenverantwortlich auszuführenden Handlungen im Rahmen der Aufführung erwächst. Ergänzt durch diskursanalytische Betrachtungen, welche Zuschauerbefragungen, Rezensionen, Blogs und wissenschaftliche Beiträge umfassen, möchte die vorliegende Arbeit prüfen, ob der Begriff der Immersion als theaterwissenschaftliche Beschreibungskategorie für jene Erfahrungsdimensionen, wie sie hier kennzeichnend am Beispiel von „Ventestedet“ und „John Gabriel Borkman“ vorgestellt werden, tragfähig ist.

Sie ist damit zum einen eine Studie zu ausgewählten Performances zweier von der Forschung bislang wenig beachteter, nordeuropäischer Künstler-Kollektive[7] und zum anderen ein theoretischer Beitrag zur kunst- und medienwissenschaftlichen Immersionsforschung. Aus letzterer sind Impulse für die Theatertheorie hinsichtlich Publikumsforschung und Wirkungsästhetik (entgrenzter, postdramatischer Theaterformen) ebenso zu erhoffen wie mit der Konzeptualisierung von

---

Volksbühne miterlebt. Darüber hinaus habe ich am 11.11.2011 und 04.12.2011 mehreren, vier bis fünf Stunden dauernden, Blöcken beigewohnt. Neben ausführlichen Erinnerungsprotokollen stand mir für die Analyse dankenswerterweise eine Aufzeichnung der Aufführung vom 19./20.5.2012 zur Verfügung.

7 Zur fünfteiligen „Ibsen-Saga“ von Vinge/Müller, dessen vierter Teil „John Gabriel Borkman“ ist, sind bislang auf wissenschaftlicher Ebene nur die folgenden Aufsätze von Andrew Friedman zu konsultieren: Ders. (2012): „Total Radical Fiction“, in: *Theater 42:3*, Yale, p. 13-31. Sowie: Ders. (2012): „John Gabriel Borkman“, in: *Theatre Review Journal*, University of New York, p. 430-433. Darüber hinaus gibt es angesichts der kontrovers diskutierten Durchschlagkraft der Performance und der Einladung zum Berliner Theatertreffen 2012 zahlreiche Rezensionen und Debatten im deutschen, wie auch im norwegischen Feuilleton, dazu siehe u.a.: Carp, Stefanie (2012): „Im Bewusstseinshaus. Über 'John Gabriel Borkman' von Vegard Vinge und Ida Müller“, in: *Theater der Zeit, Heft 5/12*, S. 10-13. Sowie: Meierhenrich, Doris (2011): „Wie viel Theater hält man aus?“, in *Berliner Zeitung, Nr. 293* vom 15.12.11, S. 27.

Angesichts ihrer Bekanntheit, der Dauer ihrer Existenz (seit 2001) und der Anzahl bereits weltweit gezeigter Produktionen (auf der Homepage der Gruppe sind zwanzig archiviert) überrascht es, dass noch keine Monografie zu SIGNA vorliegt. Zu einzelnen Arbeiten verweise ich u.a. auf Aufsätze wie: Bregovic, Monica (2011): „Transforming Reality in the Magic Mirror of Fiction - From Boal to SIGNA“, in: von Brincken, Jörg; Gröbel, Ute; Schulzki, Irina (Ed.): *Fictions / Realities: New Forms and Interactions*. München 2011, S. 39-52. Oder: Tögl, Gero (2011): „Remediating Theatre. From Grand Theft Auto to The Ruby Town Oracle”, in: von Brincken, Jörg; Gröbel, Ute; Schulzki, Irina (Ed.): *Fictions / Realities: New Forms and Interactions*. München 2011, S. 21-38. Darüber hinaus findet sich auf der Homepage der Gruppe ein umfangreiches Presse- und Medienarchiv, siehe: http://signa.dk/about, letzter Zugriff am 31.05.15.

immersiver Erfahrung als spezifisch affizierende und zur Reflexion dieser Dynamik anleitende Erfahrung mit deutlichem transformativen Potenzial ein zugleich performatives und relationales Aufführungsverständnis begrifflich ergänzt wird, von dem aus nicht zuletzt theaterwissenschaftliche Emotionsforschung dezidiert ihren Ausgang nimmt.[8]

Etymologisch von der Partizip-Form „immersum“ des lateinischen Verbs „immergere“ hergeleitet, beschreibt das deutsche Substantiv „Immersion“ zugleich den aktivischen Prozess des 'Eintauchens' sowie den passivischen Zustand des 'Eingetauchtseins'. Eine Begriffsverwendung, die das Wort mit einer Referenz in Verbindung setzt, welche 'eintauchen' pragmatisch mit 'in eine Flüssigkeit' ergänzt, rekurriert auf eine konkret materielle Dimension und ist vor allem in den Naturwissenschaften, z.B. in der Mikroskopie, üblich. Sie findet aber auch im religiösen Kontext, z.B. bei der Ganzkörpertaufe Verwendung. In den Sozial- und Medienwissenschaften folgt der Begriffsgebrauch eher einer metaphorischen Logik: Hier ist entweder das geografische und/oder kulturelle Umfeld, in dem eine andere Sprache gesprochen wird oder die kognitive und/oder wahrnehmungspsychologische Umgebung einer virtuellen Realität (VR) gemeint, in welche Fremdsprachenlernende oder VR-Nutzer immersiviert werden. Als spezifisches Rezeptionsphänomen wird der Immersionsbegriff seit zwei Dekaden auch vermehrt in medienübergreifenden Analysen künstlerischer Arbeiten (Film, Malerei, Literatur, Computerspiel) verwendet. Wobei sich dort als kleinster gemeinsamer Nenner ein Verständnis niederschlägt, *„das im Grunde mit der Vorstellung einer gelungenen Illusion gleichgesetzt wird, eine Illusion, die durch die Überlappung von Räumen beziehungsweise Welten entsteht und somit einen fiktiven Aktionsraum für das Subjekt herstellt.“*[9] Deshalb moniert die Filmwissenschaftlerin Robin Curtis an eben jener Begriffskonjunktur in den Kunst- und Kulturwissenschaften zu Recht, dass sie bislang weitestgehend ohne eine Auseinandersetzung mit den Wurzeln des Immersionsbegriff erfolgte und dass primär technische Eigenschaften der jeweils zur Diskussion stehenden Medien fokussiert wurden, anstatt sich auf den spezifischen Modus der Erfahrung von Immersion zu konzentrieren.[10] An das letztgenannte Desiderat knüpft die vorliegende Arbeit an.

In Anbetracht der Tatsache, dass seit ca. fünfzehn Jahren sogar eine (insbesondere in Großbritannien

8 In diesem Zusammenhang ist vor allem auf die dazu einschlägige Forschung von Doris Kolesch hinzuweisen: Dies.(2006): *Theater der Emotionen. Ästhetik und Politik zur Zeit Ludwigs XIV.* Frankfurt am Main. Sowie: Dies. (2009): „Die Schmerzen anderer betrachten.“, in: Caduff, Corina; Wälchli, Tan (Hg.): *Schmerz in den Künsten*. Zürich 2009, S. 88-101.

9 Curtis, Robin (2010): „Immersionseffekte: Intermediale Involvierung in Film und digitalen Medien“, in: Fischer-Lichte, Erika (u.a.) (Hg.): *Ausweitung der Kunstzone. Interart Studies – Neue Perspektiven der Kunstwissenschaften.* Bielefeld 2010, S. 201-220, hier: S. 217.

10 Vgl.: Curtis, S. 213f.

quantitativ weit gestreute[11]) Theaterform existiert, die, den Immersionsbegriff zuweilen bereits in der Genrebezeichnung *immersive theatre* tragend, sich dezidiert über das Versprechen eines spezifischen Immersionserlebnisses definiert und vermarktet, scheint es mehr als notwendig – ganz im Sinne Robin Curtis' – jenen rezeptions- und wirkungsästhetischen Erfahrungsmodus, der mit dem Begriff der Immersion verbunden wird, genauer in den Blick zu nehmen. Dies soll auf der Basis eines transdisziplinären Überblicks zur derzeitigen Verwendung des Immersionsbegriffs geschehen (Kapitel 1), aus dem heraus sich drei Richtungen bisheriger Konzeptualisierungsversuche differenzieren lassen:

1. Jene, die primär Wahrnehmungs- und Imaginationsprozesse adressieren und Immersion als „Bestandteil ästhetischer Illusion“ (Wolf), „als sinnliche und rezeptive Verbindung zum Bild“ (Grau) oder als Reise in eine imaginäre oder virtuelle Welt (Ryan) auffassen.
2. Jene, die einen Fokus auf konkrete und/oder latente Handlungsdimensionen legen und Immersion vor allem als „Form der Involvierung“ (Curtis) und ästhetisch-strategischer Zuschauerpartizipation (White) sowie als Erfahrungsmodus in künstlichen und künstlerischen Modellsituationen (Magelssen, Groot Nibbelink) konzeptualisieren.
3. Jene, die das Phänomen umfassender denken, als „ästhetische[n] Effekt jenseits eines repräsentationalen Realismus“ (Voss) sowie als kulturelle Strategie (Leitner), wodurch Immersion in den Kontext einer medienphilosophischen Debatte um das Verhältnis von Medialisierung, Mediatisierung und Weltzugang rückt und zusätzliche Relevanz bezieht.

Die Arbeiten von SIGNA gehorchen zunächst ästhetischen Prämissen einer raumspezifischen Performanceinstallation. Von einem theaterfernen[12] Ort ausgehend (z.B. in alten Fabriketagen, leerstehenden Bürohäusern oder Lagerhallen, vornehmlich am Stadtrand), werden detailverliebte Ausstattungen entworfen, durch die der Ort zu einem gestalteten, anderen Raum wird, der die Besucher einlädt, an einem temporären, kollektiv geteilten Parallelleben teilzuhaben. Meist sind die visuellen Kodes in SIGNAs Räumen eindeutig definiert, d.h. es handelt sich weniger um phantastische oder surreale Raumschöpfungen als um quasi-gespiegelte Raummodelle, die die Wirklichkeit in ästhetisch zugespitzter Form abbilden. Man könnte sagen, SIGNA gestalten abgeschlossene, theatrale Heterotopien, die semiotisch und hinsichtlich festgelegter

11 Zu nennen wären hier z.B. Gruppen wie Punchdrunk, Shunt, Blast Theory, You Me Bum Bum Train, Artangel und Slung Low.

12 'Theaterfern' allerdings nur im Hinblick auf die Entscheidung, die Aufführungen an einem Ort außerhalb der Theaterinstitution stattfinden zu lassen; denn die Finanzierung der letzten großen Produktionen von SIGNA wurde von großen, staatlich subventionierten Stadttheatern wie dem Schauspielhaus Hamburg („Schwarze Augen, Maria“), der Volksbühne am Rosa-Luxemburg-Platz Berlin („Club Inferno“) oder dem Republique Teater København („Ventestedet“) geleistet.

Wahrnehmungsdispositive re-präsentieren, was Foucault gesellschaftliche Abweichungs-heterotopien[13] nennt. So sind es meist institutionelle Orte, in welchen eine bestimmte Norm Geltung hat und von ihr abweichendes Verhalten kontrolliert und sanktioniert wird, die SIGNA als Modelle für ihre gestalteten Erfahrungsräume wählen, z.B. eine psychiatrische Anstalt, ein bordellartiger Nachtclub oder ein Gefangenenlager. Alle Performer gehorchen dabei der produktionsästhetischen Vereinbarung, die Fiktion, womit in diesem Fall eine, an die jeweils spezifischen Räume gebundene Rahmenhandlung gemeint ist, unter keinen Umständen zu verlassen.[14] Es soll für Besucher der Eindruck eines perfekt durchinszenierten Als-ob entstehen, in welchem sie sich im Verlauf der Aufführungsdauer bestenfalls so benehmen und bewegen werden, dass sie vergessen, in dieser künstlerisch gerahmten Wirklichkeit lediglich Gäste zu sein. In einer zwischen Installation und Simulation changierenden, auf komplexer Relationalität basierenden Aufführungskonstellation vollzieht sich – im Sinne Liesbeth Groot Nibbelinks[15] – ein *Erfahrungstheater.*[16] Die konkrete synästhetische, emotionale und soziale Erfahrung, die sowohl Performer als auch Besucher dabei machen, ist nicht nur Ziel sondern auch Gegenstand der Performance. In dem Maße, in dem SIGNA Räume für spezifische Erfahrungen gestalten, die über das, was Erika Fischer-Lichte mit einer „ästhetische[n] Erfahrung als Schwellenerfahrung"[17] bezeichnet, hinausgehen, verweisen sie (bedingt durch inhaltliche Fokussierung auf Themen wie Macht, Krankheit, Wahnsinn oder Sadomasochismus etc.) – qua geteilter Erfahrung – reflexiv auf die konstruktivistische und performative Dimension ebenfalls implizit und explizit gestalteter (Alltags-)Erfahrungen und darauf, wie diese unser Fühlen, Bewerten und Verstehen im permanenten Fluss halten und dadurch mit dem Potenzial kontinuierlicher Verhandel- und Veränderbarkeit versehen.

Dass im Anschluss eine Performance von Vinge/Müller zusätzlich in den Blick genommen wird

---

13 Vgl.: Foucault, Michel (1990): „Andere Räume", in: Barck, Karlheinz (Hg.): *Aisthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik.* Leipzig 1990. S. 34-46.

14 Dies äußert Signa Sørensen, Mitgründerin und Namensgeberin der Gruppe SIGNA, in einem Gespräch mit der Theaterwissenschaftlerin Liesbeth Groot Nibbelink, vgl.: Dies.; Sørensen, Signa (2009): „Staged Intimacy. Signa's The Ruby Town Oracle", in: *Theaterdramaturgie.Bank*, einzusehen unter: http://ltd.library.uu.nl/doc/788/MP-LNG-Signa.pdf, letzter Zugriff am 25.05.2015.

15 Groot Nibbelink, Liesbeth (2012): „Radical Intimacy. Ontroerend Goed meets the emancipated spectator", in: *Contemporary Theatre Review* 22:3, p. 412-420.

16 Das sogenannte *Ervaringstheater* ist seit einigen Jahren prägend für das Gegenwartstheater in Belgien und den Niederlanden. Zu den wichtigsten, inzwischen europaweit bekannten Vertretern zählen der niederländische Theatermacher und Bildende Künstler Dries Verhoeven, die niederländische Performancekünstlerin Lotte van den Berg und das belgische Theaterkollektiv Ontroerend Goed.

17 *„Ästhetische Erfahrung läßt sich […] als Schwellenerfahrung beschreiben. In ihr erfährt sich der Rezipierende in einem Zustand des »Zwischen«: zwischen unterschiedlichen Zuständen seines Bedeutungssystems, zwischen unterschiedlichen Wahrnehmungsmodi, zwischen unterschiedlichen Möglichkeiten seiner Praxis. Mit Abschluß des Rezeptionsprozesses […] stabilisiert sich ein neues Bedeutungssystem, das eine neue Wahrnehmung, eine neue Praxis ermöglicht. In und durch ästhetische Erfahrung wird so eine Verwandlung vollzogen."* (Fischer-Lichte, Erika (2003): „Ästhetische Erfahrung als Schwellenerfahrung", in: Küpper, Joachim; Menke, Christoph (Hg.): *Dimensionen ästhetischer Erfahrung.* Frankfurt am Main 2003, S. 138-161, hier: S. 143f.)

(Kapitel 3), die dem ersten Anschein nach – hinsichtlich Form und Grad der anvisierten Zuschauerpartizipation – vielleicht nicht mit jener neueren Genre-Kategorisierung *immersive theatre* in Verbindung zu bringen ist, drängt sich aus zweierlei Gründen auf:

1. Weil damit der derzeit in der theaterwissenschaftlichen Immersionsforschung vorherrschenden Tendenz, produktionsästhetische Prämissen, die auf rezeptionsästhetische Immersion abheben (wie strategische Raumgestaltung, die sinnliches Spüren fokussiert und wahrnehmungspsychologisch manipuliert), in den Vordergrund der Untersuchungen zu stellen, so dass *„der immersive Effekt quasi zum ästhetischen Automatismus reduziert wird"*[18], kritisch widersprochen werden soll. Damit geht einher – im Sinne Josephine Machons, die die bislang einzige Monografie zum immersiv arbeitenden Theater verfasst hat[19] – erst einmal weniger von einem bereits feststehenden Genre *immersive theatre* auszugehen, als vielmehr zu klären, was eine immersive Erfahrung in Theateraufführungszusammenhängen überhaupt sein kann. 2. Bei der Analyse von Vinge/Müllers „John Gabriel Borkman", einer Performance die weniger gefällig wirkt, indem sie Zuschauer im Grunde eher ignoriert als adressiert, wird von der These ausgegangen, dass die komplexe Affizierung, die von einer überbordenden Masse an visuellen, olfaktorischen und auditiven Stimuli ausgeht, ein Eintauchen in emotionale Zustände bei gleichzeitigem Realisieren, wie diese hervorgebracht werden, ermöglicht. Und dass qua ästhetisch geleiteter Immersion, die sich hier weder als konkrete Beteiligung am dargestellten Geschehen noch als imaginäres Eintauchen in eine auf dem Repräsentierten basierende, ästhetische Illusion, sondern als radikale, affektive Involvierung realisiert, Immersion als zeitgenössische, kulturelle Praxis nicht nur erfahrbar, sondern auch erkennbar und damit verhandelbar gemacht wird. Über das Zusammenspiel von Form und Inhalt führen Vinge/Müller vor, wie der 'Terror' der Bilder, der Eindrücke und Stimuli, welcher uns im mediengesättigten Alltag permanent malträtiert, im Grunde in Frequenz, Quantität und Radikalität weder kognitiv, noch intellektuell oder emotional überhaupt noch zu verarbeiten ist und deshalb zur totalen Abstumpfung führt. So dass – zwar auf der Ebene der Repräsentation, aber dennoch massiv gewalttätig – vor unseren Augen ein Massaker inszeniert und aufgeführt werden kann, ohne dass wir auch nur mit der Wimper zucken, geschweige denn daran denken würden, einzugreifen. Darüber hinaus lässt sich durch die Teilhabe an der zwölfstündigen Performance von Vinge/Müller das Immersiviertsein in einen kulturellen Rahmen und eine symbolische Ordnung am eigenen Leib erfahren und begreifen. Und damit einhergehend, ähnlich wie bei SIGNA, dass sich die politische, soziale oder persönliche Wirklichkeit mit der inszenierten Wirklichkeit der

18 Curtis, S. 214.

19 Machon, Josephine (2013): *Immersive Theatres. Intimacy and Immediacy in Contemporary Performance*. Basingstoke [u.a.].

Aufführung den Status einer totalen, radikalen Fiktion (vom lateinischen „fictio“ = Gestaltung)[20] teilen. Es ist – um einen Terminus von Rancière aufzugreifen – die „Aufteilung des Sinnlichen“[21], die damit als gewordene, gemachte und potenziell veränderbare konkret erfahrbar wird.

2. Immersion in Aufführungssituationen. Problemhorizont und Forschungsstand

2.1 Immersion und Illusionierung – Synonyme für dasselbe Rezeptionsphänomen?

Am Beispiel der Rezeption eines Films beschreibt Immersion die Teilhabe an der primär audiovisuell wahrgenommenen Darstellung einer fiktionalen und zumeist repräsentational gedachten Handlung sowie – im Hinblick auf die in den neunziger Jahren populär gewordene Imax-Technologie und Full-Dome-Projektion – das mentale Eintauchen in den Bildraum, das auch als *Movie-Ride*[22] bezeichnet wird. Beim aktiven Vollzug von Computerspielen, in welchen sich der teilnehmende Rezipient als virtueller Avatar durch minutiös durchdesignte, dreidimensional wirkende Wirklichkeitssimulakren bewegt, zielt Immersion im produktionsästhetischen Idealfall darauf ab, dass der Mediennutzer derart in die Welt des Spiels als eigenständige virtuelle Realität vordringt[23], dass die Aufmerksamkeit für die eigene bewusst erlebte und leiblich erfahrene Wirklichkeit temporär nahezu vollständig in den Hintergrund tritt, gleichsam so, als würde man in einen anderen Bewusstseinszustand eintreten. Beide Medienformate – Film und Computerspiel – ziehen die Aufmerksamkeit des Rezipienten von der eigenen räumlich-leiblichen Situiertheit zugunsten einer Konzentration auf die suggerierte Beschaffenheit der virtuell verfassten Welt ab. So

---

20 Der Begriff der Fiktion beschreibt zugleich die Tätigkeit des Vorstellens oder Entwerfens einer erfundenen, imaginierten, nicht-realen Welt wie auch das Produkt dieser Tätigkeit und ist im Hinblick auf seine theoretische Aussagekraft vor allem in den Literaturwissenschaften profiliert (vgl.: Eintrag „Fiktion“ in: *Metzler Literaturlexikon*. Herausgegeben von Günther und Irmgard Schweikle. Stuttgart 1990, S. 157). Interessanterweise wird er in der Theaterwissenschaft selten verwendet; zumeist treten als Synonyme Begriffe wie „Als-Ob“, „Schein“ oder „Illusion“ an seine Stelle (vgl.: Birkenhauer, Theresia (2005): „Fiktion“, in: Fischer-Lichte, Erika; Kolesch, Doris; Warstat, Matthias (Hg.): *Metzler Lexikon Theatertheorie.* Stuttgart und Weimar 2005, S. 107-109). In der vorliegenden Arbeit werden mit dem Begriff vor allem Dimensionen einer *„theatrale[n] Fiktion als Behauptung einer eigenen Realität der Aufführung als Spiel“* (Birkenhauer, S. 107) sowie Strategien von Fiktionalisierungsprozessen in zeitgenössischen, postdramatischen Theaterformen (vgl.: Birkenhauer, S. 109) anvisiert.

21 Siehe: Rancière, Jacques (2008): *Die Aufteilung des Sinnlichen. Die Politik der Kunst und ihre Paradoxien.* Herausgegeben und übersetzt von Maria Muhle. Berlin.

22 Siehe dazu u.a: Balides, Constance (2003): „Immersion in the Virtual Ornament: Contemporary »Movie Ride«-Films“, in: Thorburn, David; Jenkins, Henry (Ed.): *Rethinking Media Change. The Aesthetics of Transition.* Cambridge 2003, S. 315-336. Für die Beschreibung des Rezeptionsmodus eines immersivierten Filmzuschauers hat die Filmwissenschaftlerin Christiane Voss das Konzept des 'Leihkörpers' entwickelt, welches zugleich im Hinblick auf das temporäre 'Auflösen in der Maschine' auf einer dezidiert nicht-repräsentationalen Ebene angewendet werden kann. Siehe: Voss, Christiane (2013): *Der Leihkörper. Erkenntnis und Ästhetik der Illusion.* München.

23 Vgl.: Heuer, Thomas (2014): „Immersive Gaming. Next-Gen-Konsolen versprechen neue Spielkonzepte“, in: *Jahrbuch immersiver Medien 2014: Klänge, Musik und Soundscapes.* Herausgegeben vom Institut für immersive Medien an der Fachhochschule Kiel. Kiel 2014, S. 134-147.

kann es im Augenblick des Wiederbewusstwerdens jenes mitgemachten Weltenwechsels zu physischen und psychischen Irritationen der Kognition, zu regelrechten Schwindelerscheinungen kommen. Im pathologisierenden Sinne problematisch wird es, wenn die virtuelle Realität während der Immersion und darüber hinaus als scheinbar 'wirklicher' wahrgenommen wird, als die tatsächlich synästhetisch erfahrene und leiblich fundierte Wirklichkeit; wenn also das Mediatisierte nur noch als nicht-mediatisiert wahrgenommen wird.[24]

Wenn wir von einem klassischen Theatersetting ausgehen, das Zuschauerraum und Bühne von einander scheidet, erscheint es selbst unter modernem Einsatz von Video und anderen audiovisuellen Medienformaten zunächst erst einmal fragwürdig, vergleichbare Wirkungen erzeugen zu können. Auf Grund der physischen Kopräsenz von Akteuren und teilhabenden Zuschauern im miteinander geteilten Theaterraum, der Unvorhersagbarkeit emergenter Ereignisse im Rahmen der Aufführung und der Tatsache, dass das individuelle Bewusstseinsfeld eines jeden Rezipienten mit zahlreichen potenziellen Ablenkungsstiftern (Geräusche im Saal, Geruch des Sitznachbarn, plötzlicher Szenen-Applaus etc.) besetzt ist, scheint ein immersives Erlebnis, wie es am Beispiel der Film- und Computerspielrezeption skizziert wurde im Theater eher unwahrscheinlich. Es sei denn, man hebt auf Prozesse der Illusionierung im Sinne eines vom Repräsentierten gänzlich absorbierten und einfühlenden Zuschauers ab. Aber wozu bräuchte es dann den Begriff der Immersion?

Die Tatsache, dass letzterer sich gerade in jüngerer Zeit großer Popularität im Zusammenhang mit Theateraufführungen erfreut, birgt zunächst erst einmal den Verdacht, dass er – medienspezifische Voraussetzungen negierend – zunächst von Seiten der Theaterschaffenden adaptiert wird, um einen Rezeptionsmodus in Aussicht zu stellen, der jenem neuester Medien vergleichbar scheint. Da es sich bei den künstlerischen Arbeiten der Vertreter jenes *immersive theatre* um Aufführungsformate handelt, die mit Hans-Thies Lehmann als genuin postdramatisch bezeichnet werden müssen, ist anzunehmen, dass mit dem Immersionsbegriff ein Rezeptionsversprechen markiert werden soll, das sich von dem der Illusionierung im dramatischen Theater abgrenzt. Das Konzept der Illusionierung ist theaterhistorisch mit einer Wirkungsästhetik verknüpft, die kennzeichnend ist für das bürgerliche Theater ab der zweiten Hälfte des 17. Jahrhunderts, einem Theater der 'Einfühlung' und

24 Im Falle des Computerspiels meint dies z.B. den Zustand, wenn Spieler sich als integral im-Spiel-Seiende beschreiben, wenn sie also der illusionären Wahrnehmung anheim fallen und sich die qua digitaler Daten erzeugten Repräsentationen auf der gleichen Ebene befinden wie Gegenstände der eigenen phänomenalen Wirklichkeit. Vgl.: Jennett, Charlene; Cox, Anna L.; Cairns, Paul (2008): „Being 'in the game'“, in: Günzel, Stephan; Liebe, Michael; Mersch, Dieter (Hg.): *Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games*. Potsdam 2008, S. 210-227, hier: S. 211. Die drei Autoren unterscheiden drei Stadien der Interaktion zwischen Spieler und Spiel: Engagement (*engagement*), Sichvertiefen (*engrossment*) und totale Immersion (*total immersion*). Insgesamt geht es ihnen in ihrer (z.T. quantitativ verfahrenden) Studie darum, den Zusammenhang zwischen Immersion und Präsenzempfinden zu untersuchen.

'Absorption', welches – verkürzt formuliert – den mitleidenden Zuschauer qua räumlichem Dispositiv der Mittelbarkeit (Konzept der Vierten Wand[25]) unmittelbar an der Darstellung der Dramenhandlung als möglichst 'wahre' und 'wahrscheinliche' Nachahmung von Wirklichkeit teilhaben lässt. Das zu dieser Zeit positiv bewertete Phänomen der Illusion *„als einer von dem Illudierten als lustvoll empfundenen, kunstvollen Täuschung"*[26], wurde im Theater der historischen Avantgarde zum wichtigsten Angriffspunkt. Während Einfühlung (im bürgerlichen Theater) das imaginäre Hineinversetzen in einen anderen Menschen bzw. – im Aufführungskontext – in eine repräsentierte Figur zum Zwecke des identifikatorischen, emotionalen wie rationalen Nachvollzugs ihrer vor- und performativ dargestellten Gefühls- und Gedankenwelt[27] meint, wird mit dem eher kunstgeschichtlich konturierten Begriff der Absorption ein Rezeptionsmodus beschrieben, der im direkten Zusammenhang mit dem Wahrnehmungsdispositiv der Vierten Wand steht. Hierbei wird, wie von Michel Fried prominent herausgearbeitet wurde[28], durch die bildliche oder szenische Repräsentation von Charakteren oder Figurendarstellungen, die ihrerseits erscheinen, als seien sie gänzlich von speziellen Tätigkeiten, Dialogen oder Stimmungen absorbiert und durch eben die Tatsache, dass sie wirken, als gäbe es keine Betrachterinstanz, die sie wahrnehmend beobachtet, just auch Absorption seitens ihrer Rezipienten evoziert. In beiden Fällen – dem der Einfühlung wie dem der Absorption – öffnet sich ein fiktiver Illusionsraum für die bildbetrachtende oder zuschauende Instanz, an dessen Ausgestaltung vor allem die Einbildungskraft mitzuwirken hat. Innerhalb des Vorstellungsrahmens der Illusion kann der Rezipient emotional involviert werden, kann im Zusammenhang der vorgestellten Szenerie logisch-kausale Handlungsfäden fortspinnen oder ganz abschweifen, um der individuellen Ausgestaltung diverser Unbestimmtheitsstellen[29] mental

25 Ausgehend von den theoretischen Entwürfen einer imaginären Vierten Wand, die den Zuschauer im Hinblick auf die Darstellung auf der Bühne als abwesend denken, wie sie nach François Hedelin insbesondere von Denis Diderot im ausgehenden 17. Jahrhundert u. a. in seiner dramen- und theaterästhetischen Abhandlung „De la poésie dramatique" (Von der dramatischen Dichtkunst) weiterentwickelt worden sind, konzeptualisiert Doris Kolesch die Vierte Wand als Dispositiv, *„das mit mittelbaren Strategien Unmittelbarkeit erzeugt"* (S. 249). Durch die fiktive Trennung von Darstellung und Wahrnehmung erfahre der in ästhetische Distanz versetzte Zuschauer das Bühnengeschehen paradoxerweise ungleich intensiver. Und zwar weil die Vierte Wand nicht nur ein Mittel zur theatralen Illusionierung ist, sondern darüber hinaus ein wirksames, *„kulturelles Dispositiv* [sei], *das Diderot entwickelt, um die Doppelseitigkeit des Menschen als Subjekt und zugleich als Objekt des Wissens und Handelns zu reflektieren."* (S. 238) Im Bewusstsein Zuschauer zu sein, öffne sich – katalysiert vom Interesse an den absorbierten Bühnenfiguren – ein *„Raum der »Innerlichkeit«, in dem das Subjekt sich tastend hin- und herbewegt und beständig neue Relationierungen zwischen Eigenem und Fremden, Bekanntem und Unbekanntem herstellt"* und reflektiert. Siehe dazu das Kapitel „Bestürmte Bühnen. Diderots erotische Verflechtung von Gefühl und Reflexion", in: Kolesch: *Theater der Emotionen*, S. 237-255.

26 Vgl.: Lazardzig, Jan (2005): „Illusion", in: Fischer-Lichte, Erika; Kolesch, Doris; Warstat, Matthias (Hg.): *Metzler Lexikon Theatertheorie.* Stuttgart und Weimar 2005, S. 140-142, hier: S. 140.

27 Vgl.: Roselt, Jens (2005): „Einfühlung", in: Fischer-Lichte, Erika; Kolesch, Doris; Warstat, Matthias (Hg.): *Metzler Lexikon Theatertheorie.* Stuttgart und Weimar 2005, S. 83-85.

28 Siehe: Fried, Michel (1980): *Absorption and Theatricality. Painting and Beholder in the Age of Diderot.* Chicago und London.

29 Hier übernehme ich einen prominenten Begriff aus der Rezeptionsästhetik und suggeriere, dass er auch im Kontext

nachzuhängen.

Kennzeichnend ist ferner die Gleichzeitigkeit von verhältnismäßig statisch räumlich-leiblicher Situiertheit (vor dem Gemälde stehend oder im Theatersessel sitzend) bei temporär äußerst komplexer, mentaler Involvierung in eine fiktive Welt der Illusion. So besehen, können Illusionierung (am Beispiel Bild und Theater) und Immersion (am Beispiel Film und Computerspiel) tatsächlich synonym verwendet werden, insofern sie sich auf das 'Eintauchen' in die repräsentational gedachte Ebene des Dar- bzw. Vorgestellten beziehen. Dann hängt die rezeptionsästhetische Intensität der Involvierung im Sinne der lustvoll empfundenen Illudierung von der Transparenz des Mediums zugunsten des Mediatisierten ab. Dieser Befund kann für den Kunsthistoriker und Bildwissenschaftler Oliver Grau historisch begründet werden, insofern als all die genannten Medien die anthropologisch fundierte Kernidee von einer Verbindung zwischen Mensch und Bild tangieren.[30] So betrachtet, weisen sich Illusionierung und Immersion als „Techniken des Betrachtens“ (Jonathan Crary) aus, die auf die Suggestionskraft eines Mediums hin mit dem imaginären Eintritt in den dargestellten Bildraum reagieren und damit dem durch die Bildlust entfachten Hang nach temporärer Auflösung der Grenze zwischen Mensch und Bild gerecht zu werden versuchen. Grau legt dar, dass das gegenwärtige Phänomen der Virtuellen Realität (VR) seinen historischen Vorläufer in, zu vorchristlichen Zeiten entworfenen, Panoramen hat. Auch hier galt es bereits, dem Betrachter durch ein möglichst ausfüllendes Bildformat sowie durch malerische Mittel des abbildenden Illusionismus den Eindruck zu vermitteln, einer virtuellen Realität, welcher der Anschein von Wirklichkeit beigegeben ist, qua Rezeption teilhaftig zu werden. *„Die hierdurch mögliche Suggestion,“* so Grau, *„die den Betrachter gewissermaßen in den Bildraum eintauchen läßt, vermag die Subjekt-Objekt-Beziehung für einen gewissen Zeitraum aus den Angeln zu heben und dem 'Als-ob' im Bewußtsein Konsequenz zu verschaffen.“*[31] Wobei Grau, der damit Trompe-L'œil-Malerei, Simulation und VR gewissermaßen in einer historischen, medienanthropologischen Linie denkt, auf einen Zusammenhang zwischen immersiver Wirkung und medialer Vorerfahrung der Betrachter insistiert. Es bestehe *„eine Abhängigkeit zwischen den jeweils neuen suggestiven Bildtechniken und den inneren Distanzierungskräften der Betrachter.“*[32] Um die Gemeinsamkeit des

---

anderer Medien- und Aufführungsformate verwendet werden kann. Vgl. dazu: Ingarden, Roman (1988): „Konkretisation und Rekonstruktion“, in: Warning, Rainer (Hg.): *Rezeptionsästhetik. Theorie und Praxis.* München 1988, S. 42-70, hier: S. 47. Mit dem Terminus der „Unbestimmtheitsstelle“ verweist Ingarden auf ein konstitutives Merkmal eines literarischen Kunstwerkes, welches per se unvollendet sei, Gegenstände und Situation ausspare, welche in „ergänzender Bestimmung“ des Lesers ihre „Konkretisierung“ erführen. Dabei ließen jene Unbestimmtheitsstellen eine Reihe von Erfüllungsvariablen zu und ermöglichten es dem Leser, die Fremderfahrung der Texte im Lesen zu einer privaten zu machen.

30 Siehe: Grau, Oliver (1999): *Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart. Virtuelle Strategien*. Berlin.

31 Vgl.: Grau, S. 23.

32 Vgl.: Grau, Oliver (2008): „'Vorsicht! Es scheint, daß er direkt auf die Dunkelheit zustürzt, in der Sie sitzen.' Immersions- und Emotionsforschung, Kernelemente der Bildwissenschaft“, in: Herding, Klaus; Krause-Wahl, Antje

Eintauchens in eine primär visuell oder in eine über Sprache evozierte Fiktion hervorzuheben, erfasst der Literaturwissenschaftler Werner Wolf[33] derartige rezeptionsästhetische Antwortstrategien auf repräsentationale Artefakte im Hinblick auf die zu machenden Quasi-Erfahrungen mit der Beschreibungskategorie der „ästhetischen Illusion“:

> Aesthetic illusion is a basically pleasurable mental state frequently emerging during the reception of representations (texts, artefacts, performances) which may be fictional or factual, narratives or descriptions, and can be transmitted by various media and genres. It is thus atransgeneric as well as a transmedial phenomenon. […] Aesthetic illusion consists predominantly of a feeling, of variable intensity, of being imaginatively and emotionally immersed in a represented world and of experiencing this world in a way similar (but not identical) to real life. As opposed to delusions and hallucinations, this constitutive immersion is, however, counterbalanced by a latent rational distance, which operates owing to the culturally acquired awareness of the difference between representations and reality. (Wolf, S. 51f.)

Immersion ist für Wolf also gewissermaßen untergeordneter, aber konstituierender Bestandteil ästhetischer Illusion. Sie ermöglicht – bei ihm computerspielanalog gedacht – den Eintritt in den Erfahrungsmodus des „in-lusio“ (dt.: „ins Spiel kommen[d]“), zur Teilhabe an einem emotional geleiteten *„game of making-experience“*.[34] Gemeinsamer Clou von in dieser Art immersiv arbeitenden Medienstrategien ist der Aspekt des „imagine ourselves elsewhere“ bei gleichzeitigem Bewusstsein, dort physisch gerade nicht anwesend zu sein. Die Literaturwissenschaftlerin Marie-Laure Ryan[35] ergänzt, dass es nach der immersiven Reise (*travelling*) durch das Medium der Sprache in die erzählte Welt beim Rezipienten zu einem, für die Teilhabe an der ästhetischen Illusion, spezifischen Vorgang der Rezentrierung komme:

> To experience aesthetic illusion, or immersion, the reader (or spectator, etc.) must travel in imagination to an alternative, or virtual world, and make herself at home within this world. I call this operation imaginative recentering. Through recentering, the reader adopts in make-believe the perspective of an anoymous member of the fictional world who regards his world as real. The notion of make-believe is essential to the aesthetic nature of illusion. (Ryan, S. 142)

In beiden Fällen werden mit ästhetischer Illusion und dem Prozess der Rezentrierung des Rezipienten, der qua Imagination die eigene Welt (*actual world*) zugunsten der diegetisch entworfenen Fiktion (*non-actual world*) verlässt, um sich in dieser anderen, ihm zunächst unbekannten Welt zeitweise zu verorten, mentale Zustände gefasst.

Immersion und Illusionierung können synonym verwendet werden, wenn es um das Eintauchen in

---

(Hg.): *Wie sich Gefühle Ausdruck verschaffen. Emotionen in Nahsicht.* Berlin 2008, S. 263-288, hier: S. 264.

33 Vgl.: Wolf, Werner (2013): „Aesthetic Illusion“, in: Ders.; Bernhart, Walter; Mahler, Andreas (Ed.): *Immersion and Distance. Aesthetic Illusion in Literature and Other Media*. Amsterdam, New York 2013, p. 1-63.

34 Ebd., S. 23. Wolf rekurriert hier auf das in der Literaturwissenschaft breit rezipierte Fiktionalitäts-Konzept von Kendall Walton, wonach gilt: *„to be fictional is […] to posses the function of serving as a a prop in games of make-believe“*, vgl.: Walton, Kendall (1990): *Mimesis as Make-Believe. On Foundations of Representational Arts.* London, S. 102, zitiert nach: Wenninger, S. 469.

35 Vgl.: Ryan, Marie-Laure (2013): „Impossible Worlds and Aesthetic Illusion“, in: Wolf, Werner; Bernhart, Walter; Mahler, Andreas (Ed.): *Immersion and Distance. Aesthetic Illusion in Literature and Other Media.* Amsterdam, New York 2013, p. 131-148.

eine dargestellte oder vorgestellte Als-ob-Welt geht, die entweder qua Einbildungskraft (Literatur), durch visuelle Stimulation (Bildende Künste, Film) oder kognitive Manipulation (VR) temporär begehbar wird und dem Rezipienten damit imaginäre Räume für 'Quasi-Erfahrungen' öffnet. Entscheidend ist, dass durch den Akt des Eintauchens in die ästhetische Illusion die suggerierte Subjekt-Objekt-Beziehung zwischen Rezipient und medial vermitteltem Repräsentierten temporär überwunden werden kann; es kommt zu einer Grenzverwischung hinsichtlich der Wahrnehmungsordnungen.

Überträgt man den Begriff der Immersion auf rezeptionsästhetische Phänomene im Theater, so erweist sich der Terminus so lange als Synonym von Illusionierung (und damit gewissermaßen für ästhetisch-theoretische Belange als überflüssig), wie man mit ihm nur auf das imaginäre Eintauchen auf der Wahrnehmungsebene der Repräsentation abzielt, welches aus dem Zusammenspiel von der Visualität der Theaterbühne als Schauraum und dem rationalen Nachvollzug der durch Sprache dargestellten Handlung resultiert. So betrachtet, greift auch das kritische Argument des Theaterwissenschaftlers Gareth White, dass der Immersionsbegriff für die gegenwärtige Theatertheorie im Grunde nur als Metapher zu verwenden sei, da Aufführungen mit ihm problematisch verkürzt als verräumlichte Objekte (einem Buch oder einer Leinwand äquivalent) konzipiert würden[36], in welche das Zuschauersubjekt qua Imagination eintreten und sich verlieren könne. Und dies bliebe in der Tat weit hinter allem zurück, was die theaterwissenschaftliche Theoriebildung in den vergangenen zwanzig Jahren geleistet hat, um der Relationalität und Performativität von Aufführungen nachhaltig begriffliche Kontur zu verleihen. Es bedarf also einer medienspezifischen Konturierung des Begriffs, um ihn sinnvoll für die eigene Disziplin nutzbar zu machen. Hier ist es vor allem der Verdienst der Theaterwissenschaftlerinnen Josephine Machon und Colette Gordon[37] Immersion nicht nur (wie in der Filmwissenschaft oder in den Game Studies) auf visuelle oder mentale Wahrnehmungsprozesse zu beziehen, sondern ihn auf intermodale Wahrnehmungsstrategien, wie sie im zeitgenössischen Theater wirksam sind, auszuweiten. Dass man auch von Düften, Klängen, Stimmen, Geräuschen oder taktilen Szenen des Berührens oder Berührtwerdens immersiviert werden kann, ist für das in Rede stehende *immersive theatre*, aber auch für das *Erfahrungstheater* wie für zahlreiche neue, partizipative Theaterformen von entscheidender Bedeutung.[38] Wie diese den Zuschauer affizieren und in den Bann zu ziehen

36 *„The term 'immersive' however, maintains a subject-object divide, as it implies (and structures our thinking about the experience towards) a subject inside the object, not interpenetrated by it.“* (Vgl.: White, Gareth (2012): „On immersive Theatre“, in: *Theatre Research International* 37/03, S. 221-235, hier: S.228).

37 Siehe: Gordon, Colette (2012): „Touching the spectator: Intimacy, Immersion, and the Theater of the Velvet Rope“, in: *Borrowers and Lenders: The Journal of Shakespeare and Appropriation* Volume VII, Number 2, Fall 2012 / Winter 2013, online einzusehen unter: http://www.borrowers.uga.edu/7164/toc, letzter Zugriff am 05.06.2015.

38 In Bezug auf das Phänomen potentieller Immersion qua Hörerfahrung verweise ich auf künstlerische Arbeiten wie

vermögen, gilt es über den Begriff der Immersion auf fruchtbare Weise zu präzisieren. Denn im Gegensatz zu dem oben vorgestellten Konzept der ästhetischen Illusion (Wolf) und der imaginären Rezentrierung (Ryan) kommt es in jenen Theaterformen nicht zu Quasi-Erfahrungen im Modus des imaginären Als-ob, sondern konkrete emotionale und affektive Erfahrungen und Re-Aktionen werden selbst zum Gegenstand der Aufführungen. Würde man den Begriff übertragen, so bestünde die Rezentrierung in auf Immersion abhebenden Produktionen wohl eher darin, sich als Besucher in der Rolle des *spect-actors* an einem unbekannten, aber realen Ort auf ein unbekanntes Geschehen mit all seinen Sinnen einzulassen hat. Und die Erfahrung einer Grenzverwischung würde sich dann vermutlich eher in der eigenen Verunsicherung über die Beantwortung der Frage nach dem Make-Believe manifestieren: Ist, was ich hier erlebe noch gerahmte Aufführungssituation oder schon soziale Realität jenseits der Rahmung von Kunst?

2.2 Immersion und *agency*. Über das Öffnen gerahmter Handlungsspielräume

In Anbetracht der fortschreitenden Entwicklung der Computerspiele-Industrie, deren Ziel es neben der technischen Suggestion perfekter, mimetisch gedachter visueller Echtheit inzwischen vor allem auch ist, den Spieler auf der Ebene der Spielhandlung völlig in den Bann zu ziehen, wird Immersion auf Seiten der Produzenten und Entwickler wie auch auf Seiten der das Genre reflektierenden Game Studies vornehmlich am Grad der Involvierung bemessen. Aus der ersten oder dritten Personenperspektive heraus gilt es, allein, mit- oder gegeneinander die virtuellen Spielräume auszukundschaften, um bestimmte Aufträge zu erfüllen. Durch die in zahlreichen Spielen angebotene, sogenannte Branching-Path-Erzählstruktur, welche dem Spieler ermöglicht, aus einer Anzahl vorgegebener Handlungsoptionen Entscheidungen zu treffen, die innerhalb des Spiels verschiedene Konsequenzen zeitigen und damit unterschiedliche Richtungen im Spielverlauf zulassen, soll der Spieler das Gefühl vermittelt werden, auf den Fortgang der Ereignisse aktiv Einfluss nehmen zu können.[39] Dies verweist auf das implizierte Rezeptionsversprechen: Je involvierter der Spieler auf der narrativen Handlungsebene des Spiels ist, desto höher wird die von

---

Audio-Walk-Performances von Rimini Protokoll (z.B. „Remote X“), Paul Plamper (z.B. „Das akustische Kleistdenkmal“) oder Janet Cardiff/George Bures Miller (z.B. „Ghost Machine“). Theoretische Reflexionen über die Differenz von Immersion und Absorption im Kontext primär auditiv evozierter, ästhetischer Erfahrungen finden sich bei: Rost, Katharina (2014): *Sounds that matter. Zur Performativität auditiver Aufmerksamkeitsdynamiken im Theater* (unveröffentlichte Dissertation an der FU Berlin), S. 136-158.

39 So versucht z.B. Daniel Schäl am Beispiel von „Walking Dead“ aufzuzeigen, inwieweit ein Spiel, das dezidiert mit den Konsequenzen (und dazugehörigen Verantwortungen) gefällter Spielentscheidungen operiert, den Spieler darüber hinaus auch auf emotionaler Ebene so zu involvieren weiß, dass die immersive Spielerfahrung zu einer persönlichen Erfahrung werde. Siehe: Schäl, Daniel (2014): „Spiel der Entscheidung. Walking Dead: The Game als emotionales Ereignis“, in: *Jahrbuch immersiver Medien 2014: Klänge, Musik und Soundscapes*. Herausgegeben vom Institut für immersive Medien an der Fachhochschule Kiel. Kiel 2014, S. 128-133, hier: S. 133.

ihm empfundene *agency*[40] sein. Wenn in den Diskursen der Game Studies im Zusammenhang mit Wirkungsstrategien von Computerspielen oder VR-Modellen also neben dem Begriff der Illusionierung (siehe Kap. 2.1.) derjenige der Involvierung als weiteres Synonym für Immersion Verwendung findet, so scheint dieser die im Immersionsbegriff angelegte Janusköpfigkeit von aktivem (gleichsam freiwilligem) Eintauchen und passivem (unfreiwilligem) Eingetauchtwerden zugunsten einer positiven Hervorhebung der produktiven Aktivierung des Rezipienten diskursiv stark machen zu wollen. Generell haben wir es gegenwärtig im Zeichen von *social media* und Web 2.0. mit einer grundsätzlichen Positivbewertung interaktiver Beteiligung zu tun. Partizipation ist der schillernde Schlüsselbegriff der Stunde. Das Involviertsein in sozialen Netzwerken, die aktive Mitwirkung auf Blogs oder die Teilhabe an virtuellen Welten gelten als positiv konnotierte Formen individueller und sozialer Mitbestimmung und gesellschaftspolitischen Engagements.

Diese Entwicklungen wirken in zwei unterschiedliche Richtungen auf das Medium Theater in der Stadtgesellschaft ein. Zum einen, indem von ihm verlangt wird, sich zu öffnen – für Online-Streamings, für Bürgerbeteiligung (z.B. in künstlerischen Stadtraumprojekten, im Rahmen von Bürgerbühnen, aber auch im Sinne der Mitbestimmung der Spielplangestaltung) und für die Reaktivierung der Bühne als Ort des Politischen, als Ort gemeinsamer Ver- und Aushandlung gesellschaftlich brisanter Themen. Zum anderen, indem Ästhetiken der neuen digitalen und virtuellen Medienwelten künstlerische Formen und Formate der jüngeren Generation von TheatermacherInnen prägen. So lässt sich am Beispiel des sogenannten *Game-Theaters*[41] verfolgen, wie Computerspiele anstatt Theaterstücke zu Vorlagen von Theateraufführungen werden, wie interaktive Theaterabende spiele-analog konzipiert und durchgeführt werden[42] und wie die Medien- und entsprechende Wahrnehmungsdifferenz selbst zum Gegenstand von Performances werden.[43]

---

40 Der Begriff der *agency* bezeichnet in den Sozialwissenschaften die Verantwortlichkeit und Wirkmächtigkeit subjektiven (freien) Handelns und wurde in den Geisteswissenschaften auch auf nicht-menschliche Akteure übertragen, so etwa in der Dingtheorie (vgl. dazu Anm. 86).

41 Siehe dazu u.a.: Rakow, Christian (2013): *Playing Democracy*, einzusehen unter: http://www.nachtkritik.de/index.php?option=com_content&view=article&id=8724:ein-vortrag-ueber-das-neue-game-theater-bei-der-konferenz-replayce-thecity-in-zuerich&catid=53:portraet-a-profil&Itemid=83, letzter Zugriff am 09.03.2015.

42 Hier ist vor allem auf die *Game-Theater*-Performance „Spiel des Lebens“ von Prinzip Gonzo (produziert vom Berliner Ballhaus Ost) zu verweisen. Hier spielen die teilnehmenden Zuschauer ein fiktives Leben von der Geburt bis zum Tod durch. Dabei müssen sie am eigenen Spieler-Leib erfahren, wie die sozialen und monetären Startbedingungen Zugangsschwellen zu Bildung, Job und Umfeld öffnen oder verbauen. Die Aufführung konfrontiert den Zuschauer als Mitspieler mit seinen eigenen charakterlichen Dispositionen (Wie ehrgeizig ist man? Welche Werte verfolgt man? Wie wichtig ist der Spielerfolg?) genauso wie sie auf gesellschaftliche Entwicklungen kritisch Bezug zu nehmen weiß (z.B. auf soziale Ungleichheit, korrupte Wirtschaftssysteme, Mentalitätswandel).

43 Eine mögliche Erklärung für die zunehmende Verbreitung von professionellem *Game-Theater* wie ihren populären Varianten im Unterhaltungssektor (wie z.B. das Live-Escape-Spiel „EXIT-Game“, das in Berlin, München und Wien angeboten wird, siehe dazu: http://exit-game.de/de, letzter Zugriff am 25.05.2015) wäre dann im erstarkten Bedürfnis nach leiblich geteiltem, sozialem Austausch zu sehen, an dem es einer Gesellschaft, die private und berufliche Kommunikationsszenen zu großen Teilen ins Netz verlegt, Aufgaben an Maschinen delegiert (Internet der Dinge) und die sich tagtäglich dem multimedialen, global zirkulierenden Bilder- und Informationssturm

Mit der Übertragung des Immersionsbegriffs im Sinne von Involvierung auf die Kunstformen Theater und Performance verbindet sich, neben dem Diskurs der Zuschauerpartizipation, der historisch äußerst komplexe Diskurs vom aktivierten oder „emanzipierten Zuschauer“[44] als Symptom und Paradigma für die relationale Konstellation zwischen Rezipient und Kunstwerk, welcher letztlich auch die Frage nach der Autonomie der Kunst mit sich führt. Die „Entdeckung des Zuschauers“ konstatiert Erika Fischer-Lichte für das 20. Jahrhundert als einen signifikanten Paradigmenwechsel von einem Verständnis intellektueller Partizipation im 18. und 19. Jahrhundert zu einem Konzept von Zuschauerpartizipation, das den konkret physischen Akt des Zuschauen, Zuhörens, aber auch Teilnehmens in den Blick nimmt.[45] Während das Theater der Aufklärung eine *„sukzessive Beruhigung und passive[] Stillstellung des Publikums“*[46] anvisierte, damit es sich mit der im (später dann) verdunkelten Saal hinter der imaginierten Vierten Wand möglichst glaubhaft dargestellten Dramenhandlung besser identifizieren konnte, arbeitete das Theater der historischen Avantgarde zu Beginn des 20. Jahrhunderts diesem Dispositiv entgegen, um geteilte Energieräume zu öffnen, in denen Zuschauer nicht mehr nur imaginär, sondern vor allem auch unmittelbar physisch das Aufführungsgeschehen mitschöpfen konnten. Gerade kollektive, gemeinschaftsbildende Erfahrungen sollte Theater hierdurch intensiver und nachhaltiger ermöglichen. Dabei ist festzuhalten, dass beiden historischen Konzepten ein emanzipatorischer Impetus zu Grunde liegt, nur bedienen sie sich unterschiedlicher Wirkungsstrategien. Mit der theatertheoretischen Frage nach der strategisch aktivierenden Einbindung des Zuschauers, die hier nur schlaglichtartig aufgerufen werden kann, geht also auch die Frage nach der konkreten, gesellschaftlichen Funktion und Wirkungsabsicht von Theater einher.

Mit der Abkehr vom Theater als idealisiertem Abbild von Wirklichkeit hin zu einem Theater, das sich als Modell und Versuchsanstalt begreift, um zu zeigen, dass Wirklichkeit veränderbar ist, gilt es – im Sinne Bertolt Brechts – vom Zuschauer Haltungen und potenzielle, im Alltag nutzbar zu

---

simulakraler Realitäten (wie oben beschrieben) aussetzt, zunehmend mangelt und nachhaltig mangeln wird.

44 Der geflügelte Ausdruck geht zurück auf: Rancière, Jacques (2008): *Le spectateur émancipé*. Paris, S. 7-29. Rancière denkt das Verhältnis von Zuschauer und Schauspieler allerdings etwas unterkomplex-dualistisch als Schüler-Lehrer Verhältnis, wobei ersterer verdumme, wenn er immer nur zum Objekt der Berieselung dessen, was von oberhalb der Rampe komme, degradiert werde. In Rekurs auf marxistische, antitheatrale und mediengeschichtliche Diskurse erklärt Rancière, warum das Subjekt der Debord'schen Spektakelgesellschaft im Theater eben nicht nur Bildkonsum in bloßer Kontemplation erfahren solle, sondern – im Sinne der positiven Referenzpunkte Brecht und Artaud – mittels dialektischem Wechselspiel aus Distanznahme und Distanzverlust Erkenntnis (über die Aufteilung des Sinnlichen) generieren und zu Handlungen angeleitet werden müsse. Inwiefern der Zuschauer dann keine Schüler-Rolle mehr inne hätte, bleibt undurchsichtig.

45 Vgl. dazu: Benthien, Claudia (2002): „Die Performanz der schweigenden Masse. Zur Kollektivität der Zuschauenden in Theatersituationen“, in: Sasse, Sylvia; Wenner, Stefanie (Hg.): *Kollektivkörper. Kunst und Politik in der Verbindung.* Bielefeld 2002, S. 169-188, insbesondere: S. 172.

46 Ebd., S. 170.

machende Handlungen abzufordern.[47] Jedoch wird dies im epischen Theater Brecht'scher Provenienz gleichfalls noch auf der Ebene intellektueller, keinesfalls konkret-interaktiver Partizipation gedacht. Erst in dem Moment, in dem man auf diese Modellhaftigkeit von Gesellschaftsordnungen nicht mehr nur verweist, sondern versucht sie miteinander auszuprobieren (wie u.a. im Falle des *Living Theatres* oder im *Orgien-Mysterien-Theater* Hermann Nitschs) entstehen künstlerische Versuchsanordnungen, die konsequent mit der Teilnahme des Publikums operieren. In dieser Traditionslinie steht auch das *Theater der Unterdrückten* des Brasilianers Augusto Boal, in dessen Forumtheater es verkürzt darum geht, bestimmte Situationen, in denen es zumeist um soziale Ungerechtigkeit geht, im geschützten Raum des Theaters auf mögliche Handlungsoptionen der involvierten Individuen hin 'durchzuspielen'. Idealerweise kann der Handlungsspielraum, welcher von Teilnehmenden innerhalb der gerahmten Spielsituation bewusst erfahren wird, dann auch – im transformativen, positiven Sinne – auf Alltagsverhalten wirken.[48] Eine zugespitzte Form dessen beschreibt sein Weggefährte und ehemaliger Mitarbeiter Henry Thorau als *Unsichtbares Theater.*[49] Dies umfasst Interventionen in den Alltag, lanciert auf offener Straße. Dabei werden Passanten in Situationen verwickelt, zu denen sie sich, auch wenn sie im Modus des Als-ob (im Hinblick auf die Konsequenz) stattfinden, verhalten sollen. Es findet also gleichsam eine (geprobte, inszenierte) Simulation potenzieller Alltagserfahrungen statt, in welche der teilnehmende Rezipient verwoben wird, ohne von der künstlerischen Rahmung in Kenntnis gesetzt worden zu sein. Da es diesen Rahmen[50] aber gibt, existiert meiner Ansicht nach auch die

---

47 Über den Zusammenhang von Brechts Lehrstücken, die den (didaktischen) Erfahrungswert der Produzierenden selbst im Akt des Spiels (für sich, nicht für ein Publikum) in den Mittelpunkt rücken und der wachsenden Bedeutung von produktions- und rezeptionsästhetischer Teilnahme-Modi in den performativen Künsten, siehe: Weiler, Christel (2004): „Etwas ist dran. Vorurteile zum Lehrstück“, in: Fischer-Lichte, Erika; Risi, Clemens; Roselt, Jens (Hg.): *Kunst der Aufführung – Aufführung der Kunst.* Berlin 2004, S. 144-163.

48 Zahlreiche Formen des angewandten Theaters beziehen sich auf die Tradition Boals, wobei ihnen auf Grund einer dezidierten, transformativen Wirkungsabsicht (nicht nur in der Theaterforschung, sondern auch seitens der Praktiker) der kontinuierliche Vorwurf des qualitativ ästhetisch Minderwertigen im Verbund mit der Unterstellung mangelnder künstlerischer Autonomie anhaftet. Diesem, durchaus als Desiderat zu bezeichnenden Dilemma, widmet sich derzeit das vom Europäischen Forschungsrat geförderte Projekt „The Aesthetics of Applied Theatre“ unter der Leitung von Prof. Matthias Warstat an der FU Berlin. Meines Erachtens lassen sich im Hinblick auf die programmatische oder angestrebte *agency* der Teilnehmer Parallelen zum *immersive theatre* fruchtbar machen. So erinnern rezeptionsästhetische Strategien, wie sie im Psychodrama Moreno'scher Provenienz oder auch in Reenactments aus dem Bereich der Psychotherapie im Hinblick auf das anvisierte, konkrete Transformationspotenzial wirksam sind, durchaus an Wirkungsästhetiken von SIGNA oder ANUproduction, einer irischen, ebenfalls strategisch immersiv arbeitenden Künstlergruppe. Für den Zusammenhang von Therapie, Reenactment und Immersion siehe auch: Kaiser, Céline (Hg.): *SzenoTest. Pre-, Re- & Enactment zwischen Theater und Therapie.* Bielefeld 2014.

49 Siehe: Thorau, Henry (2013): *Unsichtbares Theater.* Berlin und Köln.

50 Hier wird der Begriff des Rahmens mit bewusster Reminiszenz auf Erving Goffman verwendet. In seiner soziologischen Schrift zur Analyse sozialer Wirklichkeit und der Organisation von Erfahrung, fokussiert er „Situationen“ als Einheit von Alltagserfahrung, die der Mensch nach bestimmten Regeln 'rahmt', um mit ihnen angemessen und bewusst umgehen zu können: *„Mein Ziel ist der Versuch, einige der grundlegenden Rahmen herauszuarbeiten, die in unserer Gesellschaft für das Verstehen von Ereignissen zur Verfügung stehen […]. Ich gehe davon aus, daß wir gemäß gewissen Organisationsprinzipien für Ereignisse – zumindest für soziale – und für*

Möglichkeit, in diesem szenischen Arrangement eine immersive Erfahrung zu machen.

Gleiches gilt für die ebenfalls nicht per se, aber doch potenziell immersiv verlaufenden Erfahrungen, die man in breit angelegten, künstlichen Simulationen[51] machen kann. Am Beispiel des größten National Training Center der US-Armee, einer tausend Quadratmeter umfassenden, irakischen Modell-Provinz mitten in der Mojave-Wüste Kaliforniens untersuchte der Theaterwissenschaftler Scott Magelssen Immersion als Erfahrung eines Involviertwerdens in und durch Wirklichkeitssimulation.[52] Die Aufgabe für die teilnehmenden Soldaten besteht neben der Einübung in den Ethos, US-amerikanischer Soldat zu sein, vor allem darin, im gestalteten Raum der Simulation den Umgang mit den irakischen Zivilisten in den Kriegsgebieten zu lernen, indem sie ihn vorab im konsequenzlosen Modus des Spiels trainieren. Zu diesem Zwecke werden Hollywood-Regisseure als Spielleiter und aus dem Irak bereits immigrierte, in den USA lebende Menschen für die Rollen der irakischen Zivilisten engagiert. Es liegt nahe, dass es für letztere in der laufenden Simulation vermehrt zu Grenzverwischungen zwischen ihrer geschriebenen Rolle und dem eigenen Spieler-Ich kommt. Kalkulierter ist jedoch der anvisierte Effekt, dass die Soldaten die Simulation mit dem Eindruck verlassen, im Irak real eingesetzt worden zu sein: *„It is a ludic, ritualized space of play, where identities are performatively forged and stabilized through reenactment, or pre-enactment, on the limen of the actual Iraq […].“*[53] Die Wirklichkeitssimulation ist in dem Sinne ein Stück inszeniertes Kriegs-Theater, durch das die Soldaten als partizipierende Zuschauer auch an unbekannte Emotionsrepertoires der 'Gegner' spielerisch herangeführt werden sollen. So spricht Magelssen davon, dass z.B. eine zentrale Aufgabe darin bestehe, zu lernen, vertrauenswürdig zu agieren, d.h. abgegebene Versprechen einzuhalten, da im Falle der Missachtung mit verstärkten, emotionalen Reaktionen der Iraker zu rechnen sei.[54]

Die zuletzt genannten Theaterformen gehen also von der Prämisse aus, dass es der sozialen und emotionalen Erfahrung selbst, nicht nur ihrer stellvertretenden Betrachtung bedarf, um eine transformative Wirkung für das aktiv rezipierende Individuum zu ermöglichen, wodurch es nicht

---

unsere persönliche Anteilnahme an ihnen Definitionen einer Situation aufstellen; diese Elemente, soweit mir ihre Herausarbeitung gelingt, nenne ich 'Rahmen'.“ Vgl.: Goffman, Erving (1977): *Rahmen-Analyse. Ein Versuch über die Organisation von Alltagserfahrungen.* Frankfurt am Main, hier: S. 18f. Goffmans Entwurf basiert wiederum auf: Bateson, Gregory: „Eine Theorie des Spiels und der Phantasie“, in: Holtorf, Christian; Pias, Claus (Hg.) (2007): *Escape! Computerspiele als Kulturtechnik*. Köln, Weimar, Wien 2007, S. 193-207.

51 Simulationen sind für Goffman ein zentrales Beispiel für die Modulation von Rahmen, d.h., dass eine Tätigkeit, die in einem bestimmten Rahmen sinnvoll ist, (in markierter zeitlicher und/oder räumlicher Klammer) in etwas transformiert wird, das dieser Tätigkeit nachgebildet ist. Dies geschieht im Alltag, wenn wirkliches Handeln in etwas Spielerisches transformiert werden soll. So dienen Simulationen der Einübung in Erfahrungen unter geschützten Bedingungen. Siehe dazu: Ebd., S. 72-76.

52 Vgl.: Magelssen, Scott (2009): „Rehearsing the ‚Warrior Ethos’ – Theatre Immersion and the Simulation of Theatres of War“. In: *The Drama Review* 53/1, p. 47-72.

53 Ebd., S. 63.

54 Ebd., S. 56.

zuletzt auch die eigene Identität als ein Konstrukt zu erfahren vermag, welches sich im permanenten Fluss befindet, das veränderbar und angeregt durch eine ästhetische oder immersive Erfahrung unmittelbar gestaltbar erscheint. Vergleichbare Argumente werden auch von den Machern sogenannter Rollenspielen in Anschlag gebracht. LARP (*live action role play*) ist auf Grund seines Hangs, primär Fantasy-Filmformate wie „Lord of the Rings“ oder „Game of Thrones“ lebendig nachzuspielen von der Theaterforschung bislang jedoch weitgehend übergangen und in eine mitunter diffamierend-populäre Abseitsposition verwiesen worden.[55] Ähnliches gilt für Formen historischer Reenactments, bei welchen es um die möglichst detailgenaue Nachstellung historischer Schlachten und entsprechender Siege oder Niederlagen primär zum Zwecke ihrer Verankerung im öffentlich geteilten, kollektiven Gedächtnis von Erinnerungskulturen (im Sinne eines hegemonialen Narrativs von Geschichtsschreibung) geht.[56] Von hier aus ist es – gemessen am produktions-ästhetischen Versprechen, den Teilnehmern ein besonderes Erlebnis zu ermöglichen – nicht weit zu anderen, die gegenwärtige Eventkultur bedienenden Unterhaltungsformaten wie Belle-Époque-Parties, Themenparks oder Murder-Mystery-Weekends.

Trotz der ästhetischen Diversität von Brechts Lehrstücken, Boals *Theater der Unterdrückten*, dem *Living Theatre*, Nitschs *Orgien-Mysterien-Theater*, den künstlerischen Wirklichkeitssimulationen für US-amerikanische Soldaten, den populären Rollenspielen, den therapeutischen oder historischen Reenactments und dem *immersive theater* à la SIGNA lässt sich mit dem Vorhandensein einer mehr oder weniger explizit gemachten, zumeist transformativen Wirkungsabsicht für die beteiligten Akteure eine nicht zu unterschätzende Gemeinsamkeit herausstellen. Den Zuschauern wird im Rahmen von künstlerisch entworfenen Aufführungssituationen, Installationen oder Simulationen Handlungsspielraum zuteil, sodass (und damit) der Raum der Kunst darüber hinaus zur Experimentierstube des Sozialen wird, in welcher man sich – zumindest temporär – an der Herstellung von Gemeinschaft wie von Gemeinschaftsmodellen oder Gemeinschaftsgefühlen aktiv beteiligen kann, um etwas über sich selbst im sozialen Miteinander zu erfahren.[57]

---

55 Jenem Forschungsdesiderat und zugleich dem Versuch, den Ruf des Genres zu rehabilitieren, widmet sich folgende Arbeit: Schlickmann, Gerke (2014): *Adventure and Meeting. Eine Einführung in Live-Rollenspiel aus theaterwissenschaftlicher Sicht.* Braunschweig.

56 Da das Reenactment allerdings in jüngster Zeit von der kulturwissenschaftlichen Theaterforschung vermehrt in den Blick genommen wurde, um 1. Fragen von Original versus Fälschung zu diskutieren oder 2. stabilisierende bzw. potenziell subversiv unterwandernde Aspekte von Wieder-Holungs-Strategien in den Künsten zu betrachten oder auch, um 3. auf die medialen Dispositionen von Archivierungs- und Aufzeichnungspraxen zu verweisen, wird seine Rolle als virulente Kulturtechnik damit gestärkt und zugleich aufgewertet. Im Sinne Groys' findet hier derzeit eine Wanderung eines kulturellen Phänomens vom 'profanen Raum', d.h. aus der nicht-valorisierten Kultur ins 'kulturelle Archiv', d.h. ins Repertoire valorisierter, diskursiv aufgewerteter Kultur statt (vgl.: Groys, Boris (1992): *Über das Neue. Versuch einer Kulturökonomie.* München). Sowie: Roselt, Jens; Otto, Ulf (Hg.) (2012): *Theater als Zeitmaschine. Zur performativen Praxis des Reenactments. Theater- und kulturwissenschaftliche Perspektiven.* Bielefeld.

57 Zur „Sozialintegration durch Kunst“ mittels partizipatorischer Formen und Formate siehe: Rebentisch, Juliane

Es gilt festzuhalten, dass Immersion und Partizipation hier nicht als synonym misszuverstehen sind. Nur weil eine Aufführung Räume zur Partizipation öffnet, muss sie nicht zwingend immersiv verlaufen. Dies ist vor allem vor dem Hintergrund einer jüngst in der Theaterwissenschaft vorgenommenen Ausdifferenzierung des Partizipationsbegriffs, wichtig anzumerken.

Im Sinne eines Aufführungsverständnisses als „Inbegriff des Performativen" (Fischer-Lichte), konzeptualisiert als Ereignis, an dessen Erzeugung Akteure und Zuschauer im Verlauf gleichermaßen mitwirken und das sich der Verfügungsgewalt des Einzelnen entzieht[58], ist Partizipation der Zuschauer als eine die Aufführung mitkonstituierende Größe von dieser selbst nicht mehr zu subtrahieren.[59] Es wäre hier also zu unterscheiden zwischen einem 'schwachen' Konzept von Partizipation, wie es in der Definition des Aufführungsbegriffs integral mitgedacht ist und einem 'starken' Konzept, das über die 'mitschöpfende' Anwesenheit und die aktive Teilnahme durch rezeptionsbedingte Wahrnehmungsprozesse wie Aufmerksamkeit oder Konzentration hinaus geht. Wenn White *immersive theatre* (neben dem *one-on-one-theatre*) als einen spezifischen, neuen Trend partizipatorischer Kunst begreift[60], dann kann die Spezifik nur darin liegen, dass es mit jenen Modi der Teilnahme operiert, die zusätzliche interaktive, affizierende, konkret handlungs- und entscheidungsbetonte Mitwirkung im Sinne direkter Einflussnahme auf Aufführungssituationen umfassen. Partizipation, als starkes Konzept begriffen, geht damit auch über die Beschreibung involvierender, mobiler Rezeption von Aufführungsformaten wie Audio-Walks oder installativen *narrative spaces* hinaus. Dies bedeutet natürlich nicht, dass das schwache Konzept von Partizipation für die Wirkung von *immersive theatre* nicht ebenfalls von konstitutiver Relevanz ist. Denn es bedarf immer auch der imaginativen Mitwirkung beim Durchschreiten der gestalteten Räume und der Rezeption der in sie eingelassenen Narrationen, um die fiktive und doch reale Wirklichkeit, an der es in künstlichen wie auch künstlerischen Simulationen teilzuhaben gilt, zu erfahren. Die Möglichkeit, sich in diesen Räumen (ob in einer Rolle oder als man selbst) autark zu bewegen, Menschen (und ihren entworfenen, emergierenden Figuren) direkt zu begegnen, mit ihnen in Interaktion zu treten und die gestaltete Parallelwelt temporär als Quasi-Wirklichkeit probehalber zu leben, setzt *agency* der teilnehmenden Besucher in einem gänzlich anderen Maßstab voraus als

---

(2013): *Theorien der Gegenwartskunst.* Hamburg, insbesondere: S. 58-72.

58 Hier paraphrasiere ich die Definition von Erika Fischer-Lichte. Vgl.: Dies. (2004): „Einleitende Thesen zum Aufführungsbegriff", in: Dies.; Risi, Clemens; Roselt, Jens (Hg.): *Kunst der Aufführung – Aufführung der Kunst.* Berlin 2004, S. 11-26.

59 Darauf basierend entwickelt der Theaterwissenschaftler Adam Czirak seine Theorie von der Blickbegegnung als zentrale soziale und partizipatorische Praxis im Rahmen der *„Kommunikationsökonomien der physischen Kopräsenz"* (S. 27). Der Blickakt kann nur dann als schlüssige partizipatorische Kategorie in Anschlag gebracht werden, wenn mit ihm eine performative Handlung anvisiert wird, die über das Sehen als visuelle Wahrnehmungsleistung hinausgeht. Vgl.: Czirak, Adam (2012): *Partizipation der Blicke. Szenerien des Sehens und Gesehenwerdens in Theater und Performance.* Bielefeld.

60 Vgl.: White, Gareth (2013): *Audience Participation in Theatre. Aesthetics of the Invitation.* Basingstoke.

in 'klassischen' oder auch postdramatischen Theateraufführungen, die an einer getrennten Raumaufteilung, an einer repräsentationalen, szenischen Darstellung oder am Primat eindirektionaler Narration festhalten. Als teilnehmender Besucher einer real gestalteten, künstlerisch gerahmten, fiktiven Wirklichkeit ist man mit allen Sinnen mit einem Modell von Welt konfrontiert, das unbekannt ist, das zuallererst also Gefühle der Nervosität, Aufregung, aber auch der Angst und des Unbehagens hervorzurufen vermag. Nicht zu wissen, in welche intimen Situationen man verwickelt, zu welchen Handlungen, Erklärungen oder Rechtfertigungen man aufgefordert werden wird, oder welche persönlichen Emotionen Performer zum Gegenstand ihrer Dialog- und Reaktionsstruktur erheben werden, öffnet eine metaphorische Bühne nicht nur potenziellen Miteinanders, sondern auch rekursiver Selbstbeobachtung, darüber, wie man in welchen Situationen mit Gefühlen der Überforderung, Abneigung, Zuneigung oder des bloßen Überdrusses umzugehen pflegt. Wenn es innerhalb des gestalteten Erfahrungsraums von SIGNAs „Ventestedet“ z.B. zu einer Vergewaltigungsszene kommt[61], in der ein Pfleger sich an einer Patientin vergeht und dies passiert unvermittelt und unmittelbar neben einem, wie verhält man sich da? Greift man ein, weil das eigene Mitgefühl, Moral, Zivilcourage oder der sozialen Anstand einem den helfenden Interventionsakt gleichsam soufflieren, 'weil es sich eben gehört' oder greift man gerade nicht ein, da man ja um den Rahmen weiß, also davon ausgeht, dass die Spieler auf der Basis von Rollen und inszenatorischen Absprachen wissen, was sie tun? Was, wenn das 'als-ob' aber keines bleibt, wenn es wirklich vor den eigenen Augen zum gewaltsamen Akt der Penetration kommt? Bleibt man weiter stehen und guckt zu, geht man weiter oder unterbricht man das perfide Spiel? Je nachdem, wie man hier nun handelt oder nicht handelt – Gegenstand der Aufführung wird in diesem Moment (neben der Darstellung der Vergewaltigungsszene, die sich ins Rahmennarrativ von „Ventestedet“ kausallogisch-sinnstiftend einfügen lässt) das eigene Zweifeln, Empfinden und Affiziertsein. Das eigene Fühlen und Reagieren innerhalb eines sozialen und kulturellen Umfelds wird hier thematisch und reflexiv verhandelbar – und zwar, so die These, auf Grund und in Folge einer immersiven Erfahrung.

Während sich mit dem Versprechen einer größeren *agency* des Rezipienten in den Game Studies primär die gezielte Involvierung in die Spielhandlung zum Zwecke aktiven Erfüllens gestellter Aufträge oder beharrlichen Lösens strategischer Rätsel verbindet (wobei Handlungsautonomie suggeriert, eigentlich jedoch – im Sinne Ottos[62] – lediglich simuliert werde), führt die emotionale

61 Diese Beschreibung geht auf eine der durchgeführten Zuschauerbefragungen zurück, vgl. im Anhang S. 88.

62 Der Theaterwissenschaftler Ulf Otto vertritt in seiner Studie zur Theatergeschichte der neuen Medien die These, dass es in der Gegenwartskunst zu einer fortschreitenden Auflösung der Unterscheidung von Akteur und Publikum komme, die von den neuen Medien ausgehend ins Theater drängt. Zur Legitimation und Verbreitung sei das Argument der Überwindung von scheinbar passiver Distanz zugunsten einer Aktivierung des Rezipienten durch

Involvierung gepaart mit der inkorporierten Atmosphäre des gestalteten Raums, der Plötzlichkeit intimer Begegnungen und der Einladung zum begleitenden, reflexiven Überdenken der eigenen Affektstrategien innerhalb unbekannter, sozialer Szenarien in immersiven Theaterformen als real wirksame Modellsituationen künstlerischer Fiktionen möglicherweise überhaupt erst zu einem Bewusstsein der eigenen Handlungsfähigkeit in kulturellen wie sozialen Aufführungszusammenhängen. Dadurch ließen sich Handlungsspielräume öffnen, die potenziell über den künstlerischen Rahmen hinaus ins soziale Umfeld Wirkung zeitigen könnten. Hier gilt es jedoch, im Arsenal der zahlreichen, zeitgenössischen Theaterarbeiten, die mit Immersion als intendiertem wirkungsästhetischen Rezeptionsversprechen operieren (z.B. Punchdrunk, ANUproductions, aber auch SIGNA) zu unterscheiden, welche Immersionsbegriffe von den Machern angesetzt werden. Denn es ist fraglich, ob sich die oben beschriebene Qualität, sich qua involvierender Aufführungserfahrung der Gestaltbarkeit der Aufteilung des Sinnlichen wie auch der Konstrukthaftigkeit der eigenen Identität, Emotionsrepertoires und Gefühlsordnungen bewusst zu werden, in einer Aufführungssituation, bei der ich als Zuschauer nur dergestalt 'eintauche', als dass ich quasi als leibhaftiger Geist an der Seite der SpielerInnen 'live' anwesend sein darf, einzustellen vermag.

Es sollte also stets im Blick behalten werden, ob die „Ästhetik der Einladung“ (White) wirklich zur Öffnung gerahmter Handlungsspielräume führt, oder ob sich Handlungsautonomie für teilnehmende Zuschauer nur in einem produktionsästhetisch vorgeplanten, abgezirkelten Rahmen realisieren soll. Denn gerade der Grad der Partizipation scheint nicht zuletzt *das* entscheidende Kriterium für die ästhetische, ethische und gesellschaftspolitische Bewertung neuerer, immersiv arbeitender Theaterformen zu sein. So kritisiert der Theaterwissenschaftler Adam Alston jene in Rede stehenden Formen als Bestandteil einer hedonistischen, narzisstischen Erlebnisindustrie, in der die schnelle Anpassungsfähigkeit des Einzelnen an ungewohnte Räume und Konstellationen trainiert werde.[63] Indem man quasi am eigenen Leib erlebe, dass es vom eigenen partizipatorischen Einsatz abhängt, wie viel man zurückbekommt, dass man Fremden vertrauen muss, um 'ins Spiel zu kommen', dass man Verantwortung übernehmen muss und sich im Gegenzug an Risiken und Unvorhersehbarkeiten erstaunlich schnell gewöhnen kann, erweise sich *immersive theatre* als ein Medienformat, das den neoliberalen Zeitgeist nicht nur spiegele, sondern (im unreflektierten Teilnahme-Modus) zugleich auch affirmiere. Wenn die Theaterwissenschaftlerin Liesbeth Groot

---

Formen der Partizipation immer wieder leitend. Otto gibt jedoch zu bedenken, dass es sich in jenen Formaten jedoch nicht selten um Partizipationssimulationen handelt, während (wie im Falle des *Game-Theaters*) eigentlich nur die „Macht der Maschinen“ beschwört werde. Vgl. dazu: Otto, Ulf (2013): *Internetauftritte. Eine Theatergeschichte der neuen Medien.* Bielefeld, hier: S. 13f.

63 Vgl. u.a.: Alston, Adam (2013): „Audience Participation and Neoliberal Value: Risk, agency and responsibility in immersive theatre“, in: *Performance Research* 18/2, p. 128-138.

Nibbelink hingegen über die Teilnahme an einer Performance der belgischen, mit immersiven Strategien arbeitenden Gruppe Ontroerend Goed („The Smile off your face“) schreibt, wie ihr zunächst die Augen verbunden wurden, sie dann – um den Orientierungsverlust noch zu steigern – in einem Rollstuhl umhergefahren wurde, stehen gelassen wurde bis plötzlich jemand kam, der zärtlich ihre Hand nahm, der so nah kam, dass sie ihn genau riechen konnte, der ihr die Augenbinde abnahm, um dann die erste der insgesamt vier *one-on-one*-Begegnungen mit ihr zu teilen, so will sie gerade zeigen, dass es hier weniger um 'spektakuläre' Partizipationsmomente gehe, in denen ihre persönliche Intimsphäre unangemessen penetriert oder sie 'psychopolitisch'[64] getrimmt werde, sondern, dass sich für sie qua sinnlich-leiblicher wie emotionaler Involvierung und durch das Einlassen auf eine ungewohnte Form der Intimität mit ehedem unbekannten Menschen, ein Erfahrungsraum öffnete, in den sie nicht nur immersiviert wurde[65], sondern in dem Scham, Scheu und Freude in einem Maße bei ihr affiziert wurden, dass ihr die grundsätzliche, relationale Kraft von Affekten für Selbst-Erfahrungen in Bezug zur Welt zugleich reflexiv gewahr wurden.[66]

Beide Varianten der Bewertung neuer, partizipativer Theaterformen lassen sich (vermutlich gerade auf Grund der ästhetischen Diversität der fokussierten Performances – Punchdrunk bei Alston, Ontoerend Goed bei Groot Nibbelink –) sowohl auf SIGNA als auch auf Vinge/Müller übertragen, woraus für mich zu schließen ist, dass sie nicht zwingend Merkmale und Spezifika jener Arbeiten beschreiben, als vielmehr ihr eigenes (individuelles) Zuschauer*sein* darin bewerten, und je nachdem, ob sie sich manipuliert, gezwungen, gelangweilt oder positiv gefordert fühlten, zu einer Bewertung kommen. Daraus ist unmittelbar zu schließen, dass für das Panorama der Ästhetiken, Formen und Wirkweisen von *Ervaringstheater*, *immersive theatre*, *invasivem Theater* – je nachdem wie es seitens der Theaterkritik und/oder -wissenschaft ex post begrifflich fixiert wird –, welche scheinbar systematisch die Erfahrung des Zuschauers durch intermodale soziale und affektive Involvierung zum Ziel und Gegenstand machen, auch ein polyphones Panorama von erinnerten, reflektierten und medial mit(geteilten) Zuschauererfahrungen benötigt wird, um angemessen (also nicht in einem dichotomisch organisierten 'gut/schlecht'-Ranking) und kritisch über diese signifikante Entwicklung in den Gegenwartskünsten sprechen zu können.

64 Mit dem Begriff spiele ich an auf: Han, Byung-Chul (2014): *Psychopolitik. Neoliberalismus und die neuen Machttechniken.* Frankfurt am Main. Auf diese gesellschaftskritische und kulturpessimistische Studie werde ich im Zusammenhang mit der Analyse von SIGNAs „Ventestedet“ noch einmal zu sprechen kommen.

65 Es sei in diesem Zusammenhang angemerkt, dass Groot Nibbelink den Immersionsbegriff in ihren Ausführungen zumeist ausspart.

66 Groot Nibbelink, S. 412-420, insbesondere S. 419.

2.3 Immersion und die Ästhetik der Grenzverwischung

Wer im Venetian Resort Hotel in Las Vegas nächtigt, soll den Eindruck bekommen, zugleich andernorts seinen Urlaub zu verbringen: Von außen erinnert sich der Venedig-Kenner an die Vorderfront des Dogenpalasts sowie den Campanile – beides architektonische Prachtstücke des venezianischen Markusplatzes –, ihnen zur Seite gesetzt: die Nachbildung der Rialtobrücke. Innen ist der Hotelgast eingeladen, sich auf künstlich angelegten Kanälen von Gondolieris, wie sie für das italienische Pendant berühmt, ja geradezu ikonisch sind, zwischen zahlreichen Boutiquen und Restaurants, die mit südeuropäischen Spezialitäten locken, hindurch schaukeln zu lassen. Über ihm ein künstlich angelegter, blauer Himmel. Hier kann man sich der Fiktion hingeben, sich in der italienischen Lagunenstadt aufzuhalten ohne wirklich dort zu sein.[67]

Ortswechsel: Kopenhagen, Fußgängerzone, mittags. Ein aufdringlicher, aber angenehmer Herrenduft weht mich von der rechten Seite an. Dem die Quelle suchenden Blick antwortet das visuelle Gewahrwerden zweier Schaufenster, beide bestückt mit diversem Jagdgerät, von Harpunen bis zu Gewehren, zwischen ihnen eine schwarze Tür. Ich trete ein. Der nun raumgreifende Duft benebelt meine Sinne, meine Augen müssen sich erst an die Dunkelheit gewöhnen, aus den Boxen ertönt gedämpfte, elektronische Musik. Wo bin ich? In einem Club? Rechts von mir: ein Wandgemälde, das eine Jagdgesellschaft im Grünen zeigt. Dann, den Gang in Richtung diffus-aufblinkender Lichtquellen entlang pirschend, entdecke ich gleichzeitig: Mein Spiegelbild, von diversen Spiegeln im Raum zugleich vervielfacht und daneben einen Tisch, auf dem ausgeleuchtet, als würde es sich um archäologische Fundstücke oder besonders wertvolle, künstlerische Artefakte handeln, fein säuberlich gestapelte, helle Blusen thronen. Eine Parallelwelt für das Anprobieren verschiedener, an Kleidung festgemachter Selbstbilder. Wie möchte ich mein Ich heute sehen und welches Stück Stoff sollte ich dafür jagen? Ich befinde mich in einer Filiale des US-amerikanischen Modeunternehmen „Abercrombie & Fitch“.

Noch ein Ortswechsel: Berlin bei Nacht, in einem Club in Kreuzberg mit Namen „Wilde Renate“. Es handelt sich um einen verkommenen Ostberliner Altbau, in dem mehrere leer stehende Wohnungen zu miteinander verbundenen, mehrstöckigen Parcours umgestaltet wurden: ein Labyrinth von zu Bars umfunktionierten Küchennischen, flurabwärts befindlichen Séparées, etlichen Wohnzimmertanzflächen, an deren Front der DJ seinen Platz neben dem Kachelofen hat, diversen Rauchernischen auf und unter raumeinnehmenden Hochbetten sowie von der Musik eher

67 Das Beispiel entnehme ich Bieger, Laura (2011): „Ästhetik der Immersion: Wenn Räume wollen. Immersives Erleben als Raumerleben“, in: Lehnert, Gertrud (Hg.): *Raum und Gefühl. Der Spatial Turn und die neue Emotionsforschung.* Bielefeld 2011, S. 75-95, insbesondere: S. 81-84.

abgeschotteten Couchwelten zum Entspannen und Unterhalten. Alles ist hier stilübergreifend durchgestaltet, nichts dem Zufall überlassen. Antike Bilderrahmen, ein Bettgestell im Jugendstil, die Lampe mit Ost-Stickmusterschirm, eine Tante-Emma-Ladennische, aber auch das Lichtdesign, die Lautstärkeregelung, der Duft von Cannabis und Alkohol. Hier gilt es, eine systematische Auszeit vom Alltag zu nehmen, einzutauchen in einen vielfältigen, parallelweltlichen Rausch.

Es handelt sich bei diesen drei Beispielen weder um simulierte Welten noch um künstlerische Modellsituationen und doch sind es gestaltete Erfahrungsräume, die dazu einladen, in Welten potentieller Grenzverwischung einzutauchen. Auch sie zielen auf Immersion ab, auf das Immersiviertwerden durch synästhetisches Spüren, durch temporären Distanzverlust und Sinnestäuschung. Ist Immersion also nicht nur eine ästhetische Strategie, derer sich Medien- und Kunstformate bedienen, sondern auch eine weiter reichende, kulturelle Praxis?[68] Kann mit dem Immersionsbegriff – wie Curtis vorschlägt – allgemein eine *„zeitgenössische Form einer Überschreitung der Grenzen von Kunst und Leben"*[69] bezeichnet werden? Und schlägt sich in der grassierenden Begriffsverwendung von Immersion symptomatisch nieder, dass in einer Gegenwart derart systematisch betriebener Ästhetisierung von Lebenswelt (wofür die Beispiele Hotel, Warenhaus und Nachtclub signifikant Zeugnis ablegen) nicht mehr nur Kunst und Leben, sondern auch Fiktion und Realität sowie Virtualität und Wirklichkeit[70] ihrer dichotomisch konzipierten

68 Dies schlägt der Kunsthistoriker und Medienwissenschaftler Florian Leitner vor, auf dessen Überlegungen ich im Folgenden noch genauer eingehen werde. Siehe: Leitner, Florian (2011):„The fear of immersion... / ...and the thought of the big other", in: Menrath, Stefanie; Schwinghammer, Alexander (Hg.): *What does a chameleon look like? Topographies of Immersion.* Köln 2011, S. 94-111.

69 Curtis, S. 213.

70 Ausgehend von der These, dass *„'Wirklichkeit' in der heutigen Kultur durch Entwicklungen der elektronischen Medien problematisch"* geworden sei, untersucht u.a. Wolfgang Welsch Begriffsverwendungen und Erklärungsmodelle von „Wirklich(keit)": Zum einen werde der Begriff (im Sinne einer kulturellen Thematisierung) verwendet, um auf basaler Ebene *„die Welt, wie sie ist"* (S. 175) zu beschreiben, mit allem, was ihr zugrunde liegt – im Sinne einer „Tatsächlichkeit" und einer von Darstellungen und Simulationen abzugrenzenden „handgreiflichen Realität". Relativ verwendet (und darin der philosophischen Debatte nahe stehend), bedeutet Wirklichkeit aber auch „Existenz" (zum Bsp. Gottes) und hebt damit eher auf Dimensionen von Wahrheit, Erkenntnis oder Identität ab. Von den sechs Wirklichkeitsmodellen, die er aus der Geschichte der Philosophie von Platon und Aristoteles über Kant und Leibniz bis zu Nietzsche und Scheler herauspräpariert, lässt sich für die hier in Rede stehenden Phänomene m.E. besonders dasjenige Nietzsches, das Welsch mit dem Titel „Wirklichkeit als Fiktionsverfestigung" versieht, herausgreifen. Im konstruktivistischen Sinne paraphrasiert Welsch Nietzsche wie folgt: „*Wirklichkeit ist nicht, was man gemeinhin darunter zu verstehen pflegt, nämlich etwas Objektives, sondern sie steht gerade auf der Seite dessen, was man für ihr Gegenteil hält: sie ist eine Fiktion, eine menschliche Konstruktion"* (S. 196) und damit Produkt schöpferischer Tätigkeit, welches der Mensch sozial teilt und von dem er verdrängt selbst Schöpfer zu sein. Die Wahrnehmungsmuster, die den Blick auf die Welt bestimmen, sind immer selbst schon kulturell verfasst, sind von (ihrerseits fiktiven) Vorbildern und Imaginationen (aus Religion, Ritual oder Kunst) durchdrungen und modifizieren bzw. erzeugen Sicht- und Verhaltensweisen. Vgl.: Welsch, Wolfgang (2008): „'Wirklich'. Bedeutungsvarianten – Modelle – Wirklichkeit und Virtualität", in: Krämer, Sybille (Hg.): *Medien Computer Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien.* Frankfurt am Main 2008, S. 169-212. Ich gehe davon aus, dass immersiv arbeitende Theaterformen besonders prädestiniert sind, auf Grund der potentiell emergierenden, temporären Grenzverwischung zwischen Fiktion und Wirklichkeit genau diesen Konstruktcharakter verschiedenster Wirklichkeiten erfahr- und reflektierbar zu machen.

Aussagekraft unaufhaltsam verlustig zu gehen scheinen?

Es soll an dieser Stelle keinesfalls darum gehen, immersive Erfahrung, deren Modus es in der vorliegenden Arbeit ja gerade genauer zu erfassen gilt, zu verkürzen und zu behaupten, beim Aufenthalt in den oben genannten Räumen könne sich eine solche Erfahrungsdimension öffnen – nein. Die ausgewählten Beispiele aus den Bereichen Tourismus, Handel, Kulturwirtschaft sollen lediglich zeigen, wie umfassend das Phänomen ist. Die Tatsache, dass gegenwärtig allerorts der dezidiert positiv besetzte Effekt des 'Eintauchens-in-eine-andere-Welt' angeboten und verkauft wird, kann als Antwort auf eine gesteigerte Nachfrage, aber auch als Ausweis dafür gedeutet werden, dass und wie hier ein Bedürfnis überhaupt erst künstlich erzeugt wird.

Entscheidender als eine Bewertung des Phänomens ist hier die Markierung der Erfahrungs-Differenz: Während die o.g. Räume dafür gestaltet sind, sich temporär darin zu verlieren und die erlebte Grenzverwischung zu affirmieren, bieten in vergleichbare Räume eingelassene Performances, die auf Immersion abheben, auf Grund der ästhetischen Rahmensetzung und der Tatsache, dass eine Begegnung mit Performern für die Aufführungssituationen konstitutiv ist, die Möglichkeit, als Rezipient in einen Zustand der Irritation zu geraten, was (noch) im Rahmen der Kunst, also im Modus des Als-ob gespielt ist und was (schon) der miteinander wirklich geteilten Realität entspricht. Die entsprechende Hypothese ist, dass es in einem solchen, von einer Performance in Gang gesetzten 'Kippmoment' nicht nur zu einer Verwirrung hinsichtlich des üblicherweise dichotomisch gedachten Modells fiktiv versus real kommt, sondern, dass auf Grund der Tatsache, dass diese Kippmomente zumeist mit einer starken emotionalen Bewegtheit verbunden sind, eine Irritation virulent wird, die nicht nur für die Konstrukthaftigkeit von Wirklichkeitsmodellen sensibilisiert, sondern zugleich das eigene Gewordensein, auch bestimmter Verhaltens- und Empfindungsmuster zum Teil der Aufführungssituation werden lässt.

Was im Hinblick auf ein theoretisch fundiertes Nachdenken über die spezifische Erfahrung von Immersion in (künstlerischen) Aufführungssituationen also miteinbezogen werden muss, ist 1. das Wechselspiel von Distanzminimierung und Distanznahme in Anbetracht der relationalen Dynamik zwischen aufeinander (ein)wirkender Produktions- und Rezeptionsseite, 2. die Rolle von Emotionen als auslösender Impuls für das beschriebene Kippmoment, 3. die reflexionsgeleitete, erkenntnisgenerierende Dimension, die sich über potenzielle Einsichten in das Immersiviertsein in sozialisationsbedingte, individuelle Empfindungs- wie auch Re-Aktionsmuster ergeben, die immer auch eingebunden sind in soziale Wirklichkeiten und in symbolische Ordnungen, die sie strukturieren.

„To be immersed in a cultural framework means to be immersed in images – and vice versa.“[71] Mit dem weitgefassten *image*-Begriff spielt Leitner im Sinne eines *„a complex set of social rules, values, rituals, languages etc.“*[72] auf den bewegten Vorrat inszenierter, transmedial mediatisierter 'Bilder' der Popkultur an, der mit seinen Darstellungs- und Wahrnehmungsmustern im Rahmen von Identitätsbildungsprozessen in der gegenwärtigen (westlichen) Gesellschaft zugunsten einer bestimmten und bestimmenden symbolischen Ordnung 'formatierend' wirke, insofern die rezipierten sozialen Rollenbilder, Emotionen und Werte internalisierend adaptiert würden. Die Erkenntnis, dass man in gewisser Weise per se in eine bestimmte, (vor)konstruierte Wirklichkeit inkl. der in ihr wirkenden, symbolischen Ordnung qua Sozialisation 'immersiviert' werde, reflektieren, illustrieren und überspitzen, Leitner zu Folge, Filme wie „Welt am Draht“ (Fassbinder 1973), „Matrix“ (Wachowskis 1999) oder die „Trueman Show“ (Weir 1998) sowie die Romane von Stanislaw Lem in besonders sinnfälliger Weise. Die Protagonisten müssten erfahren, dass das, was sie für ihre Realität hielten und als Wirklichkeit lebten im Grunde Simulation und Überwachungsanlage gewesen seien, komplett durchgestaltete Erfahrungsräume einer in sich geschlossenen „totalen, radikalen Fiktion“[73].

Darauf, dass das Gefühl von Immersion nicht nur – primär rational gewendet – Einblicke in das persönliche Identitätspatchwork und Erkenntnisse über das (eigene und kollektive) Verwobensein in Wirklichkeitsmodelle und symbolische Ordnungen zu liefern vermag, sondern auch bewusst machen kann, in welchem Maße das Wahrnehmen und Empfinden von sinnlichen und emotionalen Ordnungen gleichsam vorstrukturiert ist, weist die bereits zitierte Theaterwissenschaftlerin Josephine Machon mit Bezugnahme auf die kulturanthropologischen Forschungen von Kathryn Linn Geurts hin. Die Anthropologin markiert das nach fünf Sinnen geordnete Wahrnehmungs- und Empfindungsraster als ein dezidiert westlich geprägtes und weist damit auch auf die generelle Konstrukthaftigkeit von *culture's sensory orders* hin. Ein Gegenmodell sieht sie im afrikanischen Konzept 'seselelame', „*a generalised feeling within the body 'that includes both internal senses and external senses, as well as other perceptual, emotional, and intuitive dimensions of experience.“*74 Die Referenz auf Geurts impliziert dabei die Annahme, dass die Aktivierung von „embodied consciousness“ durch immersive Praktiken gerade nicht mehr auf isolierte Sinnphänomene analytisch zurückzuführen ist. Und das bedeutet wiederum, dass es weder ausreicht, nur visuelle

71 Leitner, S. 108.
72 Ebd.: S. 98.
73 Auf Leitners Ausführungen wird im Analysekapitel zu „John Gabriel Borkman“ noch einmal vergleichend und konkretisierend Bezug genommen werden. Es sei hier lediglich darauf verwiesen, dass es sich bei der Begriffskombination der „totalen, radikalen Fiktion“ im Titel der vorliegenden Arbeit um ein Zitat Vegard Vinges aus der Aufführung handelt.
74 Machon, S. 111.

oder mentale Wahrnehmungsmodi in den Blick zu nehmen noch die verschiedenen Modi der Zuschauerinvolvierung in den gestalteten Erfahrungsräumen zu kartografieren, um an das heranzukommen, was eine immersive Erfahrung im Theater sein könnte – und dies verspricht, einen an die Grenzen der eigenen Methoden und Begriffe zu bringen.

2.4 Zum methodischen Umgang mit immersiven Erfahrungen

Wenn ich darüber nachdenke, ob ich im Theater schon einmal das Gefühl hatte, eine immersive Erfahrung gemacht zu haben, so möchte ich dies bejahen, indem ich mich an Brett Baileys „Exhibit A/B“, Christophe Meierhans' „Some use for your broken clay pots“, Milo Raus „Hate Radio“, „Ghost Machine“ von Cardiff/Miller oder an die hier ausgewählten Arbeiten von SIGNA und Vinge/Müller erinnere. Diese Produktionen hängen mir auf eine ganz andere, intensivere und langanhaltendere Weise nach als alle anderen, miterlebten Theaterabende. Dass es sich bei dieser genannten Reihe um unterschiedlichste Theaterformen (von einer installativen Menschenausstellung über eine Variante neuen Forumtheaters, über dokumentarisches Reenactment, einem Audio-Walk, einer realen Wirklichkeitssimulation im Sinne einer Fake-Institution bis zu einer Totalperformance) handelt, zeigt, dass es kein bestimmtes Genre gibt, das eine spezifische, immersive Erfahrung zuvorderst zu versprechen und gleichsam automatisch einzulösen vermag.

Es ist an dieser Stelle wichtig zu betonen, dass es mir mit dieser Arbeit nicht darum geht, den Beweis zu führen, dass die Arbeiten von SIGNA und Vinge/Müller Erfahrungen ermöglichen, die immersiv sind. Und es geht auch nicht um eine vollständige und kohärente Definition dessen, was Immersion in Theater- und Performanceaufführungen ist oder sein kann. Vielmehr interessiere ich mich dafür, Beschreibungsmodi für jene Erfahrungsdimensionen zu finden, an denen ich in den genannten Aufführungen teil hatte.

Bei „Ventestedet“ und „John Gabriel Borkman“ haben wir es mit zwei Performances zu tun, deren Wirkung massiv von einer doppelten Gestaltung des Raumes abhängt. Zum einen wird der jeweilige architektonische Raum so gestaltet, dass intermodale Wahrnehmungsdispositive wirksam werden, die eine wirkungsästhetische Absicht im Hinblick auf eine ganz bestimmte, zu machende Zuschauererfahrung implizieren, die darüber hinaus auch noch selbst thematisch werden soll. Zum anderen wird auf Grund gezielter Manipulation der Atmosphäre im Verlauf der Performance auf die verschiedenen, performativ und relational hervorgebrachten Aufführungsräume gestaltend eingewirkt. Dadurch entsteht für die komplex involvierten Zuschauer ein gleichfalls doppelt belegter, oszillierender Modus der Teilhabe an der Fiktion: Sie sind teilnehmende Zuschauer an

einer realisierten Fiktion (der psychiatrischen Anstalt Laguna bzw. dem Hause Borkman in der Kastanienallee) und können bestimmen, inwieweit sie an ihr partizipieren (schwaches oder starkes Konzept). Zugleich sind sie in ihrer Rolle als Zuschauer mitverantwortlich für die Fiktion als Behauptung der Aufführungsrealität als Spiel. Dazu kommt, dass die teilnehmenden Zuschauer im Verlauf der zeitlich entgrenzten Performance jener realisierten Fiktion in ihrer ganzen Totalität und Radikalität ausgeliefert werden. Sie machen konkrete, soziale und emotionale Erfahrungen innerhalb eines ästhetischen Rahmens durch. Diese Vorüberlegungen sind es, die sich in dem Titel der vorliegenden Arbeit „Gestaltete Erfahrungsräume und die Teilhabe an der 'totalen, radikalen Fiktion'" verdichten. In der Art und Weise, wie SIGNA und vor allem Vinge/Müller mit Unbestimmtheiten, Ungewissheiten, Überforderungen und Risiken spielen, um Zuschauer in unbekannten Situationen mit sich selbst zu konfrontieren, ruft Wirkungen hervor, die von der Theaterwissenschaft bislang noch nicht ausreichend begrifflich vermessen worden sind.

Wie in den Abschnitten 2.1 und 2.2 dargelegt wurde, binden sich an den Begriff der Immersion auf Grund seiner historischen Verwendung und Reflexion in Ästhetik, Medientheorie und Kunstgeschichte theaterhistorisch aufgeladene und begrifflich komplexe Konzepte wie Einfühlung, Absorption, Illusionierung, Partizipation und Zuschaueremanzipation. Für die Konzeptualisierung von immersiver Erfahrung, wie sie in dieser Arbeit vorgestellt werden soll, fällt der Begriff der Illusionierung als mögliches Synonym für Immersion heraus, da es dezidiert nicht um das mentale Eintauchen in eine repräsentierte Welt des Als-ob gehen soll. Um den Modus der Immersion genauer zu erfassen, kann der Begriff der Einfühlung jedoch weiterhin hilfreich sein, wenngleich nicht mehr in seiner historischen Bedeutung (siehe 2.1), sondern in einer Neukonzeptualisierung, wie sie von der Theaterwissenschaftlerin Sabine Schouten[75] vorgestellt wurde. Die Abschnitte 2.2. und 2.3 haben gezeigt, dass es entscheidend ist, einen genauen Blick auf die vielfältigen, potentiellen Modi des Involviertseins zu werfen, um Rückschlüsse auf die Wirkung der in Rede stehenden Performances vornehmen zu können. Damit Immersion als hilfreiche rezeptions- und wirkungsästhetische Beschreibungskategorie plausibilisiert werden kann, sollen im Rahmen der Analyse von „Ventestedet" und „John Gabriel Borkman" vor allem theaterwissenschaftliche Konzepte von Räumlichkeit, Atmosphäre, Zeitlichkeit, Emotionalität und Stimmlichkeit konsultiert werden. Um dem Leser die Möglichkeit zu geben, möglichst genau nachzuvollziehen, was das Spezifische an der Erfahrung in bestimmten, markanten Aufführungsmomenten war, werde ich viel Wert auf retrospektive Deskription legen. Im Kapitel 3 wird sich diese aus den eigenen Erinnerungsprotokollen[76] wie aus der mehrfachen Sichtung der Aufzeichnung speisen; im Kapitel 2

75 Schouten, Sabine (2011): *Sinnliches Spüren. Wahrnehmung und Erzeugung von Atmosphären im Theater.* Berlin.

76 Mit der Aufwertung meiner angefertigten Erinnerungsprotokolle innerhalb der Kapitel zu SIGNA und Vinge/Müller

werden eigene Erinnerungen durch Erinnerungen anderer Zuschauer ergänzt.

Entgegen der Vorwürfe Gareth Whites, dass der Immersionsbegriff in der Theatertheorie lediglich den Status einer Metapher verdiene, bekenne ich mich zur metaphorischen Verwendung von Immersion, um an einen spezifischen rezeptions- und wirkungsästhetischen Modus des Zuschauer*seins* heranzukommen, der m. E. für das Gegenwartstheater zentral ist.

Am Ende bleibt die Frage, warum es just das Immersive ist, das als rezeptions- und wirkungsästhetische Kategorie aus den Game Studies und Film- und Medienwissenschaften auf das Medium Theater übertragen und von Theatermachern vermehrt als konkretes Versprechen formuliert wird?[77] Kippt heute, wo die technischen Möglichkeiten so weit fortgeschritten sind, dass man die mentale Immersion in Illusionsräume virtueller Welten (z.B. unter Vewendung von Oculus Eye) nahezu perfekt realisieren kann, das Phänomen gleichsam aus der digitalen Hyperrealität in die Realität des wirklichen Raumes zurück? Ist die nächstbeste Perfektion einer Als-ob-Realität die Realität selbst? Reicht es heute nicht mehr, sich ein Leben im Gefängnis, in einer psychiatrischen Anstalt oder einem Bordell erzählen zu lassen bzw. eine Darstellung zu rezipieren, sondern braucht es das reale Kennenlernen dieser Räume, lediglich geschützt durch den Rahmen des Als-ob?[78]

3. Die gestaltete Fiktion erfahren: SIGNAs „Ventestedet“

„I show you everything, I do everything, I give you everything, you can do everything, there is no limit on how close you can get. But the fiction is still there, always.“ (Signa Sørensen)

3.1 Themen, Regeln und ästhetische Prämissen. Einführung in SIGNAs Arbeiten

Ehemalige, zumeist leerstehende Hotels, Bürogebäude, Fabriketagen oder Industrie- und

---

folge ich gewissermaßen dem Vorschlag Matthias Warstats, der vor dem Hintergrund des vollzogenen *performative turn* in den Geistes- und Kulturwissenschaften wie der postdramatischen Wende in Theaterpraxis und -theorie darauf verweist, dass die Aufführungsanalyse als zentrale theaterwissenschaftliche Methode im Zeichen grassierender Prozess- und Ereigniskünste, deren Spezifik man zumeist nur noch mit begrifflichen Konzepten wie Präsenz, Energie oder Atmosphäre abzuzirkeln vermag, in dem Sinne wieder vermehrt auf Erinnerungsprotokolle als paradigmatische Zeugnisse einer symptomatischen, „krisenhaften Diskursivierung“ von Wahrnehmungen, Bedeutungen und Wirkungen zurückgreifen sollte. Vgl.: Warstat Matthias (2011): *Krise und Heilung. Wirkungsästhetiken des Theaters*. München, hier: insbesondere S. 207f. Davon abgesehen, sind die meisten der in dieser Arbeit vorgenommenen, wirkungsästhetischen Überlegungen, gerade im Hinblick auf die analytische Verknüpfung von Wahrnehmungsdispositiv und (potenzieller) Wirkung von dieser Studie inspiriert.

77 Dies lässt sich vor allem an Hand der zahlreichen, produktionsästhetischen Notizen, die Josephine Machon in ihrem Band versammelt hat, sehr eindrücklich nachverfolgen, vgl. dazu: Machon, S. 155-280.

78 Oder greift hier zur Erklärung die kulturpessimistische These Hans-Thies Lehmanns, wonach die Imagination der Menschen dazu nicht mehr ausreiche, weil sie durch das Bombardement der alltäglichen Bebilderungen und Beschallungen im Begriff der Zersetzung sei? Mit dieser Einschätzung beginnt Lehmann seine Bestandsaufnahme postdramatischen Theaterschaffens. Siehe: Ders. (1999): *Postdramatisches Theater.* Frankfurt am Main, hier: S. 11.

Lagerhallen sind die Orte, von denen aus eine jede SIGNA-Produktion ihren Ausgang nimmt.[79] Die Architektur der Gebäude sowie zurückgebliebenes Mobiliar, Tapeten, Teppiche oder Gardinen als raumzeitliche Indexe für die ursprüngliche, funktionelle Verwendung der Gebäude dienen dabei häufig als materielle Inspirationsquellen für das jeweilige Design-Konzept, das aus dem vorgefundenen realen Ort einen neugestalteten Raum einer realisierten Fiktion macht. So wurde z.B. ein kleiner Zwischenraum unter dem Treppenabsatz in einem leerstehenden Haus in Kopenhagen zum fiktiven Wohnraum dreier osteuropäischer Prostituierten unter der Aufsicht ihres gewalttätigen Zuhälters („The Silvana Experiments", 2006), eine ehemalige Fabrik im schwedischen Malmö wurde zu einem Hotel, in dem mysteriöse, kriminelle Machenschaften am Werke waren („The Black Rose Trick", 2005), in eine Kölner Industriehalle wurde gleich ein ganzes Modell-Dorf gebaut, deren BewohnerInnen unter doppelter Bewachung standen („Die Erscheinungen der Martha Rubin", 2007), in einem Hinterhof in Berlin-Wedding entstand ein 250m² großer Nachtclub, der mit seinen Bars, Séparées und Showrooms zwischen Swingerclub, Edelbordell und Spielhölle angesiedelt war („Club Inferno", 2013[80]) und in Hamburg wurde aus einer ehemaligen Schule das Haus Lebensbaum, Wohnort für Menschen mit sozialen, mentalen oder physischen Anomalien („Schwarze Augen, Maria", 2013).

SIGNA, das dänisch-österreichische Kollektiv unter der Leitung der dänischen Namenspatin Signa Sørensen und ihres Ehemanns und Medienkünstlers Arthur Köstler, das von 2007 bis 2013 künstlerisch eng mit dem schwedischen Bühnenbildner Thomas Bo Nilsson verflochten war[81], entwickelt seit zehn Jahren gemeinsame Performanceinstallationen, die sich vor allem mit gesellschaftlichen Machtstrukturen und ihren vielfältigen Ausprägungsformen beschäftigen. Thematisch werden: strukturelle Gewalt, die vom Staat und seinen Institutionen ausgeht (z.B.: „Die Hundsprozesse", 2011) sowie organisiertes Verbrechen und Menschenhandel (z.B.: „The Silvana Experiments", 2006; „Die Hades Fraktur", 2009), häusliche Gewalt (z.B.: „Secret Girl", 2004), psychische Gewalt im Kontext von Sekten (z.B.: „Seven Tales of Misery", 2006), Überwachung oder Sadomasochismus (z.B.: „Salò", 2010). Aber auch die Kritik an kulturellen Stereotypen von

79 In zahlreichen Interviews mit Signa Sørensen und/oder Arthur Köstler wird von den beiden immer wieder betont, dass das ausgewählte Gebäude am Anfang eines jeden Projekts steht. Von ihm ausgehend, entwickeln beide das jeweilige Konzept. Der „Raum als Skript" bildet dann auch die Grundlage für das Casting, für die Entwicklung der Rahmenhandlung wie für die Zuschauer-Dramaturgie: *„Wie ist es möglich, dass Publikum zu bewegen? Wie viele Räume gibt es? Was hat so ein Gebäude für eine Infrastruktur, was für eine Geschichte bringt es mit, wo liegt es geografisch? Solche Sachen spielen eine große Rolle."* (aus: Mirka Döring im Gespräch mit Signa Sørensen und Mona el Gammal, in: *Bild der Bühne, Vol.2 / Setting the Stage, Vol. 2. Theater der Zeit-Arbeitsbuch 2015* (im Erscheinen). Darüber hinaus siehe: Keim, Stefan (2011): „Grenzen setzen", in: Die Deutsche Bühne Heft 04/2011, online einzusehen unter: http://signa.dk/deutsche-buehne-2011, letzter Zugriff am 27.05.2015.

80 „Club Inferno", eine Produktion der Volksbühne am Rosa-Luxemburg-Platz Berlin, ist neben „Ventestedet" die einzige Performanceinstallation von SIGNA, die ich (am 10.03.2013) persönlich miterlebt habe.

81 Mit Beginn der Produktion „Schwarze Augen, Maria" (2013, Hamburg) übernimmt die Installationskünstlerin Mona el Gammal diese Funktion. Sie zeichnet sich auch für das Stage Design von „Ventestedet" verantwortlich.

Weiblichkeit (Heilige, Hexe, Heroin bis zum Mythos der gefallenen Frau, z.B.: „Twinlife Project“, 2001/2002), die Darstellungspraktiken religiöser oder okkulter Rituale (z.B.: „Das ehemalige Haus“, 2011; „Die Erscheinungen der Martha Rubin“, 2007) und der Glaube an übersinnliche Mächte außerhalb des vom Menschen rational Fassbaren sind fest verankerte Narrationspartikel in den häufig sehr komplexen Rahmenhandlungen, die SIGNA für ihre Räume entwerfen. „Ventestedet“ ist die fünfte Arbeit nach „The Dorine Chaikin Triology“ (bestehend aus: „Night at the Hospital“, 2007, „The Dorin Chaikin Institute“, 2007 und „Die Komplex Nord Methode“, 2008) und „Bleier Research Inc.“ (2011), die sich mit spezifischen Machtstrukturen in medizinischen oder psychiatrischen Anstalten und Forschungseinrichtungen auseinandersetzt.

Für die Ausstattung der Räume haben SIGNA, abgesehen davon, dass sie die Gestaltung mit ihren Darstellern gemeinsam vornehmen, dass sie während der Proben also z.T. auch in den entstehenden Räumen miteinander leben und wohnen, einen spezifischen, durchaus wiedererkennbaren Stil entwickelt: *„Manches erinnert an Großmutter, anderes an Ostblock, ist aber keiner Epoche konkret zuzuordnen. Es bleibt ein bisschen verschwommen, wie die Erinnerung eben. Wir nennen diesen Stil »Bleak«, obwohl viele Elemente der eigentlichen Bedeutung des Wortes nicht wirklich entsprechen. Wir haben eine Faustregel: Nichts, was nach 1984 hergestellt wurde, kommt in unsere Räume.“*82 Bettwäsche, Besteck, Aschenbecher, Hygieneartikel, Bilderrahmen, Büromaterial – man kann sich als Besucher in SIGNAs Räumen sicher sein, dass jedes dieser Einrichtungsdetails bewusst ausgewählt, ja im Raum inszeniert wurde; dass auch jedes Kleidungsstück der Performer – ob vom Flohmarkt, Kostümfundus oder aus der eigenen Mottenkiste – der spezifischen Patina des Raumes hundertprozentig zuträglich zu sein versucht. So wird die visuelle Komposition, die dem Besucher auch haptisch offen steht, zugleich von den mitgebrachten Dingen um seine olfaktorische Dimension ergänzt. Darüber hinaus sind SIGNAs Räume stets von Klangkompositionen durchdrungen, die – dem Einsatz ambienter Musik83 in Bars, Lounges oder Einkaufszentren vergleichbar, die man zwar registriert, welcher man jedoch nur selten bewusst lauscht – die Wahrnehmung der Atmosphäre innerhalb der Performanceinstallation auditiv (und damit z.T. auch emotional) mitbestimmt.

Das dezidierte Ziel von SIGNA besteht also darin, Räume zu entwerfen, die Zuschauer nicht nur von außen z.B. als Bühnenbild von einer vorgegebenen Perspektive aus betrachten, sondern in die sie für eine festgelegte Zeit real und mit allen Sinnen eintauchen und in welchen sie sich (zumindest

82 „Brave old world“. Barbara Burckhardt und Eva Behrendt im Gespräch mit Signa Sørensen und Arthur Köstler, in: Theater Heute, Mai 2008, online einzusehen unter: http://signa.dk/theater-heute-2008, letzter Zugriff am 11.04.2015.

83 Zum Verhältnis von ambienter Musik und Immersion siehe: Berndt, Axel (2014): „Ambiente Musik zur Vertonung immersiver interaktiver Medien“, in: *Jahrbuch immersiver Medien 2014: Klänge, Musik und Soundscapes*. Herausgegeben vom Institut für immersive Medien an der Fachhochschule Kiel. Kiel 2014, S. 95-105.

im Rahmen vorgegebener Wahrnehmungsdispositive) 'frei' bewegen können. Im Gegensatz zu 'klassischen' Theateraufführungen, die Zuschauer und Bühne voneinander scheiden, gibt es in den gestalteten Räumen SIGNAs nicht nur ein wirksames Dispositiv, das die visuelle Wahrnehmung des Betrachters organisiert, sondern sie inszenieren zugleich haptische, auditive und olfaktorische Reize, mit welchen sie auf die intermodale Sinneswahrnehmung der Besucher *„verführend und manipulierend“*84 einzuwirken vermögen. Das bedeutet, dass sie nicht nur Räume, sondern auch die in ihnen qua Aufführung emergierende Atmosphäre[85] zu gestalten versuchen, um den Zuschauer affektiv zu beeinflussen.

Die gestalteten (hier: architektonischen) Räume werden dabei – im Sinne Latour'scher Dingtheorie86 – von Requisiten bewohnt, welche ihre eigene *agency* mit ins Spiel bringen, indem sie gleichsam darauf warten, in Relation zu ihren Betrachtern, Spurenlesern und Mitakteuren zu treten. Denn auf der naiven Umsetzung dieser Idee fußt Installationskunst als *narrative space*, in welchem die Erzählinstanz nicht-menschlich besetzt ist und in dem aus der Interaktion zwischen Dingen im Raum und Betrachtern eine narrative Bedeutung emergiert. SIGNA benutzen dieses ästhetische Format und erweitern es durch die Beteiligung menschlicher Akteure im gestalteten Raum, die mit ihren vorbereiteten Rollen den *narrative space* um zusätzliche, menschlich besetzte Erzählinstanzen ergänzen und den Raum damit für die Begegnung und den kommunikativen Austausch mit seinen Besuchern öffnen.

Die besondere Wirkung, die von einem Besuch einer SIGNA-Performance auszugehen vermag, kann jedoch nicht ausreichend erfasst werden, wenn man den Zuschauer nur aus dem Blickwinkel eines rezipierenden Semiotikers auf Spurensuche der gelegten Narrationspartikel betrachtet. Denn abgesehen davon, dass benutztes Geschirr, Blutflecken auf einem Bogen Papier oder ein zerstörter Glasschrank als indexikalische Zeichen für eine Handlung im Sinne eines potentiell stattgefundenen Ereignisses gelesen und interpretiert werden können, kann der Duft des schimmelnden Essensrests oder das visuelle Gewahrwerden menschlichen Blutes im Besucher auch ein starkes Gefühl von

---

84 *„Verführt und manipuliert, aber dessen bewusst“*, formuliert Köstler als explizites, wirkungsästhetisches Programm, in: Schenker, Gregor (2008): „Vergiss Theater!“, in: *Falter* vom 24.09.2008, online einzusehen unter: http://www.falter.at/falter/2008/09/23/vergiss-theater/, letzter Zugriff am 27.05.2015.

85 „Atmosphäre“ ist eine Schlüsselkategorie für eine phänomenologisch ausgerichtete sowie auf die Beschreibung performativer und relationaler Dimensionen abhebende Theaterwissenschaft als Wissenschaft von Aufführungen und theatralen Situationen. Ich verwende den Begriff hier im Sinne Gernot Böhmes und werde immer wieder auf die jüngeren Ausführungen Sabine Schoutens zur Untersuchung inszenatorischer Erzeugung von Atmosphären rekurrieren. Siehe: Böhme, Gernot (1995): *Atmosphäre. Essays zur neuen Ästhetik.* Frankfurt am Main.

86 Ohne hier Raum zu haben, auf das Latour'sche Konzept von *agency* genauer einzugehen, sei jedoch die folgende, wichtige Einschränkung angemerkt: *„Latour will nicht sagen: Die Dinge haben Bewusstsein und Intentionen, wenn er sie in den Kreis der Handlungen aufnehmen will; er sagt nicht, sie wären Subjekte mit Sprache. Er destabilisiert nur unser anthropozentrisches Verständnis von Handlung, die wir, weil wir Ich zu uns sagen können, kategorial nur uns zuschlagen. [...] Latour lenkt das Augenmerk auf eine unbemerkte Asymmetrie in unserem Handlungsbegriff.“* Siehe dazu den einschlägigen Überblick über aktuelle Dingtheorien, u.a. derjenigen Bruno Latours, in: Böhme, Hartmut (2006): *Fetischismus und Kultur. Eine andere Theorie der Moderne.* Reinbek bei Hamburg, hier: S. 78.

Ekel hervorrufen und die Glasscheibe, in die man versehentlich getreten ist, kann realen Schmerz provozieren, sodass der Besucher den Raum verlässt, bevor er sich Gedanken über eine mögliche Handlung hat machen können. Und die geteilte Anwesenheit von Zuschauer und ungepflegtem Performer in einem muffigen, engen, dunklen Wohnzimmerarrangement, in dem nichts weiter passiert, als dass man daran teil hat, wie sich der popelnde, rauchende, auf der Couch sitzende Mann in eine vom Röhrenfernseher vor ihm ausgestrahlte Tierdokumentation über Paviane vertieft[87], wird möglicherweise ebenfalls primär zu einer emergierenden Atmosphäre des Ekels und des Unbehagens beitragen. Denn das intermodal verfasste, sinnliche Spüren eines materiell vorfindlichen Raumensembles und der eigenen Anwesenheit darin, gepaart mit der Begegnung mit Menschen und Dingen, die irritieren, faszinieren, ekeln oder bestimmte Erinnerungen freisetzen, tragen maßgeblich zur Gestimmtheit des Raumes bei und sind in der Lage, die emotionale Stimmung des Besuchers zu beeinflussen. Und genau hier setzt die eigentliche Manipulation an: Der Raum wird von SIGNA so gestaltet, dass die Wahrscheinlichkeit, dass es zur Emergenz einer bestimmten, intendierten Atmosphäre kommt, besonders hoch ist, was bedeutet, dass indirekt auch die zu machende Zuschauererfahrung (in SIGNAs Sinne) mitgestaltet wird.[88] An dieser Stelle offenbart sich, dass SIGNA ihr o.g. Kernthema, Macht und Machtmissbrauch eben gerade nicht nur zur Darstellung bringen und zum Gegenstand einer Narration machen, sondern vor allem auch über die Gestaltung der intermodalen Wahrnehmungsdispositive umsetzen. Der Zuschauer soll eine spezifische Erfahrung machen, soll Beklemmung, Ohnmacht, psychologischen Druck oder freiwillige Unterwerfung unter vorgegebene hierarchisch organisierte Ordnungen in einer sozial simulierten, realen Modellsituation am eigenen Leib erspüren.

Um diese Form einer im Modus der Aufführung als Spiel behaupteten Wirklichkeitssimulation für Macher und Zuschauer im Vorfeld abzusichern, haben SIGNA in den vergangenen Jahren ein Set an Spielregeln entwickelt. Aus produktionsästhetischen Äußerungen von Signa und Arthur Köstler lassen sich für die Spiel- und Verhaltensweise der Performer während des Aufführungsgeschehens folgende Ge- und Verbote herausdestillieren: 1. Verlasse niemals die Rolle.89 2. Involviere einen Zuschauer in die Fiktion, aber halte nicht zu lange an ihm fest.90 3. Jage keinen Situationen

87 Diese erinnerte Situation entstammt der Performanceinstallation „MEAT“, einer Performanceinstallation vom ehemaligen SIGNA-Bühnenbildner Thomas Bo Nilsson, die in der Hinsicht mit den gleichen Mitteln arbeitet und die ich am 03.04.2014 von 21 bis 24Uhr im Studio der Schaubühne Berlin besucht habe.

88 Über die Inszenierung von spezifischen „Todesstimmungen“ in SIGNAs Arbeiten, oder besser von Atmosphären, die man kulturell bedingt mit Tod assoziiert, zu deren Erzeugung bewusst bestimmte Symbole, Klänge oder Farben in die Installation eingebunden werden, siehe das Interview „Todesstimmungen in Performances“ zwischen Doris Kolesch und Signa Köstler, in: Eva-Maria Hochkirchen, Eva-Maria; Gerardo Scheige, Gerardo; Söffner, Jan (Hg.): *Stimmungen des Todes und ihre Bestimmung. Theorie und Praxis im Dialog*. München 2015 (im Erscheinen).

89 *„Regel Nr. 1: Man bleibt immer, immer, immer in der Rolle“*, vgl.: „Brave old world“, in: Theater Heute Mai 2008, (siehe Anm. 89).

90 *„[G]et someone [a visitor, T.S.] into the fiction but don't cling on too long“*, vgl.: Groot Nibbelink: „Staged

hinterher, sondern lasse sie entstehen.91 4. Alkohol ist erlaubt, andere Drogen nicht.92 5. Gewalt ist erlaubt, wenn es miteinander abgesprochen wurde.93 6. Sex ist (in Maßen) erlaubt.94 Mit diesen Regeln versuchen SIGNA sicher zu stellen, die gestaltete Fiktion aufrechtzuerhalten und sie als möglichst konsistent erscheinen zu lassen. Die Fiktion hat oberste, produktionsästhetische Priorität.

Fiktion meint hier zum einen das realisierte Produkt ihres gemeinsamen Entwurfs einer nicht-realen Welt (d.h. im Falle von „Ventestedet" die psychiatrische Anstalt Laguna); zum anderen bezeichnet Fiktion hier auch den performativen Akt der Behauptung jener realisierten Wirklichkeit als theatrale Aufführung und damit als Spiel. De facto ist das, was man in den Räumen SIGNAs gemeinsam erlebt, empfindet und erfährt, absolut real und keinesfalls fiktiv. Auch werden Sex, Gewalt und Trunkenheit hier nicht simuliert, sondern sie ereignen sich. Zu Simulationen von Wirklichkeit werden SIGNAs ästhetisch gerahmte, soziale Versuchsanordnungen (wie ich sie lieber bezeichnen würde) also im Grunde nur fiktiv qua Behauptung, der Behauptung einer Konsequenzlosigkeit außerhalb des Spiels, außerhalb der gestalteten Erfahrungsraums. Sie versehen sich selbst mit dem Index einer „totalen, radikalen Fiktion".

Grenzverwischungen, die sich bei SIGNA ereignen, realisieren sich weniger als tatsächliche Irritationsmomente darüber, ob ich mich (wie im Falle von „Ventestedet") nun tatsächlich in einer psychiatrischen Anstalt (Fiktion) aufhalte, nein, ich weiß sehr wohl, dass ich ein Ticket für diese Veranstaltung gekauft habe und weiß, dass ich in einer Performanceinstallation von SIGNA und nicht psychisch krank bin (Realität). Stattdessen werde ich in soziale Situationen versetzt bzw. immersiviert, aus deren Teilhabe heraus ich nicht mehr entscheiden kann, ob sie ernstgemeint oder gespielt sind. Vielleicht ist die in den Feuilletons immer wieder heraufbeschworene Grenzverwischung, die einem in SIGNAs Arbeiten widerfährt, viel eher absichtlich hervorgerufene Verwirrung bei der Rahmung von Situationen, welche wir nach Goffman benötigen, um (Alltags-)Erfahrungen zu verstehen und einzuordnen? Dass es 2004 in Meiningen zum Abbruch der SIGNA-Performance „Secret Girl" kam, lag womöglich eher daran, dass der unfreiwillig zum Zuschauer gewordene Passant, den (nicht explizit kommunizierten) Referenzrahmen „Es handelt sich um Kunst" nicht auszumachen vermochte, als er zusehen musste, wie Signa von mehreren ihrer männlichen Kollegen physische Gewalt angetan wurde.[95] Er intervenierte, indem er die Situation

---

Intimacy", S. 7 (siehe Anm. 13).

91 *„[D]on't hunt for things to happen […], just let it be."*, vgl.: Ebd., S. 11.

92 *„Schauspieler dürfen trinken, aber nicht betrunken sein. Cannabis und andere Drogen sind auch nicht erlaubt"*, vgl.: „Brave old world", in: Theater Heute Mai 2008, (siehe Anm. 89 und 93).

93 *„Sie dürfen keinen Zuschauer schlagen. Untereinander geht das schon, wenn es verabredet ist. Theaterohrfeigen sind ganz ausgeschlossen"*, vgl.: Ebd.

94 *„Sex kommt vor. Allerdings bitten wir die Schauspieler, die es ein bisschen darauf anlegen, sich zurückzuhalten"*, vgl.: Ebd.

95 Ebd.

falsch rahmte und die Polizei rief.

Vergleichbare Erfahrungen von Grenzverwischungen, die in allen Kritiken und wissenschaftlichen Beiträgen über SIGNA – so diskursiv verwaschen der Begriff auch sein mag – stets als rezeptionsästhetische Besonderheit herausgestellt werden, sind nicht zuletzt auch immer diejenigen markanten Situationen, die beispielhaft genannt werden, wenn es darum geht widerfahrene Überforderung zu thematisieren. Häufig bilden sie den Anfang moralisch und ethisch geführter Debatten. Wenngleich im Panorama europaweiter Rezensionen (quantitativ gesehen) Faszination und Begeisterung für jene (dann dezidiert positiv bewerteten) Überforderungserfahrungen wie auch für die Form, die Detailverliebtheit der gestalteten Räume und die spielerische Kompromisslosigkeit vorherrschen, überrascht an den negativen Beiträgen vor allem die Schärfe und Emotionalität, mit denen gegen die vermeintliche Schamlosigkeit vorzugehen versucht wird. Nicht selten kommt es in jenen leidenschaftlich vorgetragenen Pamphleten der Wut, Verärgerung und Ablehnung auch zur Verhandlung von Grundsatzfragen wie: „Darf Theater das?“ oder „Ist das überhaupt noch Kunst?“96 Womit sich sogleich die Gegenfrage anschließen ließe: Warum sollte Theater dies nicht dürfen? Gerade weil ein ästhetischer Rahmen gesetzt ist, darf Theater das. Und muss die Tatsache, dass ein Kritiker diesen rhetorischen Kurs einschlägt, nicht gerade als Zeugnis dafür gelesen werden, dass gerade er eine besondere Erfahrung gemacht hat, die offenbar sogar so stark war, dass sie ihn an die Grenzen seines eigenen Werte- und Bewertungssystems gebracht hat. Und warum will er diese Chance, sich einzulassen auf Unbekanntes, nun anderen potenziellen Besuchern nehmen, indem er suggeriert, es sei moralisch verwerflich, was Kunst hier mache?

3.2 Dimensionen immersiver Erfahrung beim Besuch von „Ventestedet“

„Auch dieses Krankenhaus ist, wenn es fertig gebaut ist, vielleicht völlig anders als Krankenhäuser in der sogenannten Realität, aber das Ambiente ist so detailliert, dass es in einer anderen Zeit an einem anderen Ort real sein könnte.“ (Arthur Köstler)

3.2.1 Szenen des Einlasse(n)s

Ich bin mit dem Fahrrad auf dem Weg von Kopenhagen-Sydhavn nach Valby. Es ist bereits dunkel, der Feierabendverkehr schlängelt sich durch die Straßen, die Außentemperatur liegt bei gefühlten drei Grad Celsius. Es ist Dezember, noch sechzehn Tage bis Weihnachten.

96 Siehe dazu vor allem die dänische Feuilleton-Debatte zu „Salò“, wie z.B.: Dithmer, Monna (2010): „Velkommen til perversionernes hus“, in: *Politiken* vom 02.02.2010, einzusehen unter: http://signa.dk/files/bin/94570/orig/Politiken_Velkommen%20til%20perversionernes%20hus%20af%20Monna%20Dithmer%20med%20billede.pdf, letzter Zugriff am 30.04.2015.

Obwohl ich mir vorher auf der Karte angesehen habe, wie ich zum Torveporten komme, verpasse ich zunächst das rechte Einbiegen. Dann finde ich auf dem Gelände eines verschlossenen Großhandels einen abzweigenden Pfad zu einem unscheinbaren, kaum beleuchteten Haus. Dort sehe ich zwei kleine Grüppchen stehen, wartend. Hier, abseits der geschäftigen Hauptstraßen, muss es sein. Meine drei BegleiterInnen sind noch nicht in Sicht. So bleibe ich erst einmal ein Stück abseits stehen und beobachte die Wartenden beim Warten.

Die Fenster des zweigeschossigen Hauses sind allesamt hinter weißgrauen Jalousien versteckt, auch die verglaste Eingangstür verwehrt mit einem weißen, dichten Vorhang neugierigen Augen den Blick ins Innere. Während nach und nach immer mehr Menschen zu Fuß oder zu Rad vor dem Gebäude Halt machen, bemerke ich an der linken Ecke des Hauses einen beige gekleideten Menschen in gebückter Haltung, mit einer venezianischen Maske und einem Stock in der Hand. Er lukt erst vorsichtig ums Eck, zögernd, dann wagt er ein paar Schritte auf die Freifläche vor dem Gebäude, auf der auch wir stehen. Er schaut in meine Richtung. Ich bin beunruhigt. Beginnt das Spiel hier schon vor der eigentlichen Performance? Kommt er jetzt auf mich zu? Wählt er aus, wer eintreten darf? Oder ist er ein Späher? Dann werde ich abgelenkt, höre von der rechten Hausseite mehrere laute Klopf-Geräusche, ergänzt durch kräftige Schläge von Stock- und Astwerk gegen Hauswand und Boden. Die Urheber des Kraches zeigen sich an der rechten Hausecke, tuscheln miteinander. Sie sind gleichfalls in beige gekleidet und Masken vergleichbaren Stils verbergen ihre Gesichter. Auch sie wirken so, als seien sie gekommen, die Wartenden auszuspähen. Jedoch haben sie etwas Spielerisches an sich, ihre Haltungen und Gebärden geben Anlass dazu, sie als Gesten der Vorfreude zu deuten. Findet hier ein klassisches Vorspiel statt? Der stumme Prolog der Narren – bereits im doppelten Sinne: von Kranken und Künstlern? Warum aber wird ihnen nur von einem so kleinen Teil der Wartenden Aufmerksamkeit zu Teil? Es kann doch nicht sein, dass die Anderen sie nicht sehen. Ignorieren sie sie bewusst, in der Hoffnung als möglicher Anspielpartner ignoriert zu werden? Wie auch im Vorfeld meines letzten SIGNA-Besuchs bin ich aufgeregt. Eine Mischung aus ängstlicher Nervosität angesichts der Ungewissheit, was mich erwarten wird und aus freudiger Gespanntheit macht sich breit.

Dann öffnet sich die Tür. Mehrere Weißbekittelte treten vor, bitten darum, dass wir uns jeweils zu zweit nebeneinander stellen und eine Schlange bilden. Wie zu Schulzeiten. Meine Freunde haben indes auch zur Laguna gefunden, äußern gleichfalls Gefühle gespannter Nervosität. Dr. Wächter gibt uns einen festen Handschlag, an der Rezeption erhalten wir unseren Informationszettel, links sitzt Signa selbst, mustert die Ankommenden, verschafft sich vermutlich einen Überblick über bekannte und unbekannte Gesichter. Dann werden wir aufgeteilt: Gruppe eins wird im ersten Stockwerk starten, Gruppe zwei entsprechend im Erdgeschoss. Ebenfalls paarweise sollen wir

einem Pfleger treppaufwärts folgen. Vor einem Stationszimmer, wie man es aus Krankenhäusern kennt, sollen sich diejenigen in Reihe stellen, die noch einmal auf die Toilette müssen. Man spürt, hier ist alles organisiert und von Autoritäten durchstrukturiert. Dann betreten wir einen Aufenthaltsraum. Fünf Reihen à fünf Stühle stehen für uns bereit. Hier treffen wir auch auf die ersten In-Patients, die gespannt aus ihren Zimmern kommen und versuchen, erste Blickkontakte mit uns aufzubauen. Künstliches Licht suggeriert Tageslicht. Es riecht muffig. Mit den heruntergelassenen Jalousien ist nicht nur der Blick nach draußen, sondern auch die Option den Raum zu lüften, verschlossen.

Es folgt die Begrüßung durch Dr. Wächter. Er heißt uns alle sehr herzlich willkommen und beglückwünscht uns zu unserer Entscheidung, das 3P-Screening am hiesigen, psychiatrischen Institut durchzuführen bzw. durchführen zu lassen. Nach ein paar persönlichen Worten zu sich und seinem Werdegang – er sei mit seiner Frau Lizzibeta Wächter gemeinsam aus Deutschland (was sein Akzent bereits verriet) nach Kopenhagen gekommen, um die Laguna zu gründen – verweist er noch einmal auf die Notwendigkeit angesichts der Internationalität der Patienten ausschließlich englisch zu sprechen und beginnt dann mit der Vorführung des Einführungsvideos. […]

Diese Szene – beginnend mit der Sichtung des Videos über das Ausziehen der eigenen und das Anziehen der Patientenkleidung bis zur ersten Begegnung der Vierergruppen mit Patienten aus der ihnen zugeordneten Tiergruppe – wurde in der von mir durchgeführten Zuschauerbefragung interessanterweise in fünf von zwölf Fällen als beispielgebende Antwort auf die folgende Frage genannt: „Hatten Sie zu irgendeinem Zeitpunkt das Gefühl, dass die Grenzen zwischen gestalteter Fiktion und der eigenen Wirklichkeit verschwimmen?“

Was ist da genau passiert? Wodurch wurde das grenzverwischende Gefühl ausgelöst? Wie äußerte es sich und wie lässt es sich nachträglich rekonstruieren? Um diesen Fragen auf den Grund zu gehen, tauche ich noch einmal in meine Erinnerungen ein: *Die Projektionsfläche wird links von einer Zimmerpalme, rechts von einer Krankenschwester gerahmt, die uns mit strengem Blick beobachtet und begleitende Notizen auf ihrem Flipchart anfertigt. Die Bildqualität des Videos ist mäßig, die Tonspur, die nicht ganz synchron zur Bildspur läuft, evoziert den Eindruck, man lausche einer aus der Zeit gekommenen Kassettenaufnahme, denn immer wieder kommt es zu kleineren Ton-Aussetzern oder störenden Knirsch- und Knackgeräuschen; die Ästhetik des Videos, das uns inhaltlich in die medizinischen Forschungen zur europaweit grassierenden psychischen Krankheit 3P (Persistant Pogonothematic Psychosis) einführen soll, wirkt ebenfalls im doppelten Sinne der Zeit entrückt. Auf der Ebene des Dargestellten werden medizinische Einrichtungen gezeigt, deren Innenausstattung aussieht, als stamme sie aus den späten 1980er Jahren. Auch die sogenannten Panagakorien, größere Klinikeinheiten, in die Patienten verlegt werden, bei denen 3P bereits*

*erfolgreich nachgewiesen werden konnte, erinnern mich eher an Bilder von Kur- und Urlaubsressorts, wie sie vermehrt in den 1970er bis 1980er Jahren errichtet wurden. Ja, sogar die Mode der Ärzte, des Pflegepersonals und der Patienten scheint dem äußeren Erscheinungsbild jener Zeit angepasst.*97 *Sonderbarerweise – mir wird dies erst im Verlaufe der ca. fünfminütigen Videovorführung bewusst – sind die Gesichter der behandelnden Ärzte und Ärztinnen allesamt verschwommen, gerade so, als seien sie nachträglich wegretuschiert worden. Wischend und zwinkernd überprüfe ich meine Augen. Nein, ich täusche mich nicht.*

Dann steht eine Krankenschwester mit einem Tablett vor mir, signalisiert, dass ich mir auch einen Becher nehmen solle. Das Getränk in dem halb gefüllten, gelben Plastikbehältnis schmeckt wie eine Mischung aus kaltem Früchtetee und abgestandener Zitronenlimonade. Klebrig-süß. Ich werde es unter meinem Stuhl stehen lassen. Vor mir werden zwei Besucher dafür gerügt, sich miteinander unterhalten zu haben. Indes erreicht das Video seinen Abspann. Erschöpfung, Schlaflosigkeit, Erinnerungsverlust, Schizophrenie und Halluzinationen seien kennzeichnende Symptome von 3P. Halluzinationen...? Als nächstes folgt das angeleitete Aus- und Umkleiden: in einer festgelegten Reihenfolge, festgelegtem Tempo und ebenfalls festgelegter Ordnung (ein Bügel mit mehreren Fächern hing an der Rückenlehne eines jeden Stuhls bereit) galt es nun, sich Stück für Stück der persönlichen Kleidung (bis auf die Unterwäsche) zu entledigen. Eine viel zu weite, gelbe Stoffhose, ebenfalls viel zu große, dünnsohlige Badeschlappen und ein weites, helles Oberteil, das einem Nachthemd gleichkam und vom Sitznachbarn auf dem Rücken zugeknöpft werden musste, obenauf ein Schlüsselband mit Nummer und Tierzeichen – mit dieser gleichgeschalteten, visuellen Patientenidentität wurden wir zu guter Letzt (entsprechend des Bildmotivs) den fünf verschiedenen Tiergruppen zugeordnet. Ich bin in der Gruppe der Hunde, die Freundin, die mit mir auf Ebene zwei begonnen hatte, reihte sich bei den Hasen ein. Während Dr. Wächter die letzten einführenden Worte zum Ablauf des Screenings sprach – Gruppen- und Einzelgespräche sowie Gymnastik-, Musik-, Computer- und Malkurse standen uns bevor – trugen drei Krankenschwestern unsere Habseligkeiten fort. Es würde also Aufwand kosten, sich hier früher aus dem Geschehen zu stehlen. [...]

Anhand dieser etwas ausführlicheren Passage aus meinem Erinnerungsprotokoll lässt sich nachvollziehen, wie das von den Performern im Vorfeld geplante und inszenierte, mehrschrittige Einlass-Verfahren in die gestaltete Fiktion bereits in eine immersive Erfahrung münden kann.

Im Grunde beginnt die Performance mit dem Aufsuchen des unbekannten Aufführungsortes. Entgegen eines eingespielten, gleichsam ritualisierten Vorstellungsbesuchs in einem ausgewählten

97 Angesichts des heutigen Stands digitaler Filmtechnik mag die schlechte Qualität der Aufnahmen irritieren, hier wirkt sie jedoch konsequent eingesetzt, zumal das Darstellende dem Dargestellten angepasst wurde.

Stadttheater mit mehr oder weniger fixierten Koordinaten (bekannter Theaterbau, festgelegte Sitzordnung, einigermaßen homogene Publikumsstruktur etc.) setzt die Teilnahme an einer Performanceinstallation von SIGNA gewissermaßen kalkulierte Desorientierung voraus. Neben der Rolle der Ticket kaufenden Zuschauerin wird mir mit dem Aufsuchen unbekannter Straßenzüge in der eigenen Heimatstadt (wie im Falle von „Club Inferno“ in Berlin) oder in einer ohnehin noch wenig vertrauten Metropole (wie bei „Ventestedet“ in Kopenhagen) zugleich die Rolle der Touristin in nicht-vertrauter Umgebung zugeteilt. So werden die Architektur der Gebäude im ausgewählten Stadtviertel (im Hinblick auf Alter, Zustand, Funktion etc.), die vorfindliche, abendliche Beleuchtung (Lichtstärke, Lichtqualität) sowie die entsprechende Präsenz oder Absenz von Bewohner in der Umgebung (mit möglichen Hinweisen auf ein bestimmtes soziales Milieu) daran beteiligt, auf meine Stimmung und Erwartungshaltung einzuwirken. Im Falle von „Ventestedet“ kann das Zusammenspiel von räumlicher Abgeschiedenheit (das Gelände liegt am südlichen Stadtrand), Beleuchtung (Einfahrt und Wege liegen im Dunkeln, während die großen Hallen von hellen Leuchten angestrahlt werden), winterlicher und metaphorischer Kälte (es handelt sich um das weiträumige Areal eines bereits geschlossenen Großhandels; der kleine, seitlich isoliert gelegene Zweigeschosser sieht aus wie ein Verwaltungsgebäude; es ist menschenleer) kombiniert mit dem Wissen um das Thema der Performanceinstallation (Screening in einer psychiatrischen Anstalt) ein latentes Sehnen nach Wärme, Schutz und Geborgenheit hervorrufen, das durch das etwa zwanzigminütige Warten auf Einlass noch verstärkt wird. So kommt es gleichsam vor der eigentlichen Performance bereits zu einer Aufführung einer spezifischen Atmosphäre, welche die erste Szene des Einlasse(n)s emotional zu grundieren vermag; man könnte mit Sabine Schouten sagen, dass sich hier Einfühlung als vorbereitende „Einstimmung“[98] ereignet.

Das mehr oder weniger unbemerkt stattfindende Vorspiel der verkleideten und maskierten Narrenfiguren an den Seiten des Gebäudes kann von mir zu diesem Zeitpunkt nur als metakommunikativer Verweis auf den vorhandenen Theaterrahmen rezipiert werden, der diese (wie auch die kommenden) Situationen zu definieren vermag, und zwar als modulierte, soziale Interaktionen im Rahmen eines ästhetischen Als-ob.

Mit dem Eintritt in das Gebäude geht das transitorische Ineinander von Zuschauer und Tourist über in ein potentielles Wechselspiel von Zuschauer und Akteur: Einerseits betrete ich das Gebäude in der Rolle der neugierigen Voyeurin, andererseits werde ich sogleich konzeptuell als Mitspielerin adressiert, indem mich Johannes Köhler alias Dr. Peter Wächter als potenzielle 3P-Erkrankte begrüßt. Auch im Inneren der Laguna werde ich von den Performern, die Pfleger und Ärzte spielen,

98 Schouten, S. 208ff.

nicht mehr als Zuschauerin, sondern – entsprechend der für ihr Spiel verbindlichen Fiktion – als Patientin angesprochen und wie eine Schutzbefohlene behandelt. Dies führt dazu, dass man sich an vergleichbare Situationen aus seiner eigenen Geschichte mit Ärzten, Krankenhäusern und Therapien erinnert, was wiederum Einfluss auf die Wahrnehmung der simulierten Krankenstation und das individuelle Befinden, eine solche zu besuchen, nimmt.

Die Sichtung des vorbereiteten Videomaterials sowie die inszenatorische Idee des kollektiven Aus- und Umkleidens markieren die letzte Etappe des Einlasses an der Schwelle zum Einlassen in die gestaltete Welt der Fiktion: Denn hier werde ich qua Videorezeption imaginär in eine andere Zeit (ca. Ende der Achtziger Jahre) und in eine andere, nicht genau festzulegende Gegend (irgendwo in Mittel- oder Osteuropa) versetzt, erhalte Informationen zum Krankheitsbild – dessen Symptome so gewählt sind, dass die Wahrscheinlichkeit sehr hoch ist, dass achtzig bis neunzig Prozent der Zuschauer mindestens eines der genannten Symptome werden auf sich beziehen können (z.B. Schlaflosigkeit, Antriebslosigkeit, Gedächtnisverlust, depressive Schübe) – und beginne damit, mir vorzustellen, gleichfalls von 3P betroffen zu sein. Die Tatsache, dass sich Personen und Einrichtungsdetails sowohl Aufführungsraum als auch den in der Videoprojektion dargestellten Raum teilen, wirkt wie ein konsequenter Authentizitätsmarker99 für die Fiktion.

Ausgehend von der einstimmenden, als Zeichen wirkende Atmosphäre vor dem Gebäude wie auch innerhalb des gestalteten Erfahrungsraums (Ähnlichkeit der olfaktorischen und visuellen Zeichen mit einer klinischen Einrichtung) über den Prozess des gemeinsamen Aus- und Umkleidens und die inhaltlichen Einführung in die fiktive Symptomatologie von 3P via Video hat sich bei mir zu diesem Zeitpunkt bereits eine „Umstimmung“ ereignet, die – wiederum mit Schouten gesprochen[100] – als Indikator einer widerfahrenen, immersiven Erfahrung gedeutet werden kann. Ich wurde vom realisierten Fiktionsgeschehen bereits derart involviert und affiziert, dass ich es mit einem temporären Wirklichkeitsempfinden besetzen konnte. Das Wissen, dass es sich um eine Aufführung handelt, konnte darauf in diesem Moment keinen distanzstiftenden Einfluss mehr nehmen. Ich empfand mich als Gast in einer dystopischen Fiktion, deren realisierten Wirklichkeitsgehalt (Gegenwart einer grassierenden Depressions-Pandemie) ich – zumindest temporär – für absolut möglich hielt. Ich hatte begonnen, mich auf die Ästhetik SIGNAs und ihr Regelwerk einzulassen.

Dadurch, dass die festgelegte Hierarchie im Ensemble der Performer (d.h. die Unterordnung der „In-Patient“-Rollen unter das Regime der Ärzte und Pfleger) gleich mit Beginn der Performance zur

99 Als weitere Authentizitätsmarker fungieren z.B. ausliegende Informationsbroschüren zu den Panagagorien sowie eine Bildergalerie im Flur des Erdgeschosses, die qua inszenierter Fotografie Patientenaufenthalte und Behandlungsmodelle in Panagakorien in ganz Europa fiktiv dokumentieren.

100 Vgl. ihre Ausführungen zur gemachten, immersiven Erfahrung im Rahmen von Meg Stuarts „X Wohnungen“, S. 223ff.

Darstellung gebracht und in ihrer Geltung auf die Zuschauer als neue „In-Patients“ übertragen wurde, arrangierte ich mich mit dem Akt des Einlassens auch mit dieser Rollenzuweisung und der damit einhergehenden Wissens-Asymmetrie und permanenten Unvorhersehbarkeit der Ereignisse. An der Schwelle vom Einlass zum Einlassen fand ich mich in Patientenkleidung, all meiner persönlichen Gegenstände entledigt, in einer modellierten Situation freiwilliger Selbstauslieferung in die Fiktion inkl. ihrer vorgegebenen Strukturen und Ordnungssysteme wieder. Und dies war der Auftakt zu einem experimentellen Spiel mit mir selbst in einem sozialen Szenario des *Wenn-dann*: Wenn ich wirklich 3P hätte, was dann? Was würde mir in dieser Versuchsanordnung als Therapie verschrieben werden? Wie wird mit mir umgegangen, wie werde ich behandelt, wie aufgenommen und wie ausgegrenzt, wenn ich mich wie verhalte? Wenn ich mich darauf einlasse, die verschwommenen Gesichter der Ärzte im Video und die Narren vor der Laguna nicht als reale Wahrnehmungsereignisse zu werten, dann wären sie Zeichen meiner fiktiven Halluzination. Und was hätte dies dann wiederum zur Folge? Wenn ich mich mit den Patienten identifiziere, identifiziere ich mich dann auch mit ihren Symptomen? Bin ich im Rahmen der fiktiven Norm, die vorgibt, was gesund ist, krank?

Und wenn ich mich bei all dem eigentlich unheimlich unwohl fühle und es nur mache, weil ich denke, dass es von mir als Zuschauer erwartet wird, oder weil ich es von mir selbst erwarte? Wenn mich der Eindruck beschleicht, dass ich mich hier auf Situationen nur auf Grund einer gleichsam doppelten Verantwortung der Performance und ihrem Gelingen sowie mir selbst gegenüber[101] einlasse, auf die ich mich unter normalen Bedingungen niemals einlassen würde, was sagt das dann über mich als Zuschauer und Mensch?

3.2.2 Modi des Zuschauerseins oder *The Staged Audience*

Anhand der Zuschauerbefragung, die ich durchgeführt habe, um in der vorliegenden Arbeit nicht nur einen solipsistischen Blick auf eigene Erfahrungsschätze zu werfen, sondern auch auf eine Multiperspektivität der Wahrnehmungen und Bedeutungsgenerierungen verweisen zu können, hat sich die Erwartung bestätigt, dass verschiedene Modi der Teilnahme an einer Performance wie

101 Ich ging mit einem großen Ehrgeiz in „Ventestedet“ hinein, wollte möglichst viel über die Rahmenhandlung erfragen und bestimmte Dinge ganz gezielt anders machen als bei dem Besuch meiner ersten SIGNA-Performance „Club Inferno“. Denn das lancierte Wirkungsversprechen, in die Parallelwelt dieser realisierten Nacht- und Swingerclub-Fiktion einzutauchen bzw. eingetaucht zu werden, hatte sich für mich nicht eingelöst. Viele PerformerInnen empfand ich mit ihrer unauthentischen, aufgesetzten Laien-Spielweise als unerträglich schlecht. Und die ganze Schlüpfrigkeit des Themas mit der damit korrespondierenden, permanenten körperlichen Aufdringlichkeit führte dazu, dass ich mich mit voranschreitender Zeit entstehenden Situationen massiv verschloss, somit nicht mehr „ins Spiel“ kam und nach zwei (von möglichen fünf) Stunden beschloss, das fragwürdige Fake-Etablissement zu verlassen.

„Ventestedet“ zu unterschiedlichen Rezeptionserfahrungen und Wirkungen führen. Dass es einen Unterschied macht, ob sich jemand fragend engagiert, um möglichst viel über die Rahmenhandlung der Performance zu erfahren, ob man die Unternehmung als Rollenspiel begreift, ob man sich unvoreingenommen ehrlich und aufrichtig auf Begegnungen und Situationen einlässt oder ob sich jemand eher unbeteiligt, an Aktionen und der inszenierten Wirklichkeit desinteressiert, gleichsam in der Rolle des Flaneurs, nur als Gast in einer Kunstinstallation, bewegt.

Abgesehen von diesen Teilnahme-Modi deuten die Ergebnisse der Befragung zudem auf vier weitere Faktoren hin, von denen die Wirkungen der Performanceinstallation unmittelbar abzuhängen scheinen: a) Von den jeweiligen Vorerfahrungen, die man in und mit anderen SIGNA-Performances bereits gemacht hat; b) von der individuellen Erwartungshaltung (bezogen auf die Performance und das eigene Agieren darin); c) von der individuellen emotionalen Gestimmtheit am Abend und ihrem möglichen Wandel im Verlauf der Performance; sowie d) von den zufälligen Entscheidungen, mit wem man eine Patienten-Viergruppen bildet und in welchem Stockwerk man die Performance beginnt.[102] Ferner vermittelt die Befragung den Eindruck, dass das Interesse an der gestalteten Fiktion, also an der realen Wirklichkeitssimulation einer psychiatrischen Anstalt inkl. der Geschichten der „In-Patients“, deren fiktive Lebensläufe die Simulation narrativ unterfüttern und als Spuren hätten im Verlauf der Aufführung aufgelesen werden können, erstaunlich gering ausfällt. Offenbar wurde das Setting mit seinen potenziellen Bedeutungszuschreibungen zu schnell erfasst, als dass es die Aufmerksamkeit und das Interesse der Besucher hätte längerfristig binden können. Vielmehr standen die Neugier am Unerwarteten und Unbekannten sowie die Lust an der Selbst-Erfahrung und Selbst-Reflexion als Zuschauer bei den von mir Befragten im Mittelpunkt. Erfahrung und Bedeutung wurden bei „Ventestedet“ offenbar primär und vorzugsweise über die Wahrnehmungsebene der Präsenz und Kopräsenz generiert.

Eine Zuschauerin, für die es der erste Besuch einer SIGNA-Performance war, beschreibt im Nachhinein, dass sie überrascht war, derart involviert gewesen zu sein. Interessanterweise hebt sie mit dem Begriff der Involvierung vor allem auf eine reflektierte emotionale Beteiligung ab. Zwei markante Situationen ihres Aufführungserlebnisses ereigneten sich im Gespräch mit zwei der fiktiven Autoritäten, einmal mit dem Oberarzt Dr. Wächter:

> Er stellte typische psychologische Fragen und warf mir vor, ich lache als Übersprungshandlung. Da ich als ich selbst agierte, fühlte ich mich durchschaut und unangenehm berührt. [I]n der Situation des persönlichen Angriffs traf mich jede weitere, offensichtlich psychologische Frage […]. So reflektierte ich mein generelles

102 So hat sich in meiner Befragung eindeutig gezeigt, dass die Reihenfolge der Stationendramaturgie, die sich für all jene Teilnehmer ergab, die im oberen Stockwerk begannen, zu intensiveren Rezeptionserfahrungen und zu einer insgesamt positiveren Bewertung des Aufführungsbesuchs führte.

> Verhalten in der schutzlosen Situation mit Fremden.[103]

Und kurz danach sah sie sich einem Gespräch mit einer der Krankenschwestern ausgesetzt:

> Die Schwester arbeitete an mir einen Fragebogen zu meinem Rauch-, Trink- und Drogenverhalten ab. Alle drei Sachen wurden dabei gleichgesetzt. Das führte dazu, dass ich mir wie ein Alkoholiker vorkam. Das war sicherlich beabsichtigt. Dennoch kam ich mir sehr asozial und runtergekommen vor. Daraus resultierend fühlte ich mich noch unangenehmer als vorher angegriffen – soweit, dass sich mein Hirn langsam abschaltete und ich die auf Englisch gestellten Fragen nicht mehr verstand. Die Schwester nutzte diesen Umstand aus und behandelte mich herablassend wie einen Vollidioten, dem man jeden Satz ganz langsam, überbetont und fünf Mal vorsagen musste. Ich wäre am liebsten im Boden versunken und fühlte mich extrem unwohl.[104]

Auf die Frage „Hat Sie das Aufführungserlebnis danach in ihrem Alltag noch länger beschäftigt?“ resümiert sie, sie habe *„viel über [ihre] eigenen wunden Punkte und Ängste gelernt“* und dass sie vor allem aus der Reflexion der Theatererfahrung *„sehr viel für [s]ich daraus ziehen“* konnte und sich nun *„stärker“* fühle. Was lässt sich daraus, bezogen auf rezeptions- und wirkungsästhetische Dimensionen von „Ventestedet“, schließen? Und in welchem Verhältnis stehen hier beschriebene Erfahrung und selbstkritische Reflexion?

In beiden *one-on-one*-Situationen gelingt es den Darstellern offenbar auf besonders glaubwürdige Art und Weise Autorität zu verkörpern. Es wird innerhalb der Fiktion, die die Zuschauerin in die Rolle der Patientin versetzt, ein Machtgefälle inszeniert, das letztere affirmiert, indem sie die Befragung in dieser Form zulässt, d.h. indem sie die Fragen ordnungs- und offenbar wahrheitsgemäß beantwortet. Die Szene hat etwas von einem Verhör. Aus eigener Aufführungserfahrung weiß ich: Mit ihrem strengen Blick, der getragenen, stimmlichen Präsenz und einem Gestus selbstbewusster Nachdrücklichkeit vermag das fiktive Anstaltspersonal sein Gegenüber derart zu adressieren, dass es sich ertappt fühlt bzw. – wie im oben beschriebenen Beispiel – ein Gefühl der Scham sich breit zu machen beginnt. Mit der eigenen Unsicherheit, die sich z.B. durch Erröten im Gesicht zeigt, steigt das Unwohlsein darüber, sich dieser Situation ausgesetzt zu fühlen. Während die Performer unter dem metaphorischen Deckmantel ihrer Rollen innerhalb der Fiktion agieren (die Ärzte erstellen im Rahmen des diagnostischen Screenings ein Persönlichkeitsprofil) und nichts von sich selbst preisgeben müssen, sieht sich die zitierte Zuschauerin offenbar im Sinne des Mitspielgedankens genötigt, wie sie selbst betont *„als sie selbst“*, ehrlich Auskunft zu erteilten – Auskunft über sehr persönliche Details wohlgemerkt. Es würde niemanden wundern, wenn sie diese Informationen über sich in einer realen Therapiesitzung

103 vgl. die Zuschauerbefragung unter 7.1.1.
104 Ebd.

äußern würde, aber warum tut sie es hier? Wenn ihr die Befragung derart unangenehm ist, wieso setzt sie sich ihr aus?

Die zitierte Zuschauerin gerät hier innerhalb der Aufführungssituation an einen Moment, in dem temporär die ästhetische Distanz verloren geht und es zu einer Kollision der Rahmen kommt: Einerseits bewegt sich die zitierte Person als Zuschauerin im Referenzrahmen Theater, in welchem die tradierte und spezifisch kulturell kodierte Regel „Es handelt sich um Spiel bzw. Kunst“ gilt und mittels derer sie in der Lage ist, was sie erlebt, richtig, d.h. sinnstiftend 'als Theater' einzuordnen. Andererseits wird sie kommunikativen *one-on-one*-Situationen ausgesetzt, die sich in einem gestalteten Erfahrungsraum jenseits des konventionellen Theaterarrangements ereignen, dessen affektive Qualität qua atmosphärischer, intermodaler Wahrnehmung auf ihr Befinden unmittelbar einzuwirken vermögen. Ihr beschriebenes Schamempfinden und die implizite Beunruhigung darüber, dass ihr Gegenüber sie auf Grund ihres Trinkverhaltens in einer diffamierenden Weise bewerten könnte, erfährt sie nicht als ein „So-tun-als-ob“, sondern als ganz reale, soziale Interaktion, in der sie auf sich selbst zurückgeworfen ist.

Erving Goffman geht in seiner Rahmen-Analyse davon aus, dass soziale Rahmen uns den Verständnishintergrund für Ereignisse liefern[105]; sie wirken sinnstiftend und wirklichkeits-konstituierend. Über den Kenntnisstand eines Zuschauers (in der Rolle des Besuchers; im Theaterrahmen) schreibt Goffman: *„Man hat sich absichtlich in eine Situation begeben, in der man zeitweilig getäuscht oder jedenfalls in Unwissenheit gehalten werden kann, kurz, in einen Mitwirkenden an der Nichtwirklichkeit verwandelt werden kann.“*[106] Im Gegensatz zum 'klassischen' Theatermodell (von dem Goffman ausgeht), in dem das Publikum vor einer Guckkastenbühne sitzt und qua Konvention dazu eingeladen ist, visuell und imaginativ an der Repräsentation einer dargestellten, fiktionalen Welt teilzuhaben, sich also im Sinne einer ästhetischen Illudierung 'täuschen' zu lassen, kommt es in den theatralen Wirklichkeitsmodellen SIGNAs zu einer aktiven Einbeziehung der Zuschauer innerhalb eines gestalteten Erfahrungsraums, der „totales Abbild“[107] ist und dennoch Fake. Als teilnehmender Besucher eines solchen intermodal offenstehenden Superikons generiert man miteinander geteilte Wirklichkeit (und nicht Nichtwirklichkeit), in welcher man Erfahrungen macht, die sowohl ästhetisch als auch sozial sind, im ästhetischen Rahmen stattfinden, aber nicht mehr *nur* über das Wissen um einen Theaterrahmen sinnstiftend einzuordnen sind.

---

105 Goffmann, S. 32.

106 Ebd., S. 156.

107 Der Theaterwissenschaftler Sebastian Kirsch vergleicht SIGNAs Arbeiten treffend mit jenem metaphorischen Bild einer totalen Karte im Maßstab 1:1, als totales Abbild der Wirklichkeit, das wiederum seinen literarischen Ursprung bei Jorge Luis Borges und dessen Kurzgeschichte „Von der Strenge der Wissenschaft“ (1946) hat. Siehe: Kirsch, Sebastian (2008): „Signa oder der Sinn für die Unwirklichkeit“, in: *Theater der Zeit*, Heft 05/2008, Berlin, S. 8-10.

Wie im alltäglichen Leben auch können Kommunikationssituationen mit unbekannten wie auch mit vertrauten Menschen, dazu führen, dass man sich von seinem Gegenüber auf Grund seiner Reaktionen, Nachfragen und expliziten wie impliziten Bewertungen gespiegelt fühlt, indem einem z.B. die eigenen Marotten oder eingeschliffenen Kategorisierungsmuster dadurch auffällig werden. Die oben beschriebene Gesprächssituation ist m. E. darauf angelegt, jene Schwäche, die die zitierte Zuschauerin an sich selbst als Schwäche identifiziert zum Gegenstand der Szene zu machen. Das Empfinden von Scham, das sich mit dem Sprechen über das eigene Alkoholverhalten einstellt und die Scheu, die aus dem Wiedererkennen resultiert, dass man offenbar dazu neigt, individuelle Unsicherheiten mit einem übersprungartigen Lachen zu parieren, macht die zitierte Zuschauerin innerhalb der Versuchsanordnung kurzfristig sprachlos, führt sie an die Grenze ihres Einlassens. Unfreiwillig lernt sie in der Situation etwas über sich und wird indirekt dazu aufgerufen, zu fragen, woher diese emotionalen Dispositionen eigentlich rühren.

Eine andere Zuschauerin ließ sich nicht in dieser Form auf die gestaltete Fiktion und das simulierte Wirklichkeitsszenario inkl. der darin stattfindenden, sozialen Interaktionen ein.[108] Zu schnell hatte sie das ästhetische Konzept durchschaut, das Interesse an der Rahmenhandlung verloren und sich über die Spielweise einiger Performer geärgert: *„Ich erinnere mich, dass es sehr klischeehaft gespielt war. Und dass man sein Gegenüber oft nicht ernst nehmen konnte.“*[109] Der Vorwurf klischeehafter Darstellung richtet sich vor allem an ausgewählte Performer, die Patientenrollen verkörperten. Denn oft – auch ich habe mich daran häufig gestoßen – spielten diese ihr „Kranksein“ auf sehr aufdringliche und unangenehm oberflächliche Weise. Indem eingekehrte oder stoische Blicke, Speichelfäden an offenen Mündern, apathisches Schweigen oder spastische Glieder-Verrenkungen auffällig wurden, schwand das Empfinden für eine konsistente, realisierte Wirklichkeitssimulation. Produktionsästhetisch erklärt sich dies durch die Tatsache, dass SIGNA mit vielen Laien arbeiten, die schlicht nicht über die Techniken einer glaubwürdigen Figurendarstellung im Sinne Stanislawskis oder Strasbergs verfügen. Andererseits ist Signa Köstler aber auch keine Regisseurin, die mit ihren Schauspielern und Performern an der Gestaltung ihrer Figuren arbeitet; auch existiert meines Wissens keine verbindliche Methode, nach welcher Figurenentwicklung im Rahmen einer SIGNA-Performance zu erfolgen hat. Vielmehr performt jeder eine selbst gestaltete Rolle und damit zugleich *sich selbst* in dieser Rolle. Dass Kriterien einer

108 Hier rekurriere ich auf die von mir befragte Zuschauerin Anne K. (siehe im Anhang unter 7.1.2). Es waren unter den Befragten noch drei weitere Zuschauerinnen, denen es ähnlich ging. An Hand ihrer Ausführungen zeigt sich sehr deutlich, dass Immersion eben keine Wirkungsabsicht ist, die sich automatisch bei allen Zuschauern einstellt, so wie es häufig von produktionsästhetischer Seite suggeriert wird.

109 Ebd.

glaubwürdigen, authentischen Figurendarstellung oder die Prämisse einer größtmöglichen „Wahrscheinlichkeit“ der dargestellten, realisierten Fiktion in Anschlag gebracht werden, verweist in dem Sinne auch auf rezeptionsästhetische Dimensionen – weil sie Zeugnis ablegen über spezifische Erwartungen, die die Zuschauer an die Performance herantragen und weil sie letztlich auch Wahrnehmungsweisen und eingespielte Modi des Zuschauerseins spiegeln. SIGNAs Performanceinstallationen sind also insofern auch Versuchsanordnungen, den eigenen Status des Zuschauerseins zu befragen und zwar im doppelten Sinne: im Zusammenhang mit der Rezeption von Kunst und Theater sowie mit der anthropologischen Dimension des Zuschauens im Kontext kontinuierlicher, performativer Identitätsbildung. Die Selbstreflexion des eigenen Verhaltens, Einordnens, Empfindens und Bewertens in der Rolle des Zuschauers wird damit selbst zum Gegenstand der Aufführung und ist Resultat der relationalen Dramaturgie.

Und da sitzen wir im Untersuchungszimmer des Chefarztes Dr. Wächter. Alles wirkt einem tatsächlichen Arztbesuch in der Alltagswelt täuschend echt nachempfunden, nur dass wir hier zu viert vor seinem Schreibtisch sitzen. Als erstes möchte er wissen, wie es uns geht. „Ok“ höre ich Lennart antworten, worauf Dr. Wächter insistiert, dass dies keine Emotion, sondern bereits eine Bewertung sei. Er fordert ihn auf, es nochmal zu probieren, zu formulieren, wie er sich fühle. „Exited“. „Confused“ und „Surprised“ antworten daraufhin Jonathan und Katerina. Dann will er einen Test mit uns machen. Dazu krempelt er den linken Hemdsärmel hoch, nimmt eine Nadel und sticht sie sich in die oberste Hautpartie seines Unterarmes. Sie bleibt stecken, ein paar Tropfen Blut kullern zur Seite auf die Tischplatte hinab. Erneut fragt er uns, was wir empfinden. Etwas ratlos weiß keiner darauf zu antworten. Woraufhin er etwas nachdrücklicher in der Stimme und strenger im Blick, mit latentem Vorwurf untersetzt, fragt, ob wir uns selbst als empathiefähig bezeichnen würden. Artig nicken wir. Als nächstes nimmt er unsere fiktiven Krankenakten zur Hand und macht sich schweigend Notizen. Dann will er wissen, ob wir in Beziehungen sind, ob und wie oft wir Sex haben. Katerina wird zuerst gefragt. Sie sagt, dass sei privat und sie möchte die Frage nicht beantworten. Einmaliges strenges Nachfragen der gespielten Autorität genügt und sie gibt doch preis, dass sie verheiratet ist und zweimal pro Woche mit ihrem Mann schlafe. Auch Lennart und ich sagen, dass wir in einer Beziehung sind, Jonathan gibt an, Single zu sein. Dann fragt Dr. Wächter Katerina wie oft sie sich selbst befriedige. Erneut möchte sie nicht antworten, errötet etwas, blickt Unterstützung suchend zu uns. „Haben Sie ein Problem mit ihrer Sexualität?“ Dieser Satz, mit einer perfiden, lächelnden Schlüpfrigkeit gefragt, schlägt ein. Sie ist eingeschüchtert und möchte diesen Vorwurf nicht auf sich ruhen lassen. Wieder antwortet sie scheinbar ehrlich und aufrichtig: „ein- bis zweimal im Monat.“ […]

Erneut handelt es sich um eine Szene, in der sich Zuschauer von einer fiktiven Autorität in einer verhörgleichen Gesprächssituation gleichsam freiwillig dominieren lassen. Warum lässt man sich darauf ein? Aus einer Verantwortung gegenüber dem „Spiel“? Weil man nicht in die Rolle des Spielverderbers geraten möchte? Oder weil es einem irgendwie auch Spaß macht, dieses Probehandeln und Austesten der eigenen Grenzen im Modus des Spiels?

Die gleiche Szene beschäftigt auch Thomas Rosendal Nielsen in seinem Essay „Anmeldelse af Ventestedet af SIGNA“ [dt.: Anmeldung zu SIGNAs „Warteraum“]. An Hand einer Replik Dr. Wächters auf eine Reaktion eines Zuschauers lässt sich besonders deutlich zeigen, wie SIGNA ihre Patienten-Zuschauer (im Rahmen der Fiktion) herausfordern und damit zugleich vorführen: *„Wie oft haben Sie Sex, wie oft onanieren sie? Die befragten Zuschauer winden sich, suchen nach einem angemessenen Umgang mit der Situation; ein Gast reagiert indes wie folgt: Ich bin mir nicht sicher, welche Rolle ich hier am besten spielen soll. […] Woraufhin der Arzt entgegnet: Genau das ist Ihr Problem! Dass Sie glauben, Sie müssten hier eine Rolle spielen, um sie selbst zu sein.“*[110]

Ob mit vorbereiteter Rolle oder ohne – viele teilnehmende Zuschauer von „Ventestedet“ tragen offenbar (mal mehr, mal weniger bewusst) eine Differenz ein, zwischen ihrem privaten Selbst und ihrem öffentlichen Selbst als Zuschauer. Ein Mann aus der Zuschauerbefragung antwortete auf die Frage „Did you enter the performance as 'yourself' or as 'character'?“ wie folgt: „*I decided before entering to be myself and to be 100% honest whatever happened. So perhaps that is kind of a „figur“ since i normally would not be totally honest about what I feel when I am in the company of strangers.*“[111]

Ist es also die Besonderheit, dass es zu interaktiven Sequenzen mit fremden, unvertrauten Menschen kommt, die einen dazu bewegt – sich aus Gründen des Selbstschutzes – zu verstellen oder zumindest nur kontrolliert und überlegt zu reagieren? Will man sich vor Menschen, die einem unbekannt sind, weniger öffnen, ja sogar verstellen? Sind wir heutzutage so konditioniert? Was hat man zu verlieren, wenn man sich – im ästhetischen Rahmen – auf unbekannte Situationen und Gespräche mit nicht-vertrauten, anderen Menschen einlässt?

3.2.3 Gestaltbarkeit als Chance und als Fiktion

Geht man von der Prämisse aus, dass sich Gestaltung bei SIGNA nicht nur als eine entscheidende produktionsästhetische, sondern auch als relevante rezeptions- und wirkungsästhetische Kategorie

110 Nielsen, Thomas Rosendal (2014): „Anmeldelse af Ventestedet af SIGNA“, i: *peripeti elektronisk* fra 01.12.2014, online einzusehen unter: http://www.peripeti.dk/2014/12/01/advarsel-smittefare/#more-3528, letzter Zugriff am 08.06.2015. Für den Lesefluss habe ich das Zitat direkt in deutschen Übersetzung (T.S.) eingefügt.

111 Vgl. die Zuschauerbefragung im Anhang unter 7.1.3.

ausweist, so lassen sich im Hinblick auf das bislang Ausgeführte zwei verschiedene Perspektiven herausstellen: In der Traditionslinie Boals involviert mich SIGNAs Theater in intersubjektive, kommunikative, künstlerisch gerahmte Situationen, in denen und zu denen ich mich konkret verhalten muss. Ich erhalte die Gelegenheit, *„[i]n der theatralen Fiktion […] Handlungen [zu] erproben, um sie dann in [m]einem Leben anzuwenden.“*[112] Indem ich am eigenen Leib erfahre, wie ich im unmittelbaren Aufführungsgeschehen Szenen und Abläufe durch gezieltes Interagieren mitgestalten kann, lerne ich etwas über mich selbst, über meine emotionalen und sozialen Reaktions- und Verhaltensweisen ebenso wie über meine qua Sozialisation und Bildung inkorporierten Bewertungs- und Bedeutungsgenerierungsmuster. Indem der Zuschauer begreift, dass in dem Maß, in dem er in die fiktive Welt eingreifen und sie verändern kann (*agency*) von ihm auch die Realität verändert werden kann, offenbart sich zugleich die politische Dimension solcher künstlerischen Modellwelten.[113] Sowohl in dieser Hinsicht wie auch am Beispiel des selbstkritischen Korrektivs bestimmter charakterlicher Muster und Handlungsweisen ließe sich dann auch eine transformative Wirkung einer solchen Aufführungserfahrung nachweisen.

Ein *Erfahrungstheater* à la SIGNA fokussiert immer auch den Aspekt sozialer Interdependenz und sensibilisiert dafür, dass Vertrauen, Respekt, Verantwortung und das Einlassen auf Kommunikation wesentlich nicht nur für das Funktionieren der Performanceinstallation, sondern für jedwede Teilhabe an Gemeinschaft und Gesellschaft ist. Insofern wäre der Auffassung Gero Tögls zu widersprechen, der am Beispiel seiner Zuschauererfahrung von „Die Erscheinungen der Martha Rubin“ darauf insistiert, dass SIGNAs *„Simulation eines soziopolitischen Systems“*114 im Grunde auf touristische Manier oder wie in einem Museum abgelaufen werden könne, da für das Funktionieren der simulierten Welt keinerlei Teilnahme der Gäste im Sinne interaktiver, kommunikativer Intervention von Nöten sei.[115]

Indem die 'Rahmung als Kunst' in den gestalteten Heterotopien von SIGNA – zumindest in den Arbeiten der letzten zehn Jahre – stets deutlich markiert ist (wie z.B. durch das Vorspiel der Narren vor der Laguna bei „Ventestedet“), kann eine jede modulierte Wirklichkeitssimulation immer auch als spiegelbildliches Modell der gegenwärtigen Gesellschaft gelesen werden. SIGNA führen die Konstrukthaftigkeit von Realität, von sozialer Relationalität und Identität auf paradigmatische Weise auf und zugleich vor. Sie machen als Beispiel politischer Kunst (im Sinne Rancière'scher Ästhetik) die Aufteilung des Sinnlichen erfahrbar, indem sie Fiktionen – d.i. bei Rancière

112 Thorau, S. 39.
113 Bregović, S. 46.
114 Vgl.: Tögl, S. 30f.
115 Wenngleich anzumerken ist, dass einige SIGNA-Arbeiten (wie „Die Erscheinungen der Martha Rubin“) dies in der Tendenz ggf. eher zulassen als andere (z.B. „Club Inferno“).

„Anordnungen von Handlungen"[116] – als Sinnstiftungsregime durchspielen. *„Politik, Kunst, Wissen – alle konstruieren 'Fiktionen', das heißt materielle Neuanordnungen von Zeichen und Bilden, und stiften Beziehungen zwischen dem, was man sieht und dem, was man sagt, zwischen dem, was man tut und tun kann."*[117] Damit *„gestalten sie die Karte des Sinnlichen neu."*[118]

Eine wirkungsästhetische Gemeinsamkeit, die historische Avantgarde, Neoavantgarde und zeitgenössische Theater- und Performancekunst verbindet, ist nach Warstat u.a. die in künstlerischen Arbeiten aufgerufene *„Frage, wie viel Handlungskraft (agency) und Gestaltungspotential dem Subjekt in der modernen Gesellschaft verbleib[e]"*[119], wobei die entsprechende Stärkung dann Teil des wirkungsästhetischen Programms wäre. In realiter – so konstatiert gleichfalls Warstat – sei allerdings der Befund anzubringen, *„dass bei vielen Versuchen der historischen Theateravantgarde, dem Zuschauer eine aktive Rolle in der Aufführung zuzuweisen, dennoch keine Gestaltung im anspruchsvolleren Sinne herauskam."*[120] Gleiches könnte man nun auch am Beispiel von SIGNA geltend machen: Entspricht das Maß an Gestaltung, zu dem ich verführt oder gezwungen werde und das ich auch leisten kann, umzusetzen, nicht genau dem produktionsästhetisch anvisierten? Welcher Handlungs- und Gestaltungsfreiraum wird mir während „Ventestedet" denn eigentlich tatsächlich eingeräumt? Ist mein Interaktionsspielraum nicht eigentlich erschreckend schmal: Ich bekomme Sprach- und Sprechvorgaben (nur englisch sprechen; nur reden, wenn man etwas gefragt wird, nicht innerhalb der Gruppe miteinander sprechen), ich darf meine mir zugeteilte Gruppe nicht verlassen, im Rahmen der Fiktion muss ich den Ansagen der Ärzte und Krankenschwestern Folge leisten, wenn ich bei einer gruppentherapeutischen Maßnahme nicht spure, bekomme ich eine Rüge, werde vor der Gruppe vorgeführt oder diskriminiert, wenn ich mich an den *one-on-four*-Situationen nicht beteilige, erfahre ich nichts über die Fiktion usw. Neben diesen expliziten 'Spiel'-Regeln, herrscht vor allem jene implizite: Was man aus dieser Performance mitnimmt, liegt in der eigenen Verantwortung. Je nachdem, wie viel man bereit ist, preiszugeben, wie sehr man in der Lage ist, sich einzulassen, so viel bekommt man auch zurück. Je höher die Investition, desto intensiver die versprochene Wirkung (Immersion). Die Technik des Selbst sowie der Selbstdarstellung, die hier verlangt wird oder – milder formuliert –, die es für den Alltag in der gegenwärtigen neoliberalen „Transparenzgesellschaft" (Han) einzuüben gilt, erinnert doch frappierend an Strategien der Selbstentblößung, an das normative Performance-Prinzip, idealer Darsteller seines authentischen 'Projekt Selbst' zu sein (McKenzie) oder die freiwillige

116 Rancière: *Die Aufteilung des Sinnlichen*, S. 58
117 Ebd., S. 62.
118 Ebd.
119 Warstat, S. 160.
120 Ebd., S. 162.

Unterwerfung unter vorgegebene hierarchische Ordnungsstrukturen. Maria Bordoff beschreibt in ihrer Rezension zu „Ventestedet“, dass sie (seitens des Publikums) eine allgemeine Neugier spüren konnte, sich im vermeintlich sicheren Rahmen des Theaters provozieren und auch dominieren zu lassen.[121] So ließe sich die neuralgische Frage nach der Bedeutung dieser beobachteten, veränderten Zuschauermentalität anschließen. Wenn die (zugegebenermaßen etwas zu schematisch-dualistische,) kulturpessimistische Beobachtung von Byung-Chul Han stimmt, dass zusehens ein Affekt-Theater an die Stelle eines Theaters der Gefühle und der Narration tritt[122], atmosphärische Vereinnahmung ästhetische Distanz ersetzt und Kunst nur noch verstörende Wirkung freizusetzen vermag, wenn man *„den Kick aus einem realen Nervenkitzel beziehen muss, [das Theater] sozusagen den Boxclub oder das Bordell zu ersetzen versucht“*[123], würde dies die These einer fortschreitenden Auflösung der Unterscheidung von Akteur und Publikum (Otto) stützen und wäre eine mögliche Erklärung für den gegenwärtigen Hype auf dem Markt von Theatererlebnissen, die produktionsästhetisch auf Immersion abheben. Mit dieser Perspektivierung entblöße sich (sowohl rezeptionsästhetische wie auch wirkungsästhetische) Gestaltbarkeit dann wohl doch als „totale, radikale Fiktion“.

4. Das Wirken der Fiktionsmaschine: Vinge/Müllers „John Gabriel Borkman“

„Vi er jo en generasjon vokst opp i ruinene av dukkehjemmet. I konsekvensene av det. […] vi har jo levd ekstremt denne frigjøringen, individualiseringen, at man skal oppfylle sin plikt mot seg selv. Vi lever nærmest i et tyranni av at alle skal fri seg, koste hva det koste vil.“ (Vegard Vinge)[124]

4.1 Themen, Motive und ästhetische Strategien. Einführung in die „Ibsen-Saga“ von Vegard/Müller

Ein *„Trip“*[125], *„uferloses Geistertheater“*[126], *„Extremtheater“*[127], ein *„Pappmaché-*

121 Vgl.: Bordoff, Maria (2014): „En fiktiv erfaring rigere“, i: *Kopenhagen Magasin* fra 30.10.2014, einzusehen online unter: http://kopenhagen.dk/magasin/magazine-single/article/en-fiktiv-erfaring-rigere/, letzter Zugriff am 08.06.2015.

122 *„Das narrative Theater der Gefühle weicht heute einem lärmenden* Affekt-Theater. *Aufgrund fehlender Erzählung wird eine Affektmasse auf die Bühne geladen.“* (Han: Psychopolitik, S. 60)

123 Blog-Eintrag #23 (zu „John Gabriel Borkman“) von Wolfgang Behrens, einzusehen unter: http://www.nachtkritik.de/index.php?option=com_content&view=article&id=6224:john-gabriel-borkman-im-prater-der-volksbuehne-setzen-vegard-vinge-und-ida-mueller-ihre-ibsen-saga-fort&catid=42&Itemid=100190, letzter Zugriff am 05.06.2015.

124 *„Wir sind doch die Generation, die in den Ruinen des Puppenhauses aufgewachsen sind. Eine Konsequenz daraus ist, dass Emanzipation und Selbstverwirklichung gleichsam zu unseren Pflichten wurden. Wir leben in einer Tyrannei der Selbstverwirklichung – koste es, was es wolle.“* (aus: Saanum: Det norske hus i ruiner)

125 Carp, Stefanie (2012): „Im Bewusstseinshaus. Über 'John Gabriel Borkman' von Vegard Vinge und Ida Müller“, in:

Gesamtkunstwerk irgendwo zwischen Geisterbahn, Rocky Horror Picture Show, Knusperhäuschen und Augsburger Puppenkiste auf Speed",[128] *„egozentrisches, größenwahnsinniges Hochkunstweltbaumeister- und -zerstörungstheater"*[129] – die Liste vergleichbarer, sprachspielerischer Umschreibungen und genretypischer Einordnungsversuche seitens des Feuilletons anlässlich der zwölfstündigen Performance „John Gabriel Borkman" ließe sich weiterführen. Uneingeschränkt steht fest: Die *„Totaltspektakelmaschine"*[130] von Vegard Vinge und Ida Müller ist ein Theater komplexer physischer, psychischer, kognitiver, emotionaler und intellektueller Überforderung. Es amalgamiert Bildende, Installations-, Performance-, Aktions- und Videokunst zu einem hyperartifiziellen, szenischen Konglomerat bunter Comic- und Splatterfilm-Ästhetik, in welchem Performer als menschliche Puppen hinter Masken, der eigenen Stimme und Individualität beraubt, scheinbar dazu verdammt sind, unter der Leitung eines allgegenwärtigen Zeremonienmeisters, ohne Unterlass verdichtete Szenen aus dem dramatischen Universum Henrik Ibsens zu spielen. Akustisch grundiert, illustriert, strukturiert und in seiner Wirkung beeinflusst, wird das Ganze von einem Soundtrack vorproduzierter, verfremdeter und geloopter Stimmen, die Schlüsselsätze aus dem Ibsen'schen Werk skandieren, ergänzt von einem Arsenal an Klängen, die das Bühnengeschehen auf hyperreale Weise illustrieren sowie einem reichhaltigen auditiven Zitate-Pool von Ouvertüren aus Wagner-Opern über einschlägige Filmsoundtracks (von „Star Wars" über Disney-Filme bis zu „Der Herr der Ringe") bis zu zeitgenössischer Popmusik.

In Anbetracht der Tatsache, dass ihre Arbeiten nur im beständigen Modus kontinuierlicher Weiterentwicklung und Veränderung existieren, dass keine Aufführung in Ablauf und verwendetem Material einer zweiten gleicht und diese darüber hinaus z.T. zeitlich so entgrenzt sind, dass es unmöglich ist, sie in Gänze zu verfolgen,[131] kann jeder Kommentar, jede Beschreibung und jede wirkungsästhetische Aussage über Vinge/Müllers prozesshafte Kunst ohne arretierbarem Werk nur in der Form einer Annäherung erfolgen, einer Annäherung, die sich der zahlreichen Entzugsmomente, die sich im Verlauf einer jeden Aufführung einstellen, bewusst ist und sich zu

---

Theater der Zeit, Heft 05/12, S. 10-13, hier: S. 10.

126 Meierhenrich, Doris: „Wie viel Theater hält man aus?", in: *Berliner Zeitung*, Nr. 293 vom 15.12.11, S. 27.

127 Peter, Anne (2011): „Aus der Verdrängungshölle", in: *taz* vom 31.10.11, online einzusehen unter: http://www.taz.de/1/berlin/tazplan-kultur/artikel/?dig=2011%2F10%2F31%2Fa0155&cHash=0935ac3ae5, letzter Zugriff am 26.05.14.

128 Wahl, Christine (2012): „John Gabriel Borkman. 4.Teil der Ibsen-Saga", in: *Theatertreffen-Magazin* 2012, S. 17.

129 Seidler, Ulrich (2011): „Amboss, Pimmel, Hammer", in: *Berliner Zeitung* vom 29.10.2011, online einzusehen unter: http://www.berliner-zeitung.de/theatertreffen/mueller-vinges-ibsen-saga-amboss—pimmel—hammer,14999632,11074990.html, letzter Zugriff am 05.06.2015.

130 Meierhenrich: Wie viel Theater hält man aus?, S. 27.

131 So zog sich ihre Wiederaufnahme der „Wildente" im Prater der Berliner Volksbühne im Mai 2011 über volle vierzehn Tage hinweg. 24 Stunden pro Tag konnte der neugierige Zuschauer in einen engen Korridor vor der Fassade des Praters eintreten und durch die Fensterluken zusehen, wie sich radikales Totaltheater jenseits der Notwendigkeit einer Feedback-Schleife ereignete. Denn auch, wenn keine Zuschauer vor Ort waren, lief die Performance konsequent weiter.

individuellen Wahrnehmungserfahrungen, Sinnzuschreibungen und Interpretationsansätzen notwendig selbstreflexiv verhält. Bereits „John Gabriel Borkman“[132] mit seinen insgesamt fünfundzwanzig verschiedenen Aufführungen entblättert sich vor mir wie ein Universum scheinbar unausschöpflicher, aber nicht beliebiger Bezüge und Verweise. Allein zu den Referenzen zu Ibsen, seinem Leben, seinem dramatischen Œuvre, seiner Zeit und seiner Lebensaufgabe, ein großes Werk zu schaffen[133], ließe sich eine Doktorarbeit schreiben. Ebenso ließe sich anhand der umfangreich angedeuteten Verkettung der inhaltlichen Topoi von Kreation/Destruktion, Institutionskritik, Genie/Hybris/Wahnsinn, Vision/Totalitarismus am Beispiel eines in der Performance implizit und explizit verwendeten Zitatenschatzes aus Philosophie, Theatertheorie und künstlerischer Praxis (von Richard Wagner, Friedrich Nietzsche, Søren Kierkegaard über Antonin Artaud und Edward Gordon Craig bis zu Hermann Nitsch, Paul McCarthy und Frank Castorf) begründet über die Rolle des Künstlers in der Gesellschaft nachdenken. Auch ließen sich Studien zur Spielweise der Performer als Avatare und Projektionsflächen, zur Gestaltung des Hörraumes, zum kollektiven Entstehungsprozess oder ein Essay zum Wandel des Determinismus-Konzept bei Ibsen und Vinge/Müller sinnvoll an die Arbeit anschließen. Aber würde man der Ästhetik dieser Totalperformances und ihrer spezifischen Wirkungsweisen damit gerecht?

Im Folgenden soll nach einem kurzen Überblick über wiederkehrende Motive und charakteristische ästhetische Strategien in Vinge/Müllers „Ibsen-Saga“ versucht werden, die spezifische Zuschauererfahrung, die ich beim Besuch der zwölfstündigen Performance „John Gabriel Borkman“ gemacht habe, sequenziell zu rekonstruieren und auf ihre wirkungsästhetische Spezifik hin zu befragen. Dabei gilt es, zu überprüfen, welche mir widerfahrenen, markanten Situationen sich mit der Beschreibungskategorie des Immersiven sinnvoll fassen ließen und wie sich das Immersiviertwerden in den gestalteten Erfahrungsraum von Vinge/Müllers „totaler, radikaler Fiktion“ konkret äußerte. Ich gehe dabei von der heuristischen These aus, dass das Berückende, nachhaltig Irritierende wie Beeindruckende an der Arbeit „John Gabriel Borkman“ sich nicht zuletzt durch die radikale Präsenz der Persona[134] Vegard Vinge erklären lässt und dass ich das eigene

---

132 „John Gabriel Borkman“ ist der vierte Teil der „Ibsen-Saga“, die 2006 mit der Inszenierung von Henrik Ibsens „Nora“ in Oslo begann, sich 2006 mit „Der Wildente“ in Bergen und 2007 mit „Gespenster“ in Oslo fortsetzte. 2012 wurde „John Gabriel Borkman“ zum Berliner Theatertreffen eingeladen. Der fünfte und bislang letzte Teil orientierte sich frei am „Volksfeind“ und wurde im Frühjahr 2013 im Foyer des Praters (weitestgehend über Videoübertragung) unter dem Titel „12-Spartenhaus“ aufgeführt. Premiere feierte „John Gabriel Borkman“ im Rahmen des Nordwind-Festivals am 27.10.2011 im Prater der Berliner Volksbühne; die 25. und letzte Vorstellung fand am 19.05.2012 statt.

133 *„Ich kämpfe hier nicht für ein sorgenfreies Auskommen, sondern für das Lebenswerk, zu dem, wie ich unverbrüchlich glaube und weiß, Gott mich berufen hat – für die, wie mir scheint, in Norwegen wichtigste und dringlichste Aufgabe, das Volk zu wecken und groß denken zu lernen.“* Henrik Ibsen an den König von Schweden am 15.04.1866, zitiert nach: Rieger, Gerd Enno (2008): *Henrik Ibsen.* Reinbek bei Hamburg, hier: S. 52.

134 Der Begriff der „Persona“ rekurriert auf Philip Auslanders Konzept der *„musical persona“* als *„a person's*

Immersiviertsein zum Großteil als affektive Involvierung in Form einer rational nicht zu erklärenden Faszination für die Radikalität von Vinges theatralen Aktionen und realen Interventionen erfahren habe, welchen man sich paradoxerweise trotz des nervösen Unwohlseins immer wieder aufs Neue aussetzte. Das der Immersion innewohnende Moment des reflexiven Auftauchens geht in diesem Fall mit der Notwendigkeit der Selbstbefragung dieser Verhaltensweise einher und vermag nachhaltige Wirkungen zu zeitigen.

Aus einem der sehr raren Interviews, die Vegard Vinge und Ida Müller der Presse gaben[135], geht hervor, dass die beiden sich 2001 in den Funktionen der Regie- (Vinge) und Bühnenbildassistenz (Müller) bei einer „Lohengrin"-Inszenierung von Alfred Kirchner an der Norwegischen Oper in Oslo kennengelernt haben. Bereits ein Jahr später entstand die Idee, sich in einer gemeinsamen Arbeit an das Werk des großen norwegischen Nationalheiligen Henrik Ibsen heranzuwagen. Bevor mit „Nora" 2006 im Osloer Kulturhaus und alternativem Wohnprojekt Hausmania der erste Teil der gemeinsam mit dem norwegischen Soundkünstler Trond Reinholdsen entwickelten „Ibsen-Saga" realisiert wurde, zeigten Vinge/Müller 2004 mit „Requiem Opera. An Apocalyptic Evening" bereits ihre erste gemeinsame Arbeit am Berliner Maxim Gorki Theater; die Fortsetzung „Requiem II. A reality simulator" fand 2005 im Rahmen von „100Grad. Festival des freien Theaters" am Berliner HAU statt. Seit 2009 üben sich Vinge/Müller in einer konsequenten, medialen Verweigerungshaltung: keine Interviews, keine Publikumsgespräche, keine Fotos, keine autorisierten Mitschnitte ihrer Aufführungen.[136] Selbst der große Erfolg, den „John Gabriel Borkman" seitens der Theaterkritik erntete und ihnen die Einladung zum renommierten Berliner Theatertreffen 2012 bescherte, ließ Vinge/Müller nicht von ihrer die Öffentlichkeit scheuenden und Medien meidenden Position abrücken. Im Gegenteil: immer wieder schlugen sie der Medienöffentlichkeit ein Schnippchen, z.B., indem sie bei einer der fünf im Rahmen des

---

representation of self within a discursive domain of music". Im Rückgriff auf Nicholas Cook und Erving Goffman geht es Auslander (verkürzt formuliert) darum, zu plausibilisieren, dass Performer einer Musikaufführung neben der Musik immer auch eine Identitätsmaske als soziales Konstrukt eines präferierten Selbst mit zur Aufführung bringen. Dabei gehen produktionsästhetisches *impression management* und rezeptionsästhetische Applikabilität, die Persona als Identifikations-, Projektionsfigur oder Vorbild für das eigene Identitätspatchwork zu nutzen, Hand in Hand. Vgl.: Auslander, Philip (2006): „Musical Personae", in: *The Drama Review.* Heft 1, 50. Jg., S. 100-119. An anderer Stelle geht er bewusst offener mit der Wendung der *performance personae* um.

135 „Det norske hus i ruiner" Kari Saanum (2006) i Intervjuen med Vegard Vinge og Ida Müller, einzusehen unter: http://www.shakespearetidsskrift.no/index.php?id=75, letzter Zugriff am 01.06.2015.

136 Vielleicht waren es die Ereignisse in Bergen und Berlin im selben Jahr, die sie zu diesem Schritt veranlassten: In Bergen brach der Festivalleiter Per Boye Hansen ihre „Wildente"-Vorstellung ab, weil die beiden ein angeblich im Vorfeld vereinbartes Zeitlimit massiv überschritten hatten. Dem ging bereits die (von Vinge/Müller vorgenommene) Kündigung der bis dahin noch beteiligten OpernsängerInnen sowie die eigenverantwortliche Entscheidung, keine Eintrittsgelder zu erheben, voraus, wogegen sich Hansen mit der Absetzung autoritär zu positionieren hatte. Diesem „Skandal" folgte ein Presserummel, der Vinge/Müller europaweit bekannt machte. In Berlin mussten sie sich nach einem „Nora"-Gastspiel im Rahmen des Nordwind-Festivals vor der Senatskanzlei für Kulturelle Angelegenheit für ihre Gewaltdarstellungen auf der Bühne rechtfertigen. Vgl. dazu: Friedman: „Total Radical Fiction", p. 14 sowie Bjørneboe: „Das Ibsen-Woodstock", S. 30.

Theatertreffens stattgefundenen Aufführungen einen Performer (Hinkel) mehrere Stunden ausschließlich laut zählen ließen.[137] Mehr ereignete sich nicht – eine performative Verweigerung. Auch die Tatsache, dass sie bei keiner ihrer 2013 aufgeführten Vorstellungen vom „12-Spartenhaus“ den Zuschauersaal öffneten, kann – wenngleich sich dies auch inhaltlich erklären ließe – als Affront in diese Richtung gewertet werden. Im vergangenen Jahr haben Vinge/Müller und ihr Team ausschließlich für sich gebaut, geprobt, gespielt und Videomaterial produziert. Publikum durfte den Prater, der seit Anfang Mai diesen Jahres nun endgültig geräumt wurde, also seit der letzten Vorstellung von „John Gabriel Borkman“ am 19.05.2012 nicht mehr betreten – und das grenzt in Zeiten hemmungsloser Überproduktion der großen Stadt- und Staatstheater an ein kleines kulturpolitisches Wunder. Abgesehen von diesen Strukturnotizen, die m. E. auch Einfluss auf die wirkungsästhetische Durchschlagskraft der Performances von Vinge/Müller hatten, gilt es im Folgenden auf inhaltlicher wie ästhetischer Ebene detaillierter in die unvollendete „Ibsen-Saga“ einzuführen.

Die Inszenierungen der fünf Ibsen-Stücke „Nora oder Ein Puppenheim“, „Gespenster“, „Die Wildente“, „John Gabriel Borkman“ und „Der Volksfeind“ können als multimediale, sich im permanenten Fluss von Veränderung und Bearbeitung befindliche Essays verstanden werden. Denn Vinge/Müller präparieren aus den Stücktexten gewissermaßen die Kernkonflikte der einzelnen Figuren heraus und verdichten sie zu metaphorischen Szenenbildern. Es verbleiben nur Schlüsselsätze, die als auditiver Bestandteil in das Sounddesign-Skript integriert werden. Eine ästhetisch durchkomponierte, inhaltlich zugleich abstrahierte und in die Gegenwart übertragene Reflexion über die Figuren und ihre Verstrickungen scheint für Vinge/Müller offenbar reizvoller zu sein, als dem Repertoire aktueller Regietheater-Variationen noch eine weitere Interpretation des Stückes hinzuzufügen.[138] Entscheidend an dem Zugriff Vinge/Müllers auf die Dramenwelt Henrik Ibsens ist ihr Fokus auf die in den Stücken häufig marginalisierten und/oder nur im Nebentext genannten Figuren der Kinder. Sie stellen die Frage, welche Möglichkeiten ihnen eigentlich bleiben, aus dem Netz von Lebenslügen, Schuld und Hybris, innerhalb dessen sie von ihrem bürgerlichen Eltern sozialisiert wurden, auszubrechen. Dabei setzen sich im Panorama variierender

137 Vgl. dazu: Seidler, Ulrich (2012): „Die quietschbunte Bastel-Welt ist wieder da“, in: *Berliner Zeitung* vom 07.05.2012, online einzusehen unter: http://www.berliner-zeitung.de/theatertreffen/theatertreffen-berlin-die-quietschbunte-bastel-welt-ist-wieder-da,14999632,15179562.html, letzter Zugriff am 05.06.2015.

138 Vgl. dazu Vinges Kommentar im Interview mit Kari Saanum (Anm. 124). Es sei von mir noch der beachtliche Befund ergänzt, dass es in den letzten Jahren pro Spielzeit zu mindestens einer neuen „Borkman“-Inszenierung an einem deutschsprachigen Stadttheater gekommen ist, so 2012 in München (Regie: Armin Petras), 2013 am Schauspiel Frankfurt (Regie: Andrea Breth), 2014 in Hamburg (Regie: Karin Henkel) und 2015 in der Regie von Tom Kühnel am Schauspiel Hannover. Genau diese Manier, dem 'alten Klassiker' beständig eine neue visuelle Gestalt und eine möglichst aktualisierte Fassung und Interpretation zuzufügen, ist es, gegen die sich Vinge/Müllers Theater wehrt.

Abschlussszenen der jeweiligen Performances interessanterweise (und entgegen der Intuition) diejenigen, optimistischen Zukunftsvisionen durch, aus denen die Nachkommen gestärkt als Sieger der geführten Schlachten hervorgehen. Dennoch geht dem stets das Motiv des sich an seinen Eltern rächenden Kindes voraus. Vinge/Müller denken die Stücke damit nicht nur über ihren abgesteckten zeitlichen Rahmen der vorgegebenen Dramenhandlung hinaus, sondern regen zugleich zu einer kritischen Reflexion darüber an, inwieweit mit der Kanonisierung bestimmter Werke auch bestimmte mit ihnen verbundene moralische und ideelle Werte sedimentiert werden und ob das noch zeitgemäß ist. Mit ihrer „Nora“ erzählen sie deshalb nicht mehr die gesamte Rezeptions- und Aufführungsgeschichte des Stücks bestimmende Emanzipation der Frau von ihrem Ehemann, sondern legen den Fokus auf die Assoziation möglicher, psychologischer Konsequenzen, die die fiktive Dramenvergangenheit für die drei Kinder Bob, Ivar und Emmy gezeitigt haben könnte. Dabei werden die Figuren der Kinder meist sowohl von Ida Müller als auch von Vegard Vinge, also gleichsam doppelt, verkörpert. Auch Erhart, der Sohn von John Gabriel und Gunhild Borkman, der einen großen Teil seiner Kindheit bei Gunhilds Schwester Ella Rentheim verbracht hat und im Verlauf der Dramenhandlung zwischen alle Fronten gerät und entsprechend der jeweiligen Bedürfnisse der Erwachsenen verschiedentlich instrumentalisiert wird, wird in der Performance von Vinge/Müller zweifach verkörpert, gleichsam als würden sie die beiden Zukunftsvisionen, die sie für Erhart imaginieren (hedonistisch orientierter, egoistischer Jüngling versus radikalisierter Amokläufer), auch entsprechend zweifach materialisieren und damit sinnlich erfahrbar machen wollen.

Dort, wo die Hybris der männlichen Protagonisten in Ibsens Dramen auffällig wird, verschränken sich häufig die verschiedenen Darstellungsebenen, auf denen sich jede Aufführung der „Ibsen-Saga“ stets parallel aufhält: 1. Die Ebene, die sich an der Figur Ibsen und dessen narzisstischer Lebensaufgabe, ein großes Werk zu schaffen, abarbeitet, 2. die Ebene seiner Figuren, die ihr Leben, das auf begangenen Fehlern oder Verschuldungen fußt, nur noch führen können, indem sie sich komplexe Luftschlösser oder Lebenslügen errichten, welche Vinge/Müller zu aufwendigen Szenenbildern im fiktiven Familienheim arrangieren und 3. die Ebene der selbstreflexiven Hybris des Zeremonienmeisters alias Vegard Vinge persönlich, der als Direktor seiner Menschenpuppen auftritt, um auf der Ebene der Aufführung die beachtliche Wirkungs- und Präsentationsmaschine am Laufen zu halten, aber auch als Bindeglied zwischen seiner realisierten Fiktion und dem Publikum fungiert. Das Narrativ der Überlegenheitsphantasie wird hier von der Figurenebene auf die Ebene der Darstellung sowie zusätzlich auf die Ebene der Aufführungsrealität übertragen, welche unter Vinges Einflussbereich steht. Konsul Werle, Rechtsanwalt Helmer, Bankier Borkman, (der im Stück bereits verstorbene) Hauptmann Alving – allen männlichen Protagonisten werden darüber hinaus

frühzeitig eingeführte faschistisch kodierte Zeichen beigegeben, so dass sich mit der Hybris auch das Totalitäre nach und nach auf allen Ebenen thematisch freisetzt.

Bereits an dieser Stelle fällt auf, dass Vinge/Müller viel Wert auf das Strukturieren, Arrangieren und Komponieren ihres Material legen, ohne dass dabei jedoch abgeschlossene Inszenierungen entstehen würden, vielmehr werden in jeder Aufführung die vorhandenen szenischen, auditiven und audiovisuellen Bestandteile immer wieder neu und anders *re*kombiniert. Die inszenatorische Praxis folgt Techniken der Montage. Neben den verdichteten Passagen aus den jeweiligen Dramen, liefert Trond Reinholdsen das auditive Stückwerk. Jeder Figur wird dabei ein charakteristischer Klang für die Schritte sowie eine spezifisch verfremdete, technische Stimme zugeordnet. Die Performer synchronisieren dann auf der visuellen Ebene mit ihren Bewegungen und gestischen Miniaturen gewissermaßen das, was sich auf der auditiven Ebene ereignet. Daraus ergibt sich für die Zuschauer zu Beginn einer Performance mitunter eine Art (die Sinne abgleichendes) Suchspiel: Welcher Klang gehört hier zu welcher Figur?

Von großer Bedeutung für die szenische Darstellung sind dabei vor allem die Simultanbühnen, die Ida Müller für die jeweiligen Ibsen-Stücke entwirft und an deren Herstellung alle kollektiv beteiligt werden. So entstehen aus Sperrholz, Pappe und unendlichen Mengen bunter Acrylfarbe Räume, in denen nichts mehr nicht bemalt ist. Jedes Requisit in den einzelnen Zimmern ist gezeichnetes Bildzeichen, Ikon und niemals Ding an sich, sondern ein totales Als-ob. Diese Bildzeichen als 'Pappikonen der Wirklichkeit', auf die sie referieren, sind dabei im Maßstab zumeist so verändert, dass sie eine Dimension des Monströsen erhalten. Kennzeichnend sind zudem der grobe Pinselstrich und die extreme Farbsättigung, die auf die inhaltlich bereits thematisierte, vorgenommene Perspektivierung auf die Rolle der Kinder verweisen. Darüber hinaus bestimmen die verwendeten Farben in besonderer Weise die olfaktorische Note der gestalteten Erfahrungsräume.[139]

Die Doppelbesetzung der Kinderrollen zeigt sich auch in der Verwendung der Masken. So tragen Ida Müller und Vegard Vinge die gleichen Gummimasken (auch wenn man dies auf Grund der gegensätzlichen Statur der beiden möglicherweise lange nicht bemerkt). Diese spielen bewusst mit der visuellen Ähnlichkeit eines pausbäckigen, geschlechtsneutralen Kindes und vermutlich ebenso bewusst mit der bildlichen, popkulturellen Assoziation jener „Mörderpuppe“ mit Namen Chucky, die Ende der 80er Jahre zur Kultfigur einer US-amerikanischen Horrorfilm-Trilogie wurde. Auch die Identität der anderen Performer bleibt während der gesamten Aufführungsdauer hinter Gummimasken verborgen, welche so gestaltet sind, dass die ausgewählte Mimik die entsprechende

139 Niemals werde ich den Duft im Prater vergessen; er hat sich förmlich in meine Nasenschleimhäute eingebrannt.

Figurencharakterisierung in nuce mitliefert. Die Tatsache, dass sich diese Setzung (Vinge/Müllers Doppelbesetzung der Kinder in gleicher Maske) wie ein roter, dramaturgischer Faden durch die ganze „Ibsen-Saga“ zieht, macht aus Hedvig („Die Wildente“), Osvald („Die Gespenster“), Erhart („John Gabriel Bokman“) und Bob, Ivar und Emmy („Nora“) gewissermaßen eine große, vielschichtige Figur, die sich – nun schon im neunten Jahr – durch den prozessualen Aufführungsmarathon inkl. der Darstellungen der Ibsen'schen immer gleichen, nur leicht variierenden maroden Familienkonstellationen und den dazugehörigen Schicksalen, Verstrickungen und Missetaten im wahrsten Sinne des Wortes durchkämpfen muss. Es ist dabei kein Zufall, dass am Ende einer jeden Aufführung zumeist auf den Ruinen der eingerissenen und zerstörten Simultanbühnen gespielt wird. Sinnbildlicherweise müssen diese immer wieder neu errichtet werden, um die immer wiederkehrenden Konflikte auf ein Neues ausagieren zu können.

Kennzeichnend für die Gesamtdramaturgie der „Ibsen-Saga“ ist also ein flexibler, stets variierender Umgang mit den entworfenen Materialbestandteilen, eine Wiederkehr bereits eingeführter szenischer, textlicher, musikalischer oder audiovisueller Partikel sowie die spezifische, hinsichtlich visueller Stimuli maximal überladene Comic-Splatter-Ästhetik. Wie Stefanie Carp am Beispiel von „John Gabriel Borkman“ zurecht bemerkt, bilden die im Bühnenbild voneinander separierten, räumlichen Abteilungen „Musik“ und „Maschine“ *die* bestimmenden Formprinzipien im Performance-Schaffen von Vinge/Müller.[140] Von der Oper kommend, nutzt Vinge nicht nur zahlreiche Ausschnitte (vornehmlich aus den Operndramen von Richard Wagner) innerhalb der Aufführungen, sondern überträgt vor allem auch musikalische Formprinzipien der Kunstform Oper auf seine Performance: Ouvertüren, Zwischenspiele, Chöre, Rezitative und die vor allem für Wagners Operndramen besonders charakteristische Leitmotivik. Auch die spezifische Künstlichkeit, die einer jeden Operninszenierung innewohnt, weil mit dem Gesang die Möglichkeit einer streng naturalistischen Darstellung immer schon verstellt ist, übertragen Vinge/Müller auf ihre Arbeiten. So wirken die Menschenpuppen, die ihre bunt bemalten Simultanbühnen bewohnen, eingesperrt und unbeholfen, also keinesfalls so, als folgten sie ihrem eigenen freien Willen (weder auf Figuren- noch Performer-Ebene). Die Einschränkung, sich nur bewegen zu können, wenn ihre technische Tonspur hörbar wird und die Tatsache, dass alle Bewegungen nur sehr kleinteilig und roboterhaft abgehackt ausgeführt werden dürfen, verleiht ihnen den Eindruck von lebendigen Toten. Die Frage nach dem Determinsimus des Menschen, die Ibsen in seinen Werken umtrieb, wird hier also gleichsam naiv-sinnbildlich verdichtet: Es ist die konstruierte und minutiös durchgestaltete Fiktionsmaschine, die alles Handeln festlegt. Und an ihren Stellschrauben schaltet und waltet die

140 Vgl. Carp: „Im Bewusstseinshaus“, S. 12.

Persona Vinge als alleinige, fest installierte Entscheidungsmacht; er bestimmt, wann sich welche Figur bzw. welcher Performer bewegen darf, wann sie/er abgeht, wieder auftritt und wann sie – unter der Verwendung von Unmengen Kunstblut – sterben muss. So spielen Vinge/Müller bewusst mit dem Bild und der latent schlummernden Gefahr eines totalitären Künstlers im unberechenbaren Umgang mit seiner Kreation.

Scheinwelten werden hier von einer „Totalität der Eindrücke“ (Schouten) überlagert. Das sich seiner Gestaltung bewusste Als-ob will nicht Abbild von Realität sein, will auch keine Realität erzeugen, sondern als „totale, radikale Fiktion“ ge- und bespielt werden. Fiktion meint hier auf produktionsästhetischer Ebene nicht ein „vorgetäuschtes Gebilde“ oder „ästhetische Illusion“, sondern erst einmal ganz pragmatisch und im wahrsten Sinne des Wortes: prozessuales Herstellen, Entwerfen und Gestalten. Im Rahmen der Aufführung wird der Zuschauer mit dem (temporären) Produkt dieser Fiktion konfrontiert. Dabei bevorteilt die Darstellungsebene – so meine These – die rezeptionsästhetische Wahrnehmungsweise der Präsenz gegenüber jener der Repräsentation. Und zwar nicht, weil es diesen Spielraum für sinnstiftende Imaginationsprozesse nicht gäbe, oder weil nicht potenziell alles, was sich auf der Simultanbühne zuträgt, etwas *re*präsentiert, sondern weil audiovisuelle Ästhetik, Zeitlichkeit, Räumlichkeit und Atmosphäre den Zuschauer immer wieder direkt affizieren, involvieren und seine Aufmerksamkeit okkupieren. Die Aufführung selbst drängt sich in ihrer Materialität und Medialität beständig und systematisch auf. Dadurch rückt die Teilhabe an der Realität der sozial geteilten Aufführungswirklichkeit für den Zuschauer in den Vordergrund, ahnend, dass letztere selbst „totale, radikale Fiktion“ ist.

Für diese rezeptions- wie wirkungsästhetische Dimension sind vor allem auch die zahlreichen Interventionen Vinges verantwortlich. Wenn er im Gegensatz zu Erhart, der innerhalb der gestalteten 'Maschine' dazu verdammt ist, vor der (nach)gemalten H&M-Werbung, die eine halbnackte Frau abbildet, mit seinem Papppenis zu onanieren, wirklich sein Genital hervorholt, um vor die Füße der Zuschauer oder in den Mund einer seiner maskierten Performer zu urinieren, vollzieht er performativ den Einbruch der Realität ins Spiel, welches dennoch (im Rahmen theatraler Fiktion) Spiel bleibt. Es ist just jene Ästhetik der Unbestimmtheit und der radikalen Kompromisslosigkeit, die die Rezeption von Vinge/Müllers „Ibsen-Saga“ beeinflusst und ihre besondere Wirkmacht maßgeblich kennzeichnet. Hier öffnet sich das Theater der Darstellung und wird Live-Art-Experiment, hier heben sich die (ästhetischen) Dichotomien von Fiktion und Wirklichkeit, Fiktion und Realität oder Fiktion und Wahrheit auf, hier kann es zu einer immersiven Erfahrung kommen.

4.2 Dimensionen immersiver Erfahrung beim Besuch von „John Gabriel Borkman“

4.2.1 Szenen des Einlasse(n)s II

Berlin-Prenzlauer Berg, Kastanienallee. Bereits das Foyer des Praters der Berliner Volksbühne war von Vinge/Müller mitgestaltet worden: Auf der rechten Seite (aus der Perspektive des in den Prater von außen hereintretenden Gastes) ist eine ca. sechs Meter breite und drei Meter hohe Collage in bunter Comic-Ästhetik mit dem Titel „Erhart Borkmans Kastanienallee-Ausstellung“ angebracht. Man sieht darauf eine Frau mit einer Katze (links) und einen kopfüber gemalten Mann (rechts) in einem gefliesten Badezimmer, zwischen ihnen – in der Badewanne, der Toilettenschüssel, dem Waschbecken, am Boden und an der Wand hängend (vom Duschschlauch stranguliert) – fünf einander sehr ähnlich aussehende, blondschopfige Kinder. Der ganzen Familie tropfen Unmengen Blut aus Mund, Nase und diversen, auf ihren Körpern verteilten Einschusslöchern; alle sind nackt, herausquellende Gedärme und Genitalien liegen frei. Das Bild dieses Szenarios wird von einem schwebenden Aufgebot etlicher Konsumartikel angereichert: Hygieneartikel von Nivea, Wella, Kleenex, Gilette und Calvin Klein sind dabei ebenso auszumachen wie eine Zigarettenschachtel der Marke Marlboro, eine Flasche Perwoll-Weichspüler, Nike-Turnschuhe, diverse Mars- und Snickers-Schokoladenriegel, eine Pepsi-Dose sowie ein Abspielgerät für die verteilten A-Ha-, The Doors- und David Bowie-Kassetten. Repräsentiert das die Welt, wie Erhart sie sich imaginiert oder ist das die als Comic skizzierte Vision unserer gegenwärtigen Konsumgesellschaft, in die Vinge/Müller ihre „Ibsen-Saga“ installieren? Die Zeichnung erinnert mich an Grayson Perrys „The Walthamstow Tapestry“, einer Collage, die ein zeitgenössisches Menschenleben von der Geburt bis zum Tod in seiner quasi-religiösen Verquickung mit Konsumartikeln abbildet und in der Markennamen die Lebenschronik strukturieren.

Lässt man die Bar auf seiner Rechten und richtet den Blick nach links, so starren einen mit einem Mal zwei blinkende Augen eines riesigen, gemalten Ibsen-Kopfes[141] *an. Mit dem geöffneten Mund erinnert er mich an die Einfahrt in Gespensterbahnen auf Jahrmärkten. Hier geht es allerdings nicht durch seinen geöffneten Pappmund in den Zuschauersaal, sondern rechts davon durch einen schwarzen, dichten Filzvorhang. Passiert man diese Schwelle ist zunächst erst einmal alles dunkel. Man steht vor einer schwarzen Wand und hat zwei Möglichkeiten: nach rechts oder nach links zu gehen. Beide Tunnel enden ca. vier Meter später. Ich entscheide mich für den rechten Weg. Nach der Abbiegung folgt ein weiterer dunkler Gang, an dessen Ende einige Stufen auszumachen sind.*

141 Es ist jener Ibsen-Kopf, der in Vinge/Müllers Osloer „Wildente“ bereits fester Bestandteil der Drehbühnenkonstruktion war und als Raummotiv hier wieder aufgenommen wird.

Zwischendurch gibt es in diesem labyrinthartigen, dunklen Einlassparcours nochmal eine Möglichkeit links abzubiegen.[142] *Mit dem bewältigten Aufstieg der Stufen geht es nur noch nach links: Auf einmal sieht man zur rechten das Bühnenbild. Von der Linken blicken einen die Zuschauer von ihren lehnenlosen Holzbänken aus dem steil ansteigenden Parkett an, an dessen Ende ein weißes Banner mit dem Satz „Das Gesetz kennt keine Ausnahmen“ hängt. Ein unangenehmer Auftritt für jeden Neuankömmling, denke ich und setze mich in die dritte Reihe, relativ weit nach außen. Dann sehe ich, wie über den beiden symmetrisch angelegten Eingängen Monitore befestigt sind, auf denen man die Aufnahmen der in jenen Einlassschleusen montierten Infrarot-Überwachungskameras verfolgen kann. In mir macht sich ein beklemmendes Gefühl zwischen Platzangst und Nervosität breit, beruhend auf der Sorge, den Raum möglicherweise nicht ohne Weiteres zu jeder Zeit aus freien Stücken verlassen zu können.*

Auf der Simultanbühne lässt sich indes verfolgen, wie eine (der Maske, Kostüm und Haltung nach) ältere Frau im Erdgeschoss rechts in der Küche sitzt und strickt. Zumindest deutet sie das mit der Bewegung der großen Pappnadeln und dem daran befestigen Pappstoff an. Der Rhythmus ihrer mechanisch-gleichmäßigen Bewegung wird von einem akustischen Klickgeräusch illustriert. Darüber legt sich in unregelmäßigen Abständen die loopartige Wiederholung des mit technisch verfremdeter Stimme gesprochenen Satzfragments „Die Gedanken, die kreisen“, welche die Menschenpuppe, sobald sie ertönt, folgsam mit einer Geste des Kopfes zu synchronisieren versucht. Zudem ist ein sanfter auditiver Schleier einer melodischen Instrumentalmusik zu vernehmen, die vorgibt, aus dem Papp-Küchenradio, das auf dem Papp-Küchentisch steht, zu kommen. Viel mehr passiert nicht. Und zwar eine ganze Weile lang nicht. Und so sitzt man vor diesem immensen Bühnenbild und hat erst einmal Zeit, es auf sich wirken zu lassen, anzukommen in dieser Fiktionsmaschine. Parallel zum kontemplativen Stricken (Gunhilds) beginnt ca. zehn bis fünfzehn Minuten später ein Performer im Blaumann – der mit seiner Maske und der weißen Perücke ebenfalls den Eindruck eines älteren Herrn macht – die folgende Sisyphos-Arbeit: Er wirft große, graue Papp-Quader hinunter auf die Fläche vor dem Haus, um dann nach unten zu gehen, sie einzeln wieder aufzulesen und Stück für Stück vor sich (auf der zweiten Etage mittig) wie ein Schutzwall, hinter dem er sich verstecken kann, aufzutürmen. Auch hier wird jeder Schritt und jede Geste des Aufnehmens- und Ablegens eines Quaders entsprechend akustisch illustriert. Die Frau strickt indes unbeirrt weiter und die Zeit vergeht.

Im linken Treppenhaus erkenne ich lauter im Ida-Müller-aka-Erhart-Stil (ab)gemalte Klassiker der Kunstgeschichte, darunter Wahrhols „Marilyn-Diptych“, Böcklins „Toteninsel“, Munchs „Schrei“,

142 In einigen der Aufführung wird sich dort ein Hot-Dog-Verkäufer eingerichtet haben.

Caravaggios „Haupt der Medusa“, Caspar David Friedrichs „Wanderer über dem Nebelmeer“ und Davids „Napoleon“-Portrait. Die unteren Zimmer sind noch verschlossen, oben verweisen Schilder mit den Worten „Musik“ und „Maschine“ auf zwei weitere, ebenfalls noch nicht einsehbare Zimmer. Vor der Balustrade, die den (tiefer liegenden) Bühnenraum vom Parkett der Zuschauer trennt, ist der Bühnenboden wie eine Straße bemalt; Schneezeichnung bedeckt die Zugangsrampen. Von rechts nach links verbindet eine Schnur zwei Papp-Maste; auf ihr sitzt eine Papp-Krähe. […]

Während Borkman im oberen Stock begleitet von der geloopten Phrase „Die Menge, die Masse – sie verstehen uns nicht“ an der vor ihm stehenden Ella-'Statue' – zumindest klanglich – meißelt, treten auf einmal, von links aus dem Inneren des Treppenhauses kommend, nach und nach mehrere nackte, weiß angemalte und ebenfalls mit Masken versehene, auf unterschiedliche Tippel- und Schrittgeräusche synchron laufende Performer auf. Unter sie mischt sich – gleichfalls mit einem stechschrittartigen Sound versehen – ein Mann mit weißer Stoffhose, Hosenträgern, einem dunkelblauen Sweatshirt, darauf Profil und Namenszug von (Richard) Wagner, schwarzen Schuhen, schwarzer Kurzhaarperücke und einer weißen, pausbäckig wirkenden Kindermaske mit rot unterlaufenen Augen. Er hält ein Papp-Maschinengewehr und eine Plastikflasche in den Händen. Wie aus dem Nichts heraus beginnt er plötzlich ein Blutbad anzurichten, das so lange andauert, bis auch die letzte nachkommende, nackte und unbeholfene Menschenpuppe unter akustischem Maschinengeschoss niedergestreckt und mit reichlich Kunstblut vollgespritzt wurde. […][143]

Der letzten „Borkman“-Vorstellung, die ich am 19.05.2012 von Beginn an miterlebte, war ein doppelter Prolog vorangestellt: *Während der Vorhang noch verschlossen ist, ertönt vor der Hintergrundgeräuschkulisse eines sich einstimmenden Orchesters, die Tonspur jener technisch verfremdeten Stimme, die jeder, der an der Aufführung schon einmal teilgenommen hatte, sofort der Persona Vegard Vinge zuordnen konnte. Mit ihrer verzerrten, leicht quäkenden Stimmlage, mit rollendem „R“ und leichtem Akzent tritt sie langsam und wohl artikuliert mit den folgenden Einleitungsworten auf:*

> Sehr geehrte Damen und Herren, liebe Zuschauer und Zuschauerinnen, heute ist der Tag des Wiederaufbaus, heute ist der Tag der großen Ouvertüren, heute ist meines Vaters Tag, die Ergründung seiner 12-Sparten-Fabrik. Es ist ein Tag großer Nervosität und großer Anspannung, weil mein Vater hier nicht sein kann mit uns. Mein Vater ist erkrankt, ist krank geworden und er ist leider nicht ersetzbar. Mein Vater ist leider nicht ersetzbar. Deshalb können wir kein Ersatzsänger reinfliegen. Aber es wird ein Aufbaustag, ein Tag der großen, übergroßen und über-übergroßen Ouvertüren. Und die Zuschauer strömen rein. Strömen. Vater, du solltest hier sein, Vater. Maestro, Maestro, wir müssen anfangen, wir haben nur zwölf Stunden Zeit bekommen.

143 Diese Ausführungen basieren auf meinem Erinnerungsprotokoll zur Aufführung vom 06.11.2011.

Dann erscheint auf der Projektionsfläche „Ouvertüre I“, kurz darauf beginnt die Ausstrahlung eines vorproduzierten Videos, das eine Schneelandschaft zeigt; darin ein blutverschmierter, nackter Menschenkörper. Langsam setzt die musikalische Untermalung – das Vorspiel zu Richard Wagners „Parsifal“ – ein. Der Stummfilm zeigt, wie sich jener Mann, von den Strapazen erholt, in einem weißen Anzug, mit Kleinkind-Gesichtsmaske und schwarzer Kurzhaarperücke mit seinem Schlitten (voll bepackt mit Büchern von Nietzsche über Adorno bis Zizek) auf den Weg zu einer Gipfel-Erklimmung macht. Dort hisst er eine Flagge, auf der die norwegischen Worte „Den ideale fordring“ gezeichnet sind. Als nächstes sehen wir ihn auf einem Friedhof, auf dem er das Grab Henrik Ibsens küsst. Auf einem Schiff mit norwegischer Nationalflagge tritt er die Reise an und posiert vor der Kamera mit ausgelassenen Dirigiergesten. Die nächste Etappe zeigt ihn bereits in einem Heißluftballon mit dem Logo der Tageszeitung „Die Welt“ über den Dächern Berlins schweben. In schneller Schnittfolge begleiten wir ihn über den Alexanderplatz, vor den Reichstag, zum Potsdamer Platz – und schließlich in die Volksbühne. Nachdem er kurz auf das Räuberrad auf dem Vorplatz geklettert ist, das seit Beginn der Intendanz von Frank Castorf 1992/93 das Logo der Volksbühne am Rosa-Luxemburg-Platz ist, begleiten wir ihn in den Saal, wo zu diesem Zeitpunkt offenbar gerade Proben zu Henrik Ibsens(!) „Rosmersholm“ in der Regie von Leander Haußmann stattfanden. Unser Protagonist entert die Bühne und beginnt – akustisch von einem wiederholten „Verrat!“ begleitet – ein üppiges (Kunst-)Blutbad. Dann sehen wir ihn gemeinsam mit zwei ihm ähnlich sehenden Menschen im „Schützengraben“ – der gemeine Berliner nennt sie Baustellen – vor dem Prater liegen. Wie kann es anders sein: Sie versuchen mit ihren Papp-Waffen den Prater einzunehmen. Damit endet das Video und nach einundzwanzig Minuten öffnet sich das erste Mal an diesem Abend der Vorhang und gibt den Blick frei in das Hause Borkman/Rentheim. [...] Es folgt die Strick-Szene Gunhilds in der Küche, die oben bereits beschrieben wurde.

Ähnlich wie im Kapitel zu SIGNA soll an Hand dieses längeren Auszugs aus zwei verschiedenen Erinnerungsprotokollen gezeigt werden, wie Vinge/Müller ihrerseits den Einlass in den gestalteten Erfahrungsraum der realisierten Fiktion in Szene setzen. In welchem Maße inszenieren sie die Atmosphäre? Welche Rolle spielt dabei die Gestaltung des architektonischen Raums? Wie kam es dazu, dass ich mich entgegen bestimmter Ängste, Vorbehalte und hoher Anspannung angesichts der Persona Vinge und radikalen Unvorhersehbarkeit der Dinge auf die Teilhabe an jener „totalen, radikalen Fiktion“ physisch, kognitiv, intellektuell und emotional eingelassen habe? Welche markanten Situationen waren es, die bei mir das Gefühl einer Grenzverwischung zwischen der realisierten Fiktion und der zwar als fiktiv behaupteten, aber doch erschreckend real wirkenden Wirklichkeit der Aufführung führten? Und: Wann ließe sich davon sprechen, dass sich mit den

Interventionen Vinges theatrale Situationen ergeben haben, die zu sozialen Modellsituationen wurden, in welchen man als Zuschauer aufgerufen war im Sinne des starken Partizipations-Konzepts teilzuhaben, indem Verantwortung übernommen und Handlungsinitiative ergriffen werden sollte?

Wie bei „Ventestedet“ auch, lassen sich bei „John Gabriel Borkman“ mehrere, multimediale Strategien ausmachen, wie der Zuschauer in die realisierte Fiktion eingeführt werden soll: der wandfüllende Comic im Foyer der Prater-Gesamtinstallation zur Einstimmung auf die Ästhetik, die kalkulierte, räumliche Desorientierung, die sich bei Vinge/Müller über den Zugang zum Saal durch das dunkle, labyrinthartige Areal unterhalb der Zuschauer-Podesterie einstellt, der erste Auftritt von Vinges Stimme, der maßgeblich zur angespannten Atmosphäre im Saal beiträgt, die Projektion des Videos als Einführung in den Themenkomplex Auftrags*werk*/Annektierung von öffentlichen Räumen/Hybris/Institutionskritik sowie die ästhetische Strategie radikaler Verlangsamung der Darstellungszeit, die es dem Zuschauer ermöglicht, seine Sinne Stück für Stück (zumindest auf das visuelle) Wahrnehmungs-Überangebot im Angesicht der Simultanbühne einzustellen.

Im Gegensatz zu SIGNA integrieren Vinge/Müller ihre Zuschauer jedoch nicht konzeptionell als Akteure und Rollen(mit)spielende in einer Simulation von Wirklichkeit. Sie behalten im Wesentlichen die klassische, räumliche Gegenüberstellung von Bühne und Zuschauerraum bei und die Menschenpuppen auf der Bühne wirken mit ihrer Spielweise (weniger psychologisch als motorisch betrachtet) derart absorbiert, dass zunächst der Eindruck entsteht, eine imaginäre Vierte Wand sorge für eine 'sicheren' Abstand zum bunten Zombie-Treiben und ließe den Zuschauer ganz konventionell schlicht Zu-Schauer sein. Doch genau bei der systematischen Dekonstruktion dieses habitualisierten, kulturell geprägten Modus des Zuschauerseins setzt die erste entscheidende Involvierung des Publikums bei „John Gabriel Borkman“ an. Sie vollzieht sich in der ersten Stunde der Aufführung performativ über die Produktion einer intensiven Atmosphäre des Unwohlseins, die vom Zuschauer unmittelbar leiblich wahrgenommen wird, die gespürt wird, bevor sie eingeordnet werden kann. Mich ergriff sie – durch die Einlass-Situation (Splatter-Comic im Foyer; dunkle, unter Überwachung stehende Einlass-Schleuse in) bereits vorbereitet – als ich die Stimme der Persona Vinge vernahm (dazu vgl. insbesondere 4.2.2.) und beim Versuch, den Urheber im Raum zu verorten, scheiterte. Ihn nicht zu sehen, aber zu hören, setzte bei mir schon die erste körperliche Reaktion, ein Gefühl der Beklemmung frei. Nervös ließ ich meinen Blick immer wieder die beiden Seitenbalustraden abwandern, um visuell zu kontrollieren, ob er sich dort irgendwo aufhielt. Der architektonische Raum ist so gestaltet, dass man als Zuschauer quasi eingekesselt ist, umzingelt von potenziellen Spielflächen an allen vier Seiten. Hinter dem Publikum, unterhalb des Banners „Das Gesetz kennt keine Ausnahmen“, ist das Stellwerk eingerichtet. Hier agieren die Ton-, Video- und

Beleuchtungskollegen (hinter Totenkopfmasken und schwarzem Einheitsgewand verborgen) auf Mikroport-Zuruf von Vinge. Dieses Areal ist über zwei schmale Stege rechts und links mit der obersten Etage der Simultanbühne verbunden, sodass man mit nur wenigen Schritten von der Bühne aus direkt in die hinteren Reihen des Zuschauerblockes eintreten könnte. Von den Stegen rechts und links würde indes ein kleiner Sprung reichen und schon säße die entsprechende Person einem quasi auf dem Schoß. Im Anbetracht des Erfahrungswissens, dass man – wenn man den Raum verlassen möchte – zunächst unmittelbar an den Seitenbalustraden entlang ein paar Stufen bis zum Beginn der Bühne hinabsteigen müsste (was für alle immer sichtbar ist und damit unwillkürlich Aufmerksamkeit erregt), um dann den bewachten Gang, der wiederum mit dem Erdgeschoss des Bühnenbildes (nur durch einen Vorhang abgetrennt) direkt verbunden ist, zu passieren, wirkt die Wahrnehmung der Gestaltung des architektonischen Bühnenraums damit auf das sinnliche Spüren der Atmosphäre ein.

Ich bekomme auf einmal ein Gefühl dafür, was es eigentlich für eine Vertrauensleistung ist, sich hier als Zuschauer einzulassen. Denn – und hier tritt die Verweisfunktion neben die Erfahrungsdimension des atmosphärischen Unwohlseins – auf narrativer Ebene ist (mit dem Foyer-Comic, dem Prolog und dem Stummfilm) in Reminiszenz auf die Realität der Aufführung bereits folgender Rahmen klar gesetzt: Wir wohnen einem besonderen Ereignis bei („Es ist ein Tag großer Nervosität und großer Anspannung“), es geht um nicht viel weniger als die Realisierung eines großen (Auftrags-)Werks („12-Spartenhaus“), es wird zwölf Stunden dauern, wir haben es mit einem Protagonisten als Zeremonienmeister zu tun, der seine Identität verbirgt, der einen Hang zu Splatter (Comic), Horror (Chucky) und Überwältigungsästhetik (Wagner) hat, der bereit ist, sich und andere für eine große Sache zu opfern (Szene im Video) und dessen tatsächlich realisierte Fiktionsmaschine uns in Gestalt der aufwendigen Simultanbühne inkl. der darin maschinengleich agierenden Menschenpuppen bereits in seinem ganzen wirkungsästhetischen Ausmaß vor Augen steht. Während es in der Einlass-Phase bei SIGNA wichtig ist, dass die realisierte Fiktion wahrscheinlich und authentisch wirkt, so dass man sich auf die als Spiel behauptete Realität in ihr einlassen kann, ist es bei Vinge/Müller von maßgeblicher Bedeutung, dass man die Radikalität der totalen Fiktion in ihrer Konsequenz und Kompromisslosigkeit früh am eigenen Leib erfährt. Wie weit wird hier gegangen, um die Vision des Auftragswerks zu realisieren? Wer unterwirft sich hier wem? Zuschauer und Maschine dem Künstler oder am Ende doch der Künstler seiner eigenen Fiktionsmaschine?

So wie ich – weniger auf rationalen Überlegungen als auf der Wahrnehmung der affektiven Qualität der Umgebung basierend – bei „Ventestedet“ die realisierte Fiktion eines dystopischen Europas ausgebrannter, überarbeiteter und psychisch kranker Individuen für möglich hielt, hielt ich bei

„John Gabriel Borkman“ für möglich, dass Vinge seinen radikalen Umgang mit der Kunstmaschine auch in einen radikalen Umgang mit dem Publikum zu transformieren vermag. In einem Zustand konstanter Anspannung empfand ich Respekt, ja manchmal Angst sogar, vor allem jedoch auch: Faszination, die so stark war, dass das Zuschauen zur Sucht wurde.

Wie funktioniert so etwas? Wie kommt es, dass man sich dem zwölf Stunden ausliefert? Ist das auch Teil der Performance, den Zuschauer zu testen, herauszufordern und an die Grenzen seiner physischen und physiologischen Kapazitäten zu bringen? Wohnt der Teilhabe an einer Aufführung von „John Gabriel Borkman“ damit nicht – ähnlich wie bei SIGNA – auch ein Moment des (Selbst-)Experiments inne? Inszenieren nicht auch Vinge/Müller, wenngleich sie die Zuschauer nicht aktiv ins Spielgeschehen integrieren, eine experimentelle Anordnung für den Zuschauer, in welcher es darum geht u.a. folgende Fragen für sich selbst zu klären: Was halte ich aus? Und wie lange? Wie verhalte ich mich, wenn mich Vinge direkt angeht? Warum fasziniert mich eine Atmosphäre des Unwohlseins?

In der Aufführung von „John Gabriel Borkman“ vom 15.01.2012 weitete sich eine szenische Intervention Vinges zu einem regelrechten sozialen Experiment aus. Aus einem die Aufführung kommentierenden Blog lässt sich folgende Beschreibung dazu finden:

> In einer Szene bietet Vinge erst vierzig, dann einhundert Euro demjenigen, der die Figur des "schwarzen, schwulen, behinderten Juden" auf offener Bühne vollpisst. Es findet sich eine junge Frau, die (die plötzliche Aufmerksamkeit sichtlich genießend) mit ausgebreiteten Armen dem Publikum zugewandt sagt, sie tue es für die Volksbühne. Sie werde den schwarzen, schwulen, behinderten Juden anpinkeln. Da rafft sie schon ihre Röcke und ist kurz davor – schließlich winken ihr einhundert Euro. Und es finden sich Zuschauer, die sie lautstark von der Bühne wegzitieren bzw. den Regisseur hörbar wütend als "zynischen Drecksack" beschimpfen und die Frau anblaffen, sie solle nur weiter machen, schließlich habe sie sich durch ihre freiwillige Meldung bereits genug blamiert und es sei ja bloß ein schwuler Jude, den sie da anpisse, was mache das schon? […][144]

Am Beispiel dieser Zuschauerin, die allen Anschein nach ernsthaft erwog, der Aufforderung Vinges nachzukommen, für Geld auf offener Bühne auf einen Performer zu urinieren, lässt sich eine Dimension immersiver Erfahrung mal nicht aus der eigenen, sondern aus der Perspektive der Außenbetrachtung in den Blick nehmen. Was hat sich hier ereignet?

Offenbar war die Frau derart in das Geschehen immersiviert, dass sie es im Rahmen des Spiels für möglich erachtete, auf das unmoralische und unethische Angebot einzugehen. Über die Motivationen der Zuschauerin – ob sie damit ihrerseits Vinge in seiner Rolle des 'Allmächtigen'

144 Blog-Eintrag #57 von 'netzagent', einzusehen unter: http://www.nachtkritik.de/index.php?option=com_content&view=article&id=6224:john-gabriel-borkman-im-prater-der-volksbuehne-setzen-vegard-vinge-und-ida-mueller-ihre-ibsen-saga-fort&catid=42&Itemid=100190, letzter Zugriff am 05.06.2015. Ich habe die Rechtschreibung zum Zwecke besserer Lesbarkeit korrigiert.

provozieren wollte, ob sie unter Einfluss von Alkohol oder Drogen stand, ob sie in ihrer Naivität nicht über die Menschenverachtung und Gewalt, die dieser Handlung innewohnte, nachdachte, ob sie womöglich selbst eine sadistische Ader hat oder einfach nur das Geld wollte – lässt sich nur mutmaßen. Gleiches gilt für den vermeintlichen Ausgang der Situation für den Fall einer ausgebliebenen Publikumsintervention oder im Hinblick auf die Empfindungen, die die Frau nach Auflösung der Situation wohl umtrieben. In jedem Fall verschoben sich in dieser intersubjektiv und affektiv geteilten Situation die Handlungsspielräume. Der miteinander geteilte Raum der Zuschauer, in welchem bis zu diesem Zeitpunkt im Grunde nur die physische Anwesenheit bei bestimmten Wahrnehmungserlebnissen miteinander geteilt wurde, wurde zum Raum des Handelns, in dem Zuschauer an ihre *agency*, die über das partizipierende Mitschöpfen (schwaches Konzept) an der gemeinsamen Aufführungserfahrung hinaus geht, erinnert wurden. Das Handeln oblag nun nicht mehr nur Vinge, sondern auch der Frau mit experimentellem „Spielauftrag" sowie denjenigen, deren Modus des Zuschauerseins sich hier in Zeugenschaft transformierte. Vinge/Müller eröffneten mit dieser Szene ein intersubjektives Forum zur Werteaushandlung, öffneten das Theater zum sozialen, kollektiven und politischen Raum.[145]

In welcher Realität leben wir, wenn jemand für Geld bereit ist, so etwas zu tun? Entlastet uns die Rahmensetzung „Es handelt sich um Kunst" hier von Verantwortung und Mitschuld? Welche Rolle spielt es dabei, dass Foldal zuvor bereits Opfer eines divers verletzenden Sprechakts wurde, indem er von Vinge mehrfach diskriminiert wurde (schwarz, schwul, behindert, jüdisch)?[146] Ist das im Rahmen von Kunst möglich, auf jemanden urinieren aber nicht? Warum akzeptieren wir diesen diskursiven Gewaltakt und intervenieren nur beim körperlichen? Woher soll man hier wissen, was (noch) behauptete Fiktion und was (schon) ernst gemeint ist? Spitzt Vinge hier im Modus einer – im wahrsten Sinne – totalen und radikalen Fiktion zu, wie es grundsätzlich in unserer Welt zugeht? Indem er das Bild des erniedrigten, verbal bereits kompromittierten und ausgegrenzten Foldals als

145 An zahlreichen Beispielen primär niederländischer Gegenwartskunst zeigt Charlotte Gruber wie *Experiment Performances*, *Reality and Documentary Performances* und neues *Physical Theatre* vermehrt daran arbeiten, neue andere Räume des InterEsses und der geteilten Interaktion zu öffnen. *„The performing arts, in particular performances at innovative venues, provide broad potential to create or reinvent public space […] and to invert alienation."* Mit Bezug auf Hannah Arendt konstatiert sie: *„Performance is the appearance of human among humans; thus an interaction, it creates a public space and sets up (and also is set up upon) inter-est (the web of human relationships.)"* Vgl.: Gruber, Charlotte (2013): *InterActions. Performing Actual and Virtual Spaces as Stages of Inter-est*. Marburg, hier: S. 5 und S. 18.

146 Man könnte – mit Judith Butler – zu der These gelangen, Vinge vollziehe diesen Akt verletzenden Sprechens, um die ritualisierte Praxis, in die der Sprechakt eingebettet, gleichsam wieder-holend (mit) zur Aufführung zu bringen. *„Der Sprechakt ist nicht einfach nur in eine Praktik eingebettet, sondern er ist selbst eine ritualisierte Praktik. […] In diesem Sinne kann ein Begriff oder eine Äußerung nicht performativ funktionieren, wenn ihre Kraft nicht geschichtlich aufgebaut und zugleich verborgen ist. […] Der Sprecher, der eine rassistische Diskriminierung äußert, zitiert diese Diskriminierung stets und reiht sich damit in eine historische Sprechgemeinschaft ein."* Vgl. Butler, Judith (2006): *Haß spricht. Zur Politik des Performativen*. Frankfurt am Main, hier: S. 84. Vinge spielt hier zweifach mit seiner Überlegenheit – als Sprechender (der Foldal-Performer hat selbst ja keine Stimme) und als handelnde Machtinstanz im System der „totalen, radikalen Fiktion".

szenische Metapher für den grundsätzlichen Umgang mit ethnischen, religiösen oder strukturell benachteiligten Minoritäten in unserer Gesellschaft setzt? Welche subjektiven und institutionalisierten Werte nehmen wir für uns in Anspruch? Welche Wertegemeinschaft verbirgt sich heute überhaupt noch hinter der westlichen Gegenwartsgesellschaft?

Zum einen führt die Situation dem Zuschauer exemplarisch vor Augen, dass es einen Unterschied gibt zwischen der die Aufführung konstituierenden Kopräsenz und der Erfahrung von Teilhabe. So ist es das eine, sich gemeinsam im öffentlichen Raum des Theaters zu versammeln, um nach Maßgabe der Konvention in der Rolle des Zuschauers einer Aufführung beizuwohnen; es ist indes das andere, sich im Rahmen einer Performance auch der intersubjektiven Resonanzverhältnisse in und als versammelte Menge divers sozialisierter und affektiv reagierender Menschen bewusst zu werden.[147] Der oszillierenden Begriffsdimension der Immersion vergleichbar, impliziert auch der gesellschaftspolitisch konnotierte Begriff der Teilhabe sowohl ein aktives wie passives Moment, insofern als dass die Partizipation des Subjekts an öffentlichen, die Gemeinschaft oder Gesellschaft betreffenden Situationen bereits ein Eingebundensein in gewisse Strukturen und symbolische Ordnungen voraussetzt.

Zum anderen spiegelt die Situation ihren Beteiligten im Kontext der Performance die eigene Teilhabe an der „totalen, radikalen Fiktion“. Aus der Perspektive der Frau, die bereit ist, auf den Foldal-Performer zu urinieren, meint dies die grenzverwischende, rahmenkollidierende, immersive Erfahrung, gänzlich in den behaupteten Status der Aufführungsrealität als Spiel eingetaucht zu sein und den Ernst der Realität davon temporär nicht mehr klar trennen zu können. Aus der Perspektive der anderen Zuschauer bedeutet Teilhabe an der „totalen, radikalen Fiktion“ zugleich das Partizipieren an einer Situation, die gestaltet wurde, um im affektiv involvierten Zuschauer das Bewusstsein für Gestaltbarkeit zu schärfen. Vinge/Müller haben hier – vergleichbar zu SIGNA – das Entstehen einer (sozialen Modell-)Situation befördert, die wirkt, indem sie affiziert und indem sie Gefühle der Abwehr, des Ekels oder der Wut gleichsam performativ zur kollektiv geteilten Aufführung bringt.

4.2.2 Die Macht affektiver Involvierung. Zur Wirkung der Persona Vegard Vinge

Es ist kein Zufall, dass die letzte „Borkman“-Aufführung, die nach über einem Jahr permanenten Weiterentwickelns, Veränderns und Erweiterns am 19.05.2012 von Vinge/Müller selbst in Form

147 In diesem Zusammenhang sei auf die ersten Arbeiten verwiesen, die im Kontext des wissenschaftlich-künstlerischen Graduiertenkollegs „Versammlung und Teilhabe“ an der Universität Hamburg entstanden sind, siehe dazu: Burri, Regula Valérie (u.a.) (Hg.): *Versammlung und Teilhabe. Urbane Öffentlichkeiten und performative Künste*. Bielefeld, insbesondere: S. 7- 20.

einer Aufzeichnung für die eigene Performancegeschichte ihrer „Ibsen-Saga“ digital 'zwischen-fixiert' wurde, dass also diese Vorstellung mit dem Auftritt der mikrophonierten, technisch bearbeiteten Stimme Vegard Vinges beginnt.

Wie ein Pfeil durchbohrt die Stimme den Raum. Technisch verfremdet, klingt sie quietschend und gequält zugleich. Sehr langsam und sehr bewusst werden die einzelnen Silben artikuliert, um vom Publikum gehört zu werden. Ein beständig rollendes „R“, ein S-Fehler, vereinzelte Sprachholperer, sowie die konzentriert wirkenden Pausensetzungen und Wortwiederholungen vermitteln nicht den Eindruck, als handele es sich um ein aufgezeichnetes Band, dessen Tonspur wir hier mitverfolgen, vielmehr scheint sich die Stimme im Hier und Jetzt, lediglich durch die Einstellungen am Mikroport verfremdet, zu artikulieren und von uns vernommen zu werden. Wenngleich sich der nicht-sichtbare Urheber der Stimme nicht an uns, sondern an seinen, gleichfalls nicht-sichtbaren „Vater“ richtet, adressiert er uns dennoch: Wir werden als Zuhörer Zeuge der gehörten Aussagen. Unabhängig von der Bedeutung der stimmlich artikulierten Worte, entsteht über die Stimmqualität der Eindruck eines absichtsvollen, wohl kalkulierten Übergriffs. Die Stimme drängt sich uns mit ihren Gedanken auf, perspektiviert das Folgende, fungiert als Appell an unsere Aufmerksamkeit und suggeriert die Macht des Urhebers der Stimme über die Ereignisse der bevorstehenden zwölf Stunden.[148] Damit nimmt sie zugleich aktiv Einfluss auf die Gestimmtheit des Publikums, denn *„[d]ie Wahrnehmung einer Stimme ist auch seitens des Wahrnehmenden immer mit affektiven Bewertungen verbunden, mit Empfindungen der Zu- oder Abneigung, des Angenehmen oder Unangenehmen.“*[149] Im Verlauf des Gewahrwerdens von Vinges Stimme während des Prologs kann der Zuhörer möglicherweise noch nicht eindeutige Aussagen über Zu- oder Abneigung treffen, aber er wird ausgehend vom Klang der Stimme und der Tatsache, dass der Urheber im Raum visuell nicht zu lokalisieren war, qua „atmosphärische[m] Gespür“[150] die affektive Relevanz der Situation erschließen.

Sowohl die Macht, die ich der Persona Vinge über relationale Prozesse der affektiven Involvierung zuschreibe, als auch die wirkungsästhetische Macht der affektiven Involvierung selbst, lassen sich jedoch nicht nur über das Phänomen der Stimme erklären. Es greift jedoch auch zu kurz, mit der

---

148 Es greift hier, was Doris Kolesch am Beispiel der Performance „Seedbed“ von Vicco Acconci theoretisch plausibilisiert: Das Hören der technisch verstärkten Stimme des nicht-sichtbaren Performers öffnet eine soziale Zwischenräumlichkeit, in welche in diesem Fall zugleich eine hierarchische Ordnungsstruktur zwischen Sprechendem und Hörenden eingetragen wird; die Stimme fungiert als *„[...] Medium und Verkörperung eines Macht- und Einflussfeldes, dem die Besucher unterworfen waren.“* Vgl.: Kolesch, Doris (2013): „Zwischen Gut und Böse. Hörszenen der Gegenwartskunst“, in: Elia-Borer, Nadja (u.a.) (Hg.): *Heterotopien. Perspektiven der intermedialen Ästhetik.* Bielefeld 2013, S. 227-241, hier: S. 237. Zu einer umfangreichen Analyse und Theorie der technischen Stimme *„im Spannungsfeld zwischen Körperlichem und Zeichenhaftem, zwischen Materialität, Präsenz und Flüchtigkeit im Ort bzw. Nicht-Ort der Verlautbarung“* siehe ferner: Pinto, Vito (2012): *Stimmen auf der Spur. Zur technischen Realisierung der Stimme in Theater, Hörspiel und Film*. Bielefeld, hier: S. 12.

149 Ebd., S. 232.

150 Schouten, S. 83.

theaterwissenschaftlichen Kategorie der Präsenz begrifflich Herr des wirkmächtigen Phänomens zu werden. Auf der Unterscheidung von schwacher, starker und radikaler Präsenz aufbauend, die auf die *Ästhetik des Performativen* von Erika Fischer-Lichte zurückgeht[151], definiert Veit Güssow das Phänomen wie folgt: *„Bühnenpräsenz wird in einem energetischen Prozess performativ hervorgebracht, in dem der Schauspieler sich in eine energieverschwenderische Körperlichkeit begibt, die im Prozess des Spielens den energetischen Austausch zwischen Schauspieler und Zuschauer in Gang hält.“*[152] 'Energetischer Austausch' hebt hier auf eine relationale Intensitätserfahrung von Präsenz ab, die innerhalb und auf Grund der autopoietischen Feedback-Schleife zwischen Zuschauer und Schauspieler emergiert. Ich will nicht abstreiten, dass der Transfer von Energien, der sich zwischen Vinge und seinen Zuschauern wie Zeugen ereignet, gerade im Hinblick auf die relational erzeugte (oben beschriebene) Atmosphäre des Unwohlseins, von entscheidender Bedeutung ist und dass Vinge gerade im Hinblick auf seine Körperlichkeit inkl. der temporären Nacktheit, seiner Aura und seinem Bei-sich-Sein vom Zuschauer als ungemein, ja radikal präsent wahrgenommen wird. Ich denke nur, dass dieses Konzept von Präsenz hier nicht greift, weil es viel zu sehr am 'klassischen' Schauspieler, seinem Talent, seinen Spieltechniken und seinen Strategien der Figurendarstellung orientiert ist. So sehr ich mit Güssows Idee der „süchtig machenden Glücksmomente“ durch erlebte Bühnenpräsenz (seitens der Zuschauer) sympathisiere, so ist sie theoretisch doch weder tragfähig noch übertragbar. Vinges Agieren auf der Bühne liegt weder eine bestimmte Schauspiel-, Körper- oder Bewegungstechnik zu Grunde noch geht es um die Darstellung einer Figur im psychologisch-realistischen Sinn. Auch ist er weder Performer im (auch schon) 'klassischen' Sinn noch schlicht er selbst. Vielmehr kann man von der Selbstdarstellung einer Persona sprechen.

Die Identität, die Vinge im Verlauf einer „Borkman“-Performance performativ hervorbringt, ist die einer *embodied persona*: Er ist ganz und gar Maske, ist nicht greifbar, nicht klar einzuordnen, ist Figuren-Hybrid (Erhart, Borkman, Ibsens Sohn), ist Urheber der Fiktion und zugleich Teil von ihr (Regisseur und Performer des Zeremonienmeisters), ist die dramaturgische Schlüsselfigur, die die Menschenpuppen am Laufen hält (und die als einzige das Recht hat, in laufende Szenen einzugreifen, sei es, um Performer zu informieren, zu manipulieren oder auch massiv zu degradieren[153]), ist repräsentierende Projektionsfläche verschiedener Genies und 'Wahnsinniger'

151 Vgl.: Fischer-Lichte, Erika (2004): *Ästhetik des Performativen*. Frankfurt am Main, insbesondere: S. 160-175.

152 Güssow, Veit (2013): *Die Präsenz des Schauspielers. Über Entstehung, Wirkung und süchtig machende Glücksmomente*. Berlin, hier: S. 149. Güssows Ausführungen nehmen vor allem den Schauspieler Martin Wuttke in seiner Rolle des Arturo Ui in der Inszenierung von Heiner Müller am Berliner Ensemble sowie Akteure des Improvisationstheaters in den Blick.

153 Dazu gehören u.a. die Szenen, in denen Vinge den Performer, der Wilhelm Foldal, den Freund von John Gabriel Borkman spielt, narrativ unmotiviert und rational unbegründet, aus dem Nichts heraus real anpinkelt. Dies ist

(Richard Wagner, Gustav Wagner, Ernst August Wagner), ist in Sachen Radikalität Avantgarde (Vorhut neuer zeitgenössischer Theatervisionen) und zugleich Zitat historischer Avantgarden (Craig, Artaud, Piscator, Duncan), ist Schöpfer und Zerstörer seiner Bühnenwelten und sowohl Freund als auch Aggressor des Publikums (Chips, Waffeln oder Sektausschank versus auf die Zuschauer onanieren und urinieren, sie mit Steinen bewerfen bzw. radikale Verweigerung). Mit dieser Akkumulation von Funktionen, Rollen, Bedeutungsangeboten, Spiel- und Wirkweisen ist er performative Grenzverwischung *in persona*; er verflüssigt damit nicht zuletzt auch die Dichotomien von Fiktion versus Realität, Wirklichkeit versus Als-ob, Kunst versus Nichtkunst usw.

Es ist insofern wenig überraschend, dass es just seine „Action-Painting-Szene" ist, die für die Performance gewissermaßen zur ikonischen Synekdoche wurde – es scheint geradezu als sei das Ereignis hier klüger gewesen als sein Autor. Die Sequenz begann in der von mir besuchten (und von Vinge/Müller aufgezeichneten) Aufführung vom 19./20.05.2012 just um Mitternacht. Sie sollte fünfundzwanzig Minuten dauern und wurde von ihm selbst, mit heruntergelassener Hose, bereits auf dem weißen Tuch stehend, mittels ausladender Solo-Dirigier-Pantomime[154] eingeleitet. *„Ausgebreitet auf einem weißen Tuch beginnt Vinge sich nach und nach verschiedene Mengen Farbe in den Anus zu pressen, um diese dann (in rückwärtsgewandter Bückhaltung, also mit dem Anus direkt zum Publikum) als feucht-bunten Farbpups auf die Leinwand zu setzen. Er nimmt sich die Zeit, die er dafür benötigt. (Und kündigt zwischendurch noch an, dass die Szene fünf Stunden ohne Ton dauern werde.) Nach und nach nimmt sein Kunstwerk Farbgestalt an: Erst blau, dann gelb, dann rot, dann schwarz, dann grün. Die gelbe Farbe trägt er zusätzlich auf seinen Penis auf. Dann schiebt er sich einen großen Pinsel in den Anus und beginnt, sorgfältige Linien damit zu zeichnen. Es folgt 'Feinschliff' mit der Gesichtsmaske: auf allen Vieren krabbelt er, seinen farbverschmierten Po in die Luft haltend, über das Tuch, um die Farbkleckse zu verteilen. Im Publikum vernehme ich vereinzelte Lacher. Als nächstes beschließt er, gänzlich entkleidet weiter zu machen. Auf Grund der Absenz musikalischer Übermalungen hört man die Farbpupse indes*

---

insofern doppelt brisant, als dass Foldal in Vinge/Müllers Inszenierung mittels (visuellem und auditivem) Zeichen zweifach die Rolle des „Fremden" zugewiesen wird: Er trägt (wie seine Tochter Frida auch) eine *Blackface*-Maske und der Ton, der ihm beigegeben ist (Loop aus: Naay Phaek „Teum Song"), ist ein musikethnologisches Tondokument aus Thailand. Es handelt sich dabei um die Aufnahme eines Liedes, das in der thailändischen Dorfgemeinschaft Huai Sateng gewöhnlicherweise im Rahmen von Hochzeitsfeierlichkeiten von einem Kmhmu-Meistersänger vorgetragen wird. Er richtet sich im bzw. mit dem Lied an seine Braut, um sie zu bitten, nicht mehr auf jemand potenziell Besseren zu warten, sondern sich ganz auf ihn einzulassen (woran man einmal mehr merkt, dass bei Vinge/Müller keine Zuordnung beliebig erfolgt).

154 Diese wird musikalisch von einem Stück aus Giacomo Puccinis Nummernoper „Tosca" übermalt. Es handelt sich dabei um einen Musikauszug aus dem ersten Akt („Ah! Finalmente") und evoziert die Eröffnungsszene, in welcher der sich auf der Flucht befindliche Gefangene Angelotti in der römischen Kirche Sant'Andrea della Valle auf seinen Freund und Protagonist Cavaradossi trifft. Letzterer ist Maler (!) und arbeitet gerade an der Gestalt(ung) Maria Magdalenas, welche er nach dem weltlichen Vorbild seiner Geliebten Tosca ausrichtet. Während Vinge mit dem 'Malen' beginnt, synchronisiert Foldal bezeichnenderweise den Gesang des politischen Flüchtlings Angelotti.

*besonders deutlich. Zeit vergeht. Ich erinnere mich an Fotografien, die Jackson Pollock über seiner Aktionsmalerei zeigen, auch Sequenzen aus der Performance „The Painter“*155 *von Paul McCarthy (und wie dieser darin einen anderen Vertreter des abstrakten Expressionismus, Willem de Kooning, persifliert) überlagern sich vor dem inneren Auge. Dann beginnt Vinge, sich komplett in das Tuch einzurollen. Mehrfach kugelt er sich darin auf dem Boden hin und her, bevor er aufsteht, um – dabei mit seinem Schweiß-, Farb- und Fäkaltuch kräftig wedelnd – zur großen „Luftschiff“-Szene überzuleiten. […]*

Was hier zelebriert wird, ist das konkrete körperliche Ausagieren einer totalen und radikalen Aneignung von Kunst. Hier wird nicht nur die Persona, sondern selbst der phänomenale Leib zur buchstäblichen Leinwand beständiger Übermalung. Das Material wird inkorporiert, transformiert, übermalt, zitiert, improvisiert, gedeutet, wiederholt, verdichtet, umgewertet, weiterverwendet. Der Farbe passiert hier, was auf der Ebene der Gesamtdramaturgie allen Bestandteilen des Montage-Kastens, Bildern, Szenen, Klängen, Filmen, Popsongs, Ouvertüren (der Hoch- und Popkultur), widerfährt: Sie werden angeeignet, gemischt, verbunden, verarbeitet und gelegentlich (von Vinge) mit einem veritablen, realen Haufen versehen, um sie indexikalisch an seine Urheberschaft zurück zu binden: Denn in dieser Fiktionsmaschine dreht er an sämtlichen Schrauben und übersetzt damit das Thema Allmachtsphantasien aus der Fiktion Ibsens auf die Darstellungsebene der realisierten Fiktion, bis es im geteilten Aufführungserleben selbst Gegenwart wird.

4.2.3 Reflexive Immersion

Aber auch die Zuschauer – so die These meiner verdichteten Zuschauererfahrung – haben Anteil an der Gestaltung ihrer eigenen Fiktion bzw. an der (unfreiwilligen) *R*evokation dominanter Fiktionen[156], die Anteil an ihrer Subjektivation hatten. Denn mit all den olfaktorischen, audiovisuellen und auditiven Stimuli wird die Aufführung immer wieder zu einer immensen Projektionsfläche für Assoziationen, Erinnerungen und Emotionen, in die sich Lebensereignisse

155 Die Aufzeichnung der Performance von Paul McCarthy aus dem Jahr 1995 ist online einzusehen unter: https://www.youtube.com/watch?v=-fw4gYWkXgo, letzter Zugriff am 02.06.2015.

156 Czirak rekurriert auf das Konzept „dominanter Fiktionen“, das auf die US-amerikanische Film- und Kunsttheoretikerin Katja Silverman zurückgeht, um zu zeigen, wie der Blick des Zuschauers im Stande ist, diese nicht nur zu stabilisieren, sondern auch unterlaufend zu verändern. Dominante Fiktionen umfassen *„Laute, Identitäts- bzw. Verhaltensbilder, Erzählungen und narrative Muster […], die allesamt vom Fernsehen, Kino und anderen populär- und massenkulturellen Darstellungsmedien geformt werden. Innerhalb eines soziokulturellen Gefüges gelten beispielsweise eurozentristische, christliche, »weiße« oder heterosexuelle Ideale, phallozentrische Perspektiven oder familiäre Szenarien als »dominante Fiktionen«. Sie werden einerseits als »dominant« bezeichnet, weil sie standardisierte, aber nicht stabile Ideen sind, die einer kontinuierlichen Hegemonialisierungsdynamik entstammen. Andererseits sind sie als »Fiktionen« [im Sinne Rancières] kollektiv verfügbare und individuell formbare* Konstrukte*, die Akte der Subjektivation [im Sinne Butlers] ermöglichen.“* (Czirak: *Partizipation der Blicke*, S. 215)

genauso einlagern können wie eigene Vorstellungsbilder aus Ibsen-Lektüren, erinnerte Videoclips zu den gespielten Popsongs aus der eigenen Jugend der 90er Jahre, wie passende Szenenbilder zu den auditiv evozierten Filmbeispielen („Der Herr der Ringe“, „Star Wars“, „Disney's Fantasia“ uvm.), Stimmungen, die sich mit der Opernmusik Richard Wagners verbinden, die sich dann (entsprechend assoziativ weiter schweifend) z.B. an erinnerte Lars von Trier-Filmsequenzen binden, wie Nachrichtenbilder aus dem aktuellen Zeitgeschehen (im Herbst 2011 waren das z.B. der Amoklauf Anders Breiviks auf der norwegischen Insel Utoya oder die Festnahmen der Schlüsselfiguren des rechtsextremen NSU in Deutschland), erinnertes Wissen über Kunst, das man assoziiert oder gar Theorien, die man anzuwenden versucht, um Bedeutungen zu generieren. Auch dies würde ich als immersive Erfahrung bezeichnen wollen, insofern als dass man als Zuschauer in einen von der Performance initiierten Strudel hochfrequenter Emotionen eintaucht, Emotionen die sich an jene erinnerten Bilder, Klänge oder Ereignisse binden.

In seiner Studie „Ich fühle, also bin ich“ beschreibt der Neurowissenschaftler Antonio Damasio auf sehr anschauliche Art und Weise, wie wir, wenn wir an ein bestimmtes Objekt denken, nicht nur die Erinnerung an Form, Farbe und Gestalt rekonstruieren, sondern immer auch die Erinnerung an die Wahrnehmungstätigkeit, die das Objekt verlangte sowie – und das ist hier entscheidend – die Erinnerung an beteiligte Emotionen wieder-holen.[157] Mein Bewusstsein produziert in den oben beschriebenen Momenten der Rezeption also nicht nur diverse Vorstellungsbilder, sondern es führt auch diverse Emotionen auf ein Neues mit auf. Damit verändert es nicht nur meinen Organismus, sondern hat auch Anteil an Denk- und Entscheidungsprozessen.

Und so finde ich mich als teilhabende Zuschauerin der „Borkman“-Performance in einem Strudel diverser Hintergrund- und universeller Emotionen[158] wieder und realisiere, in welchem Ausmaß sie von popkulturellen Stellvertretern gleichermaßen revoziert werden können. Und umgekehrt: wie festgelegt bestimmte Musiken sind, wenn sie zuerst in Gestalt einer akustischen Untermalung von Filmbildern rezipiert worden sind.[159] Dies ist der komplementäre Erkenntnismoment des

---

157 Vgl.: Damasio, Antonio (2000): *Ich fühle, also bin ich. Die Entschlüsselung des Bewusstseins*. München, hier: S: 180-195. Emotionen, verstanden als ein Bündel chemischer und rationaler Reaktionen, die größtenteils öffentlich zu beobachten sind (*„Allen Emotionen dient der Körper als Theater [...]“*, S. 69) und deren Ausdruck kulturell divers mit Bedeutung belegt werden kann, können Damasio zufolge, wenn sie sich zeigen, als Index für die Veränderung des Körperzustands gelesen werden.

158 Damasio unterscheidet primäre (universelle Emotionen wie Freude, Trauer, Ekel, Furcht), sekundäre (soziale Emotionen wie Eifersucht, Stolz oder Verlegenheit) und tertiäre (Hintergrund-)Emotionen (wie Anspannung, Unbehagen oder Ruhe). Vgl.: Ebd., S. 67ff.

159 Am Beispiel des Walt-Disney-Films „Fantasia“ beschreibt Heiner Müller in einem Gespräch mit Harun Farocki diese Kulturbarbarei: *„Es ist ein Film über Musik, Beethoven ist drin, und die „Nußknackersuite“ von Tschaikowski, und Bach, Händel, so das Übliche, mit großen Orchestern, großen Dirigenten. Das ist dann jeweils bebildert, illustriert mit Landschaften, mit Disney-Figuren und mit allen möglichen, abstrakten Bildern. Was für mich das Erschreckende war an dem Film, war diese Besetzung von Phantasie mit Klischees, mit Bildern, die man wahrscheinlich nicht mehr loskriegt. Es ist einfach ein Reflex – wenn Leute, die mit sechs Jahren diesen Film*

Auftauchens in bzw. in Folge einer gemachten, immersiven Erfahrung. Denn hier begreife ich, wie sehr ich in meinem Alltag immersiviert werde, insofern als dass ich permanent multimedial (mit Bildern, Informationen, Klängen, Düften, Stimmen und Atmosphären – also gerade nicht nur visuell, sondern intermodal –) affiziert oder emotional stimuliert werde.

Ein signifikanter Unterschied in der Ästhetik von SIGNA und Vinge/Müller ist im Hinblick auf die Verwendung nicht-sprachlicher Zeichen auszumachen: Während SIGNA aus einem Fundus dinglichen Plunders Räume gestalten, die das totale Abbild eines real möglichen, intermodal wahrnehmbaren Raumes konstituieren, verwenden Vinge/Müller für die Gestaltung ihres Bühnenraumes fast ausschließlich Zeichnungen, die auf die repräsentierten Dinge verweisen. Alle Dinge werden damit ihrer dritten Dimension, der ihnen ursprünglich eignen Materialität und ihrer alltäglichen Funktion beraubt, sind 'nur' Ikone, die sehr unspezifisch referieren. Der Bühnenraum ahmt hinsichtlich seiner Gestaltung und visuellen Dramaturgie das Genre des Comic nach und eignet sich damit gewissermaßen eine weitere Kunstform an. Neben der ikonischen Darstellungsform, die auf visueller Ähnlichkeit basiert, wird auch die comic-spezifische indexikalische Form durch das imitative Körperverhalten (*embodied empathy*) im Spiel der Menschenpuppen adaptiert. Gemeinsam ist den beiden szenografischen Kunstformen damit auch die Neigung zu stereotypen Repräsentationsformen, zu überzeichneten Emotionsdarstellungen, zu bedeutungstragender Farbkomposition wie zu symbolischen, kulturspezifisch konventionalisierten und klischierten Darstellungsformen. Sogar der comic-spezifische Erikativ[160] wird von der schriftbildlichen adaptiert und auf die auditive Ebene übertragen. Für den Rezipienten manifestiert sich die Parallelität in Bezug auf die charakteristische Sequentialität, auf das Dilemma der nie in ihrer Vollständigkeit wahrnehmbaren Simultanbühne bzw. einer sukzessiv verfahrenden Aufmerksamkeit auf einzelnen Szenenbausteine. Der Lücke zwischen Bild und Text im Comic entspricht bei Vinge/Müller die Lücke zwischen Schauraum und Hörraum; in beiden Fällen kommt dem Rezipient die Aufgabe auffüllender Imagination bzw. Synchronisation zu. Während man SIGNAs Räume als hypernaturalistisch bezeichnen könnte, hat man es bei Vinge/Müller mit hyperartifiziellen Räumen zu tun, die zu keinem Zeitpunkt so tun als würden sie Realität abbilden, als würden sie auf eine bestimmte Zeit oder einen bestimmten Ort verweisen. Und doch tun sie es

---

gesehen haben, die Musik hören, sehen sie die Bilder. Sie sind also nie mehr imstande, wirklich diese Musik zu hören. Diese Benutzung von Bildern, um Erfahrungen zu verhindert, um zu verhindern, das man Erfahrung macht." Müller, Heiner; Farocki, Harun (1981): „Mich interessiert die Verarbeitung von Realität." Heiner Müller im Gespräch mit Harun Farocki, in: Müller, Heiner: *Werke 10. Gespräche 1 (1965-1987)*, Herausgegeben von Frank Hörnigk. Frankfurt am Main 2008, S. 158-167, hier: S. 164.

160 In der Comicforschung bezeichnet ein Erikativ die Verkürzung eines Verbs auf seinen Stamm bzw. die lautmalerische Umschreibung spezifischer Handlungsgeräusche, wie im Falle von „Borkman" „brummbrumm", „krackskracks" o.Ä. Darüber hinaus verweise ich auf: Ditschke, Stephan (u.a.) (Hg.): *Comics. Zur Geschichte und Theorie eines popkulturellen Mediums*. Bielefeld 2009.

auf metaphorischer Ebene: Sie verweisen auf die Gegenwart der simulakralen Medien- und Konsumgesellschaft.

Wo sich der unter Nietzsches Einfluss stehende Ibsen noch Figuren ersann, die ihren Willen zum Schein im Errichten von imaginären Luftschlössern auslebten, verbarrikadiert sich der am Leben leidende postmoderne Mensch hinter maschinell und seriell gefertigten Gütern der Kulturindustrie. Die von Vinge/Müller entworfene, dargestellte und zweifach verkörperte Erhart-Figur ist der repräsentative Stellvertreter ihrer Generation, der Generation der (potenziell schizophrenen) Kinder, die sich nicht mehr an einen festen bürgerlichen Wertekanon oder die großen Erzählungen anschmiegen konnten. Ihr Lebensinhalt ist die Selbstverwirklichung. Dass dies auch eine Form der Hybris darstellt, die Gesellschaft zersetzen und Gemeinschaftsgefühle aushöhlen kann, führen uns Vinge/Müller auf radikale Weise sinnlich wie sinnstiftend zu Bewusstsein. Sie lassen uns daran teilhaben, wie Hedonismus und egoistische Selbstverwirklichung in Fundamentalismus und Totalitarismus umschlagen können, wie die „totale, radikale Fiktion“ temporär mit Wirklichkeitsempfinden besetzt werden kann.

Immersion als rezeptions- und wirkungsästhetische Strategie nutzen Vinge/Müller, indem sie ihre Zuschauer in die Prater-Gesamtinstallation, in die realisierte Fiktion einer Vision von Ibsens Welt im Gewand der Gegenwart, in die behauptete Realität der Aufführung als Spiel (auch wenn sie Ernst wird) sowie in ein Konglomerat diverser, intermodal wahrnehmbarer Stimuli eintauchen (lassen). Der Zuschauer ist mit allen Sinnen in einer künstlichen und künstlerischen, anderen Realität zu Gast. Das reflexive Moment der Immersion emergiert, wenn einem über das Zuschauersein eigene Weisen der Reaktion, eigene Bewertungsstrategien, eigene Techniken, sich auf Kommunikation, Provokation oder emotionale Manipulation einzulassen sowie eingefahrene Muster der Bedeutungsgenerierung gespiegelt und bewusst gemacht werden und man damit seinen Subjektstatus (im Sinne von subjectum) erfährt, indem man begreift, dass man immer schon immersiviert ist, in einen kulturellen Rahmen mit komplexen sozialen Konventionen, Regeln, Werten, Ritualen und dass Identität immer nur das unabgeschlossene, performative Herstellen, Variieren, Subvertieren und Anpassen von intersubjektiven, sozialen Rollenmustern ist.

Vor dem Hintergrund massenmedial grassierender, elektronischer und digitaler Bild- und Informationsfluten und der weit verbreiteten, kommerziellen Inszenierung von Atmosphären in öffentlichen Räumen (vgl. 2.3.) verdichtet sich Immersion zum kulturellen Dispositiv: *„The most important synoptic media […] provide a constant flow of images that structures out world: TV commercials, YouTube clips, magazine covers, animated billboards, cinema, films on DVD and mobile phones. To a large extent, these images tell us what to desire and what to loathe and how the*

symbolic order expects us to behave.“[161] Woraus der zu Beginn dieser Arbeit bereits zitierte Leitner folgert: *„Thus, they complement the disciplinary effect of panoptic surveilance“*[162] und damit die Brücke zu Byung-Chul Hans Konzept der Psychopolitik schlägt. Im permanenten Flow der 'Bilder' und Daten immersiviert zu sein, wird zu einer fundamentalen, sozialen Erfahrung. Diese wird von der politischer Gegenwartskunst (hier vertreten durch SIGNA und Vinge/Müller) nicht imitiert, affirmiert oder dargestellt, sondern in einem gestalteten Erfahrungsraum als „totale, radikale Fiktion“ sinnlich und sinnstiftend durchgemacht.

5. Schluss

Über den spezifischen Modus einer immersiven Erfahrung zu schreiben, setzt voraus, mit einem bestimmten Konzept des Immersionsbegriff zu operieren. In der vorliegenden Arbeit wurde sich dazu – im Anschluss an einen Überblick über existierende, transdisziplinäre Zugänge zum Phänomen der Immersion in verschiedenen Künsten, medialen Umgebungen und ästhetisierten Alltagszusammenhängen – wie folgt positioniert: 1. Immersion als Synonym für Illusionierungsprozesse zu denken, ist unterkomplex. Auf diese Weise käme Immersion als Beschreibungskategorie für rezeptions- und wirkungsästhetische Phänomene das Gegenwartstheaters nicht in Betracht. 2. Ferner wird Immersion vielfach zu stark visuell gedacht, zu sehr auf mentale, imaginäre oder wahrnehmungspsychologische Prozesse bezogen. Um den Begriff als theaterwissenschaftliche Kategorie zu verwenden, müssen auditive, haptische, olfaktorische, atmosphärische, emotionale und affektive Erfahrungen des leiblich-sinnlichen 'Eintauchens' in den architektonischen, gestalteten Raum des Theaters wie in den emergierenden Raum der Aufführung mit in den Blick genommen werden. 3. Immersion sollte nicht – in einer geradezu ideologischen Weise – auf eine völlige Einbettung des wahrnehmenden Rezipienten hinauslaufen. Besonders im Hinblick auf rezeptionsästhetische Überlegungen ist vielmehr von einem dialektischen Moment der Immersion auszugehen: Immersion ist dann oszillierendes Ein- und Auftauchen, ist gleichzeitige Distanznahme und Distanzverlust, ist – der Teilhabe im gesellschaftspolitischen Zusammenhang vergleichbar – aktives Partizipieren und passives Eingebundenwerden, ist Kippmoment zwischen intensivem, sinnlichem Spüren und der selbstreflexiven Beobachtung dessen. Immersionserlebnisse entziehen sich nicht einer sprachlichen Beschreibung, sondern fordern sie heraus.

Auf diese Weise konzipiert, konnte Immersion als rezeptions- und wirkungsästhetische Beschreibungskategorie auf die beiden ausgewählten Beispiele zeitgenössischer Performancekunst

161 Leitner, S. 102.
162 Ebd.

angewendet werden. Dies erfolgte jedoch dezidiert nicht, um zu beweisen, dass man als Zuschauer in die künstlerischen Arbeiten immersiviert wurde, sondern, um zu beschreiben, wie SIGNA und Vinge/Müller mit spezifischen Strategien der Raumgestaltung, mit komplexen partizipatorischen, affektiven und intellektuellen Involvierungsprozessen, mit Situationen scheinbar unvermittelter Interaktion und einer geradezu systematischen Lust an der Überforderung des Zuschauers als Zuschauer die Emergenz einer immersiven Erfahrung besonders wahrscheinlich werden ließen.

Parallel dazu ging es in der vorliegenden Arbeit immer auch darum, die Diskussion über wirkungsästhetische Programme eines sogenannten *immersive theatre* nicht aus dem Blick zu verlieren. Denn worauf zielen Theatermacher ab, wenn sie Immersion – übertragen aus dem Bereich des Computerspiels oder der ästhetisierten Alltagswirklichkeit – als intendiertes Rezeptions-versprechen herausstellen? Verfolgen sie eher jenes kritisierte, ideologische Phantasma vollständiger Einbettung des Zuschauers in das synästhetische Aufführungsset oder operieren sie bewusst mit der dialektischen Variante? Geht es den in Rede stehenden Theaterformen vermehrt um die Aktivierung des Zuschauers im Sinne eines starken Konzepts von Partizipation oder doch nur um Partizipationssimulation (Otto)? Sollen sie im geschützten Raum des Theaters bestimmte Situationen mit- und durchmachen, um eigene Handlungs- und Bewertungsweisen zu realisieren, die es dann zu reflektieren und potenziell zu verändern gilt? Möchte *immersive theatre* den Zuschauer dazu verleiten, auch jenseits des Rahmens der Kunst, offen zu sein, für eine Begegnung mit Fremdem und Fremden? Und steckt darin ein politisches Moment dieses neuen, partizipatorischen Theaters? Im Gegensatz zu Alston oder Machon ging es mir jedoch nicht darum, diese potenziellen Wirkungsabsichten zu bewerten; sondern lediglich darum, das Spektrum aufzuzeigen.

Um diese rezeptions- und wirkungsästhetischen Dimensionen am Beispiel zweier Performances zu untersuchen, standen bei der Analyse von SIGNAs „Ventestedet“ und Vinge/Müllers „John Gabriel Borkman“ Fragen nach einer strategischen Inszenierung des Einlasse(n)s am Anfang. Hierdurch konnte gezeigt werden, welche Rolle der gestaltete, architektonische Raum hinsichtlich der emergierenden Atmosphäre hat, inwieweit er den Zuschauer in eine alternative, realisierte Fiktion von Wirklichkeit zu involvieren vermag und inwieweit er Modi des Einlassens einfordert, um sie zugleich reflexiv zur Disposition zu stellen. Sowohl bei SIGNA als auch bei Vinge/Müller konnte herausgearbeitet werden, wie symptomatisch der Umgang mit dem teilnehmenden Publikum ist: Einerseits wird es desorientiert, verunsichert und überfordert, andererseits wird es immer wieder darauf verwiesen, das eigene Handeln, Reagieren und Bewerten zu hinterfragen. In dieser Hinsicht kommt es sowohl bei „Ventestedet“ als auch bei „John Gabriel Borkman“ immer wieder zur Öffnung inter- und innersubjektiver Erfahrungsräume als temporäre soziale Versuchsanordnungen,

die die gewohnte, kopräsente geteilte Anwesenheit von Zuschauern im Rahmen eines Live-Art-Experiments überschreiten. Hier wird der Zuschauer in seinem Zuschauersein mit all seinen Emotionen, Reaktionen und Handlungsweisen selbst zum Gegenstand der Aufführung. Für die theaterwissenschaftliche Zuschauerforschung zeigt sich hier, dass es für die Analyse von Rezeptions- und Wirkungsstrategien zeitgenössischer entgrenzter, postdramatischer Theater- und Performanceformate wichtig ist, Differenzierungsarbeit im Hinblick auf die verschiedenen Modi des Zuschauerseins (teilnehmender Zuschauer, Mitakteur, Zeuge usw.) zu leisten.

Neben all den ästhetischen Differenzen kristallisierten sich mit dem Verlauf der Analysen von „Ventestedet“ und „John Gabriel Borkman“ folgende bedeutsame Gemeinsamkeiten heraus:

1. Beiden Kollektiven gelingt es, ihren verhandelten, inhaltlichen Schwerpunkt (Macht autoritärer Institutionen bei SIGNA und das Ausleben von Überlegenheitsphantasien bei Vinge/Müller) auch zur Form zu machen. Sie erreichen, dass das, was sie verhandeln wollen, für den Zuschauer nicht nur zur Darstellung gebracht wird, sondern dass dieser dies zugleich auch selbst am eigenen Leib erfährt.

2. Sowohl „Ventestedet“ also auch die „Ibsen-Saga“ beschäftigen sich – auf mehreren Ebenen verschachtelt – mit dem Thema Schizophrenie. Auf narrativer Ebene gehört Schizophrenie zum Krankheitsbild der fiktiven Pandemie 3P, auf der Ebene der Aufführung, initiieren SIGNA für ihre Zuschauer Situationen, in denen sie nicht mehr wissen, ob sie nun als sie selbst, in einer Rolle oder in einem Bild ihres vermeintlichen Selbst antworten sollen. Was im Rahmen der Fiktion als Indiz für die Krankheit 3P gewertet werden kann, wird in der Aufführungsrealität zu einer tatsächlichen Erfahrung. Vinge/Müller legen ihre Kinder-Rollen konzeptionell schizophren an – so tritt Erhart (doppelt besetzt) als pubertierender Jüngling *und* radikaler Attentäter auf; in der Persona Vinge radikalisiert und potenzialisiert sich die Schizophrenie sogar noch. Der Zuschauer erfährt gleichsam schizophrene Moment: Warum habe ich Angst und bleibe trotzdem? Warum kann ich eine Massaker-Szene ansehen und will zu der sie untermalenden Popmusik am liebsten tanzen?

3. Ohne dass dies in der vorliegenden Arbeit genauer untersucht wurde, ist auf die Gemeinsamkeit zu verweisen, dass SIGNA und Vinge/Müller ihre Mitspieler an der Entstehung der gestalteten, architektonischen Erfahrungsräume auf sehr intensive Weise beteiligen. Hier böte sich Raum für anschließende Betrachtungen, die Immersion als primär produktionsästhetisches Phänomen anvisieren.

4. Sowohl SIGNA als auch Vinge/Müller arbeiten – sowohl auf produktionsästhetischer wie rezeptionsästhetischer Ebene – mit expliziten und impliziten Regeln. Diese Regeln dienen der Absicherung des jeweiligen ästhetischen Rahmens. Sie sorgen dafür, dass mögliche, als soziale Experimente wahrgenommene Situationen, zu denen es im Verlauf beider Performance-Besuche

vielfach kommen kann, 'Kunst' bleiben. Auf hypernaturalistische (SIGNA) oder hyperartifizielle (Vinge/Müller) Weise simulieren sie Wirklichkeit im Modus realisierter „totaler, radikaler Fiktion."

5. Beiden, SIGNA und Vinge/Müller, haftet eine spezifische, künstlerische Radikalität an. Mit dieser ziehen sie das Publikum in ihren Bann. Zu dieser Radikalität gehören auch die Entgrenzung der Aufführungsdauer und der Aufführungsräume sowie die bewusst zelebrierte multimediale und synästhetische Überforderung der vielfältig involvierten Zuschauer.

6. Sowohl „Ventestedet" als auch „John Gabriel Borkman" öffnen dem immersivierten Zuschauer eine metaphorische Bühne zum reflektierten Umgang mit eigenen Erwartungshaltungen, Bewertungsmustern und Reaktionsweisen. Dies vollzieht sich, indem Zuschauer unvorbereitet in Extremsituationen involviert werden, die darauf angelegt sind, die jeweiligen, wirksamen Moralsysteme, nach welchen die Zuschauer handeln, gleichsam mit zur Aufführung zu bringen und damit kritisch zur Disposition zu stellen.

Hierdurch konnte gezeigt werden, inwiefern eine immersive Erfahrung – wie in der Einleitung behauptet – über eine ästhetische Erfahrung hinausgeht. Denn eine immersive Erfahrung impliziert eine über die von Fischer-Lichte im Brückenschlag von semiotischer und performativer Ästhetik formulierte Definition einer ästhetischen Erfahrung als subjektiv empfundener, temporär begrenzter Schwellenerfahrung hinausweisende, erkenntnistheoretische Dimension. Fischer-Lichte streift diese lediglich, wenn sie im bereits zitierten Aufsatz am Beispiel einer Castorf-Inszenierung die Verunsicherung des Zuschauers darüber beschreibt, *„ob er mit einer fiktiven Welt konfrontiert w[e]rd[e] oder sich in der 'Wirklichkeit' beweg[e] oder vielleicht gar selbst als fiktive Figur in einer fiktiven Welt"*[163]. Genau diese Grenzverwischung ist für den Verlauf einer immersiven Erfahrung konstitutiv. Sie tangiert bei SIGNA und Vinge/Müller aber nicht nur Wahrnehmungsprozesse und Prozesse der Bedeutungsgenerierung (wie im Beispiel Fischer-Lichtes), sondern auch situatives Reagieren und Handeln. Dadurch, dass ich mich als Zuschauer im Hier und Jetzt der Aufführungssituation unmittelbar verhalten muss, versetzen mich affektive Involvierung und Partizipationsdruck weniger in einen Zustand des „Zwischen", der mich *„[m]einer alltäglichen Umwelt, den in ihr gültigen Normen und Regeln, entfremdet [...]"*[164], als dass sie mich vielmehr radikal auf mich selbst, auf mein eigenes Gewordensein und meine intersubjektiven Verstrickungen zurückwerfen. Im Erleben einer immersiven Erfahrung wird mir mein Umgang in und mit Situationen gespiegelt; ich erfahre mich im ästhetisch abgesteckten Rahmen als sozial agierendes Wesen, das immer schon immersiviert ist, nämlich in eine bestimmte und bestimmende, symbolische Ordnung. Der wirkungsästhetische Clou einer immersiven

163 Fischer-Lichte (2003): *Ästhetische Erfahrung als Schwellenerfahrung*, S. 148.
164 Ebd., S. 149.

Erfahrung würde dann darin bestehen, mit ihr zu erkennen, dass der Schwellenzustand nicht der Ausnahme-, sondern der Normalmodus des Subjekts in einer per se gerahmten Wirklichkeit ist, zu welcher wir uns immer nur schizophren, jenseits einer dichotomischen Unterscheidung von Fiktion und Realität verhalten können.

6. Bibliografie

6.1 Verwendete Literatur

Alston, Adam (2013): „Audience Participation and Neoliberal Value: Risk, agency and responsibility in immersive theatre“, in: *Performance Research* 18/2, p. 128-138.

Auslander, Philip (2006): „Musical Personae“, in: *The Drama Review,* Heft 1, 50. Jg., p. 100-119.

Balides, Constance (2003): „Immersion in the Virtual Ornament: Contemporary »Movie Ride«-Films“, in: Thorburn, David; Jenkins, Henry (Ed.): *Rethinking Media Change. The Aesthetics of Transition.* Cambridge 2003, S. 315-336.

Bateson, Gregory: „Eine Theorie des Spiels und der Phantasie“, in: Holtorf, Christian; Pias, Claus (Hg.) (2007): *Escape! Computerspiele als Kulturtechnik*. Köln, Weimar, Wien 2007, S. 193-207.

Benthien, Claudia (2002): „Die Performanz der schweigenden Masse. Zur Kollektivität der Zuschauenden in Theatersituationen“, in: Sasse, Sylvia; Wenner, Stefanie (Hg.): *Kollektivkörper. Kunst und Politik in der Verbindung*. Bielefeld 2002, S. 169-188.

Berndt, Axel (2014): „Ambiente Musik zur Vertonung immersiver interaktiver Medien“, in: *Jahrbuch immersiver Medien 2014: Klänge, Musik und Soundscapes.* Herausgegeben vom Institut für immersive Medien an der Fachhochschule Kiel. Kiel 2014, S. 95-105.

Bieger, Laura (2011): „Ästhetik der Immersion: Wenn Räume wollen. Immersives Erleben als Raumerleben“, in: Lehnert, Gertrud (Hg.): *Raum und Gefühl. Der Spatial Turn und die neue Emotionsforschung.* Bielefeld 2011, S. 75-95.

Birkenhauer, Theresia (2005): „Fiktion“, in: Fischer-Lichte, Erika; Kolesch, Doris; Warstat, Matthias (Hg.): *Metzler Lexikon Theatertheorie.* Stuttgart und Weimar 2005, S. 107-109.

Böhme, Gernot (1995): *Atmosphäre. Essays zur neuen Ästhetik.* Frankfurt am Main.

Böhme, Hartmut (2006): *Fetischismus und Kultur. Eine andere Theorie der Moderne.* Reinbek bei Hamburg.

Burri, Regula Valérie (u.a.) (Hg.): *Versammlung und Teilhabe. Urbane Öffentlichkeiten und performative Künste.* Bielefeld.

Butler, Judith (2006): *Haß spricht. Zur Politik des Performativen*. Frankfurt am Main.

Bregovic, Monica (2011): „Transforming Reality in the Magic Mirror of Fiction - From Boal to SIGNA“, in: von Brincken, Jörg; Gröbel, Ute; Schulzki, Irina (Ed.): *Fictions / Realities: New Forms and Interactions.* München 2011, S. 39-52.

Curtis, Robin (2010): „Immersionseffekte: Intermediale Involvierung in Film und digitalen Medien“, in: Fischer-Lichte, Erika (u.a.) (Hg.): *Ausweitung der Kunstzone. Interart Studies* –

Neue Perspektiven der Kunstwissenschaften. Bielefeld 2010, S. 201-220.

Curtis, Robin; Voss, Christiane (2008) (Hg.): *Montage AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation. Immersion*. Heft 17/02/2008. Berlin.

Czirak, Adam (2012): *Partizipation der Blicke. Szenerien des Sehens und Gesehenwerdens in Theater und Performance.* Bielefeld.

Damasio, Antonio (2000): *Ich fühle, also bin ich. Die Entschlüsselung des Bewusstseins*. München.

Ditschke, Stephan (u.a.) (Hg.): *Comics. Zur Geschichte und Theorie eines popkulturellen Mediums.* Bielefeld 2009.

Fischer-Lichte, Erika (2004): *Ästhetik des Performativen*. Frankfurt am Main.

Fischer-Lichte, Erika (2004): „Einleitende Thesen zum Aufführungsbegriff", in: Dies.; Risi, Clemens; Roselt, Jens (Hg.): *Kunst der Aufführung – Aufführung der Kunst.* Berlin 2004, S. 11-26.

Fischer-Lichte, Erika (2003): „Ästhetische Erfahrung als Schwellenerfahrung", in: Küpper, Joachim; Menke, Christoph (Hg.): *Dimensionen ästhetischer Erfahrung.* Frankfurt am Main 2003, S. 138-161.

Foucault, Michel (1990): „Andere Räume", in: Barck, Karlheinz (Hg.): *Aisthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik.* Leipzig 1990. S. 38-46.

Fried, Michel (1980): *Absorption and Theatricality. Painting and Beholder in the Age of Diderot.* Chicago und London.

Friedman, Andrew (2012): „Total Radical Fiction", in: *Theater 42.3 (2012)*, Yale, p. 13-31, online einzusehen unter: https://www.academia.edu/2237338/The_Total_Radical_Fiction_Vegard_Vinge_and_Ida_M%C3%Bcllers_Ibsen-Saga, letzter Zugriff am 05.06.2015.

Goffman, Erving (1977): *Rahmen-Analyse. Ein Versuch über die Organisation von Alltagserfahrungen.* Frankfurt am Main.

Gordon, Colette (2012): „Touching the spectator: Intimacy, Immersion, and the Theater of the Velvet Rope", in: *Borrowers and Lenders: The Journal of Shakespeare and Appropriation* Volume VII, Number 2, Fall 2012 / Winter 2013, online einzusehen unter: http://www.borrowers.uga.edu/7164/toc, letzter Zugriff am 05.06.2015.

Grau, Oliver (2008): „'Vorsicht! Es scheint, daß er direkt auf die Dunkelheit zustürzt, in der Sie sitzen.' Immersions- und Emotionsforschung, Kernelemente der Bildwissenschaft", in: Herding, Klaus; Krause-Wahl, Antje (Hg.): *Wie sich Gefühle Ausdruck verschaffen. Emotionen in Nahsicht.* Berlin 2008, S. 263-288.

Grau, Oliver (1999): *Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart. Virtuelle Strategien*. Berlin.

Groot Nibbelink, Liesbeth (2012): „Radical Intimacy. Ontroerend Goed meets the emancipated spectator“, in: *Contemporary Theatre Review* 22:3, p. 412-420.

Groys, Boris (1992): *Über das Neue. Versuch einer Kulturökonomie.* München.

Gruber, Charlotte (2013): *InterActions. Performing Actual and Virtual Spaces as Stages of Inter-est.* Marburg.

Güssow, Veit (2013): *Die Präsenz des Schauspielers. Über Entstehung, Wirkung und süchtig machende Glücksmomente.* Berlin.

Han, Byung-Chul (2014): *Psychopolitik. Neoliberalismus und die neuen Machttechniken.* Frankfurt am Main.

Heuer, Thomas (2014): „Immersive Gaming. Next-Gen-Konsolen versprechen neue Spielkonzepte“, in: *Jahrbuch immersiver Medien 2014: Klänge, Musik und Soundscapes.* Herausgegeben vom Institut für immersive Medien an der Fachhochschule Kiel. Kiel 2014, S. 134-147.

Ingarden, Roman (1988): „Konkretisation und Rekonstruktion“, in: Warning, Rainer (Hg.): *Rezeptionsästhetik. Theorie und Praxis.* München 1988, S. 42-70.

Jennett, Charlene; Cox, Anna L.; Cairns, Paul (2008): „Being 'in the game'“, in: Günzel, Stephan; Liebe, Michael; Mersch, Dieter (Hg.): *Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games.* Potsdam 2008, S. 210-227.

Kaiser, Céline (Hg.) (2014): *SzenoTest. Pre-, Re- & Enactment zwischen Theater und Therapie.* Bielefeld.

Kolesch, Doris (2013): „Zwischen Gut und Böse. Hörszenen der Gegenwartskunst“, in: Elia-Borer, Nadja (u.a.) (Hg.): *Heterotopien. Perspektiven der intermedialen Ästhetik.* Bielefeld 2013, S. 227-241.

Kolesch, Doris (2006): *Theater der Emotionen. Ästhetik und Politik zur Zeit Ludwigs XIV.* Frankfurt am Main.

Kolesch, Doris (2005): „Situation“, in: Fischer-Lichte, Erika; Kolesch, Doris; Warstat, Matthias (Hg.): *Metzler Lexikon Theatertheorie.* Stuttgart und Weimar 2005, S. 305f.

Lazardzig, Jan (2005): „Illusion“, in: Fischer-Lichte, Erika; Kolesch, Doris; Warstat, Matthias (Hg.): *Metzler Lexikon Theatertheorie.* Stuttgart und Weimar 2005, S. 140-142.

Lehmann, Hans-Thies (1999): *Postdramatisches Theater.* Frankfurt am Main.

Leitner, Florian (2011): „The fear of immersion... / …and the thought of the big Other“, in: Menrath, Stefanie; Schwinghammer, Alexander (Hg.): *What does a chameleon look like? Topographies of Immersion.* Köln 2011, S. 94-111.

Machon, Josephine (2013): *Immersive Theatre. Intimacy and Immediacy in Contemporary*

Performance. Basingstoke [u.a.].

Magelssen, Scott (2009): „Rehearsing the ‚Warrior Ethos' – Theatre Immersion and the Simulation of Theatres of War". In: *The Drama Review* 53/1, p. 47-72.

Menrath, Stefanie; Schwinghammer, Alexander (Hg.) (2011): *What does a chameleon look like? Topographies of immersion.* Köln.

Müller, Heiner; Farocki, Harun (1981): „Mich interessiert die Verarbeitung von Realität." Heiner Müller im Gespräch mit Harun Farocki, in: Müller, Heiner: *Werke 10. Gespräche 1 (1965-1987).* Herausgegeben von Frank Hörnigk. Frankfurt am Main 2008, S. 158-167.

Otto, Ulf (2013): *Internetauftritte. Eine Theatergeschichte der neuen Medien.* Bielefeld.

Pinto, Vito (2012): *Stimmen auf der Spur. Zur technischen Realisierung der Stimme in Theater, Hörspiel und Film*. Bielefeld.

Rancière, Jacques (2008): *Die Aufteilung des Sinnlichen. Die Politik der Kunst und ihre Paradoxien.* Herausgegeben und übersetzt von Maria Muhle. Berlin.

Rancière, Jacques (2008): *Le spectateur émancipé*. Paris, S. 7-29.

Rebentisch, Juliane (2013): *Theorien der Gegenwartskunst.* Hamburg.

Rieger, Gerd Enno (2008): *Henrik Ibsen.* Reinbek bei Hamburg.

Römer, Stefan (2001): *Künstlerische Strategien des Fake – Kritik von Original und Fälschung.* Köln.

Roselt, Jens; Otto, Ulf (Hg.) (2012): *Theater als Zeitmaschine. Zur performativen Praxis des Reenactments. Theater- und kulturwissenschaftliche Perspektiven.* Bielefeld.

Roselt, Jens (2008): *Phänomenologie des Theaters.* München.

Roselt, Jens (2005): „Einfühlung", in: Fischer-Lichte, Erika; Kolesch, Doris; Warstat, Matthias (Hg.): *Metzler Lexikon Theatertheorie.* Stuttgart und Weimar 2005, S. 83-85.

Rost, Katharina (2014): *Sounds that matter. Zur Performativität auditiver Aufmerksamkeitsdynamiken im Theater* (unveröffentlichte Dissertation an der FU Berlin).

Ryan, Marie-Laure (2013): „Impossible Worlds and Aesthetic Illusion", in: Wolf, Werner; Bernhart, Walter; Mahler, Andreas (Ed.): *Immersion and Distance. Aesthetic Illusion in Literature and Other Media.* Amsterdam, New York 2013, p. 131-148.

Schäl, Daniel (2014): „Spiel der Entscheidung. Walking Dead: The Game als emotionales Ereignis", in: *Jahrbuch immersiver Medien 2014: Klänge, Musik und Soundscapes.* Herausgegeben vom Institut für immersive Medien an der Fachhochschule Kiel. Kiel 2014, S. 128-133.

Schlickmann, Gerke (2014): *Adventure and Meeting. Eine Einführung in Live-Rollenspiel aus theaterwissenschaftlicher Sicht.* Braunschweig.

Schouten, Sabine (2011): *Sinnliches Spüren. Wahrnehmung und Erzeugung von Atmosphären im Theater.* Berlin.

Thorau, Henry (2013): *Unsichtbares Theater.* Berlin und Köln.

Tögl, Gero (2011): „Remediating Theatre. From Grand Theft Auto to The Ruby Town Oracle", in: von Brincken, Jörg; Gröbel, Ute; Schulzki, Irina (Ed.): *Fictions / Realities: New Forms and Interactions.* München 2011, S. 21-38.

Voss, Christiane (2013): *Der Leihkörper. Erkenntnis und Ästhetik der Illusion.* München.

Walton, Kendall (1990): *Mimesis as Make-Believe. On Foundations of Representational Arts.* London.

Warstat Matthias (2011): *Krise und Heilung. Wirkungsästhetiken des Theaters.* München.

Weiler, Christel (2004): „Etwas ist dran. Vorurteile zum Lehrstück", in: Fischer-Lichte, Erika; Risi, Clemens; Roselt, Jens (Hg.): *Kunst der Aufführung – Aufführung der Kunst.* Berlin 2004, S. 144-163.

Welsch, Wolfgang (2008): „'Wirklich'. Bedeutungsvarianten – Modelle – Wirklichkeit und Virtualität", in: Krämer, Sybille (Hg.): *Medien Computer Realität. Wirklichkeitsvorstellungenund Neue Medien.* Frankfurt am Main 2008, S. 169-212.

Wenninger, Regina (2014): „Fiktionalität in der Kunst- und Bildwissenschaft", in: *Fiktionalität. Ein interdisziplinäres Handbuch.* Herausgegeben von Tobias Klauk und Tilmann Köppe. Berlin [u.a.] 2014, S. 467-495.

White, Gareth (2013): *Audience Participation in Theatre. Aesthetics of the Invitation.* Basingstoke.

White, Gareth (2012): „On immersive Theatre", in: *Theatre Research International* 37/03, p. 221-235.

Wolf, Werner (2013): „Aesthetic Illusion", in: Ders.; Bernhart, Walter; Mahler, Andreas (Ed.): *Immersion and Distance. Aesthetic Illusion in Literature and Other Media*. Amsterdam, New York 2013, p. 1-63.

6.2. Rezensionen und Interviews zu SIGNA und Vinge/Müller

Bjørneboe, Theresa (2012): „Das Ibsen-Woodstock", in: *Theater Heute,* Heft 05/2012, Berlin, S. 28- 33.

Bordoff, Maria (2014): „En fiktiv erfaring rigere", i: *Kopenhagen Magasin* fra 30.10.2014, einzusehen online unter: http://kopenhagen.dk/magasin/magazine-single/article/en-fiktiv-erfaring-rigere/, letzter Zugriff am 08.06.2015.

Brier, R.; Biermann, T. (2011): „Das perverseste Theater-Stück Berlin. 11 Stunden Ekel-Sex, Blut und Massaker - und wir alle zahlen dafür", in: *BILD* vom 28.10.2011, einzusehen unter:

http://www.bild.de/regional/berlin/berlin-aktuell/perverses-theaterstueck-20695048.bild.html, letzter Zugriff am 05.06.2015.

Burckhardt, Barbara; Behrendt, Eva (2008): „Brave old world“. Gespräch mit Signa Sørensen und Arthur Köstler, in: *Theater Heute*, Heft 05/2008, Berlin, online einzusehen unter: http://signa.dk/theater-heute-2008, letzter Zugriff am 11.04.2015.

Carp, Stefanie (2012): „Im Bewusstseinshaus. Über 'John Gabriel Borkman' von Vegard Vinge und Ida Müller“, in: *Theater der Zeit*, Heft 05/2012, Berlin, S. 10-13.

Dithmer, Monna (2010): „Velkommen til perversionernes hus“, in: *Politiken* vom 02.02.2010, einzusehen unter: http://signa.dk/files/bin/94570/orig/Politiken_Velkommen%20til%20perversionernes %20hus%20af%20Monna%20Dithmer%20med%20billede.pdf, letzter Zugriff am 30.04.2015.

Döring, Mirka (2015) im Gespräch mit Signa Sørensen und Mona el Gammal, in: *Bild der Bühne, Vol.2 / Setting the Stage, Vol. 2. Theater der Zeit-Arbeitsbuch 2015* (im Erscheinen).

Friedman, Andrew (2012): „John Gabriel Borkman“, in: *Theatre Review Journal*, University of New York, p. 430-433.

Groot Nibbelink, Liesbeth; Sørensen, Signa (2009): „Staged Intimacy. Signa's The Ruby Town Oracle“, in: *Theaterdramaturgie.Bank*, einzusehen unter: http://ltd.library.uu.nl/doc/788/MP-LNG-Signa.pdf, letzter Zugriff am 25.05.2015.

Keim, Stefan (2011): „Grenzen setzen“, in: *Die Deutsche Bühne*, Heft 04/2011, online einzusehen unter: http://signa.dk/deutsche-buehne-2011, letzter Zugriff am 27.05.2015.

Kirsch, Sebastian (2008): „Signa oder der Sinn für die Unwirklichkeit“, in: *Theater der Zeit*, Heft 05/2008, Berlin, S. 8-10.

Kolesch, Doris; Köstler, Signa (2015): „Todesstimmungen in Performances“, in: Eva-Maria Hochkirchen, Eva-Maria; Gerardo Scheige, Gerardo; Söffner, Jan (Hg.): *Stimmungen des Todes und ihre Bestimmung. Theorie und Praxis im Dialog*. München 2015 (im Erscheinen).

Meierhenrich, Doris (2011): „Wie viel Theater hält man aus?“, in *Berliner Zeitung*, Nr. 293 vom 15.12.11, S. 27.

Nielsen, Thomas Rosendal (2014): „Anmeldelse af Ventestedet af SIGNA“, i: *peripeti elektronisk* fra 01.12.2014, online einzusehen unter: http://www.peripeti.dk/2014/12/01/advarsel-smittefare/#more-3528, letzter Zugriff am 08.06.2015.

Saanum, Kari (2006): „Det norske hus i ruiner“ Kari Saanum i Intervjuen med Vegard Vinge og Ida Müller, einzusehen unter: http://www.shakespearetidsskrift.no/index.php?id=75, letzter Zugriff am 01.06.2015.

Schenker, Gregor (2008): „Vergiss Theater!“, in: *Falter* vom 24.09.2008, online einzusehen unter:

http://www.falter.at/falter/2008/09/23/vergiss-theater/, letzter Zugriff am 27.05.2015.

Seidler, Ulrich (2011): „Amboss, Pimmel, Hammer“, in: *Berliner Zeitung* vom 29.10.2011, online einzusehen unter: http://www.berliner-zeitung.de/theatertreffen/mueller-vinges-ibsen-saga-amboss—pimmel—hammer,14999632,11074990.html, letzter Zugriff am 05.06.2015.

Slevogt, Esther (2011): „Die Geschäfte des Als-ob“, in: *taz* vom 28.12.2011, Berlin, online einzusehen unter: http://www.taz.de/1/archiv/digitaz/artikel/?ressort=ku&dig=2011%2F12%2F28%2Fa0092&cHash=c127de24ef, letzter Zugriff am 05.06.2015.

Wahl, Christine (2012): „John Gabriel Borkman. 4.Teil der Ibsen-Saga“, in: Theatertreffen-Magazin 2012, S. 17.