

Theater zwischen den Welten

Mit »Ultraworld« führen Susanne Kennedy und Markus Selg ihr Publikum in eine simulierte Welt

von Eva Döhme

Unser Alltag wird immer digitaler. Auch das Theater als Medium, das mit den Vorstellungen von Realität und Wirklichkeit spielen kann, greift die Virtualisierung der Realität künstlerisch auf. Susanne Kennedy und Markus Selg konfrontieren das Publikum mit einer zunächst rätselhaft wirkenden technologisierten Erscheinungsform von Theater. Sie führen es damit immer wieder an die Schwelle zwischen leiblicher und virtueller Weltwahrnehmung.

Zu Beginn des Theaterstücks »Ultraworld« ertönt eine körperlose Stimme. Es ist die Stimme C/C/A, ein Akronym für Computer/Child/Animal. Sie spricht den Avatar Frank an, der mitten auf der Bühne im Schneidersitz auf einer Art Hocker sitzt, eine Virtual-Reality-Brille auf der Nase:

»If the virtual reality apparatus, as you call it, was wired to all of your senses and controlled them completely, would you be able to tell the difference between the virtual world and the real world?«

Die Frage nach dem Unterschied zwischen der virtuellen Welt und der vermeintlich realen Welt legt sich über die gesamte Inszenierung – und zieht sich durch beinahe alle Arbeiten Kennedys, die in den vergangenen Jahren entstanden sind. Wie lebt es sich in einer Welt, in der permanent neue Technologien hervorgebracht werden? Wie entsteht eine Welt? Leben wir in der Realität? Sind unsere Vorstellungen von Realität nicht mittlerweile so sehr durchsetzt von digitalen Erfahrungen, dass die Grenzen zwischen virtueller und realer Welt fließend verlaufen? Gibt es dabei überhaupt selbstbestimmtes Handeln des Menschen?

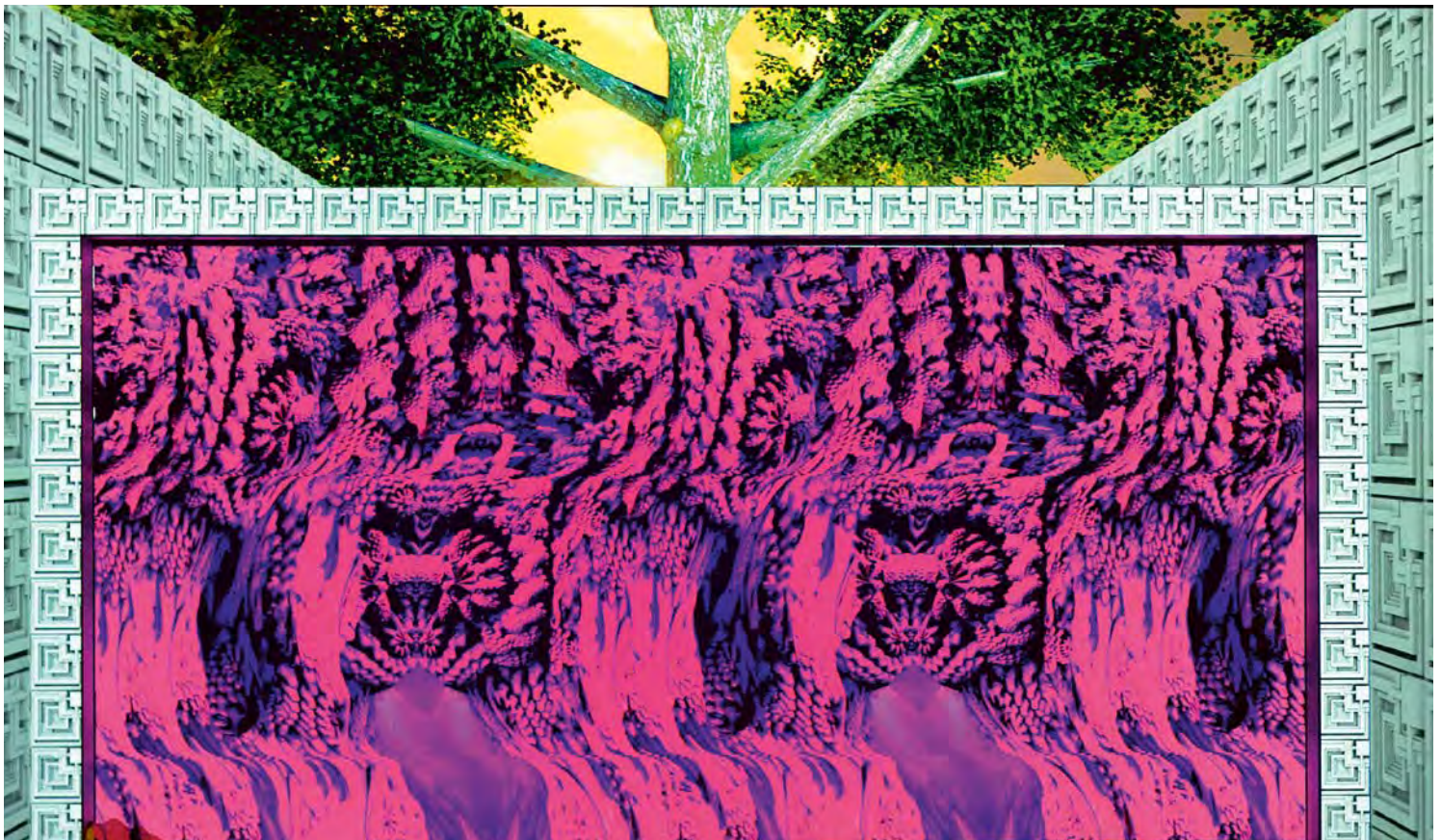
Auf der Suche nach Antworten begab sich Kennedy in den Arbeiten der vergangenen

Jahre mitunter auf spirituell, philosophisch, hypnotisch, psychedelisch und literarisch inspirierte Pfade. Im deutschsprachigen Raum erreichte sie 2013 mit der Bühnenadaption von Marieluise Fleißers Text »Fegefeuer in Ingolstadt« Aufsehen. Auf große Resonanz stieß damals schon besonders die Methode der Lippensynchronisation. Dabei werden fremde Stimmen vom Band eingespielt, die die Schauspielerinnen und Schauspieler auf der Bühne mimisch aufgreifen – als eine Art Playback. Kennedys Theaterarbeiten, die sie mit ihrem gut eingespielten Team, bestehend aus dem Sounddesigner Richard Jansen, den Videokünstlern Rodrik Biersteker und Markus Selg und weiteren Künstlerinnen und Künstlern auf die Bühne bringt, rufen seither Bewunderung, aber auch heftige Ablehnung hervor. Bei den einen ist es »Kult«, zu Kennedy zu gehen – die anderen können mit dieser Art des Theaters wenig bis gar nichts anfangen, verschlafen die Aufführungen oder verlassen den Saal.

Konstruktion hyperrealer Welten

Die Zusammenarbeit zwischen Kennedy und Selg begann mit der Arbeit »Medea.Matrix« auf der Ruhrtriennale 2017. 2019 schufen sie mit der begehbaren Installation »Coming Society« erstmals eine gemeinsame Arbeit für die Berliner Volksbühne, bevor Kennedy an der Volksbühne

»Wenn der Apparat der virtuellen Realität, wie Sie ihn nennen, mit allen Ihren Sinnen verkabelt wäre und diese vollständig kontrollieren würde, wären Sie dann in der Lage, den Unterschied zwischen der virtuellen und der realen Welt zu erkennen?«



Die Bühnentechnik macht's möglich: Mit ihrer ganz eigenen Art der Theaterinszenierung zieht Susanne Kennedy das Publikum in eine Welt aus Farben und Projektionen.

bereits 2017 »Women in Trouble« inszeniert hatte. In »Coming Society« wurde die Konstruktion einer hyperrealen Welt thematisiert. Das Publikum konnte Stationen auf der Drehbühne besuchen und dabei Performerinnen und Performer bei sich stets wiederholenden und kultisch anmutenden Handlungen beobachten. Das Ganze wirkte wie eine Versuchsanordnung über die Akzeptanz menschlicher Endlichkeit und wurde durch die großflächigen Videoprojektionen und Symboliken von Selg auf den Wänden beleuchtet. »The old world is dying, and the new world struggles to be born«, raunte es aus den Lautsprechern. Im Januar 2020 führten sie mit »Ultraworld« an der Berliner Volksbühne eben jene Theaterarbeit über die Entstehung einer simulierten Welt auf. Es folgten weitere Zusammenarbeiten mit der begehbaren VR-Installation »I AM (VR)« 2021, »Jessica« 2022 und der opulenten dreieinhalbstündigen Musicaltheaterinszenierung »Einstein on the Beach« 2022.

Besonders mit »Ultraworld« haben Kennedy und ihr Team ein Theatermodell über das Fremdsein und das Umherwandern des modernen Menschen zwischen Realität und Virtualität, zwischen Technologie und Analogie geschaffen. Kennedy und Selg nähern sich damit existenziellen Fragen des Lebens: Was ist Realität? Wie ist die Welt, in der wir leben, entstanden, und wie fühlt sich das leibliche Leben an? Was macht das Menschsein aus? Wie lässt sich die Endlichkeit des menschlichen Lebens akzeptieren?

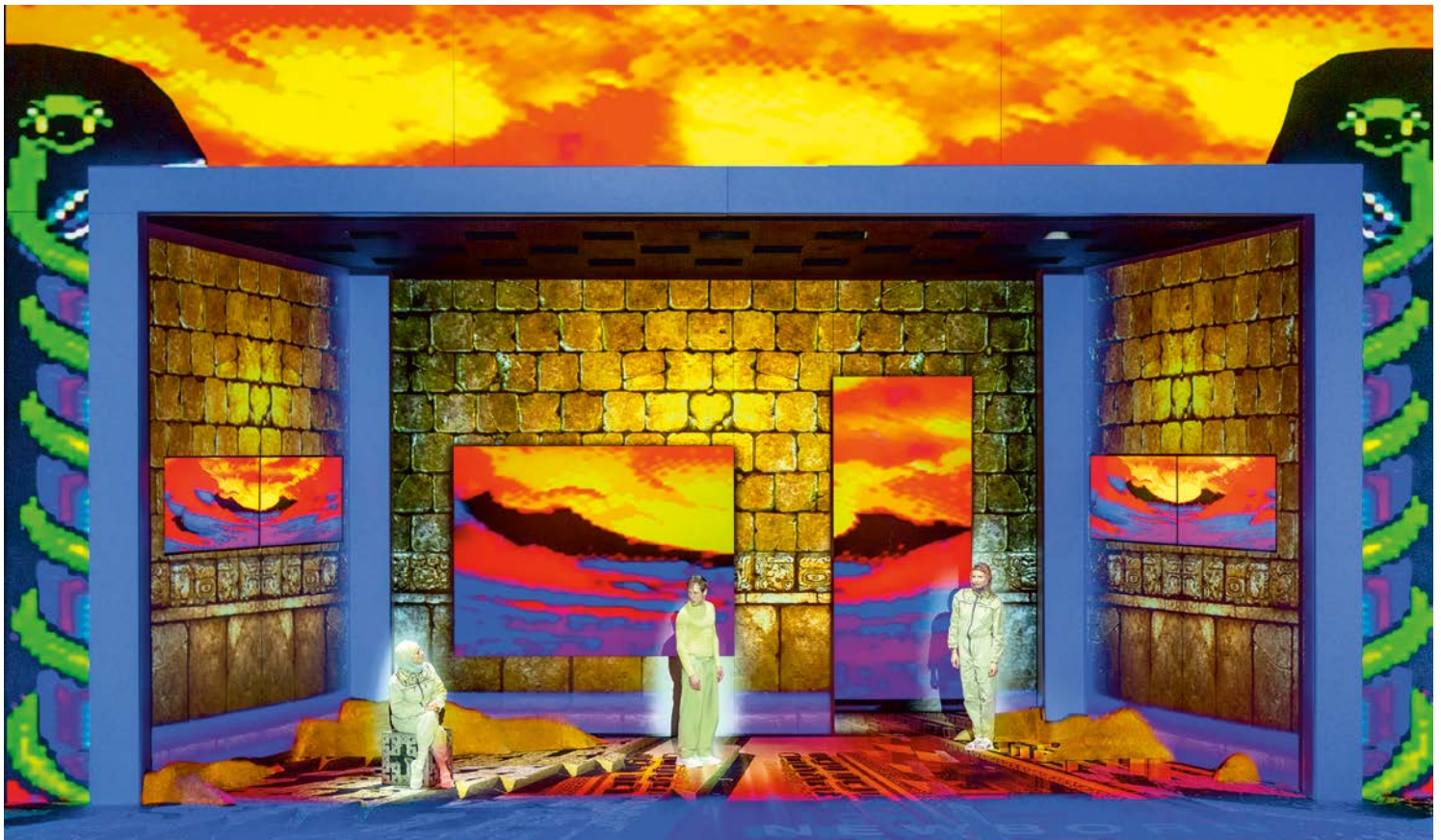
Kennedy und Selg nutzen ein breites Repertoire an künstlerischen Mitteln, um ihr Publi-

kum in die simulierte Welt der »Ultraworld« zu führen. Eine flüssig wirkende Projektion, innen dunkel, dann bläulich bis violett und nach außen hin magentarot, bewegt sich über die Fläche der fahrbaren Leinwand, die statt des eisernen Bühnenportals frontal im Bühnenrahmen der Volksbühne hängt. Die Videoleinwand schließt den dahinterliegenden Bühnenraum ab, der zu Beginn des Stücks noch nicht einsehbar ist. Der ebenfalls auf die Leinwand projizierte Rahmen erinnert an Computerspielästhetik und altägyptische Motive. Sowohl die Einrahmung als auch der Bühnenraum werden

Vom 30. Juni bis 2. Juli 2023 wird die neue Arbeit: **Angela (a strange loop)** von Susanne Kennedy und Markus Selg im Rahmen des Festivals »Theater der Welt« 2023 Frankfurt am Main – Offenbach zu sehen sein. Das Programm ist ab Frühling verfügbar unter: <https://theaterderwelt.de>

mit wechselnden Projektionen bespielt und scheinen unendlich veränderbar. Die Bühne wird zum Fenster in eine andere Welt.

Tief hallende, sphärische Klänge und ein sanftes Rauschen sind zu hören. Dann beginnt eine Geschwindigkeitssimulation. Die Bilder flackern. Ein Sog in die Tiefe des Alls oder eine Reise in eine vorplatonische Höhle? »Am Anfang war überall nur Dunkelheit. Da war das ruhende



All. Kein Hauch. Kein Laut. Reglos und schweigend die Welt. Und des Himmels Raum war leer«, tönt eine weibliche Stimme aus den Lautsprechern. Der Text enthält Überlieferungen über die Entstehung der Welt aus der mittelamerikanischen Mayakultur, aus hinduistischen Erzählungen und aus der Genesis, dem ersten Buch Mose. Dann eine weitere Schöpfungserzählung: »Am Anfang war nur das große Selbst, das sich in Gestalt eines Menschen widerspiegelte. Sich sinnend, fand es nichts als sich Selbst. Und sein erstes Wort war (*hier öffnet sich die fahrbare Leinwand*): This am I.«

Simulierte Welt

Das Stück »Ultraworld« bietet keine klassische Handlung. Es thematisiert Fragen nach der Entstehung der Welt – der realen und der virtuellen –, indem es auf der Bühne eine Welt simuliert. »Ultraworld« ist zugleich der Name des Computerspiels, in das das Publikum durch die gespielten Szenen und die Figuren auf der Bühne hineingezogen wird. Die Akteure durchleben und durchleiden die virtuelle Realität des Spiels, befragen jedoch auch die Regeln des Spiels:

»Ultraworld is a game in which a blond male/female avatar explores a maze filled with different patterns and landscapes. There are choices to be made but regardless of the choices made, across the next 2 hours, the avatar invariably ages, and ultimately dies.«

So stellt die Stimme aus dem Off das Spiel vor. Zuvor schon wurde das Publikum Zeuge dessen, wie der Avatar Frank, gespielt von dem Performer Frank Willens, zwei sogenannte Tests durchlaufen hat. Frank ist zugleich der »blond male avatar« des Spiels und die Hauptfigur des Theaterstücks. Er versucht die Regeln der »Ultraworld« zu verstehen. Er sucht sich dabei auch selbst, seine eigene Identität in dieser ihm fremd erscheinenden Welt. Zwar kann er einige wenige Entscheidungen treffen, dennoch scheint es für ihn kein Entkommen aus dem Spielverlauf zu geben.

Die simulierte Welt auf der Bühne leidet unter hochgradigem Wassermangel, erfährt man aus dem Radio, das auf der Bühne steht. Im Durchspielen sogenannter *Tests* versucht der Avatar seine Familie, Frau und Kind, mit Namen April 1 und 2, ebenfalls gesprochen von eingespielten Stimmen aus dem Off, vor dem Verdursten zu retten. Aber am Ende jedes Tests sterben sie. Das Sterben auf der Bühne ist kein neues Motiv in Kennedys Arbeiten. »Die Körper dort sterben für uns im Spiel immer wieder aufs Neue. Und wir schauen zu und üben«, schrieb sie bereits 2014. In den Tests der »Ultraworld« wird die simulierte Welt modellhaft durchgespielt. Auch für das Publikum ist das ein Test, der sich aufgrund der ermüdenden Wiederholungsschleifen (Loops) der Szenen, der dröhnenden Basstöne zwischen den Szenen und der flackernden, grell farbigen Projektionen als große Herausforderung erweist.

Was ist Wirklichkeit, was Spiel? Frank (Frank Willens, Mitte), Kate/M (Kate Strong, links) und Cassandra (Suzan Boogaardt, rechts) sind Suchende im irritierenden Bühnenszenario.

»Ultraworld ist ein Spiel, worin ein blonder männlicher/ weiblicher Avatar ein Labyrinth mit verschiedenen Mustern und Landschaften erkundet. Entscheidungen müssen getroffen werden, aber unabhängig von diesen Entscheidungen altert der Avatar im Laufe der nächsten zwei Stunden und stirbt schließlich.«

Ein sprechender Obelisk, der im hinteren Bühnenraum der Volksbühne von der Decke herabgelassen wird, beendet das Spiel auf der Bühne – und gibt Frank (Frank Willens) und dem Publikum neue Fragen auf.



AUF DEN PUNKT GEBRACHT

- Die Theatermacherin Susanne Kennedy vermittelt mit neuen Ausdrucksformen und Bühnentechniken eine sogartige, hypnotisch wirkende und oft auch rätselhaft bleibende Theatererfahrung.
- Ihr Stück »Ultraworld« ist das Theatermodell einer simulierten Welt, in der Figuren verfremdete Texte sprechen, Tests durchlaufen, Bewegungsabläufe und Choreografien zeigen und sich dabei permanent selbst suchen.
- Mit einer perfekten Komposition aus Bühnenelementen wie der Mechanik der Kulissen, gesampelten Soundcollagen von Geräuschen, Klängen, Stimmen, Video- und Lichtprojektionen erreicht Kennedy eine irritierende, verfremdete und zugleich anziehende Wirkung.
- Alle Figuren werden in Stimme, Körper und Rolle aufgeteilt und damit radikal depersonifiziert und entfremdet. Die Inszenierung stellt Realität als Simulation dar und zeigt die Verstrickung des Menschen in die ihn umgebende technologisierte Welt.

Theater als Ausnahmeort des fremden Sprechens

Kennedy beschreibt Theater als einen Raum, in dem ein Ausnahmezustand herrsche, »ein Ausnahmeraum, in dem wir gemeinsam das Leiden erproben können: über diese Körper, die vor uns stehen und sprechen oder auch nicht sprechen«.

Diese Aussage erinnert stark an die Poetik des Aristoteles: das Theater als Kraft, die beim Zuschauer eine seelische Reinigung bewirken kann, die sogenannte Katharsis.

Doch wozu führt die Inszenierung des fremden Sprechens? Durch die Methode der eingespielten Stimmen, die auf der Bühne per Lippen-synchronisation gemimt werden, erscheint die Darstellung wie fremdgesteuert. Die vorproduzierten Audioaufnahmen stammen – bis auf die Stimmen von Frank Willens und Kate Strong, die in »Ultraworld« die Figur der M spielt, – nicht von den Performenden selbst. M gibt sich als Programmiererin des Spiels aus. Sie hat die Regeln verstanden. Ihr Name ist zugleich ein rätselhafter Verweis auf das *am* von *I am*.

Viele Texte der Arbeit wurden, wie auch schon in vorherigen Arbeiten der Regisseurin, ohne vorherige Proben von Komparsen, Laien oder auch Mitgliedern des Produktionsteams eingesprochen, vom Sounddesigner Jansen auseinandergeschnitten und neu zusammengesetzt. Dabei wurden im ungezwungenen Lesefluss zwangsläufig vorhandene Versprecher in der Nachbearbeitung gezielt verstärkt. Auf diese Weise technisch hervorgehoben, haben diese Versprecher eine große Wirkung. Sie markieren einerseits die Künstlichkeit des Sprechens auf der Bühne und verweisen damit zugleich auf die Unnatürlichkeit vermeintlich perfekten Sprechens. Sprechen, Weinen, Atmen, Lachen oder das Singen des Kindes wie ein anfangs und am Ende ertönendes »Lalalalala« kommen allesamt vom Band. Das wirkt befremdlich und auch ein wenig gruselig. Die Inszenierung des fremden Sprechens führt zur radikalen Auflösung der Einheit von Körper und Sprache innerhalb der menschlichen Darstellung auf

der Bühne. Die Figuren erscheinen nicht als einheitliche Gestalten, auch nicht als einheitliche Identitäten, sondern eher als plastische Gebilde, als Körperhüllen.

Das Spiel auf der Bühne irritiert beim Zuschauen und Zuhören, da nicht alle Referenzen entziffert werden können und durch Musik- und Videoeinspielungen bewusste Zeit- und Raum-Irritationen einsetzen. Dazu tragen auch die eingespielten Fremdstimmen bei, das psychedelische und symbolisch aufgeladene Bühnenbild und der Umstand, dass einige Performer in unterschiedlichen Rollen auftreten. Suzan Boogaardt performt beispielsweise die Spielfigur Cassandra, und Cassandra wiederum übernimmt die Rolle von April I, später auch von Gabi. Zudem ist Boogaardt professionelle Mime-Künstlerin und kann dadurch Geschichten allein mit Mimik und Körperbewegungen, ohne verbale Sprache, erzählen.

Radikale Entfremdung

Das Komplizierte, das Verschachtelte, das Irritierende – all dies ist gewollt. Denn das Rätselhafte selbst ist Teil der künstlerischen Strategie von Kennedy und ihrem Team. Rätselhaft bleiben nicht nur die unbeantworteten Fragen: Woher kommen die Figuren? Welche Rollen gibt es? Wer verkörpert wen, wie? Wer spricht? Gibt es eine Handlung, oder aber gibt es bloß lose Szenenabfolgen? Wo ist der Zusammenhang? An welchem Ort findet die Szene statt?

Rätselhaft bleiben auch die ungelösten Eindrücke beim Zuschauen und damit die Wahrnehmung des Bühnengeschehens. Bedingt durch die Verfremdungen des Sprechens und Bewegens, der verschachtelten Handlung, der simulierten Welt des Computerspiels, der scheinbaren Ausweglosigkeit des Spielverlaufs, aber auch durch die dröhnenden Basstöne, die flimmernden Videoprojektionen und die hypnotischen Visualisierungen auf dem Bühnenbild stellt sich beim Zuschauen ein Gefühl des Unwohlseins her.

Dieses Gefühl des Unwohlseins, das die Zuschauenden zwangsläufig anwandeln muss, ist gebündelt in der Figur des Avatars Frank. Er scheint nicht ganz hineinzupassen in diese simulierte Welt, auch wenn er selbst aus dieser kommt. Er ist gefangen im Loop der »Ultra-world«, und er ist allein. Kein Entkommen, ewige Wiederkehr, ewige Wiederholung. Am Ende des zweiten Tests ruft er zu M: »I want out!« und M antwortet: »The only way out is in.« Alle Tests werden mit dem Herunterfahren der Leinwand und einer pink-schwarz flackernden Projektion einer kultischen Naturgott-darstellung und dröhnender Musik beendet. Das Portal schließt sich, beendet die Szene, beendet den Test.

Die Inszenierung führt eine simulierte Vorstellung von Welt vor, in der der Mensch als erfundenes Wesen, als Avatar in Verbindung und Verschränkung mit seiner technologischen Umwelt auf der Bühne auftritt. Es scheint unmöglich zu sein, diese Entfremdung des Menschen von sich selbst und seiner Umgebung zu unterbrechen. Damit führt die Arbeit zwar in eine simulierte Welt und stellt diese modellhaft aus. Ob die Wahrnehmung der simulierten Welt dann durch die technische Entfremdung tatsächlich fremd erscheint oder aber vielmehr darauf verweist, wie sehr auch die Momente der Gegenwart von Gefühlen des Fremd- und Unwohlseins bestimmt sind, bleibt offen. Klar wird jedoch, dass es ein von der Umgebung losgelöstes Dasein in der Welt nicht gibt. Denn wie auch der Avatar Frank in den Verlauf des Spiels verstrickt ist, so befinden sich auch die Zuschauenden am fließenden Übergang zwischen psychischer und virtueller Welt-erfahrung, nicht nur im, sondern ganz besonders auch außerhalb des Theaters.

Gegen Ende des Spiels kann Frank die Endlichkeit des Lebens akzeptieren oder aber kapituliert angesichts der ermüdenden und erbarmungslosen Wiederkehr der immer selben Situation. Ob er sich dadurch selbst findet? Eher unwahrscheinlich. Dann öffnet sich das hintere Portal im großen Rundraum der Volksbühne. Nebel steigt auf, flackernde Lichter am Boden und ein laut erklingender Choral bestimmen die Atmosphäre. Ein bunter Kristall, ein kopfüber hängender Obelisk in schrillen, neonfarbenem Mosaikmuster fährt herunter und beleuchtet als Licht- und Farbinstallation den hinteren Raum der Rundbühne. Der Obelisk spricht:

»What we call the beginning is often the end. And to make an end is to make a beginning. And the end is where we start from.«

Das Spiel kann von Neuem beginnen. ●

Literatur

Kennedy, Susanne:
Die Wunder zeigen.
Das ideale Theater ist
eine Übung im Sterben,
in: Theater Heute,
Jahrbuch 2014, S. 106.



DIE AUTORIN

Eva Döhne, Jahrgang 1989, ist Doktorandin der Theaterwissenschaft an der Goethe-Universität. Sie hat in Berlin, Leipzig und Frankfurt Theater-, Film- und Medienwissenschaft und Philosophie studiert. Ihre Dissertation trägt den Titel »Die (Un)darstellbarkeit der Frau in Theorie und Theater«. Darüber hinaus beschäftigt sie sich mit historischer und zeitgenössischer Performancekunst, Intersektionalität, Genderforschung und Repräsentationsfragen.

doehne@em.uni-frankfurt.de

»Was wir den Anfang nennen, ist oft das Ende. Und ein Ende zu machen bedeutet, einen Anfang zu machen. Und das Ende ist unser Anfang.«