

Hacken für das Theater

Die CyberRäuber kreieren Hyperbühnen, in denen sich virtuelle und erweiterte Realität sowie künstliche Intelligenz mit konventionellem Theater verbinden

von Tom Mustroph

Marcel Karnapke und Björn Lengers reisen mit leichtem Gepäck. Zu den Proben von „Prometheus Unbound“, ihrem Mitte Dezember am Landestheater Linz zur Uraufführung kommenden Stück über den antiken Technologie-Pionier, packt Karnapke ein paar Tablet-Computer, sein Laptop, eine 360-Grad-Kamera und diverse Kabel und Akkus ein. Alles hat Platz in einer großen Plastiktüte vom Baumarkt. „Gute Projektoren haben die Theater meistens schon selbst. Was wir für die Bühne brauchen, passt tatsächlich hier rein“, meint Karnapke, studierter Medienkünstler, später Forschungsassistent in Cambridge und aktuell Entwickler für VR- und AR-Anwendungen*, trocken. Ähnliches gilt für die Software. „Viele Programme und Apps sind Open Source“, ergänzt Björn Lengers, eigentlich gelernter Kaufmann, schließlich Gründer eines Unternehmens für Datenanalyse und seit 2016 CyberRäuber. Beide zeichnet eine wohl einzigartige Mischung aus Technologieaffinität, Pioniergeist, Pragmatismus und Liebe zum Theater aus.

Clou ihrer ersten Arbeit für ein Theater, einer Virtual-Reality-Version von Friedrich Schillers „Die Räuber“ am Deutschen Theater in Berlin, war, dass man im digitalisierten Foyer des Hauses herumwandeln und dort auf Stückfiguren treffen konnte. Man konnte sich zwischen Franz und Amalia stellen und sogar in ihre digitalen Silhouetten schlüpfen – aus der Perspektive des einen auf den anderen blicken. Multiperspektivität ist ohne Frage ein großer Vorteil des Theaters im virtuellen Raum.

Die Raumerfahrung selbst ist ein weiterer. Für „Memories of Borderline“, eine VR-Auskopplung der zum Theatertreffen 2017 eingeladenen Inszenierung „Die Borderline Prozession“ von Kay Voges, scannten die CyberRäuber das komplette Theater in Dortmund. Der Laserscan erfasste den Bühnenraum, alle Kulissen, das Zuschauerpodest und diverse Innenräume. In diesem virtuellen Universum konnte man sich auch in der Vertikalen bewegen. In einzelnen Räumen fanden Szenen aus der „Borderline Prozession“ statt. Es war der Versuch einer künstlerischen Fortschreibung der Inszenierung in einem anderen Medium. Schöner Nebeneffekt ist, dass die Daten des Laserscans der Bühne mittlerweile im Rahmen von Coding da Vinci als Open Source zur Verfügung stehen – als erstes Bühnenbild überhaupt in diesem sonst meist von Museen genutzten digitalen Archiv.

Der Zugang zu virtuellen Bühnenräumen erfolgte bislang vor allem über die VR-Brille. Man setzte sie auf, tauchte ins virtuelle Universum ein – und war dann vereinzelt. In den Spielszenen der frühen Arbeiten der CyberRäuber fiel zuweilen auch der hohe Theaterton unangenehm auf. Das VR-Theater konnte seine Stadttheaterherkunft nicht verleugnen.

Interessant wurden die virtuellen Schauspielerkörper und die gesamte virtuelle Architektur visuell vor allem dann, wenn die fotorealistische Illusion aufgelöst und die Struktur der Datenpunkte deutlicher sichtbar wurde. Das Digitale sprang ins Auge. Und das Hirn ergänzte die Lücken. Man fühlte sich an die Wahrnehmungstheorie des polnischen Philosophen Roman Ingarden erinnert. Er sprach von „Unbestimmtheitsstellen“ inmitten des „schematischen Gebildes“ eines literarischen Kunstwerks. Unbestimmtheitsstellen sind nach Ingarden beispielsweise die Augenfarben literarischer Gestalten. Werden sie nicht erwähnt, fülle der Wahrnehmungsapparat des Rezipienten diese Leer- oder Unbestimmtheitsstelle mit einer bestimmten Farbe aus. Ingarden bezeichnete dieses Konkretisieren als „eigene mitschöpferische Tätigkeit des Lesers“ – ein früher Hinweis auf die Partizipation der Rezipientinnen und Rezipienten, die in den digitalen Künsten strukturell an Bedeutung gewinnt.

Die Problemzonen ihrer frühen Arbeiten gingen die CyberRäuber in den letzten zwei Jahren mit großer Dynamik an. Beim Jugendstück „Die Biene im Kopf“ von Roland Schimmelpfennig an der Parkaue Berlin (Regie Martin Grünheit) wird das VR-Theater von der Brille befreit. Das Publikum sitzt wieder kollektiv im Raum und beobachtet, wie das Bühnenbild mit der Software Tilt Brush erzeugt wird. Mit einem digitalen Pinsel können Objekte und Räume gezeichnet sowie digitale Objekte importiert werden. Geradezu magisch entsteht die imaginäre Welt des Protagonisten, der sich in das Dasein einer Biene flüchtet.

Während der Proben zu „Biene im Kopf“ betreten die CyberRäuber weiteres Neuland. Auf der Plattform VRChat, einer frei zugänglichen digitalen 3-D-Welt für Avatare – vergleichbar mit Second Life –, trat die

Mezzosopranistin Jessica Gadani auf. „In all dem Chaos der verschiedenen Avatare herrschte plötzlich Stille. Eine ganze Gruppe von ihnen versammelte sich um sie. Einer malte mit einem Stift sogar eine Bühne um sie. Es entstand auf einmal eine soziale Struktur“, freut sich Karnapke. Es war der Auftakt zu einer Art virtuellem Straßentheater.

In „Fragmente. Ein digitaler Freischütz“ eroberten die CyberRäuber auch die Oper. In vier Episoden wurden Sequenzen der „Freischütz“-Inszenierung am Badischen Staatstheater Karlsruhe (Regie Verena Stoiber) in VR überführt und dort bearbeitet. Interessant war hier, wie sich über die Position im Raum der Charakter der Musik von romantisch (von Weber) zu zeitgenössisch (Komposition Micha Kaplan) änderte. „Im Forsthaus hört man die Arie original. Wer mutig ist und das Haus verlässt, erlebt auch etwas anderes“, erzählt Karnapke. Die Oper wurde nicht bloß „hineinkopiert“, sondern mit dem Raum und den Klangpotenzialen von VR dirigiert.

Erfolgte bei „Fragmente“ der Zugang ausschließlich über die VR-Brille, so stellte die „Hänsel und Gretel“-Adaption „Verirrten sich im Wald“ (Regie Robert Lehniger) am Deutschen Theater Berlin 2019 ein digital vielfältig erweitertes Bühnenwerk dar. Das Publikum kann hier über einzeln verteilte VR-Brillen alternative Situationen von Hänsel und Gretel erleben. Zentrales Element auf der Bühne ist das Hexenhaus. An einzelnen Stellen des Hexenhauses, aber auch im zuvor zum Spielraum erhobenen Foyer sind normale Porträtfotos angebracht, die auf den Tablets der Spielerinnen und Spieler Hologramme erzeugen und so weitere Einblicke in den Wald und in einzelne Figuren geben. Zudem wurden die zehn im Raum verteilten VR-Brillen als Soundquellen umgenutzt: Eine Surround-Atmosphäre mit bewegtem Klang entstand. Für Marcel Karnapke machen das Umfunktionieren von Geräten, das Erweitern der Anwendungsbereiche, ja das Hineinhacken in die Technologie einen maßgeblichen Reiz der Arbeit aus.

Bei „Prometheus Unbound“ in Linz schließlich treten VR und AR in den Hintergrund. Künstliche Intelligenz übernimmt. Texte, Musik und Bilder werden über Algorithmen erzeugt. Für den Text sorgt GPT-2. Der Algorithmus wurde von der vom Tesla-Gründer Elon Musk maßgeblich finanzierten Initiative OpenAI nur in einer abgespeckten Version auf den Markt gebracht. Vorsorglich eingebaute Fehler wie Wortwiederholungen sollen verhindern, dass maschinell erzeugte Texte für von Menschen verfasste gehalten werden. Der Fehlermodus sorgt auch für poetische Reibung, für einen Reiz, der sich aus dem Konkretisieren ganz unerwarteter Unbestimmtheitsstellen im Sinne Ingardens ergibt. Als die CyberRäuber den Algorithmus mit Bibeltexten fütterten, kam heraus: „1Cor 6:18 Ich soll nicht kommen, und der Herr soll nicht kommen und ich soll nicht kommen, und ich will nicht kommen, ich will aber kommen. / 1Cor 6:19 Ich soll aber nicht kommen, und der Herr soll nicht kommen.“ Dass Bibelstellen indiziert sind, begriff der Algorithmus. Wann der Herr erscheint, bleibt im Ursprungstext oft ebenfalls dunkel. Gegenwärtig füttern die CyberRäuber den Algorithmus mit sechs Übersetzungen von Aischylos' „Der gefesselte Prometheus“.



An die Abschaffung der Theaterkunst durch Algorithmen glauben die CyberRäuber aber gerade nicht. „Wenn ich technische Mittel für das Theater einsetze, bringe ich das Theater der Technologie näher und umgekehrt. Damit interessieren sich wieder mehr Leute für das Theater. Gemeinsam dringen wir dann in ganz neue Gebiete vor“, meint Karnapke. Kompagnon Lengers prognostiziert sogar: „Die besten Zeiten für das Theater kommen noch.“ //

* VR: Virtuelle Realität, AR: Augmented Reality, AI: künstliche Intelligenz (international gängige englische Abkürzungen)

Quelle: <https://www.theaterderzeit.de/2019/12/38266/komplett/>

Abgerufen am: 24.10.2020