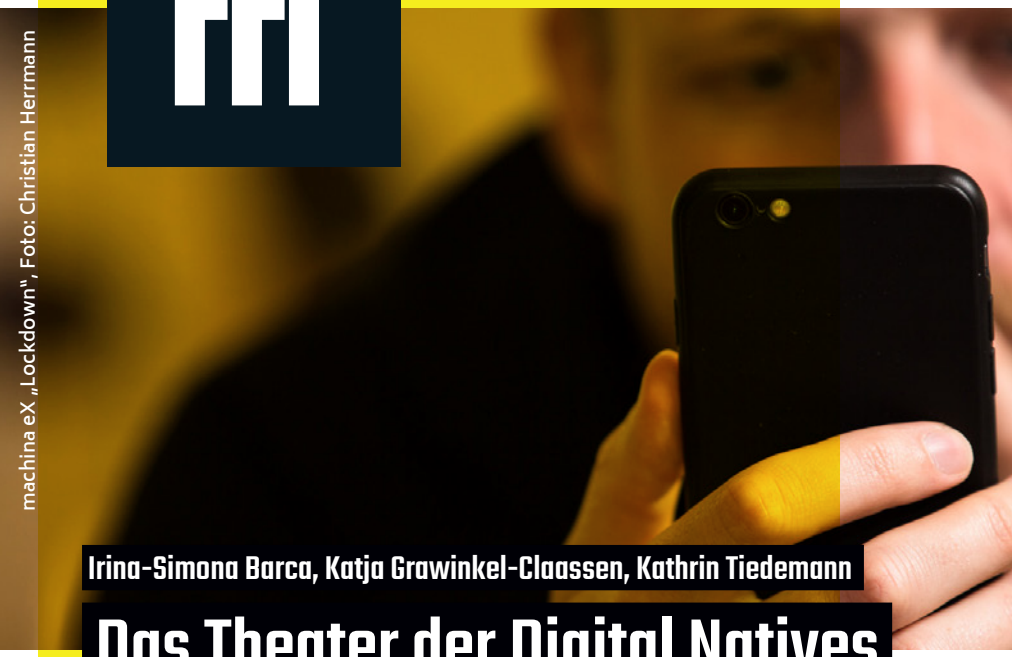

machina eX „Lockdown", Foto: Christian Herrmann

Irina-Simona Barca, Katja Grawinkel-Claassen, Kathrin Tiedemann

Das Theater der Digital Natives

Beobachtungen und Erkundungen am FFT Düsseldorf

„Hallo liebe Natives, wir sind gekommen, um euch zu retten. Wir sind gekommen, um euch zu warnen. Ihr krankt an Orientierungslosigkeit, Entgrenzung und Unwissenheit. Dieses Land wird untergehen, wenn ihr nicht auf uns hört. Wir sprechen eure Sprache nicht, eure Rituale finden wir suspekt und eure Regeln sind irrelevant. Wir kennen die Zukunft nicht und somit halten wir uns an die Vergangenheit. Da, wo wir herkommen, da sprach man noch anstatt zu chatten. Da schaute man sich noch in die Augen anstatt ins Profilbild. Da ging man noch auf die Straße anstatt zu disliken."

„Hallo liebe Natives, wir sind gekommen, damit ihr uns rettet. Wir kranken an Orientierungslosigkeit, Überforderung, Sprachlosigkeit und Endlosschleifen. Dieses Land wird untergehen, wenn wir nicht auf euch hören. Wir verstehen eure Sprache nicht, eure Rituale verängstigen uns und eure Regeln kapieren wir einfach nicht. Wir kennen die Zukunft nicht, also halten wir uns an euch." (pulk fiktion „Trollwut")

Für ihr Stück „Trollwut - Ein Diskursmusical" (2018) hat das in Köln ansässige Künstlerkollektiv pulk fiktion zwei unterschiedliche Haltungen herausgearbeitet, mit denen Eltern, Lehrer*innen und Politiker*innen den sogenannten Digital Natives begegnen: Ironisch zugespitzt markieren die beiden Pole einerseits völlige Ablehnung, andererseits übertriebene Heilserwartung. Damit ist auch treffend das Dilemma beschrieben, in dem sich viele Institutionen schon seit einer ganzen Weile befinden: Die Familie, die Schule, die öffentliche Verwaltung, das Theater – überall verspürt man die Notwendigkeit, mit der Digitalisierung mitzuhalten, also jene strukturellen Anpassungen zu vollziehen, die durch den fortschreitenden Einzug der digitalen Technologien erforderlich werden. Zugleich besteht aber eine große Unsicherheit darüber, wie die Transformation in eine ungewisse Zukunft gestaltet werden soll.

Um zu verstehen, wie diese Entwicklungen die Welt der Theater verändern, beschäftigen wir uns im FFT schon eine Weile mit dem „Theater der Digital Natives". Wir tun dies als teilnehmende Beobachter*innen. Die erste Regel, die wir dabei gelernt haben: Wer vom „Theater der Digital Natives" sprechen will, muss sich beeilen und sich gleichzeitig damit zufriedengeben, dass alle Erkenntnisse schon am nächsten Tag überholt sein könnten. Das Tempo der digitalen Transformationen ist rasant und betrifft auch die Frage, wie wir in Zukunft Theater spielen, anschauen und produzieren werden. Das Besondere an der heutigen Situation besteht darin, dass sich gerade jetzt Menschen, die sich noch an ein Leben ohne Internet erinnern, und Menschen, die sich eine Welt ohne digitale Vernetzung, smarte Devices und soziale Netzwerke nicht mehr vorstellen können, die Welt miteinander teilen. Wir sehen hier sowohl eine Chance, eingeübte Machtverhältnisse zwischen den Generationen zu reflektieren und zu verändern, als auch auf die Erfahrungen im Umgang mit Systemen der Kontrolle und Formen des Widerstands zurückzugreifen, um gemeinsam die Zukunft zu gestalten. Michael Seemann spricht vom „neuen Spiel"[1] und bezeichnet damit die Mechanismen der Kontrolle, die sich als Plattformen und Soziale Medien tarnen, um eine neue gesellschaftliche und wirtschaftliche Ordnung zu etablieren und auf den Kontrollverlust des digitalisierten Zeitalters zu reagieren. Theater ist die Institution mit dem ältesten und vielleicht fundiertesten Wissen über die gesellschaftliche Kraft des Spielens. Das Theater der Digital Natives steht für ein neues Spiel aus geteiltem Wissen, digitalen Technologien und Räumen der Verantwortung und setzt damit wichtige Impulse für das Theater der Gegenwart.

Wer sind die Digital Natives?

John Perry Barlow prägte 1996 in seiner „Unabhängigkeitserklärung des Cyberspace" den Begriff der Digital Natives durch den bekannten Satz: „You are terrified of your own children, since they are natives in a world where you will always be immigrants"[2]. Dieser ersten Web-Kids mussten sich enorme technische Fähigkeiten aneignen, um mit den neuen Technologien Internet und Personal Computing umgehen zu können. Das frühe Internet war nicht „benutzerfreundlich", dafür bot es aber allen, die sich die entsprechenden Kompetenzen angeeignet hatten, nie dagewesene Möglichkeiten der Interaktion und Partizipation. Die Voraussetzungen der Digital Natives von heute sind grundsätzlich andere. Die Geräte, die sie benutzen, geben sich mobil und intuitiv. Sie sind zwar allgegenwärtig und in zahlreiche Alltagstätigkeiten eingeschrieben, bieten aber weniger Einblick in ihre Funktionsweisen und reduzieren häufig die Interaktion auf „teilen" oder „liken". Wenn wir heute von Digital Natives sprechen, dann beschreiben wir weniger eine Kompetenz als vielmehr eine bestimmte Art der Sozialisation und eine Bandbreite an möglichen Kompetenzen, Rollen und Möglichkeiten.

Der französische Philosoph Michel Serres sieht nicht nur eine junge Generation, die mit anderen medialen Praktiken aufgewachsen ist, sondern einen ganz neuen Menschen. Fasziniert beschreibt er aus der Sicht eines Großvaters in seiner „Liebeserklärung an die vernetzte Generation" aus dem Jahr 2012 die Jugendlichen und jungen Erwachsenen, die er im Alltag, in der Familie und an der Universität beobachtet: „Er oder sie hat nicht mehr den gleichen Körper und nicht mehr dieselbe Lebenserwartung, kommuniziert nicht mehr auf die gleiche

Weise, nimmt nicht mehr dieselbe Welt wahr, lebt nicht mehr in derselben Natur, nicht mehr im selben Raum. Geboren unter Periduralanästhesie während einer geplanten Geburt, fürchten sie nicht länger den gleichen Tod, zumal ihnen die Segnungen der Palliativmedizin zur Verfügung stehen. Mit einem anderen Kopf ausgestattet, erkennen sie anders, als ihre Eltern es noch taten. Sie schreiben anders. Nachdem ich voller Bewunderung gesehen habe, wie sie, schneller als ich mit meinen steifen Fingern es je vermöchte, mit ihren beiden Daumen SMS verschicken, habe ich sie mit der größten Zuneigung, die ein Großvater zum Ausdruck bringen kann, auf den Namen Däumelinchen und Kleiner Däumling getauft."[3]

Eine Studie des Instituts für Vertrauen und Sicherheit im Internet aus dem Jahr 2018 besagt, dass Jugendliche sich selbstbewusst im Umgang mit dem Internet und ihren Eltern oder Großeltern deutlich überlegen fühlen. Sie möchten aber gleichzeitig nicht überschätzt werden und differenzieren ihre eigenen Fähigkeiten im Rahmen eines breiten Spektrums an Medienkompetenzen. Außerdem wünschen sie sich, dass ihre eigenen Anstrengungen bei der Aneignung digitaler Kompetenzen gewürdigt werden und dass nicht davon ausgegangen wird, dass sie diese qua Geburt besitzen.[4]

Die Bezeichnung „Digital Natives" ist keine Selbstbezeichnung. Wir verwenden sie nicht als Beschreibung einer „fremden Spezies", sondern als Markierung der Differenz zwischen denen, die sie benutzen, und denen, die sie bezeichnen soll. Nicht als Beschreibung individueller Kompetenzen und Praktiken, sondern als Bezeichnung für eine jüngere Generation, die eine sich transformierende Welt (anders) bewohnt. Es handelt sich um eine Generation, die wie Piotr Czerski (2012) sagen würde: **"The Internet to us is not something external to reality but a part of it... We do not use the Internet, we live on the Internet and along it."** Das bedeutet nicht, dass diese Generation eine homogene Gruppe ist. Die Voraussetzungen, mit denen die digitale Welt bewohnt beziehungsweise erlebt wird, unterscheiden sich je nach Herkunft, sozialer Klasse, Geschlecht und den zur Verfügung stehenden finanziellen Mitteln.

In naher Zukunft wird es nur noch Digital Natives geben, vom „Early Adopter" bis hin zur intuitiven User*in. Der Begriff wird seine Bedeutung und Anwendung dann vermutlich verlieren. Umso wichtiger, sich jetzt mit den Potentialen des besonderen Generationenverhältnisses zu beschäftigen, von dem er geprägt ist.

Das Theater der Digital Natives

Als der Ruf etwa ab dem Beginn der 2010er-Jahre immer lauter wurde, dass auch Theater sich mit Digitalisierung beschäftigen sollten, verstand man darunter zunächst die Nutzung von Social-Media-Kanälen für Marketingzwecke, oder es ging darum, die Theater-Technik auf den neuesten Stand zu bringen. Beides bereits keine leichten Unterfangen. Häufig wird in der Diskussion rund um Theater und Digitalisierung das Theater reflexartig als analoge Insel verteidigt. Dabei sind Theater schon immer hochtechnisierte Apparate. Auch werden die jeweils neuen technischen Möglichkeiten bereits eingesetzt, um das Repertoire der Darstellungsmöglichkeiten zu erweitern: VR-Brillen, Apps und Live-Videokonferenzen. Wenn wir vom Theater der Digital Natives sprechen, meinen wir nicht den Einsatz „neuer Medien", um alten Geschichten einen neuen Anstrich zu verpassen. Es geht um einen tiefgreifenden Wandel, um neue Narrative und Dramaturgien, neue Arten, zusammenzukommen.

2019 nutzten acht von zehn Menschen ab 14 Jahren in Deutschland ein Smartphone.[5] Damit gelangt die Digitalisierung ganz automatisch in die Foyers, auf Zuschauertribünen, aber auch auf Hinterbühnen, in Probenräume und Werkstätten der Theater. Die Erzählungen und Wahrnehmungsweisen im Theater der Digital Natives sind bereits davon geprägt, dass sich analoge und digitale Praktiken durchdringen. Natürlich gibt es noch Momente, in denen wir bewusst „online gehen", aber zahlreiche Alltagstätigkeiten vom Musikhören bis zum Navigieren durch den Straßenverkehr basieren bereits darauf, dass wir online sind, ohne darüber nachzudenken. Selbst Ausflüge in die Natur sind geprägt von ständiger Erreichbarkeit und einem Blick, der nach Motiven für das Social-Media-Profil forscht. Darüber hinaus ist das Wissen um die eigene mediale Sichtbarkeit und die Spuren, die wir im Netz hinterlassen, längst tief in unser Handeln eingesickert. Diese digitalen Alltagspraktiken sind auch im Theater angekommen.

Mit auf die Spielfläche gelangen Konflikte zwischen den Generationen, die durch die Schüler-Protestbewegung Fridays for Future eine zusätzliche Dringlichkeit erfahren. Die Aktivist*innen protestieren seit 2019 nicht nur gegen die Ausbeutung des Planeten, sondern auch gegen die Ignoranz älterer Generationen, die sich zu wenig um die Folgen ihres Lebensstils gekümmert haben, und für mehr politische und kulturelle Mitbestimmung. Bemerkenswerterweise sind in der Corona-Pandemie die Jüngeren aufgefordert, Verantwortung für die stärker gefährdeten Älteren zu übernehmen. Eine generationenübergreifende Solidarität wird heraufbeschworen, von der sich erst noch zeigen muss, wie sie gelingen kann.

Elbers/Zhukov „Mutanten", Foto: Annette Jonak

Auch im Theater geben sich die Jüngeren nicht mehr nur mit der Position derjenigen zufrieden, die zuschauen. Sie machen sich digitale Plattformen zunutze und lassen sich von Strategien des Do-it-yourself oder des Cultural Hacking inspirieren. Als Künstler*innen erfinden sie neue Nutzungen der alten Institution. Als Zuschauer*innen unterlaufen sie die „alten" Ökonomien der Aufmerksamkeit und die räumlichen Regimes. Mit dem Einzug der Digital Natives auf Bühnen, in Geschichten und in die Zuschauerräume transformiert sich unser Verständnis von Theater grundlegend. So wird beispielsweise das Spiel im Theater

zum Game mit klaren Regeln, das die Zuschauer*innen mitspielen (müssen). Sie übernehmen als Spieler*innen Verantwortung für das Geschehen, tauchen ein in immersive Settings und erfahren Kritikfähigkeit und Reflexion jenseits der Distanz. Wissen und Macht werden auf diese Weise neu verteilt, sodass sich im besten Fall ein Raum für gemeinsames Lernen und kollektive Erfahrungen über Altersgrenzen hinweg eröffnet. Digital Natives, die in eine Welt des „There are no alternatives" geboren wurden, erfahren sich selbst als Handelnde und proben im künstlerischen Kontext Szenarien des Widerstands und der Empathie.

Im Folgenden beschreiben wir drei Beispiele aus der künstlerischen Praxis am FFT, an denen sich zentrale Aspekte der sich in Echtzeit vollziehenden Transformation in den darstellenden Künsten aufzeigen lassen. Anschließend beschreiben wir unsere wichtigsten Beobachtungen (bis jetzt) und skizzieren einige Konsequenzen für die institutionelle Rahmensetzung eines Theaters im Wandel.

machina eX Oder: Das Spiel ist das neue Theaterstück

Live Video Games sind ein performatives Format, welches das aus dem Hildesheimer Studiengang der Angewandten Kulturwissenschaft hervorgegangene Künstlerkollektiv machina eX erfunden hat. Mit machina eX verbindet das FFT eine enge Zusammenarbeit, die sich durch Residenzen auszeichnet, in denen das Theater zu einem Labor für Forschung und Entwicklung wird. Die Gruppe setzt sich interdisziplinär zusammen und verbindet interaktive Dramaturgien, das Programmieren von eigener Software, Setdesign, interaktiven Props und tagesaktuellen Plots aus der digitalisierten, globalisierten Welt zu einem besonderen Live-Format. Damit steht die Gruppe für eine Entwicklung, die das Theater in den letzten zehn Jahren stark beeinflusst hat. Zahlreiche Gruppen und Einzelkünstler*innen entwickeln Spielformate für kleine und größere Gruppen, für Theaterräume und ortsspezifische Performances. Die Spiele sind häufig so gestaltet, dass sie an digitale Spiele erinnern, weshalb Digital Natives sie oft intuitiv „bedienen" können. Sie eignen sich aber gerade auch als Verständigungsraum zwischen den Generationen, weil sie meistens in der Gruppe gespielt werden. So schlüpfen bei machina eX die Zuschauer*innen in die Rolle von Spieler*innen, die sich gemeinsam durch verschiedene Levels eines Games zocken, die Rätsel lösen und Entscheidungen treffen müssen. Sind sie passiv, geschieht schlicht gar nichts. Die Darsteller*innen verfallen in ihren Figuren in eine Endlosschleife. Das Game ist over, bevor es begonnen hat. Aktives Handeln, Verantwortung und Zusammenspiel sind gefragt.

Dabei geht es, wie in dem nach Point'n'Click-Adventure-Manier aufgebauten „15.000 Gray" (2011), um nichts Geringeres als die Rettung der Welt vor einer atomaren Katastrophe. In "Lessons of Leaking" (2016) wird mittels Whistleblowing manipulativ in einen Bundestagswahlkampf eingegriffen. "Hedge Knights" (2013) ist ein Spiel, bei dem an der Börse gezockt wird. Beim Open-World-Format „Right of Passage" (2014) müssen sich die Spieler*innen entscheiden, ob sie sich den Regeln des Spiels in einem fiktiven Flüchtlingscamp unterwerfen, sie erweitern oder schlicht missachten. Oder sie treten wie in „Endgame" (2017) in Gruppen gegeneinander an, um als Mitarbeiter*innen eines Start-ups auf neurechte Gruppierungen im Netz Jagd zu machen.

machina eX „Endgame", Foto: Künstlerarchiv

2019 hat machina eX mit „Patrol" ein neues Spiel-Design ausprobiert. Im Single Player-Modus – also jede*r Spieler*in für sich allein – werden die Beteiligten zu Mitarbeiter*innen eines Start-ups, das in der Art eines dezentralen privaten Sicherheitsdienstes den Stadtraum überwacht. Ausgestattet mit einem Smartphone kommunizieren die Spielenden mit der Plattform via Chat, SMS und Voice Mail. Sie erhalten Aufträge und geben Beobachtungen und Bewertungen ein, doch schnell mischen sich neben den offiziellen Auftraggeber*innen andere Stimmen ein, die das Spiel unterwandern – und es in Wirklichkeit erst zu einem machina eX-Spiel machen. In „Lockdown", einem Spiel das im Frühjahr 2020 während der Corona-Pandemie entstand, erfährt diese individualisierte Spielweise eine extreme Zuspitzung.

Die Produktionen von machina eX verbinden eine medienreflexive mit einer gesellschaftskritischen Perspektive, indem sie die Zuschauer*innen zu Akteur*innen machen, die selbst den Ausgang des Spiels bestimmen und so erfahren, was Handlungsmacht in der Medien-Demokratie bedeutet. Interessant ist dabei nicht zuletzt, dass sie der immer mächtiger werdenden Gaming-Industrie eine Ethik des Spiels entgegensetzen, die das spielende Subjekt gerade nicht für regelkonformes oder effektives Verhalten belohnt, sondern an dessen Autonomie und an die Zweckfreiheit des spielerischen Lernens appelliert. Zudem steht machina eX exemplarisch für ein Theater der Digital Natives, weil die Gruppe mit ihren Games sowohl inhaltlich als auch formal konsequent die wichtigen gesellschaftlichen Entwicklungen der Digitalisierung verfolgt und einen Reflexionsraum dazu eröffnet.

Die interdisziplinäre Gruppe machina eX hat sich viele technische Kompetenzen im Do-it-Yourself-Modus selbst angeeignet und arbeitet daran, dieses Wissen systematisch weiterzugeben und dazu einzuladen, mit Technologie zu experimentieren. Im Workshop-Format „Hack your School" (2014) gemeinsam mit dem FFT, dem Chaos Computer Club und einer Düsseldorfer Realschule konnten Jugendliche erste Erfahrungen im Umgang mit Hardware und Software machen. Schüler*innen und Künstler*innen entwickelten nach einer Vorlage von machina eX 2015 das Handy-Game „WhatsApp Me" für die eigene Nachbarschaft. Seit 2019 forschen machina eX und FFT gemeinsam an einem Modellprojekt, das Game-Theater im Schulalltag implementieren kann; eine spielerische Schnittstelle zwischen Theater-AG, Gesell-

schaftskunde und Informatik-Unterricht. All diese Projekte schlagen eine Brücke zwischen Theater und Schule und fördern den Wissensaustausch zwischen verschiedenen Generationen innerhalb der Gruppe, die wir als Digital Natives bezeichnen.

pulk fiktion, Ingo Toben und Elbers/Zhukov Oder: (K)eine alternative Bildungsinstitution

Die 2007 in Bonn gegründete Gruppe pulk fiktion versteht es, auf außergewöhnliche Weise Brücken zwischen den Generationen zu bauen. Ein Beispiel ist ihre Produktion „Max und Moritz" (ausgezeichnet mit dem Preis der Jury beim westwind-Festival 2018). Wer mit Wilhelm Busch aufgewachsen ist statt mit YouTube, wähnt sich in dieser anarchistischen DIY-Unterhaltungsshow zunächst im falschen Film. Zwei junge Frauen in Gummistiefeln traktieren Plastikhühnchen, ihren Bühnengehilfen und mitunter auch ihre Zuschauer*innen mit geschmacklosen Streichen. Nur heißen die hier nicht Streiche, sondern Pranks. „Prank Prank Prank!", schallt es schon mal bei einer Schulvorstellung aus unzähligen Kinderkehlen. Die jüngeren Zuschauer*innen wissen genau, was hier gespielt wird. Ein fieser Streich, aufgenommen mit der Handykamera und ins Netz gepostet: „Dieses war der erste Prank...". Auf der Basis von Gesprächen mit Kindern und angelehnt an Wilhelm Busch wird „Max und Moritz" bei pulk fiktion zu einer Teststrecke zwischen unbändigem Spaß und schlechtem Gewissen, hier werden die Grenzen des guten Geschmacks lustvoll überschritten. Die jungen Zuschauer*innen lernen nicht von der Geschichte auf der Bühne und sollen es auch nicht. Sie steuern zunächst für alle Nicht-Natives den nötigen Hintergrund bei, um Buschs Klassiker im Jahr 2017 zu lesen. Schließlich wird das Kollektiv der Zuschauer*innen selbst zur Schiedsinstanz, als die Streiche allzu arg, allzu gefährlich werden. Einerseits migriert hier eine alte Geschichte mit Sack und Pack ins digitale Zeitalter, andererseits ziehen ein digitaler Diskurs und eine mediale Praxis ins Theater ein. Dort treffen sie sich und fordern die Institution auf, ihre traditionellen Frontlinien hinter sich zu lassen. Künstler*innen lernen von Kindern, Alte von Jungen und alle haben einen Mordsspaß. Selbst dann noch, wenn der Theaterbesuch eine Schulveranstaltung ist. In dieser Show werden nämlich in dem bekannten Lehrerstreich die Lehrer*innen vor die Tür geschickt, während auf der Bühne der nächste Prank zusammen mit den jungen Zuschauer*innen vorbereitet und anschließend am Lehrpersonal ausprobiert wird. Learning by doing!

Einen radikalen Theater-Entwurf stellt die ebenfalls mehrfach ausgezeichnete „Konferenz der wesentlichen Dinge" (2014) dar. Hier gibt es weder Bühne noch Zuschauerraum, nur wenige geskriptete Dialoge und keine Figuren, sondern lediglich zwei im Hintergrund agierende Performer*innen, einen großen Holztisch mit programmierten Höreranlagen und zwanzig Teilnehmer*innen. Die einzige Voraussetzung lautet: Diese Performance braucht ungefähr genauso viele Kinder wie Erwachsene, dieses Verhältnis muss stimmen. Vom Zufall zusammengewürfelt werden sie die kleinen Fragen des alltäglichen Umgangs und die großen Fragen der Demokratie miteinander verhandeln:

„Herzlich Willkommen bei der Konferenz der wesentlichen Dinge. Heute geht es um Wesentliches. Heute geht es um Euch. Eine Gruppe, die sich mehr oder weniger zufällig zusammen gefunden hat. Eine Gruppe, die sich so noch nie getroffen hat. Eine Gruppe, von Leuten mit unterschiedlichem Alter. Was könnt ihr miteinander anfangen? Könnt ihr etwas miteinander anfangen? Manche von Euch waren schon sehr häufig im Theater, wissen aber trotzdem nicht, was sie heute hier erwartet. Die anderen wiederum haben die meiste Zeit ihres Lebens viel gespielt, und sind vielleicht deshalb für heute besonders gut vorbereitet. Denn heute spielt ihr Wahlfamilie. Der Tisch ist euer Spielbrett, die Knöpfe und Hörer eure Karten und ihr seid die Spielerinnen und Spieler."

Diese Spieler*innen werden Funde aus der eigenen Hosentasche präsentieren und Geschichten erfinden, Gleichberechtigung zwischen Kindern und Erwachsenen üben, das Licht im Raum nach eigenem Belieben manipulieren, Regeln erfinden, befolgen oder brechen. Ab und zu werden sie über den Hörer geheime Aufgaben bekommen oder scharfsinnige Fragen beantworten, indem sie auf einen roten Nein- oder grünen Ja-Knopf drücken. Von der freundlichen Über-Stimme aus dem Hörer moderiert, geraten sie in einen tiefgründigen Aushandlungsprozess: Wer darf was und warum? Kinder und Erwachsene sitzen regelrecht „am gleichen Tisch". Nur wenn sie miteinander kooperieren, funktioniert das Spiel: Familie, Machtverhältnisse und Gewohnheiten stehen auf dem Prüfstand. Die Erwachsenen können nicht in den eingeübten Mustern mit den Kindern kommunizieren und Anwaltschaft über deren Entscheidungen übernehmen, sondern sie müssen zuhören, Fragen stellen und folgen. Das interdisziplinär zusammengesetzte Team von pulk fiktion und die Verzahnung von Inhalt, Programmierung und Technik ermöglichen erst diese besondere Theaterform, die sich neben den vielen beschriebenen Ebenen auch noch stets mitreflektiert: „Lagerfeuer, Lagerfeuer, im Film säßen wir jetzt am Lagerfeuer" wird am Ende als umgekehrter Verweis auf das Medium Theater von den Performer*innen zur Ukulele gesungen. Nicht nur das Theater als Form und Begegnungsort, sondern sogar die großen Konstruktionen von Demokratie und Gesellschaft, Entscheidungsträger*innen und Entscheidungs-Folgenden, von Kind- und Erwachsen-Sein werden hier dekonstruiert.

pulk fiktion „Die Konferenz der wesentlichen Dinge", Foto: Julius Matuschik

Einen anderen Schritt in der Umkehrung der Verhältnisse zwischen Bühne und Publikum und der Störung existierender Codes und Muster gehen Produktionen, die sich darauf

spezialisieren, die Autor*innenschaft oder Co-Autor*innenschaft von Kindern und Jugendlichen zum Inhalt und zum ästhetischen Imperativ zu machen. Nicht selten sind gerade in der Arbeit mit – in manchen Diskursen „Laien" und in anderen Diskursen „Expert*innen" genannte – Jugendlichen wegweisende Dramaturgien zu finden.

Ausgehend von Erfahrungen geflüchteter Jugendlicher entwickelte Ingo Toben am FFT eine Serie von Performances, die mit dem besonderen Moment der Begegnung zwischen Zuschauer*in und Performer*in experimentierten. Während Zuschauer*innen bei „Inviting Strangers" zu Gastgeber*innen einer Performance in ihrem eigenen Wohnzimmer wurden, wurden sie in „Meeting Strangers" auf einer Bühne einzeln in ein Labyrinth eingeladen. In den unterschiedlichen Kammern des Labyrinths wartete jeweils ein*e jugendliche Performer*in mit einem Smartphone, um in der Eins-zu-eins-Begegnung eine autobiografische Geschichte ausgehend von den gespeicherten Fotos, Videos und der Musik zu erzählen. Das Handy als Zeitzeuge von Krieg und Flucht stand im Zentrum von „Meeting Strangers" und erweiterte seine Bedeutung vom Konsumobjekt zum Speicherort vergangener Realitäten und zur Bühne postkolonialer Verstrickungen.

Der Körper und seine durch digitale Medien verkomplizierte Wahrnehmungsweise stehen im Mittelpunkt der Tanztheaterproduktionen, die Elbers/Zhukov mit Jugendlichen aus unterschiedlichen Düsseldorfer Schulen entwickeln. Die Produktionen, die „Mutanten" (2015), „Mehr Tote als durch Haiaingriffe" (2017), „Democratic Playground" (2018) oder „Gespenster" (2019) heißen, zeichnet ein leichtfüßiges Spiel von Tanz-, Sprache-, Publikums-Interaktion, Live-Musik, Video- und DIY-Bühnenelementen aus. Ihre ästhetische Antwort auf die Frage nach dem Theater der Digital Natives fällt überraschend aus und ergibt im Bühnenraum ein poetisches Sampling unterschiedlicher archaischer und profaner Kulturtechniken: Musizieren, Äste sammeln, selbstgefilmte Naturwanderungen und komplexe choreografische Körperarbeit werden von den Jugendlichen mit der gleichen Selbstverständlichkeit performt, mit denen sie tanzend Mutanten, Geister, Avatare oder Bilder von sich selbst im Bühnenraum heraufbeschwören.

The Agency Oder: Post-Internet-Theater

„Treten Sie ein! Machen Sie es sich bequem. Nehmen Sie einen Schluck. Der nächste freie Mitarbeiter ist gleich für Sie da." Ein Performanceabend der Gruppe The Agency ist eine Art teilnehmende Beobachtung zwischen Dienstleistung, Wellness-Erfahrung und Selbstoptimierung. In einer fiktiven Community auf Zeit werden die Teilnehmer*innen zum Beispiel für die sexuelle Zukunft gecoacht („Love Fiction") oder von der zeitaufwändigen Suche nach einem Liebespartner entlastet („Perfect Romance"). Wer es noch nicht ist, wird fit gemacht für eine beschleunigte, globalisierte, hyperkapitalistische Welt – die Welt, in die die Digital Natives geboren wurden. Nach dem Erleben einer Performance von The Agency versteht man beispielsweise ein bisschen besser, dass das eigene Begehren gar nicht so individuell ist, wie wir vielleicht glauben, sondern durchaus berechenbar und daher leichte Beute für Algorithmen, und so erscheint die schöne neue Welt nur noch halb so schön.

The Agency „Perfect Romance", Foto: Nicole Wytyczak

Wenn die Gruppe im Bereich der bildenden Kunst zu Hause wäre, würde sie unter dem Label Post-Internet-Art firmieren. So wurde in den letzten Jahren die Kunst einer digital sozialisierten Generation betitelt, deren Ästhetiken und Strategien sich von den „medienkritischen" oder „netzpolitischen" Ansätzen der wenige Jahre älteren Künstler*innen stark unterscheiden und die deshalb skeptisch bis offen feindselig beäugt wurden – was ihrem Erfolg auf dem Kunstmarkt jedoch keinen Abbruch getan hat. Als Post-Internet-Art wurden Werke beschrieben, die sich vor allem dadurch qualifizieren, dass sie ein gutes Selfie-Motiv abgeben und in den sozialen Medien viral gehen, bevor sie online – statt in einer Galerie – verkauft und via Amazon verschickt werden. Das Theater von The Agency passt in Kostüm, Sprache und Setting zu diesen ästhetischen Standards. Darin bedingen sich Ausstattung, Text und Dramaturgie gegenseitig. Das Design betrifft alle Details der Performances und reicht über sie hinaus. Obwohl live, scheint es mindestens eine 4K-Bildauflösung zu haben oder in HD übertragen zu werden. Schärfer als die Wirklichkeit, so präzise, dass es extrem künstlich erscheint. Wir sitzen nicht vor einem zu großen Bildschirm, der unser Blickfeld überragt, sondern sind mittendrin, werden hineingesogen.

Dabei ist Post-Internet-Art – oder in diesem Fall Post-Internet-Theater – nicht kritikfern.[6] Bei The Agency liegt gerade in der Hyper-Affirmation der geteilten Gegenwart, im gemeinsamen Erleben der Absurdität einer Realität, die die Digital Natives als alternativlos kennengelernt haben, ein subversives Potential. Die Produktionen handeln häufig von Sexualität und Liebe, diesen zutiefst individuellen und persönlichen Bereichen, die das Hollywood-Kino der letzten 100 Jahre mit weltumspannenden Standards belegt hat, derer sich nun diverse Dating-Apps bemächtigen und die durch eine queere Diversität verflüssigt werden. Im Post-Internet-Theater von The Agency

kann sich jede*r für einen Moment der Illusion hingeben, es ginge hier nur um sie selbst. So wird mir in „Perfect Romance" ein handgeschriebener Brief meiner ersten großen Liebe vorgelesen, die zutiefst bedauert, mich gehen gelassen zu haben und sich seither jeden Tag nach mir verzehrt. Ich bekomme eine Gänsehaut, verdrücke fast ein Tränchen und bin gerne bereit, die leicht zu durchschauenden Formen des Social Hacking zu übersehen, mit denen zuvor der passende Name zur Story aus mir heraus gekitzelt worden war. Fünf Minuten später an der Bar höre ich, wie der gleiche Brief einer anderen „Kundin" der Perfect Romance Corporation vorgelesen wird. Eine Schablone, die auf unsere genormten Sehnsüchte passt. Eine intime Verbindung, die der (Selbst-)Betrug zwischen mir und allen anderen herstellt, die an diesem Abend dieses romantische Skript „gekauft" haben. Die Künstlerinnen von The Agency betreiben, wie es der Kritiker Kito Nedo für die Post-Internet-Art beschrieben hat, ein „fröhliches Hacking zweiter Ordnung", inszenieren sich in ihren Arbeiten seit 2015 als „coole Trickster", frönen einem „ironisch verbrämten Warenweltfetischismus und dem Geschwindigkeitsrausch der Twitter- und Facebook-Kultur". Kito Nedo attestiert: „Ein Großteil der Post-Internet-Ästhetik handelt vom Unbehagen an der Konsumkultur und davon, wie man diesen Ekel besonders herzlich und freudvoll umarmt, anstatt ihn wütend zu bekämpfen."[7]

In den jüngeren Arbeiten von The Agency weicht dieses freudvolle Umarmen einer dystopischen Perspektive. 2018/19 arbeitete die Gruppe an dem Werkzyklus "Neue Männer*bewegung" und präsentierte 2019 die Premiere von „Take it like a man" am FFT. Darin beschäftigt sich The Agency mit den Auswirkungen patriarchaler Ausbeutung. Das Publikum betritt eine Welt, die kaum mehr lebenswert ist und begegnet darin Kreaturen, die kaum mehr menschlich sind. Diese Kreaturen – „Betas" genannt – gehören zur Gruppe derjenigen, die es in einer ausbeuterischen, patriarchalen Gesellschaft nicht geschafft haben. Sie sind gezeichnet von Ticks und Degenerationen, scheitern permanent daran, sich die Gesten der Macht anzueignen. Schließlich starten sie den Versuch, sich zusammenzuschließen und zu emanzipieren. Doch es liegt wenig Hoffnung in ihrem Aufbruch. Sich zu solidarisieren, heißt in "Take it like a man" dem Körper des anderen – und damit auch seinem eigenen Körper – zu Neuem zu verhelfen. Das funktioniert ganz ohne technische oder digitale Erweiterungen und folgt eher einem choreografischen Prinzip der Weitergabe von Bewegungswissen von eine*r Performer*in auf den oder die andere*n.

Die Zuschauerin wird nicht mehr als Kundin einer glatten Oberfläche adressiert sondern als Zeitreisende in eine nicht allzu ferne, toxische Zukunft. Wird sie sich anstecken lassen von der Sehnsucht nach anderen Beziehungsweisen? Entsteht in wechselseitigen Kontaminationen die Möglichkeit für ein post-patriarchales Zusammensein?

Beobachtung #1

Es gibt kein Publikum mehr / People formerly known as the audience

Das sogenannte Mitmach-Theater wird leider immer noch zu häufig verunglimpft. Dabei wird übersehen, dass sich mit fortschreitender Digitalisierung das Verhältnis zwischen Künstler*in und Publikum radikal verändert hat. Wird die Rolle der Zuschauer*innen häufig als passiv wahrgenommen, so muss man heute mit dem Journalisten Jay Rosen von „People Formerly Known as the Audience"[8] sprechen, zu deren Erleben ein hohes Maß an Engagement, Involviertsein und damit auch Verantwortung gehört. Für eine jüngere Generation, die bereits mit dem Internet aufgewachsen ist, ist dieser Modus auch im Theater ganz selbstverständlich. Ihr „Körper wird die Sitzposition des passiven Passagiers nicht lang aushalten… [er] wird wieder die Haltung des Pilotenkörpers einnehmen."[3] Für die neue Aktivität der Zuschauer*innen hat das Theater noch keinen neuen Begriff gefunden.

In den zurückliegenden rund 20 Jahren sind vermehrt Theaterformate entstanden, die auf die Einbeziehung der Zuschauer*innen und deren aktive Mitgestaltung der Aufführung abzielen.[9] Hier bilden der emanzipative Impuls freier Theaterformen, die sich vom bürgerlichen Theater der Repräsentation abgrenzen, und die Performance-Kunst eine Allianz mit den Utopien von Demokratisierung und Mitbestimmung, von denen die frühe Phase des Internets geprägt war. Die altbekannten Räume und Settings werden bewusst verändert: Sie werden zu Spielarenen. Die Trennung zwischen Bühne und Tribüne wird gezielt durchstoßen oder gleich ganz aufgehoben. Die Verantwortung für das gemeinsam Erlebte, Bewegung, Text, Handlungen und Interaktion wird bewusst neu verteilt.

Torsten Meyer hat in seinem Aufsatz „Next Art Education"[10] beschrieben, wie „die nächste Kunst" aus seiner Sicht Formen von partizipativer Intelligenz und kollektiver Kreativität nutzt, um Kontrolle über die globale Lebenswirklichkeit zu erlangen. Im Theater der Digital Natives gehen Post-Internet-Ästhetik, immersive Performance und Spiel-Strategien Hand in Hand mit neuen Formen von Vergemeinschaftung, um Modelle von Kritik und Politik abzulösen und neue Formen des politischen und künstlerischen Handelns zu erproben.

Beobachtung #2

Das Theater der Digital Natives ist ein Theater der Generationen

Die 1960 erschienene „Geschichte der Kindheit" des Historikers Phillipe Ariès regt zu einem Gedankenexperiment an: Stellen wir uns vor, dass Kindheit, so wie wir sie kennen, vor der Neuzeit nicht existiert hat, sondern dass Kinder und Erwachsene im Mittelalter gleichgestellt waren. Die These zur „Entdeckung der Kindheit", die Ariès aufstellt, wurde zurecht kritisiert[11], aber trotzdem bleibt die Vorstellung reizvoll, dass nicht nur Kindheit, sondern sämtliche Begriffe und Definitionen von Generationen als Konstrukte betrachtet werden können. Kategorien wie „alt" oder „jung" werden damit zu gestaltbaren Werdungs-Prozessen. Durch die Digitalisierung wandeln sich konstituierende Institutionen wie die Schule, die Universitäten oder die Familien: Gründeten sie bis vor nicht allzu langer Zeit auf einem Wissensvorsprung von Einzelnen (Älteren) und einem Verständnis von Lernen als Akkumulation von Wissen, werden diese Verhältnisse im Zuge der Digitalisierung nun neu ausgehandelt, das Wissen radikal anders verteilt: „Was vermitteln? Das Wissen? Da ist es doch schon, überall im Netz verfügbar, objektiviert. Es allen vermitteln? Alles Wissen ist doch nun allen schon zugänglich. Es wie vermitteln? Längst geschehen.", schreibt Michel Serres in „Erfindet euch neu!"[12]. Die Begegnung der Generationen findet also unter anderen Vorzeichen statt.

Das Kinder- und Jugendtheater hat hierzu längst visionäre Strategien entwickelt: Wie kein anderes Theatergenre versteht es, sein Publikum im Entstehungsprozess mitzudenken, mit dem unbedingten Interaktionswillen des Publikums während der Aufführung künstlerisch umzugehen und es an Produktionsprozessen zu beteiligen. Gerade in der Arbeit für ein junges Publikum, werden Fragen nach Erzählungs- und Wahrnehmungsweisen, nach Wissensvermittlung und nach der Kooperation zwischen den Generationen immer wieder neu gestellt und verhandelt. Kindliches Spiel trifft hier auf das Spiel der Mittel und der Narrative und ergibt im Theatersaal häufig explosive

Rezeptionserlebnisse. Wer schon mit hunderten schreienden oder lachenden Kindern in einem Theaterraum war, weiß, was wir meinen. (Sonst unbedingt nachholen.) Dabei sind Theater und Schule als Institutionen im Wandel und als Dialogpartner aufeinander angewiesen. Oft bleibt die Begegnung beider Institutionen unter ihrem Potential: Häufig kommen Schulklassen ins Theater, wenn es den Schulstoff auf der Bühne zu sehen gibt. Häufig werden vorgegebene Lesarten für alte Stoffe vom Theater erwartet. Das Theater der Digital Natives als Theater für junges Publikum kann hingegen viel mehr: Hier werden gelernte Aufmerksamkeits-Ökonomien unterlaufen und kulturelle Codes gehackt. Vertreter*innen unterschiedlicher Generationen begeben sich in ein ergebnisoffenes Gespräch über die Welt. Mit dem Begriff der Digital Natives im Theater für junges Publikum spekulieren wir über eine produktive Umkehrung der Machtverhältnisse zwischen den Generationen. Nicht zuletzt sollen sich hier Kinder und Jugendliche nicht als User*innen, sondern als selbstbewusste Expert*innen, Mitgestalter*innen und Hacker*innen erleben.

Elbers/Zhukov „Gespenster", Foto: Dirk Rose

Von „Digital ist besser" (1995) zu „Wie wir leben wollen" (2013) spannt die Band Tocotronic in ihrer Diskografie einen Bogen, der dem Soziologen Heinz Bude zur Erweiterung seiner Thesen zum Thema „Generationengerechtigkeit" dient: „Es ist schon viel gewonnen, wenn jede Generation sich die politische Grundfrage stellt, wie wir leben wollen, und in dieser Frage ein Verschulden gegenüber einem Wir entdeckt, das über das Wir der Bezugsgruppe der ungefähr Gleichaltrigen hinausgeht."[13] 2013 deutet Bude Forderungen nach „Generationengerechtigkeit" als Zeichen für einen verlorenen Glauben an die Zukunft, ohne zu erahnen, dass er damit den zentralen Konflikt der Fridays-for-Future Bewegung voraussagt: **„Gemeinsam ist allen Beteiligten, daß sie den Glauben an die Zukunft verloren haben: die Jungen den Glauben daran, daß sie eine eigene Zukunft haben werden, und die Alten, daß die Jungen noch eine vergleichbare Zukunft erwarten können, wie sie sie gekannt haben. Die Forderung nach Generationengerechtigkeit ist so gesehen Ausdruck des Abschieds von einem historischen Bewußtsein, das die Abfolge der Generationen als einen nach vorne offenen und den Geschichtsprozess selber öffnenden Weg durch die Zeithorizonte begreifen konnte. Wenn im 20. Jahrhundert eine Generation nach der anderen sich als Avantgarde der Zeit sah, die als Urgrund einer Veränderung erschien, die unaufhörlich Vergangenheit hinter sich ließ, um Zukunft zu öffnen, dann tritt heute jede sich meldende Generation auf der Stelle, weil sie sich von der Vergangenheit belastet und von der Zukunft bedroht fühlt."**[13]

In Bezug auf die Infrastruktur Internet und ihre Nutzer*innen (und unabhängig vom Alterssicherungssystem) spricht sich die politische Aktivistin Marina Weisband für einen digitalen Generationenvertrag im Sinne „eines solidarischen Kompetenzaustausches" aus, um „den digitalen Raum für alle Generationen gleichberechtigt nutzbar zu machen und nachkommenden Generationen ein freies Netz zu hinterlassen"[14]. Diesen Gedanken kann man auf das Theater als Institution und Kunstform übertragen. Dabei lenkt sie den Blick von dem – teils konstruierten – Konflikt zwischen Jung und Alt, Boomer und Millenial, Native und Immigrant auf das Potential des Wissens- und Erfahrungsaustausches zwischen den unterschiedlichen Kompetenzen, die in den unterschiedlichen Generationen mit ihren jeweils eigenen technischen und digitalen Sozialisierungen verortet sind.
Wenn die feindliche Gegenüberstellung von Jung und Alt keine Option ist, könnte die Zusammenarbeit zwischen den Generationen jenseits von Dichotomien etwas sein, das jetzt, in diesem Moment in der Geschichte der Digitalisierung, als Katalysator für widerständige Narrative und Ästhetiken dienen könnte. Das Theater der Digital Natives ist dabei ein Labor und Aushandlungsraum, in dem die Rollen, Aufgaben und Kompetenzen von Jung und Alt stets neu verhandelt und gegeneinander getauscht werden können. Das Theater der Digital Natives ist ein Raum der multiplen Narrative – hier kommen multiple Herkünfte und Perspektiven zusammen. Das Theater der Digital Natives ist under construction. Was braucht es als Raum, als Institution und als Arbeitsform?

Das Internet inkorporieren Oder: Was braucht das Theater der Digital Natives?

Torsten Meyer schreibt in seinem Aufsatz „Next Art Education"[15] die nächste Kunst werde sich „neue Orte, neue Zeiten und ein neues Publikum suchen. Sie wird mit Formaten experimentieren, in der die gewohnten Institutionen zu Variablen werden." Wie imaginieren sich Digital Natives das Theater der Zukunft? Und wie kann das Theater (auch) ihnen ein Zuhause bieten?

Auf die Frage, was ihre Künstler*innengruppe zur Arbeit brauche, sagte die Regisseurin Hannah Biedermann bei der Konferenz „Theater & Netz 2019": Es reiche, wenn jemand da sei, der löten kann, und es einen technischen Leiter gäbe, der nicht so genau hinsieht. In der Situation des Übergangs, in der wir uns befinden, sind Künstler*innen gleichzeitig Pionier*innen und Störenfriede eines Systems, das die Fragen der Digitalisierung gerade erst zu begreifen beginnt. Ein Leitmotiv des Theaters der Digital Natives ist Cultural Hacking, wie es Torsten Meyer beschreibt, „als kritisches und subversives Spiel mit kulturellen Codes, Bedeutungen und Werten. Es geht dabei um die Erkundung kultureller Systeme mit dem Ziel, sich darin zurechtzufinden, und zugleich neue Orientierungen in diese Systeme einzuführen. Der Hacker installiert Störungen im System, er nistet sich ein in bestehende Kontrollprojekte wie ein Parasit – und be-

antwortet so den Kontrollüberschuss".[16] Das Theater tut gut daran, einen Nährboden für diese Störungen zu bieten. Es sollte sich mit all seinen Ressourcen als Hackspace für die Digital Natives imaginieren.

Die Theaterwissenschaftlerin Ulrike Haß hat einmal über das freie Theater geschrieben, es verdanke seine Arbeitsweisen und Ästhetiken „nicht nur den Möglichkeiten des Netzparadigmas (obwohl es diese intensiv nutzt), sondern auch dem Bedürfnis, sich mit den gesellschaftlichen Transformationen inhaltlich und theoretisch zu befassen."[17] Die avancierten Praktiken der freien Szene haben sich nicht nur immer schon mit den medialen Neuerungen entwickelt und diese einbezogen, sie beziehen auch viele Folgen der Digitalisierung mit ein und schieben, wie hier beispielhaft beschrieben wurde, Diskurse an, die auf der Höhe der fortgeschrittenen Entwicklung die theoretische Reflexion ermöglichen. Gruppen und Künstler*innen wie Rimini Protokoll, Lukas Matthaei, Schauplatz International u.v.m. haben schon früh neue Möglichkeiten der Digitalisierung in ihren Stücken eingesetzt und gleichzeitig die sie umgebenden Diskurse von Beschleunigung, Globalisierung oder Kontrolle reflektiert. Die Ungebundenheit von Freischaffenden und Kollektiven stellt im Zusammenhang mit ästhetischer Reflexion des Digitalen einen Vorteil dar: Man fühlt sich weder einem literarischen Kanon verpflichtet, noch muss man eine Theaterarchitektur bedienen, die aus vor-digitaler Zeit stammt. Selten geht es darum, das Theater zu „modernisieren". Das macht es leichter, vom Inhalt her zu denken und so definieren sich die performativen Formate und künstlerischen Praxen, die Aufführungsorte und die angesprochene Öffentlichkeit im Theater der Digital Natives, durch das, was sie inhaltlich verhandeln wollen. Die Institution des Theaters wird damit eher herausgefordert als konserviert, eher hinter sich gelassen als vor sich hergetragen.

Alexander Karschnia von der Berliner Gruppe andcompany&Co. beschreibt Theaterarbeit heute als „immaterielle & intellektuelle Produktion von Wissen, Codes, Affekten, Gesten, Haltungen, Sprachen, Lebensweisen etc. Als Produktion des Lebens selbst." Er konstatiert: „Hieraus erwächst die neue Aufgabe für das Theater, das nicht länger nur ein öffentlicher Ort bleiben kann, sondern zu einem gemeinschaftlichen, einem kommunen Ort werden müsste... Das Theater des 21. Jahrhunderts steht vor der Herausforderung sich zu einer Institution zu entwickeln, in der sich das Internet inkorporiert."[18]

Um die Transformation der öffentlichen, kulturellen Einrichtungen zu ermöglichen, bedarf es mehr als nur einer Erweiterung der Marketing-Strategien um soziale Medien oder des Einsatzes neuer aufregender technischer Geräte. Um die Potentiale der Digitalisierung in der „nächsten Gesellschaft" (Dirk Baecker) nutzen zu können, um das Internet „zu inkorporieren", müssen wir begreifen, wie sie sich zu unseren eigenen Arbeitsweisen, unserem Wissen, unseren Strukturen verhält.

Der Shutdown zu Beginn der Coronakrise in Deutschland hat gezeigt, wie wenig die Theater die Digitalität bisher inkorporiert haben. Wie zu Beginn der 2010er-Jahre waren es wohl auch jetzt als erstes die Kommunikationsabteilungen, die den Impuls des „sichtbar Bleibens" in digitale Aktionen gegossen und damit die Social Media Kanäle der Häuser gefüllt haben. Als nächstes begannen die Ensemble- und Repertoiretheater den Computer als Fernseher zu bespielen und Aufzeichnungen vergangener Produktionen zu „streamen". Die Digital Natives werden diese Streams wohl kaum neugierig aufs Theater machen und den älteren Generationen fehlt vermutlich nicht selten der technische Sachverstand, um die Angebote nutzen zu können.

Das Theater der Digital Natives pflegt einen differenzierteren, kreativeren und nicht selten kritischeren Umgang mit den digitalen (Un)Möglichkeiten. Es weiß, dass die Digitalisierung nicht vorübergeht und dass sich ihre Auswirkungen längst in seine Strukturen und vor allem in seine „User*innen" eingeschrieben haben. Das Theater der Digital Natives erkennt die Potentiale des Hacks und der Störung im System – auch im eigenen – anstatt auf glatte Oberflächen und reibungslose Abläufe zu setzen. Das Theater der Digital Natives setzt auf kollektives Wissen und neue Modelle der Zusammenarbeit. Es entsteht im Labor und beim Experiment – dann, wenn wir wissen, etwas nicht (besser) zu wissen, obwohl die Welt von Informationen nur so strotzt. Das Theater der Digital Natives nimmt seinen Ausgangspunkt im Austausch. Es überlässt seinen Nutzer*innen die Verantwortung füreinander und traut ihnen zu, selbstständige Entscheidungen zu treffen und zu verantworten.

Als Theater im Werden entwirft das Theater der Digital Natives neue Räume der Interaktion, in denen sich Subjektivität und Kollektivität anders erfahren lassen als in den herkömmlichen Formen eines Theaters der Repräsentation. Es stellt die Frage nach dem Zusammenhang von Digitalisierung und Demokratie.

Veröffentlicht am 10.5.2020 im Rahmen von **ON/LIVE.**

[1] Michael Seemann: Das neue Spiel. Strategien nach dem digitalen Kontrollverlust, Freiburg 2014. http://www.ctrl-verlust.net/

[2] https://www.eff.org/de/cyberspace-independence (29.4.2020)

[3] Michel Serres, „Erfindet euch neu! Eine Liebeserklärung an die vernetzte Generation", 2013, S.15

[4] Die gesamte Studie kann online eingesehen und heruntergeladen werden unter: https://www.divsi.de/publikationen/studien/divsi-u25-studie-euphorie-war-gestern/# (20.2.2020)

[5] https://www.marktforschung.de/aktuelles/marktforschung/acht-von-zehn-menschen-in-deutschland-nutzen-ein-smartphone/ (20.2.2020)

[6] Das Interesse an Immersion in den darstellenden Künsten wird zum Teil ebenso skeptisch betrachtet wie die scheinbare Oberflächlichkeit der Post-Internet-Art. So kritisiert Peter Richter in der Süddeutschen Zeitung (18.2.2019): „Dass der Betrachter als Subjekt reflektierend einem Objekt gegenübersteht, galt über Jahrhunderte eigentlich als Grundlage jeder Kunstbetrachtung. ... Seit einiger Zeit aber wird mit Wut an der Abschaffung dieser Differenz gearbeitet, wird dieser Dualismus als alteuropäischer Plunder gebrandmarkt, der ähnlich wie das Projekt der Aufklärung seine Zeit gehabt habe, nun dringend überwunden werden müsse." Dem Räsonnement und der Kritik stellt Richter eine Hinwendung zu „Erlebnis, Gefühl, Affirmation und jubelndem Aufgehen in der Masse" entgegen, das er postwendend in die Nähe des Faschismus rückt.

[7] Kito Nedo: "Furchtlos im Datenstrom", zeit.de: https://www.zeit.de/kultur/kunst/2015-03/post-internet-art-neuer-kunststil-digitale-generation/komplettansicht (28.2.2020)

[8] In „Digital Natives oder Digital Naiv? Medienpädagogik der Generationen" von Sonja Ganguin und Dorothee Meister (Hg.), 2012

[9] Die Frage nach der aktiven Beteiligung der Zuschauer*innen oder die gemeinschaftliche Produktion eines künstlerischen Ereignisses ist eine der zentralen Fragen der Gegenwartskunst und des -theaters. Im deutschsprachigen Kontext sei als ein frühes Beispiel auf die Ulmer Dramaturgie von Claus Bremer ab Ende der 50er Jahre verwiesen: https://zkm.de/de/publikation/claus-bremer-mitspiel; einen guten Überblick über die Enwicklungen in der bildenden Kunst im internationalen Kontext bietet: The Art of Participation. 1950 to Now, San Francisco Museum of Modern Art, London und New York 2008. Für eine kritische Perspektive auf den „social turn" in den Künsten sei außerdem auf Clair Bishop: Artificial Hells: Participatory Art and the Politics of Spectatorship, London und New York 2012, verwiesen sowie auf Diedrich Diederichsen: Eigenblutdoping. Selbstverwertung, Künstlerromantik, Partizipation, Köln 2008.

[10] Erschienen 2013, frei verfügbarer Volltext: http://kunst.uni-koeln.de/kpp/hefte/heft-29/

[11] Zum Beispiel durch Richard-Elsner, Christiane (2015): Der Mythos von der Entdeckung der Kindheit. In: Unsere Jugend 67, S. 455–463

[12] Michel Serres, „Erfindet euch neu! Eine Liebeserklärung an die vernetzte Generation", 2013, S. 19

[13] Heinz Bude: Generationengerechtigkeit? Eine unbrauchbare Formel als Indiz eines verlorenen Zukunftsglaubens, in: Lettre International, 2013, Nr. 100, S. 21-23

[14] Erschienen 2015 in „Freiräume für die Zukunft. Plädoyer für einen neuen Generationenvertrag", Hg. Heinrich-Böll-Stiftung, Band 17 der Reihe Wirtschaft und Soziales https://www.boell.de/de/2015/11/17/freiraeume-fuer-die-zukunft-neuer-generationenvertrag

[15] http://kunst.uni-koeln.de/kpp/hefte/heft-29/

[16] http://kunst.uni-koeln.de/kpp/hefte/heft-29/

[17] Ulrike Haß: Räume des Werdens. Für ein freieres Theater, in: Neue Spieler, alte Städte, hrsg. von Aenne Quiñones und Tom Mustroph, Theaterfestival Favoriten 2010, Dortmund, S. 55; Online unter: http://docplayer.org/43300074-Neue-spieler-alte-staedte.html

[18] Alexander Karschnia "(Post)Performerism as a way of life – Oder das Theater der Produktion des Lebens" https://www.yumpu.com/de/document/read/21681567/theater-politisch-allerallerletzte-versionjuni10-andcompanyco

fft-duesseldorf.de

ON/LIVE ist eine Veranstaltung des FFT Düsseldorf in Kooperation mit dem Lehrstuhl für Ästhetische Bildung am Institut für Kunst & Kunsttheorie der Universität zu Köln. Im Rahmen des Bündnisses internationaler Produktionshäuser gefördert von der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien. Das FFT wird gefördert durch die Landeshauptstadt Düsseldorf und das Ministerium für Kultur und Wissenschaft des Landes Nordrhein-Westfalen.

Landeshauptstadt Düsseldorf

Ministerium für Kultur und Wissenschaft des Landes Nordrhein-Westfalen

Produktionshäuser

Die Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien