



universität
wien

MASTERARBEIT / MASTER'S THESIS

Titel der Masterarbeit / Title of the Master's Thesis

„Versunken im Raum. Zur Rezeption, Konzeption und
Bespielung immersiver Theaterräume“

verfasst von / submitted by

Sandra Feiertag, BA

angestrebter akademischer Grad / in partial fulfilment of the requirements for the degree of
Master of Arts (MA)

Wien, 2023 / Vienna 2023

Studienkennzahl lt. Studienblatt /
degree programme code as it appears on
the student record sheet:

UA 066 583

Studienrichtung lt. Studienblatt /
degree programme as it appears on
the student record sheet:

Masterstudium Theater-, Film- und
Medienwissenschaft

Betreut von / Supervisor:

Mag. Dr. Birgit Peter, Privatdoz.

Danksagung

Mein Dank gilt meiner Betreuerin Mag. Dr. Birgit Peter, Privatdoz. für die angenehme Zusammenarbeit, den Input und das Feedback, vor allem aber für die stetige Unterstützung im Entstehungsprozess der Arbeit.

Weitergehend danke ich meinen Interviewpartner:innen Teresa Löffberg, Benedikt Haefner und Stephan Witzlinger für die Zeit, die sie sich genommen haben, um ihre Eindrücke zu den jeweiligen Produktionen mit mir zu teilen.

Schließlich geht mein Dank an meine Eltern für die Bestärkung und die Geduld, an Laura und Paulina für den Rückhalt und insbesondere an Kathi für ihre Bereitschaft, sich so viel über immersives Theater anzuhören.

„Ohne Raum ist Theater nicht machbar, nicht wahrnehmbar und schon gar nicht denkbar.“*

* Jens Roselt, „Wandel durch Annäherung: Praktiken der Raumnutzung in zeitgenössischen Aufführungen“, *Politik des Raumes. Theater und Topologie*, hg. v. Erika Fischer-Lichte/Benjamin Wihstutz, Paderborn: Fink 2010, S. 177-188, hier S. 177.

Inhaltsverzeichnis

1	EINLEITUNG	1
2	ANNÄHERUNGEN AN <i>RAUM</i>	5
2.1	Zum Begriff des Raums	5
2.2	Ansätze der kulturwissenschaftlichen Raumtheorie.....	8
2.3	Theatraler Raum	11
3	IMMERSION UND THEATER	15
3.1	Zum Begriff der Immersion	15
3.2	Immersives Theater	17
3.2.1	Entwicklungsverlauf und Spezifizierung	17
3.2.2	Praxis immersiven Theaters	22
3.3	Grundlagen immersiver Theaterräume.....	23
3.3.1	Grenzauflösung	24
3.3.2	Ortsspezifität	25
3.3.3	Mobilisierung des Publikums.....	26
3.3.4	Multisensorik.....	28
4	UNTERSUCHUNG IMMERSIVER AUFFÜHRUNGEN.....	30
4.1	Einführende Bemerkungen.....	30
4.1.1	Zur Auswahl der Untersuchungsperspektiven	30
4.1.2	Zur Auswahl der Inszenierungen	32
4.1.3	Zu den geführten Interviews	33
4.2	<i>Sleep No More</i> (Rezeption)	34
4.2.1	Einführung zur Produktion.....	35
4.2.2	Entscheidungsfreiheit und Desorientierung	37
4.2.3	Maskierung des Publikums	40
4.2.4	Taktilität, Intimität und Nähe	43
4.3	<i>Sex, Drugs & Budd'n'Brooks</i> (Konzeption).....	47
4.3.1	Einführung zur Produktion.....	47
4.3.2	Umgang mit örtlichen Gegebenheiten.....	48
4.3.3	Räumliche Konzipierung des Spielbereichs.....	51
4.3.4	Ästhetische Gestaltung.....	54
4.3.5	Interaktion und Gamecharakter	56
4.4	<i>Die letzten Tage der Menschheit</i> (Bespielung)	59
4.4.1	Einführung zur Produktion.....	59
4.4.2	Entdeckungsscharakter und Sukzession	61

4.4.3 Strukturierung durch die Spielenden.....	64
4.4.4 Interaktion und Involvierung.....	67
4.4.5 Überforderung des Publikums.....	70
5 EVALUATION DER UNTERSUCHUNGSERGEBNISSE.....	73
5.1 Parallelen und Differenzen.....	73
5.2 Einflüsse auf Raum und Räumlichkeit.....	76
6 CONCLUSIO	80
7 Quellenverzeichnis	85
7.1 Selbst- und unselbstständige Literatur	85
7.2 Online-Quellen	88
7.3 Interviews	91
7.4 Aufführungsnachweise.....	91
8 Abbildungsverzeichnis	92
8.1 Abbildungsquellen.....	92
Abstract (Deutsch).....	94
Abstract (English)	95
Anhang	96
Interview mit Stephan Witzlinger	96
Interview mit Teresa Löffberg.....	98
Interview mit Benedikt Haefner	106

1 Einleitung

Der Begriff der Immersion verweist sowohl etymologisch als auch konzeptuell auf einen Prozess des Eintauchens. Die Ableitung aus dem lateinischen *immergere* (dt.: eintauchen, untertauchen¹) suggeriert bereits die Bedeutung des Terminus: Immersion kann verstanden werden als das Versinken in eine artifiziell konstruierte Realität, als die scheinbare Präsenz an einem simulierten Ort.² Damit geht ein partielles bis vollständiges Ausblenden äußerer Umstände und ergo der eigentlichen Umgebung einher. Die Idee eines solchen Eintauchens in eine andere Realität setzt sich in immersivem Theater fort. Dessen primärer Anspruch besteht darin, Zusehende im Rahmen der Aufführung einzubinden und dadurch vergessen zu lassen, dass sie sich in einer Theatervorstellung befinden – und nicht inmitten des Stückkosmos. Theaterräume, die sich als immersiv klassifizieren lassen, divergieren in zahlreichen Aspekten von anderweitigen Bühnenformaten wie etwa einer konventionellen Guckkastenbühne oder einem Amphitheater. So wird immersivem Theater transgressives Potenzial zugeschrieben, indem die binäre Auftrennung in einen Publikums- und einen Bühnenbereich aufgebrochen wird. Hinzukommt eine Mobilisierung der Besuchenden sowie die verstärkte Integration multisensorischer Elemente.³ Was sich hier abzeichnet, ist eine spezifische räumliche Beschaffenheit immersiver Aufführungen, in welcher sich wiederum eine Korrelation zwischen Raum und dem Prozess der Immersivierung vermuten lässt.

Im Zentrum der vorliegenden Arbeit steht eine Untersuchung der Funktions- sowie Wirkungsweisen immersiver Theaterräume. Ausgehend von der Annahme, dass Raum von wesentlicher Relevanz für das ihm innewohnende Immersionspotenzial ist, wird danach gefragt, welche räumlichen Spezifika sich in immersiven Aufführungen feststellen lassen. Hieraus geht die Fragestellung hervor, welche Elemente, Aspekte und Situationen innerhalb des Aufführungsraumes als immersionsgenerierend wahrgenommen werden können und wie sich diese in einen raumtheoretischen Kontext setzen lassen. Der Raumbegriff wird dabei, in Anlehnung an die Theaterwissenschaftlerin Erika Fischer-Lichte, als ein weitläufiger

¹ Vgl. Theresa Schütz, *Theater der Vereinnahmung. Publikumsinvolvement im immersiven Theater*, Berlin: Theater der Zeit 2022, S. 17.

² Vgl. Doris Kolesch, „Immersion and spectatorship at the interface of theatre, media tech and daily life. An introduction“, *Staging Spectators in Immersive Performances. Commit Yourself*, hg. v. ders. et al., Abingdon/New York: Routledge 2019, S. 1-17, hier S. 4-5.

³ Vgl. Theresa Schütz, „Techniken der Manipulation im immersiven Theater am Beispiel“, *Technologien des Performativen. Das Theater und seine Techniken*, hg. v. Kathrin Dreckmann et al., Bielefeld: transcript 2020, S. 343-354, hier S. 343.

verstanden; er wird gedacht als sowohl materiell als auch immateriell verortbar, als aufspaltbar in einerseits eine Dimension, die vom konkreten Aufführungsvorgang entkoppelt ist und andererseits eine solche, die erst durch diesen konstituiert wird.⁴ Anhand dieses breiten Spektrums an Auslegungen soll ein ausgeprägtes Verständnis der Räumlichkeit immersiver Aufführungen geschaffen werden. Ziel der Arbeit ist es darzulegen, wie innerhalb immersiver Theaterräume – und letztlich durch diese – versucht wird, Immersion zu erzeugen.

Die Arbeit wählt einen multiperspektivischen Ansatz. Um möglichst umfassend zu betrachten, wie immersive Räume funktionieren, braucht es nicht nur eine Beschäftigung damit, wie sie wahrgenommen werden, sondern auch damit, wie sie vorab konzipiert und im Zuge des Aufführungsprozesses genutzt werden. Daher werden drei Perspektiven herangezogen:

- Rezeption
- Konzeption
- Bespielung

Diese stehen stellvertretend für drei wesentlich in die Aufführung involvierte Parteien, nämlich das Publikum (Rezeption), die Regie bzw. das Leading Team (Konzeption) sowie die Performenden (Bespielung). Ausgangspunkt dieser Herangehensweise ist die von den beiden Medienwissenschaftler:innen Britta Neitzel und Rolf F. Nohr angeführte Beobachtung, dass Immersion als ein eng mit perspektivierenden Techniken verknüpftes Phänomen verstanden werden kann.⁵ Da immersive Erfahrungen zeitgleich enorm wahrnehmungsgebunden fungieren, kommt ihnen eine starke subjektive Konnotation zu, welche sich vor allem in der rezeptiven Dimension wiederfindet. Um jedoch zu vermeiden, dass die Rezeption innerhalb der Analyse eine Vormachtstellung einnimmt, wird bewusst auch danach gefragt, welche räumlichen Faktoren immersiver Aufführungen für das konzipierende Team sowie für die Spielenden von Relevanz sind.

Neben den genannten Perspektiven stützt sich die Analyse auch auf drei immersive Produktionen, die als zentrale Beispiele dienen: *Sleep No More* von der britischen Theatergruppe Punchdrunk, *Sex, Drugs & Budd'n'Brooks* von dem österreichischen Performancekollektiv Nesterval sowie *Die letzten Tage der Menschheit* in der Inszenierung des ebenfalls österreichischen Theaterregisseurs Paulus Manker. Wenngleich die

⁴ Vgl. Erika Fischer-Lichte, *Ästhetik des Performativen*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp 112019, S. 187.

⁵ Vgl. Britta Neitzel/Rolf F. Nohr, „Das Spiel mit dem Medium. Partizipation, Immersion, Interaktion“, *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation, Immersion, Interaktion*, hg. v. dens., Marburg: Schüren 2006, S. 9-17, hier S. 16.

Immersionzuschreibung dieser Beispiele in ihrer Explizitheit variiert,⁶ lassen sich die drei Arbeiten dennoch allesamt dem Immersiven zuordnen. Während die gewählte Inszenierung von *Sleep No More* erstmals 2011 in New York City aufgeführt wurde, sind *Die letzten Tage der Menschheit* im Jahr 2018 in Wiener Neustadt zu verorten, die Wien-Fassung von *Sex, Drugs & Budd'n'Brooks* ist mit 2022 zu datieren. Das zeitliche wie auch örtliche Auseinanderstreben, das hier deutlich wird, stellt eine Vertiefung der beabsichtigten Diversifizierung innerhalb der Untersuchung dar. Die zuvor angeführten Perspektiven werden mit den gewählten Produktionen verknüpft, wodurch sich ein jeweiliger Schwerpunkt in der Analyse ergibt. So wird *Sleep No More* von rezipierender, *Sex, Drugs & Budd'n'Brooks* von konzipierender und *Die letzten Tage der Menschheit* von spielender Seite aus betrachtet.

Als Grundlage für die Untersuchung der Beispiele führte ich drei Interviews. Befragt wurden Stephan Witzlinger (Besucher von *Sleep No More*), Teresa Löfberg (Autorin und Dramaturgin von *Sex, Drugs & Budd'n'Brooks*) und Benedikt Haefner (Darsteller in *Die letzten Tage der Menschheit*) zu ihren Eindrücken bezüglich der Generierung von immersiver Räumlichkeit in der jeweiligen Inszenierung. Die Analyse stützt sich einerseits auf die genannten Korrespondenzen, andererseits auf die Sichtung von Bildmaterial, auf Kritiken und anderweitige Texte, die die jeweilige Produktion fokussieren, so zum Beispiel *The Punchdrunk Encyclopaedia* von der Theaterwissenschaftlerin Josephine Machon. Zusätzlich wurden Aufführungen von *Sex, Drugs & Budd'n'Brooks* und *Die letzten Tage der Menschheit* persönlich besucht. Neben diesem praxisorientierten Material wird auch theoretische Literatur zu immersivem Theater herangezogen. Für meine Untersuchung als besonders schlüssig stellen sich die Monografien *Immersive Theatres* von Machon sowie *Theater der Vereinnahmung* von der Theaterwissenschaftlerin Theresa Schütz heraus. Sie zeigen eine differenzierte Befassung mit immersivem Theater auf und sind von wesentlicher Bedeutung für das Verständnis dessen in meiner Arbeit. In Bezug auf Raum wird sich auf Texte des Literaturwissenschaftlers Jörg Dünne sowie des Medientheoretikers Stephan Günzel berufen, diese dienen als Einführung in den raumtheoretischen Diskurs. Zur Spezifizierung wird hinsichtlich des theatralen Raums mit Theorien Fischer-Lichtes sowie mit Ansätzen der Theaterwissenschaftler Max Herrmann und Jens Roselt gearbeitet.

⁶ Anzumerken ist hier, dass, während die Produktionen der Gruppen Punchdrunk und Nesterval explizit auf Immersion ausgerichtet sind, Mankers Inszenierungsform primär als *Polydrama* und *Simultantheater* bezeichnet wird. Dennoch finden sich in seinen Arbeiten zahlreiche Spezifika immersiven Theaters wieder, dass es meines Erachtens schlüssig ist, seine Inszenierung in die Analyse mitaufzunehmen.

Im ersten Teil der Arbeit findet eine Auseinandersetzung mit dem Raumterminus statt. Hierfür wird sich diesem zunächst definitorisch angenähert, anschließend werden raumtheoretische Grundlagen der Kulturwissenschaften diskutiert, worauf aufbauend theatraler Raum näher betrachtet wird. Dies dient der Kontextualisierung dessen, was innerhalb der Arbeit als Raum verstanden und damit assoziiert wird. In einem weiteren Kapitel wird der Begriff der Immersion vorgestellt, anschließend jener immersiven Theaters. Hier wird ein Einblick in dessen Entwicklungsverlauf, welcher mit einer Spezifizierung der Bezeichnung verknüpft wird, sowie in dessen zeitgenössische Praxis gegeben. Zudem werden Grundlagen immersiver Theaterräume skizziert, um so eine Basis für die im darauffolgenden Abschnitt stattfindende Analyse zu schaffen. Die für die Arbeit zentrale Untersuchung umfasst neben einer kurzen Einführung die Betrachtung der drei Produktionen aus der ihnen jeweils zugeordneten Perspektive. Die Unterpunkte gehen zurück auf Aspekte, die sich im Rahmen der Interviews als besonders bedeutsam herauskristallisiert haben und in denen immersives Potenzial benannt wird. In der darauffolgenden Evaluation der Untersuchungsergebnisse werden die festgestellten Spezifika immersiver Theaterräume dargelegt, wobei einerseits Parallelen und Differenzen zwischen den Aufführungen aufgezeigt und andererseits die damit korrelierenden Auswirkungen auf Raum und Räumlichkeit diskutiert werden. In der Conclusio werden die erörterten Merkmale der räumlichen Beschaffenheit immersiver Räume resümiert und schlussendlich mit dem konkreten Immersionsprozess konnektiert.

2 Annäherungen an *Raum*

Die Frage, was ein Raum konkret ist, steht notwendigerweise am Anfang dieser Arbeit. So banal sie aufgrund unserer grundsätzlichen Vertrautheit mit dem Begriff potenziell wirken mag, so komplex ist ihre Beantwortung – sofern eine solche überhaupt möglich ist. Eine der aktuell im *Duden* angeführten Definitionen von Raum lautet „in Länge, Breite und Höhe fest eingegrenzte Ausdehnung“⁷, eine weitere „in Länge, Breite und Höhe *nicht* fest eingegrenzte Ausdehnung“⁸. Die sich hier abzeichnende Gegensätzlichkeit impliziert bereits die Weitläufigkeit, die den Auslegungen des Begriffs inhärent ist. Raum scheint folglich vieles zu sein, aber nicht ohne weiteres definierbar. Dementsprechend ist hier bewusst die Rede von Annäherungen an das, was sich als *Raum* begreifen lässt. Diskutiert werden neben dem Raumbegriff kulturwissenschaftliche Ansätze der Raumtheorie sowie Thesen zum theatralen Raum.

2.1 Zum Begriff des Raums

Die etymologischen Wurzeln des Raumbegriffs in seiner gegenwärtig geläufigen Verwendung reichen bis in das Spätmittelalter bzw. in die frühe Neuzeit zurück.⁹ Im *Metzler Lexikon Theatertheorie* wird der mittelhochdeutsche Ausdruck *rūm* bzw. *roum* (Raum, Platz, Lagerstätte) als Ursprung angeführt,¹⁰ im *Duden* findet sich zusätzlich das althochdeutsche *rūmi* (weit, geräumig).¹¹ Relevant werden an dieser Stelle auch Äquivalente zum deutschen Raumbegriff in den romanischen Sprachen: Im Französischen dient hierfür *espace*, im Spanischen *espacio*, im Italienischen *spazio*; der englische Ausdruck *space* ist mit diesen eng verwandt. Da die etymologische Entwicklung dieser Ausprägungen allerdings nicht deckungsgleich ist mit jener des germanischen Raumbegriffs, gilt es hier zu differenzieren. Denn im Gegensatz zu den alt- bzw. mittelhochdeutschen Wurzeln von *Raum*, findet sich der Ursprung von *espace* und dessen verwandten Formen im lateinischen *spatium*, was „neben

⁷ Dudenredaktion, „Raum“, *Duden online*, o. J., <https://www.duden.de/node/118631/revision/516622>, 20.05.2022.

⁸ Ebd. [Herv. S. F.].

⁹ Vgl. Jörg Dünne/Stephan Günzel, „Vorwort“, *Raumtheorie. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften*, hg. v. dens., Frankfurt a. M.: Suhrkamp ¹⁰2021, S. 9-15, hier S. 10.

¹⁰ Vgl. Jens Roselt, „Raum“, *Metzler Lexikon Theatertheorie*, hg. v. Erika Fischer-Lichte et al., Stuttgart: Metzler ²2014, S. 279-287, hier S. 279.

¹¹ Vgl. Dudenredaktion, „Raum“, 23.05.2022.

einem Raum für freie Bewegung [...] auch ein zeitliches Intervall“¹² bezeichnen kann. Während Dünne und Günzel *spatium* daran anknüpfend eine Zwischen-Räumlichkeit zuschreiben, sei der germanische Ausdruck *Raum* ihnen zufolge als „wesentlich territorial“¹³ zu interpretieren. Diese also primär ortsbezogene Konnotation lasse sich zurückführen auf eine Definition aus dem 19. Jahrhundert, welche im von Jacob und Wilhelm Grimm herausgegebenen *Deutschen Wörterbuch* aufscheint. In dieser wird Raum als „gegebene [S]tätte für eine [A]usbreitung oder [A]usdehnung“¹⁴ bezeichnet. Aus der aufgezeigten Divergenz schließen Dünne und Günzel, dass „*Raum* und *espace* verweisen [...] auf zwei sehr unterschiedliche raumtheoretische Positionen: auf die Annahme einer absoluten, territorialen Bindung einerseits und auf den Ausgangspunkt einer relationalen Verortung andererseits“¹⁵. Gleichzeitig wird betont, dass Raumtheorien aus dem deutschen bzw. romanischen Bereich dadurch nicht automatisch eine territoriale bzw. relationale Konnotation zugeschrieben werden soll.¹⁶

Eine begriffliche Differenzierung ist auch im Hinblick auf Raum, Räumlichkeit und Ort von Nutzen. Der Begriff der Räumlichkeit steht jenem des Raums auf einer rein wörtlichen Ebene zwar überaus nahe, lässt sich jedoch nicht synonymhaft verwenden. Räumlichkeit kann einerseits begriffen werden als „großer, meist mit einem oder mehreren anderen zusammengehörender Raum“¹⁷, andererseits aber auch als „räumliche Wirkung, Darstellung“¹⁸. Demzufolge kann sie sowohl auf ein physisch fassbares Gebäude als auch auf eine davon ausgehende Wirkung verweisen. Während ein solcher wirkungstechnischer Aspekt im Grimm’schen Wörterbuch aus dem 19. Jahrhundert noch nicht angeführt wird,¹⁹ ist er gegenwärtig gerade im ästhetischen und damit auch im theatralen Kontext von Relevanz. Folglich wird der Räumlichkeitsterminus in weiten Teilen dieser Arbeit dementsprechend verwendet: nicht entkoppelt von der materiellen Dimension des Raums, aber fokussiert auf dessen Wirkung. Ähnlich wie der Begriff der Räumlichkeit, scheint auch jener des Ortes grundsätzlich Parallelen zum Raum aufzuweisen. Frühe Auslegungen, so beispielsweise von

¹² Dünne/Günzel, „Vorwort“, S. 10.

¹³ Ebd.

¹⁴ O. V., „Raum, m.“, *Deutsches Wörterbuch* [digitalisierte Fassung im Wörterbuchnetz des Trier Center for Digital Humanities], hg. v. Jacob Grimm/Wilhelm Grimm, o. J., <https://www.woerterbuchnetz.de/DWB?lemid=R01528>, 07.07.2022.

¹⁵ Dünne/Günzel, „Vorwort“, S. 10.

¹⁶ A. a. O., S. 11.

¹⁷ Dudenredaktion, „Räumlichkeit“, *Duden online*, o. J., <https://www.duden.de/node/117866/revision/517119>, 14.06.2022.

¹⁸ Ebd.

¹⁹ Vgl. O. V., „Räumlichkeit, f.“, *Deutsches Wörterbuch*, hg. v. Grimm/Grimm, o. J., <https://www.woerterbuchnetz.de/DWB?lemid=R01564>, 07.07.2022.

Aristoteles, beziehen sich primär auf eine Immobilität, die dem Ort inhärent sei.²⁰ Der Immobilitätsgedanke wird in heutigen Definitionen durch den Begriff der Lokalisierbarkeit abgelöst, so lässt sich Ort verstehen als „lokalisierbarer, oft auch im Hinblick auf seine Beschaffenheit bestimmbarer Platz“²¹. Die Literaturwissenschaftlerin Gertrud Lehnert spezifiziert diese Auslegung, indem sie ihn, u. a. rückgreifend auf Michel de Certeau und Marc Augé, beschreibt als „begrenzt, oft materiell greifbar und lokalisierbar im Raum, der sich wiederum mit seiner Hilfe (ständig neu) konstituiert.“²² Konkret könne ein Ort einen Raum hervorbringen, indem, so Certeau, Handlungen an ihm stattfinden. Ihm zufolge könne der Raum perzipiert werden als „ein Geflecht von beweglichen Elementen“²³ und weitergehend als „ein Resultat von Aktivitäten, die ihm eine Richtung geben“²⁴. Dabei setzt Certeau die Idee des Ortes in Relation, indem er schreibt: „Insgesamt ist der Raum ein Ort, mit dem man etwas macht“²⁵, er werde also durch die Nutzung und Benutzung des Ortes erzeugt. So werde „zum Beispiel die Straße [...] durch die Gehenden in einen Raum verwandelt“²⁶. Lehnert baut auf dieser These auf, wenn sie herleitet, dass folglich ein Ort eine Vielzahl von Räumen generieren könne, je nachdem, wie er genutzt und bespielt wird.²⁷

Was Raum konkret bedeutet, ist nicht universell beantwortbar. Es lassen sich jedoch Theorien festhalten, die die Beschaffenheit von Räumen kommentieren und ihnen bestimmte Spezifika zuschreiben; so die These, „dass Räume nicht unveränderlich vorhandene physische Bedingungen menschlicher Erfahrung oder Wahrnehmung darstellen, sondern kulturell konstituiert und historisch wandelbar sind.“²⁸ Zum einen wird hier eine fluktuierende Bedeutung des Raumbegriffs proklamiert, zum anderen eine Abhängigkeit des Raums von seiner Historizität. Auf letztere verweist auch Günzel, wenn er anmerkt:

„R[aum] ist mindestens zweifach bestimmt: konzeptionell und historisch. Diese Aspekte stehen selbst wiederum im Spannungsverhältnis von Natur und Kultur bzw. von Wahrnehmung oder Bewusstsein und Technik [...] oder Medien. Entsprechend ausdifferenziert sind die Positionen der

²⁰ Vgl. Stephan Günzel, „Einleitung [Physik und Metaphysik des Raums]“, *Raumtheorie*, hg. v. Dünne/Günzel, 2021, S. 19-43, hier S. 21.

²¹ Dudenredaktion, „Ort“, *Duden online*, o. J., <https://www.duden.de/node/106621/revision/841484>, 02.07.2022.

²² Gertrud Lehnert, „Raum und Gefühl“, *Raum und Gefühl. Der Spatial Turn und die neue Emotionsforschung*, hg. v. ders., Bielefeld: transcript 2011, S. 9-25, hier S. 12.

²³ Michel de Certeau, *Kunst des Handelns*, Berlin: Merve 1988 (Orig.: *L'invention du quotidien*, Paris: Union Générale d'Éditions 1980), S. 218.

²⁴ Ebd.

²⁵ Ebd. [Herv. i. Orig.].

²⁶ Certeau, *Kunst des Handelns*, S. 218.

²⁷ Vgl. Lehnert, „Raum und Gefühl“, S. 12.

²⁸ Jörg Dünne et al., „Vorwort“, *Theatralität und Räumlichkeit. Raumordnungen und Raumpraktiken im theatralem Mediendispositiv*, hg. v. Dems. et al., Würzburg: Königshausen & Neumann 2009, S. 9-14, hier S. 9.

einzelnen R[aum]wissenschaften untereinander wie v. a. auch in sich, sodass keine fachliche Einheitlichkeit zu konstatieren ist, sondern allenfalls Tendenzen, die Ansätze interdisziplinär vergleichbar machen[.]“²⁹

Was hier einmal mehr akzentuiert wird, ist die Non-Existenz einer universellen Definition des Raumbegriffs und die daraus resultierende Notwendigkeit einer differenzierten, kontextualisierten Betrachtung dessen. Dass dies in einem engen Zusammenhang mit der Mannigfaltigkeit der Bereiche und Disziplinen steht, wird nicht zuletzt dann deutlich, wenn Dünne und Günzel u. a. zwischen körperlichen, technischen, medialen, sozialen, politisch-geographischen und ästhetischen Räumen unterscheiden.³⁰ Insofern scheint es also essenziell, sich der Frage nach dem Raum aus konkreten Perspektiven zu nähern und nicht nach einer generellen, fachlich und historisch übergreifenden Definition zu streben. Folglich wird im Rahmen der Arbeit versucht, den Raumbegriff stets kontextualisiert zu verwenden. Eine Spezifizierung wird in Abschnitt 2.3 unternommen, indem dort eine Beschäftigung mit dem theatralen Raum stattfindet.

2.2 Ansätze der kulturwissenschaftlichen Raumtheorie

Nicht nur der Raumbegriff an sich, sondern auch die damit in Zusammenhang stehende Raumtheorie erstreckt sich über eine Vielzahl von Disziplinen. Mit einer langen Liste von Namen, welche mit prägenden raumtheoretischen Ansätzen im Laufe der Geschichte assoziiert werden, geht eine ebenso lange Liste an Bereichen einher, aus denen diese stammen und/oder von denen sie beeinflusst wurden.³¹ Da der Versuch, all diese sowie die ihnen zugehörigen Theorien wiederzugeben, den Rahmen der Arbeit überschreiten würde, wird in diesem Abschnitt die historische Entwicklung und der Forschungsstand der Raumtheorie aus einer primär kulturwissenschaftlichen bzw. philosophischen Perspektive betrachtet. Die ausgewählten Positionen verweisen darüber hinaus überwiegend auf die Annahme einer sowohl materiellen als auch immateriellen Ebene des Raums und verstehen diesen als ein multidimensionales Konzept.

²⁹ Stephan Günzel, „Raum“, *Lexikon der Raumphilosophie*, hg. v. dems., Darmstadt: WBG 2012, S. 326-327, hier S. 326.

³⁰ Vgl. Dünne/Günzel, „Inhalt“, *Raumtheorie*, hg. v. Dünne/Günzel, 2021, S. 5-8, hier S. 6-7.

³¹ Vgl. Dünne, Jörg/Stephan Günzel (Hg.), *Raumtheorie. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp ¹⁰2021.

Bevor konkrete Ansätze herausgegriffen werden, braucht es zunächst ein Verständnis der Konditionen, an die Raumtheorien gebunden sind. Hierbei geht es u. a. um das Verhältnis zur Sprache sowie zur Zeit. Die Schwierigkeit des Gebundenseins an sprachliche Bedingungen fassen Dünne und Günzel folgendermaßen zusammen: „Raumtheorien müssen einerseits mit den begrifflichen Vorentscheidungen zu Rande kommen, die ihnen die Sprache auferlegt, andererseits wollen sie einen von der Sprache unabhängigen Sachverhalt schaffen.“³² An dieser Stelle sei erinnert an den in Abschnitt 2.1 angeführten Unterschied zwischen der jeweiligen Wortherkunft von *Raum* und *espace*. Die theoretische Befassung mit Raum unterliegt stets einer Menge von Begrifflichkeiten, von denen Raum per se grundsätzlich losgelöst ist. Zum einen gilt es also, in der Beschäftigung mit Raumtheorie diese sprachliche Dependenz zu beachten, zum anderen ist auch die Relation zwischen Raum und Zeit von Bedeutung. „Kultur ist ein Chronotopos“³³, schreibt der Literaturwissenschaftler Hartmut Böhme, folglich sei es „immer verkehrt, Raum und Zeit gegeneinander auszuspielen, die in jedem kulturellen Element miteinander verflochten sind“³⁴. Es brauche eine Berücksichtigung der Historizität raumwissenschaftlicher Transformationsprozesse und dementsprechend eine nicht nur räumliche, sondern auch zeitliche Untersuchung dieser.³⁵ Aufgrund des bedeutsamen historisch-kulturellen Einflusses, erläutert Günzel, „wäre es verfehlt, nach *einer* überhistorisch gültigen Theorie des Raums zu suchen“³⁶; die Existenz einer solchen scheint schließlich fraglich.

Anfänge der Raumtheorie lassen sich bereits in der Antike verorten, denn „[d]ie Geschichte der konzeptuellen Auseinandersetzung mit dem Raum reicht bis zum Beginn der westlichen Philosophie zurück.“³⁷ Einer der hiermit in Verbindung stehenden, prägenden Namen ist Aristoteles, der im Rahmen seiner Naturlehre eine „enge Kopplung von Physik und Metaphysik des Raums“ proklamiert.³⁸ Die Nähe bzw. Diskrepanz dieser beiden Aspekte variiert im Hinblick auf die Vielzahl verschiedener raumtheoretischer Positionen. Überlegungen von René Descartes im 17. Jahrhundert basieren zwar auf in der Antike und im Mittelalter gelegten Grundsteinen, gehen darüber aber hinaus. Ihm zufolge sei es „die Ausdehnung in Länge, Breite

³² Dünne/Günzel, „Vorwort“, S. 9.

³³ Hartmut Böhme, „Kulturwissenschaft“, *Raumwissenschaften*, hg. v. Stephan Günzel, Frankfurt a. M.: Suhrkamp 2012, S. 191-207, hier S. 191.

³⁴ Ebd.

³⁵ Vgl. a. a. O., S. 192.

³⁶ Stephan Günzel, *Raum. Eine kulturwissenschaftliche Einführung*, Bielefeld: transcript 2017, S. 21.

³⁷ Günzel, „Einleitung [Physik und Metaphysik des Raums]“, S. 19.

³⁸ Vgl. a. a. O., S. 20.

und Tiefe, die den Raum ausmacht“³⁹, er differenziert allerdings in Bezug auf den Begriff des Raums (und im Übrigen auch auf jenen des Ortes) zwischen „einer äußeren Welt der materiellen Dinge und einer inneren Welt der Vorstellungen“⁴⁰. Diese Idee der Koexistenz des Äußeren und des Inneren, des Physisch-Greifbaren und Nicht-Physisch-Greifbaren, die sich dementsprechend bei Descartes erkennen lässt, stellt eine wichtige Grundannahme innerhalb der raumwissenschaftlichen Forschung dar.

Eine besondere Bedeutung in der historischen Entwicklung der Raumtheorie wird dem *Spatial Turn* zugeschrieben. Dieser benennt eine im 20. Jahrhundert stattfindende „Wende oder Kehre in den Kulturwissenschaften [...], die den Raum [...] als kulturelle Größe wieder wahrnimmt und als Grundlage kultureller Praxen und Ordnungen zu bestimmen sucht.“⁴¹ Das Wort ‚wieder‘ suggeriert hierbei das, was von vielen Befürworter:innen der Wende zum Raum als eine temporäre Vernachlässigung dessen im wissenschaftlichen Diskurs aufgefasst wird. Nicht nur resultiert der Spatial Turn aus dieser „Raumvergessenheit des westlichen *radical thought*“⁴², er soll ihr gleichzeitig auch entgegenwirken, um eine Aufwertung des Raums hervorzubringen. Die konkrete Bezeichnung *Spatial Turn* wird erstmals in einem Text des Humangeographen Edward Soja im Jahr 1989 angeführt,⁴³ Grundsteine für die Wende zum Raum werden aber schon früher gelegt. Michel Foucault schreibt im Jahr 1967 von einem ihm zufolge damals gegenwärtigen „Zeitalter des Raumes“⁴⁴, was die Gewichtigkeit, die er im Raum sieht, bereits suggeriert. Neben Foucault fungiert u. a. auch Henri Lefebvre als zentrale Figur des Spatial Turns; und mit ihm seine aus dem Jahr 1974 stammende These, dass „*der (soziale) Raum ein (soziales) Produkt*“⁴⁵ sei. Raum sei in diesem Sinne nicht gegeben, sondern werde durch die Gesellschaft produziert, wodurch der physische Naturraum wiederum in den Hintergrund rücke.⁴⁶

³⁹ René Descartes, „Über die Prinzipien der materiellen Dinge“, *Raumtheorie*, hg. v. Dünne/Günzel, 2021, S. 44-57, hier S. 48.

⁴⁰ Günzel, „Einleitung [Physik und Metaphysik des Raums]“, S. 22.

⁴¹ Hans Jürgen Wulff, „spatial turn“, *Das Lexikon der Filmbegriffe*, hg. v. Universität Kiel, o. J., <https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/s:spatialturn-6162>, 01.07.2022.

⁴² Jörg Döring/Tristan Thielmann, „Einleitung: Was lesen wir im Raume? Der Spatial Turn und das geheime Wissen der Geographen“, *Spatial Turn. Das Raumparadigma in den Kultur- und Sozialwissenschaften*, hg. v. dens., Bielefeld: transcript 2015, S. 7-45, hier S. 7 [Herv. i. Orig.].

⁴³ Vgl. ebd.

⁴⁴ Michel Foucault, „Von anderen Räumen“, *Raumtheorie*, hg. v. Dünne/Günzel, 2021, S. 317-329, hier, S. 317.

⁴⁵ Henri Lefebvre, „Die Produktion des Raums“, *Raumtheorie*, hg. v. Dünne/Günzel, 2021, S. 330-342, hier S. 330 [Herv. i. Orig.].

⁴⁶ Vgl. a. a. O., S. 330-331.

Die historische Entwicklung der Raumtheorie endet selbstverständlich nicht mit dem Spatial Turn – und auch nicht mit dem 21. Jahrhundert. Wenngleich den angeführten Namen eine prägende Funktion im Bereich der philosophischen Raumtheorie zugeschrieben wird, so sind deren Thesen nur ein Bruchteil dessen, woraus sich die Fülle an raumtheoretischen Überlegungen im Laufe der Zeit zusammengesetzt hat und sich weiterhin zusammensetzt. Nichtsdestoweniger lassen sich trotz dieser nahezu fragmentarischen Herunterbrechung der raumtheoretischen Forschungsgeschichte Gedanken mitnehmen, die für den in dieser Arbeit verwendeten Raumbegriff von Relevanz sind; nicht zuletzt die Gebundenheit an sprachliche Gegebenheiten, die Relation von Physik und Metaphysik des Raums, die Idee der Produktion des Raums sowie die generelle Multidimensionalität des Raumbegriffs.

2.3 Theatraler Raum

Ein Raum im theatralen Kontext, schreibt Roselt, „kann ein Versammlungsort, ein offener oder eingegrenzter Platz sein oder allgemein der Ort, an dem sich Theater ereignet.“⁴⁷ Im Prinzip könne Theater demzufolge überall stattfinden, da theatrale Räume „durch die Benutzung definiert werden.“⁴⁸ Indem sich in diesen Thesen Roselts eine Parallele zu Certeaus Ansatz erkennen lässt, tritt die Annahme hervor, dass ein theatraler Raum nicht zwangsläufig an ein physisches Gebäude – und damit nicht an ein Theaterhaus, an dessen Saal oder dessen Bühne – gebunden ist. Dennoch scheint dies eine der primären Assoziationen zu sein, die der Begriff des theatralen Raums mit sich trägt: ein Theatersaal mitsamt einer meist guckkastenartigen Bühne und einem davon abgegrenzten, bestuhlten Publikumsbereich. Natürlich kann ein theatraler Raum auch im Dispositiv eines eben solchen Saals im traditionellen Sinne bestehen, er geht darüber aber hinaus.

Die bereits in den vorhergehenden Abschnitten dargelegte Idee der Multidimensionalität setzt sich in vielerlei theaterwissenschaftlichen Raumkonzepten fort. Herrmann erkennt den „eigentlich realen Raum des Theater“⁴⁹ und damit dessen Materialität durchaus an, sein Fokus liegt allerdings auf der Auffassung von Theater als „Kunstraum, der erst durch eine mehr oder weniger große innerliche Verwandlung des tatsächlichen Raumes zustande kommt, [...] ein

⁴⁷ Roselt, „Raum“, S. 279.

⁴⁸ A. a. O., S. 280.

⁴⁹ Max Herrmann, „Das theatralische Raumerlebnis“, *Raumtheorie*, hg. v. Dünne/Günzel, 2021, S. 501-514, hier S. 501.

Erlebnis, bei dem der Bühnenraum in einen andersgearteten Raum verwandelt wird.“⁵⁰ Dies benennt er 1931 als das *theatralische Raumerlebnis*. Die Gesamtheit der theatralischen Erlebnisse all jener, die an der Aufführung beteiligt sind („der dramatische Dichter, der Schauspieler, das Publikum, [...] der Regisseur“⁵¹) schaffe schließlich das, was Herrmann als *imaginären Kunstraum* bezeichnet, welcher sich vom *Realitätsraum* abhebe.⁵² Ein ähnlich mehrdimensionales Verständnis des theatralen Raums findet sich auch bei Fischer-Lichte. Im Hinblick auf Aufführungsräume differenziert sie zwischen dem *geometrischen* und dem *performativen Raum*. Der geometrische Raum ist in diesem Zusammenhang in seiner Gegebenheit nicht an die Aufführung gekoppelt und „verfügt über einen bestimmten Grundriß, weist eine spezifische Höhe, Breite, Länge, ein bestimmtes Volumen auf, ist fest und stabil und im Hinblick auf diese Merkmale über einen längeren Zeitraum unverändert.“⁵³ In dieser Hinsicht erinnert der geometrische Raum an jene Art von Raum, die Herrmann als Realitätsraum begreift. Der performative Raum hingegen sei nicht gegeben, sondern entstehe erst durch die Aufführung und sei von großer Bedeutung „für das Verhältnis zwischen Akteuren und Zuschauern, für Bewegung und Wahrnehmung“⁵⁴. Roselt bezieht sich ebenfalls auf eine Differenzierung zwischen Physik und Metaphysik des Raums, für welche er die Begriffe physikalischer Raum und Wahrnehmungsraum verwendet.⁵⁵ Natürlich muss die Aufteilung in Dimensionen des theatralen Raums nicht zwangsläufig binär sein. Dies wird ebenso deutlich, wenn Roselt von einer sozialen, einer funktionalen und einer ästhetischen Dimension des Theaterraums ausgeht.⁵⁶

Folgt man den angeführten Theorien, so wird die Annahme einer Mehrzahl von Ebenen des Raums, die in ihrer materiellen Greifbarkeit divergieren, auch im theatralen Kontext relevant. Nun stellt sich die Frage, wie diese sich zueinander verhalten und inwiefern sie eine räumliche Ordnung und Strukturierung vornehmen. Dass einzelne Aspekte in einer einander beeinflussenden Beziehung zueinanderstehen können, suggeriert Roselts Annahme, der zufolge Auswirkungen der sozialen und funktionalen Dimension des Raums sich in dessen ästhetischer Dimension abzeichnen. Aus diesem interrelationalen Verhältnis seien im Laufe der Geschichte wiederum „historisch spezifisch[e] Raumordnungen“⁵⁷ hervorgegangen. Jene These, die dieser

⁵⁰ Herrmann, „Das theatralische Raumerlebnis“, S. 502.

⁵¹ Ebd.

⁵² Vgl. ebd.

⁵³ Fischer-Lichte, *Ästhetik des Performativen*, S. 187.

⁵⁴ Ebd.

⁵⁵ Vgl. Roselt, „Raum“, S. 284.

⁵⁶ Vgl. a. a. O., S. 280.

⁵⁷ Ebd.

Idee von Anordnungen innerhalb des theatralen Raums zugrunde liegt, bildet gleichzeitig einen der fundamentalsten Ausgangspunkte meiner Arbeit:

„Durch den R[aum] wird die Art und Weise organisiert, wie Akteure und Zuschauer zueinander ins Verhältnis gesetzt werden. Seine Anordnung weist den Beteiligten ihre Funktionen zu, grenzt ihren Wirkungskreis ein und hat damit wesentlichen Einfluss auf die Medialität von Aufführungen.“⁵⁸

Ein zentraler, physik- und metaphysikübergreifender Knotenpunkt zwischen einzelnen Dimensionen innerhalb des theatralen Raums ist somit die Aufteilung in Bühnen- und Publikumsbereich. Wenn Roselt von historisch spezifischen Raumordnungen spricht, so lässt sich dies in Verbindung setzen mit Fischer-Lichtes These, dass die Geschichte des Theaterbaus, sowohl in Bezug auf den geometrischen als auch performativen Raum, Auskunft darüber gebe, „wie das Verhältnis zwischen Akteuren und Zuschauern jeweils konzipiert war, welche Möglichkeiten der Bewegung durch den Raum für Akteure und welche Möglichkeiten der Wahrnehmung für die Zuschauer vorgesehen waren.“⁵⁹ Im historischen Verlauf etablierten sich unterschiedliche räumliche Formate, so zum Beispiel jenes des Amphitheaters oder der Guckkastenbühne. Damit einher geht auch die Entwicklung der heute vorherrschenden, „konventionelle[n] Raumaufteilung, die eine klare Trennung zwischen Bühne und Zuschauerraum vorsieht und die Bühne für die Schauspieler reserviert“⁶⁰. Diese wird vor allem in zeitgenössischen Theaterformen stellenweise aufgebrochen, nicht zuletzt in immersivem Theater.

Im Hinblick auf die Interrelation zwischen Darsteller:innen und Zuseher:innen sind nicht nur die Verortung und potenzielle Trennung von Bühnen- und Publikumsbereich relevant, sondern auch darin stattfindende Handlungs- und Wahrnehmungsprozesse. In Anlehnung an Lefebvre konstatiert Lehnert eine enge Konnexion zwischen Raum sowie Handeln, Gefühl und Wahrnehmung: „Raum wird durch menschliches Handeln (wozu auch Wahrnehmung zählt) konstituiert, umgekehrt wirken Räume auf das Handeln und die Gefühle zurück.“⁶¹ Dies gilt auch für den theatralen Raum und folglich für die sich darin befindlichen Akteur:innen und deren Publikum. Die Theaterwissenschaftlerin Birgit Wiens begreift den diesbezüglichen Vorgang als „Wechselprozess zwischen ästhetischer Handlung und Wahrnehmung. Theater, so verstanden, schafft ästhetische Räume, die durch Kommunikations- und

⁵⁸ Roselt, „Raum“, S. 280.

⁵⁹ Fischer-Lichte, *Ästhetik des Performativen*, S. 188.

⁶⁰ A. a. O., S. 200.

⁶¹ Lehnert, „Raum und Gefühl“, S. 11.

Wahrnehmungsvorgänge generiert werden“⁶². Fischer-Lichte erachtet diese Gesamtheit an Bewegungs- und Wahrnehmungsprozessen der performenden wie auch rezipierenden Partei im Übrigen als wesentlich für die Räumlichkeit.⁶³

Abschließend soll dementsprechend der Begriff der Räumlichkeit im theatralen Kontext – und in Zusammenhang damit, auch jener der Atmosphäre – diskutiert werden. Räumlichkeit, so Fischer-Lichte, werde durch die Aufführung hervorgebracht, sei „flüchtig und transitorisch“⁶⁴ und entstehe innerhalb des performativen Raums, welcher „immer zugleich ein atmosphärischer Raum“⁶⁵ sei. Atmosphäre verweist aus theatertheoretischer Perspektive auf „die leiblich-affektive Wirkung einer Umgebung in ihrer jeweiligen Wahrnehmungssituation.“⁶⁶ Hierzu tragen in erster Linie Faktoren bei, die sich sinnlich erfassen lassen, so zum Beispiel Gerüche oder Laute.⁶⁷ Ein damit verbundener Umstand ist, dass im Rahmen einer Aufführung nicht nur bewusst intendierte atmosphärische Komponenten wahrgenommen werden, sondern auch jene, die schlicht aufgrund gegebener Konditionen vorhanden und von der Inszenierung entkoppelt sind. Ein Spezifikum der Atmosphäre besteht daher in ihrer Unvermeidbarkeit: „Grundsätzlich ist jeder Raum durch eine spezifische A[tmosphäre] geprägt, die entweder aus unwillkürlich zusammenwirkenden oder bewusst inszenierten Qualitäten eines Ortes resultiert.“⁶⁸ Die jeweilige Atmosphäre trage wiederum zur Erzeugung der Räumlichkeit bei⁶⁹ und betont demnach die in Abschnitt 2.1 angeführte wirkungsbezogene Auslegung des Räumlichkeitsbegriffs. Sie ist als Teil der Konzepte, Dimensionen und Merkmale des theatralen Raums sowie der ihm zugehörigen Räumlichkeit zu verstehen, die in diesem Kapitel vorgestellt wurden und die die kontextuelle Grundlage für die im folgenden stattfindende Beschäftigung mit immersiven Räumen bilden.

⁶² Birgit Wiens, *Intermediale Szenographie. Raum-Ästhetiken des Theaters am Beginn des 21. Jahrhunderts*, Paderborn: Fink 2014, S. 52.

⁶³ Vgl. Fischer-Lichte, *Ästhetik des Performativen*, S. 199.

⁶⁴ A. a. O., S. 187.

⁶⁵ A. a. O., S. 200.

⁶⁶ Sabine Schouten, „Atmosphäre“, *Metzler Lexikon Theatertheorie*, hg. v. Fischer-Lichte et al., 2014, S. 13-15, hier S. 13.

⁶⁷ Vgl. Fischer-Lichte, *Ästhetik des Performativen*, S. 205-207.

⁶⁸ Schouten, „Atmosphäre“, S. 13.

⁶⁹ Vgl. Fischer-Lichte, *Ästhetik des Performativen*, S. 200.

3 Immersion und Theater

Um die Verknüpfung von Immersion und Theater, die immersiven Aufführungen nicht zuletzt räumlich innewohnt, greifbar zu machen, braucht es zunächst eine Beschäftigung mit dem Immersionsterminus. Während der bereits festgestellte, psychologisch verankerte Gedanke des Eintauchens eine zentrale Position einnimmt, kommen u. a. eine ästhetische Konnotation sowie die Intention einer möglichst realistischen Beschaffenheit hinzu. Die Gesamtheit dessen fließt ein in das Bestreben immersiven Theaters, dem Publikum ein Eintauchen in eine anderweitige Wirklichkeit zu ermöglichen. Dies wird in der Betrachtung eines entwicklungshistorischen, begrifflichen und theaterpraktischen Aspekts näher erkundet, ebenso werden als Basis für die in Abschnitt 4 stattfindende Untersuchung Grundlagen immersiver Räume vorgestellt.

3.1 Zum Begriff der Immersion

In etymologischer Hinsicht leitet sich Immersion vom spätlateinischen Ausdruck *immersio* bzw. vom dazugehörigen Verb *immergere* ab.⁷⁰ Sie beide bezeichnen einen Prozess des Eintauchens, spezifisch „the plunging or submersion of a body or object into a liquid“⁷¹. In der Herkunft des Begriffs findet sich insofern bereits ein Verweis auf dessen metaphorische Bedeutung: Immersion kann verstanden werden als ein mentales Ein- und Untertauchen, eine Absorption, die in einem Zustand des Versunken-Seins resultiert. Wer Immersion erfährt, taucht somit in eine andere Umgebung ein und blendet die ihn: sie eigentlich umgebende simultan aus. Ein simples Beispiel hierfür lässt sich am Lesen eines Buches festmachen. Verliert man sich in der Handlung und vergisst dabei bis zu einem gewissen Grad gar, dass man sich nicht inmitten der Geschichte selbst befindet, so lässt sich hier von Immersion sprechen.⁷² Die Literatur- und Medienwissenschaftlerin Janet Murray erinnert in ihrer Definition an die etymologische Verwurzelung des Begriffs, indem sie Immersion mit einem tatsächlichen Sprung ins Wasser vergleicht und bezeichnet als „the sensation of being surrounded by a completely other reality, as different as water is from air, that takes over all of our attention, our whole perceptual apparatus.“⁷³

⁷⁰ Vgl. Schütz, *Theater der Vereinnahmung*, S. 17.

⁷¹ Kolesch, „Immersion and spectatorship at the interface of theatre, media tech and daily life“, S. 4.

⁷² Vgl. a. a. O., S. 4-5.

⁷³ Janet Murray, *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, New York: The Free Press 1999, S. 98.

Ein Bereich, mit dem der Immersionsbegriff besonders stark assoziiert wird, ist jener der *Virtual Reality* (VR). Murrays Zitat korreliert damit in seinen Grundzügen, nicht zuletzt, wenn es darum geht, von einer komplett anderen Realität umgeben zu sein. Allerdings begreift Murray Immersion „als ein zuvorderst psychologisches (bzw. imaginäres) Eintauchen [...] in eine distinkte, fiktionale Welt“⁷⁴ und „nicht als visuelle Strategie der Bildwahrnehmung“⁷⁵. In Bezug auf Virtual Reality wird jedoch gerade letztere Auffassung relevant: Fiktive Welten werden im Bereich der virtuellen Realität bzw. im Rahmen darauf basierender Videospiele und anderweitiger Simulationen gezielt konstruiert, um deren Nutzer:innen das „Eintauchen in eine virtuelle Umgebung“⁷⁶, sprich, eine immersive Erfahrung zu ermöglichen. Konkret wird „eine komplette Weltversion im Sinne einer virtuellen Landschaft, Umgebung, oder realistisch konfigurierter Räume entworfen [...], die z. B. über die Nutzung einer VR-Brille [...] im Modus der Simulation erkundet werden kann.“⁷⁷ Inwiefern in diesem Zusammenhang eine Immersivierung der Rezipierenden stattfindet, scheint bislang jedoch nur bedingt erforscht. Denn mit der immer größer werdenden Popularität von Virtual Reality gehe nicht unbedingt eine dementsprechend intensive wissenschaftliche Auseinandersetzung einher, sodass es zwar eine technologische Progression, nicht aber eine theoretische gebe. Eine medizinisch zu verortende Studie mehrerer Dozent:innen sowie Assistent:innen u. a. der Université de Liège und der University of British Columbia aus dem Jahr 2020 konstatiert in diesem Zusammenhang: „Despite the technological developments and the widespread use of VR, very limited evidence exists in the literature about the immersion process, the factors that affect it, and their roles“⁷⁸. Was sich trotz dessen herauszukristallisieren scheint, ist, dass Faktoren, die den Immersionsprozess beeinflussen und begünstigen können, durchaus vorhanden sind – und dass sie in einem Konnex mit dem Feld der Ästhetik stehen.

Denn Immersion könne laut Schütz als ein „*Modus ästhetischer Rezeption*“⁷⁹ begriffen werden, wobei es festzuhalten gelte, dass diese unter einem solchen wahrnehmungsbasierten Aspekt „hochgradig *kontext-, medien- und subjektabhängig*“⁸⁰ sei. Was hieraus resultiert, ist einerseits die Non-Existenz einer universalistischen Immersionserfahrung und andererseits eine Akzentuierung der ästhetischen Dimension in Bezug darauf, wie rezipiert wird. Die

⁷⁴ Schütz, *Theater der Vereinnahmung*, S. 19.

⁷⁵ Ebd.

⁷⁶ Dudenredaktion, „Immersion“, *Duden online*, o. J., <https://www.duden.de/node/70151/revision/1042640>, 27.07.2022.

⁷⁷ Schütz, *Theater der Vereinnahmung*, S. 34.

⁷⁸ Jean-Christophe Servotte et al., „Virtual Reality Experience: Immersion, Sense of Presence, and Cybersickness“, *Clinical Simulation in Nursing* 38, 2020, S. 35-43, hier S. 36.

⁷⁹ Schütz, *Theater der Vereinnahmung*, S. 19 [Herv. i. Orig.].

⁸⁰ A. a. O., S. 20 [Herv. i. Orig.].

Amerikanistin Laura Bieger baut die ästhetische Konnotation des Immersiven weiter aus, indem sie von einer konkreten Ästhetik der Immersion ausgeht. Diese sei „eine Ästhetik des Eintauchens, ein kalkuliertes Spiel mit der Auflösung von Distanz.“⁸¹ Die Beseitigung von Distanz impliziert hier einen räumlichen Aspekt, an den Bieger anknüpft, wenn sie schreibt, dass die Ästhetik der Immersion ebenso begriffen werden könne als „eine Ästhetik des Raumes, da sich das Eintaucherleben in einer Verwischung der Grenze zwischen Bildraum und Realraum vollzieht.“⁸² Gerade die besagte Verwischung verweist einmal mehr auf den Realitätsanspruch immersiver Formate und wird ebenso für die Befassung mit immersiven Theaterräumen im folgenden Abschnitt relevant.

3.2 Immersives Theater

Nachdem nun das Verständnis von Immersion als „[d]as Eintauchen in alternative, simulierte, virtuelle Welten, die nicht real sind, sich aber real anfühlen können und so für den eintauchenden Protagonisten temporär zur Wirklichkeit werden“⁸³ kurz skizziert wurde, stellt sich die Frage, inwiefern dieser realitätsanstrebbende Gedanke sich in immersivem Theater fortsetzt. Hierzu wird zunächst der Entwicklungsverlauf immersiven Theaters betrachtet. Zudem wird eine Spezifizierung vorgenommen, um damit eine Abgrenzung zu oft mit immersivem Theater assoziierten Formen, wie etwa interaktivem, partizipativem und ortsspezifischem Theater, festzustellen. Anschließend wird ein Einblick in die Praxis immersiven Theaters im englisch- sowie deutschsprachigen Raum gegeben.

3.2.1 Entwicklungsverlauf und Spezifizierung

„It is difficult to ascertain exactly when ‚immersion‘ first began to be used to describe an all-encompassing artistic experience and even more so to pinpoint exactly when ‚immersive‘ was first applied to theatre practice“⁸⁴, schreibt Machon 2013. Eine exakte Rekonstruktion des begrifflichen Entwicklungsverlaufs immersiven Theaters ist demnach nur partiell möglich.

⁸¹ Laura Bieger, „Ästhetik der Immersion: Wenn Räume wollen. Immersives Erleben als Raumerleben“, *Raum und Gefühl. Der Spatial Turn und die neue Emotionsforschung*, hg. v. Lehnert, 2011, S. 75-95, hier S. 75.

⁸² Ebd.

⁸³ Schütz, *Theater der Vereinnahmung*, S. 9.

⁸⁴ Josephine Machon, *Immersive Theatres. Intimacy and Immediacy in Contemporary Performance*, Basingstoke: Palgrave Macmillan 2013, S. 58.

Festhalten lässt sich dennoch, immersives Theater hält als Begrifflichkeit in den frühen 2010er Jahren Einzug in den theaterwissenschaftlichen Diskurs. Die englische Bezeichnung *immersive theatre* wird erstmals 2010 von Machon selbst angeführt, zeitgleich findet auch die französische Entsprechung *théâtre immersif* des Szenografen Marcel Freydefont Erwähnung.⁸⁵ In der Regel wird immersivem Theater dennoch eine terminologische Herkunft aus dem anglophonen Bereich zugeschrieben.⁸⁶ An dieser Stelle sei jedoch daran erinnert, dass diese Ursprungsdiskussion sich primär auf immersives Theater als *Begriff* bezieht. Tatsächlich lässt sich vermuten, dass auch schon lange vor den 2010er Jahren immersive Aufführungen stattfanden, diese aufgrund der begrifflichen Absenz schlicht noch nicht als solche bezeichnet wurden. Stattdessen wurde beispielsweise von „Site-specific, Landscape or Sensory theatre“⁸⁷ gesprochen, bis diese wiederum schließlich vom Immersionsterminus abgelöst wurden.⁸⁸ In Anbetracht dessen scheint die Befassung mit jenen Theaterformen, die heutigen immersiven Inszenierungen konzeptuell ähnlich sind, von Relevanz. Dies bringt uns zu u. a. folgenden drei Ausprägungen: interaktivem, partizipativem und ortsspezifischem Theater.

Zunächst soll interaktives Theater diskutiert werden. Die hier namensgebende Interaktion „bezieht sich in theatertheoretischer Perspektive in erster Linie auf das Verhältnis zwischen Darstellern und Zuschauern einer Aufführung“⁸⁹ und damit sowohl auf die verbale als auch non-verbale Kommunikation zwischen diesen. Die Grundbedingung theatraler Interaktion bestehe in der simultanen Anwesenheit dieser beiden Parteien, im „*hic et nunc* des theatralen Ereignisses“⁹⁰. An dieser Stelle drängt sich unweigerlich die Assoziation mit Fischer-Lichtes *leiblicher Ko-Präsenz* auf, der „gemeinsame[n], geteilte[n] Anwesenheit von Schauspielern und Publikum im Hier und Jetzt des theatralen Geschehens“⁹¹. Diese ist in theatralen Dispositiven grundlegend gegeben, sodass grundsätzlich nahezu jeder Aufführungsraum als, zumindest im weitesten Sinne, interaktiv begriffen werden kann. Jene Theaterformen, die explizit als interaktiv beschrieben werden, bedienen sich allerdings verstärkt dessen, was Theaterwissenschaftler Willmar Sauter in Anlehnung an Fischer-Lichte als *theatrale Interaktion im engeren Sinne* begreift. Von dieser könne „nur dann gesprochen werden, wenn

⁸⁵ Vgl. Schütz, *Theater der Vereinnahmung*, S. 10-11.

⁸⁶ Vgl. Schütz, „Techniken der Manipulation im immersiven Theater am Beispiel“, S. 343.

⁸⁷ Machon, *Immersive Theatres*, S. 65.

⁸⁸ Vgl. Schütz, *Theater der Vereinnahmung*, S. 11.

⁸⁹ Willmar Sauter, „Interaktion“, *Metzler Lexikon Theatertheorie*, hg. v. Fischer-Lichte et al., 2014, S. 160-162, hier S. 160.

⁹⁰ Ebd. [Herv. i. Orig.].

⁹¹ Doris Kolesch, „Präsenz“, *Metzler Lexikon Theatertheorie*, hg. v. Fischer-Lichte et al., 2014, S. 267-270, hier S. 268.

die Anwesenheit von Zuschauern und Akteuren direkt auf den Verlauf einer Aufführung einwirken kann.“⁹² Um nun einen Konnex zum Immersionsbegriff zu schlagen, braucht es eine Beschäftigung mit der Frage, wie sich theatrale Interaktion in immersiven Aufführungsräumen verhält. Schütz setzt die simultane Anwesenheit von Akteur:innen und Zuseher:innen in immersiven Theaterformen zu Fischer-Lichtes leiblicher Ko-Präsenz in Relation, indem sie schreibt: „Immersive Aufführungsdispositive versammeln Zuschauer*innen nicht nur in leiblicher Kopräsenz in einem Raum, in dem dann die Aufführung hervorgebracht wird, sondern ihr intersubjektives und sozial-relationales Tun *ist* die Aufführung.“⁹³ Unter diesem Aspekt kommt der theatralen Interaktion in immersiven Dispositiven eine elementare Bedeutung zu.

Um eine Diskrepanz zwischen Interaktion und Partizipation zu erkennen, gilt es aus rein begrifflicher Perspektive festzuhalten, dass, während Interaktion ein „zwischenmenschliches Handeln“⁹⁴ bezeichnet, sich unter Partizipation viel eher die Teilhabe verstehen lässt, konkret „das Involviertsein in einen kollektiven Entscheidungs- oder Handlungsprozess und die Möglichkeit der Einflussnahme auf andere Mitglieder einer Gemeinschaft.“⁹⁵ Der Aspekt der möglichen Einflussnahme konkretisiert die Form der Involvierung: Partizipation gehe schließlich über den reinen Prozess des Teilhabens hinaus, jedoch brauche es hier eine zusätzliche Schärfung. Denn es drohe dem Partizipationsterminus, so Theaterwissenschaftler Adam Czirak, „eine Inflationierung, die zurückzuführen ist auf die [...] massive Veränderung der Zuschauer- bzw. Betrachterrolle in allen Bereichen der Kunstpraxis seit den 1960er Jahren.“⁹⁶ Um dieser entgegenzuwirken, bezieht sich Czirak beispielsweise auf die Kunsthistorikerin Irit Rogoff, die den Begriff der Partizipation spezifiziert, indem sie ihn mit „subversive[n] Handlungsvollzüge[n]“⁹⁷ assoziiert und der zufolge es sich erst dann um Partizipation handle, „wenn der Besucher [...] von den Automatismen eingeübter Rezeptionsweisen abweicht.“⁹⁸ Obwohl ergo auch Partizipation eine Beeinflussung erlaubt, so ergibt sich dennoch der Eindruck, dass der Vorgang der Interaktion noch aktiver konnotiert ist als jener der Partizipation. Hieraus wiederum resultiert die Annahme, dass das Handeln des

⁹² Sauter, „Interaktion“, S. 160.

⁹³ Schütz, *Theater der Vereinnahmung*, S. 58 [Herv. i. Orig.].

⁹⁴ Sauter, „Interaktion“, S. 160.

⁹⁵ Adam Czirak, „Partizipation“, *Metzler Lexikon Theatertheorie*, hg. v. Fischer-Lichte et al., 2014, S. 242-248, hier S. 242.

⁹⁶ A. a. O., S. 247.

⁹⁷ A. a. O., S. 248.

⁹⁸ Ebd.

Publikums in interaktivem Theater einen noch erheblicheren Einfluss auf den Verlauf der Aufführung hat als in partizipativem Theater. Gerade in Bezug auf die verstärkte Wirkungskraft der Zusehenden scheinen Überschneidungen zwischen dem interaktiven, partizipativen und immersiven Genre durchaus schlüssig. Ob eine immersive Aufführung eher auf dem Konzept interaktiven oder partizipativen Theaters aufbaut, scheint nicht zuletzt inszenatorisch bedingt.

Die Feststellung von Überschneidungen zwischen Immersion, Interaktion und Partizipation wirft simultan die Frage auf, inwiefern diese voneinander divergieren. Es lässt sich an dieser Stelle auf eine Differenzierung von Neitzel und Nohr verweisen, welche Immersion und Interaktion (bzw. hier Interaktivität) folgendermaßen begreifen: „Während die Interaktivität als eingreifendes Handeln konzeptualisiert werden kann, fallen unter das Stichwort Immersion Techniken der Perspektivierung, [...] [a]ber auch Fragen nach der Handlungspositionierung und den sich daraus ergebenden Präsenzeffekten[.]“⁹⁹ Es gilt anzumerken, dass Neitzel und Nohr diese Unterscheidung im Rahmen der Game Studies vornehmen, welche sich viel mehr auf eine *scheinbare* Involvierung der Rezipient:innen fokussieren, als, wie in den Performance Studies, auf eine *tatsächliche*.¹⁰⁰ Der dahinterstehende Grundgedanke von Immersion als ein nicht handlungsorientiertes, sondern ein perspektivierungs- und präsenzfokussiertes Konzept lässt sich dennoch auch auf immersives Theater transferieren und bietet Potenzial zur Abgrenzung von interaktivem.

Ebenso wie mit interaktiven und partizipativen Elementen ist immersives Theater auch mit ortsspezifischen Konzepten eng verwandt. Im theatralen Kontext bezieht sich der Begriff der Ortsspezifität bzw. dessen englisches Äquivalent *site-specificity* in erster Linie darauf, „how different types of spatial arrangements affect our understanding of and relationships with performance: specifically, the particularities of ‚place‘ and its capacity to recontextualize performance“¹⁰¹. Eine Besonderheit ortsspezifischer Kunst ist folglich der enge Konnex zwischen dem jeweiligen Aufführungsort und der an ihm stattfindenden Performance. Inwiefern der Ort dabei als ein wesentlich beeinflussender Faktor fungiert, wird in Abschnitt 3.3.2 behandelt. Festhalten lässt sich bereits hier, dass *site-specificity* schon vor dem Immersionsbegriff Erwähnung im theaterpraktischen Feld findet, konkret in den 1980er Jahren, und in den darauffolgenden Dekaden in differierenden Ausformulierungen („site-specific“,

⁹⁹ Neitzel/Nohr, „Das Spiel mit dem Medium“, S. 16.

¹⁰⁰ Vgl. Machon, *Immersive Theatres*, S. 35.

¹⁰¹ Joanne Tompkins, „The ‚Place‘ and Practice of Site-Specific Theatre“, *Performing Site-Specific Theatre. Politics, Place, Practice*, hg. v. ders./Anna Birch, Basingstoke: Palgrave Macmillan 2012, S. 1-17, hier S. 1.

„site-related“ and „site-oriented“¹⁰²) zunehmend an Bedeutung gewinnt.¹⁰³ Hinsichtlich der Relation von ortsspezifischem und immersivem Theater ergibt sich einerseits ein wesentlicher Schnittpunkt zwischen den beiden Formen. Da die üblichen Aufführungsorte immersiver Theaterformen keine konventionellen Theaterhäuser, sondern zumeist leerstehende Gebäude in eher dezentraler Lage sind, erinnern diese in ihren Gegebenheiten stark an die örtlichen Konditionen, mit denen auch im Kontext ortsspezifischer Kunst gearbeitet wird. Andererseits tritt auch folgende Differenz hervor: Immersives Theater ist in der Regel ortsspezifisch, ortsspezifisches Theater ist jedoch nicht zwangsläufig immersiv.

Dadurch, dass immersive Theaterformen mit Elementen aus dem interaktiven bzw. partizipativen wie auch dem ortsspezifischen Bereich arbeiten, sind Überschneidungen eine kausale und unvermeidbare Konsequenz. Eben diese lassen vermuten, dass, obwohl sich das Aufkommen von immersivem Theater als Bezeichnung erst in den frühen 2010er Jahren verorten lässt, schon davor wesentliche konzeptuelle Grundsteine dafür gelegt wurden. Gleichzeitig erleichtern diese Überschneidungspunkte nicht unbedingt die Eingrenzung immersiven Theaters als Genre. Machon sieht darin gar die Gefahr einer immer breiter werdenden und damit fälschlichen Verwendung des Terminus:

„[I]mmersive“ is now assigned, often inappropriately, as a defining term for all kinds of theatres that occur in non-traditional venues and/or that include audience interaction. [...] Consequently, there is a danger that it is becoming a catch-all term for all work that occurs outside of the conventional, spectatorial theatre set-up and/or involves a degree of interdisciplinary practice, which is misleading to say the least.“¹⁰⁴

Wenngleich die Trennlinie zwischen den genannten Ausprägungen fließend erscheint, so ist gerade deswegen eine begriffliche Spezifizierung von Nutzen. Ein Gedanke, der in dieser Hinsicht produktiv erscheint, ist folgender: Immersives Theater *nutzt* konzeptuell und strategisch Interaktion, Partizipation und Ortsspezifik, um schließlich, im Zusammenspiel mit weiteren Komponenten, Immersion zu *generieren*.

¹⁰² Vgl. Fiona Wilkie, „The Production of ‚Site‘: Site-Specific Theatre“, *A Concise Companion to Contemporary British and Irish Drama*, hg. v. Nadine Holdsworth/Mary Luckhurst, Malden: Blackwell 2008, S. 87-106, hier S. 89.

¹⁰³ Ebd.

¹⁰⁴ Machon, *Immersive Theatres*, S. 66.

3.2.2 Praxis immersiven Theaters

Die begriffliche Verwurzelung immersiven Theaters im englischsprachigen Bereich lädt dazu ein, auch in Bezug auf dessen Praxis den Blick zunächst dorthin zu richten. Vor allem Großbritannien steht hier im Fokus, sei es doch, so die Theaterschaffenden Pamela Sterling und Mary McAvoy, „an epicenter for innovation und experimentation in immersive theatre practices.“¹⁰⁵ Eine Gruppe, der eine besonders wegbereitende Arbeit im immersiven Feld zugeschrieben wird und die wesentlich zu dessen Etablierung im theatralen Kontext beigetragen habe, ist das britische Kollektiv Punchdrunk. Ihr Gründer Felix Barrett und sein Team werden vielerorts als „pioneers of the ‚immersive theatre‘ phenomenon“¹⁰⁶ wahrgenommen. Die Essenz ihrer Projekte fassen sie zusammen als „a form of theatre in which roaming audiences experience epic storytelling inside sensory theatrical worlds“¹⁰⁷, dementsprechend weisen ihre Arbeiten eine eindeutige Immersionsorientierung auf.

Dass dem anglophonen Raum eine vorreitende Funktion im immersiven Genre zugeschrieben wird, lässt sich jedoch nicht nur an Punchdrunk festmachen. Ein Indikator liegt in der zunehmenden Popularität von Ortsspezifika im theatralen Feld, welche als immersiven Konzepten ähnlich begriffen werden kann. Die Theaterforscherin Fiona Wilkie stellt bereits im Jahr 2007 einen Aufschwung ortsspezifischer Projekte auch im Rahmen institutionalisierter Theater, wie beispielsweise dem Londoner National Theatre sowie dem Barbican Centre fest.¹⁰⁸ Auch in den USA, vor allem in New York City, findet sich ein weitläufiges Angebot an immersiven Theatererlebnissen. Hier können beispielsweise Produktionen der Gruppen Houseworld¹⁰⁹ oder Third Rail Projects¹¹⁰ angeführt werden. Weitergehend lässt sich im anglophonen Raum auch eine Entwicklung immersiver Formate beobachten, die ein theatrales Aufführungsdispositiv mit anderweitigen medialen Formen verbinden; so zum Beispiel setzt das britische Unterhaltungsunternehmen Secret Cinema bei seinen Produktionen auf eine Fusion von Film und Theater. Kreiert werden partizipative Umgebungen, „where the

¹⁰⁵ Pamela Sterling/Mary McAvoy, „Art, Pedagogy, and Innovation: Tracing the Roots of Immersive Theatre and Practice“, *Immersive Theatre. Engaging the Audience*, hg. v. Josh Machamer, Champaign: Common Ground Research Networks 2017, S. 93-107, hier S. 93.

¹⁰⁶ Dominic Cavendish, „Punchdrunk: plunge into a world of extraordinary theatre“, *The Telegraph*, 20.06.2013, <https://www.telegraph.co.uk/culture/theatre/theatre-features/10127892/Punchdrunk-plunge-into-a-world-of-extraordinary-theatre.html>, 03.09.2022.

¹⁰⁷ Punchdrunk, „About“, *Punchdrunk*, o. J., <https://www.punchdrunk.com/about-us/>, 03.09.2022.

¹⁰⁸ Vgl. Wilkie, „The Production of ‚Site‘: Site-Specific Theatre“, S. 88.

¹⁰⁹ Vgl. Houseworld, „Houseworld Immersive“, *Houseworld Immersive*, o. J., <https://houseworld.nyc>, 10.09.2022.

¹¹⁰ Vgl. Third Rail Projects, „About Third Rail Projects“, *Third Rail Projects*, o. J., <https://thirdrailprojects.com/about#aboutthecompany>, 10.09.2022.

boundaries between performer and audience, set and reality are constantly shifting.“¹¹¹ Hier lässt sich folglich eine zunehmend medialitätsübergreifende Entwicklung immersiver Formate erahnen.

Für den deutschsprachigen Raum ist im immersiven Bereich das dänische Kollektiv SIGNA von Bedeutung, dessen Produktionen, neben zahlreichen weiteren europäischen Ländern, sowohl in Deutschland als auch Österreich zu sehen sind. Die Inszenierungen werden beschrieben als Performance-Installationen, in denen Ortsspezifität wie auch Sensorik von wesentlicher Relevanz sind.¹¹² Ebenso reiht sich die von Helgard Haug, Stefan Kaegi und Daniel Wetzel gegründete Gruppe Rimini Protokoll in die deutschsprachige immersive Szene ein, ihre Projekte sind von „Interaktivität und eine[m] spielerischen Umgang mit Technik“¹¹³ durchzogen. In Österreich nimmt das Performancekollektiv Nesterval eine besondere Position ein. Das 2011 gegründete Ensemble schafft unter der Leitung von Martin Finnland und Löffberg immersive Inszenierungen, welche sich auf „die Lust am Spiel, das Schaffen eines theatralen Erlebnisraums und das Einbezogensein des Publikums in die Performance“¹¹⁴ konzentrieren. Die Arbeiten des österreichischen Theaterregisseurs Manker stellen insofern eine Sonderform immersiven Theaters dar, als dass diese in der Regel als Simultantheater bezeichnet werden.¹¹⁵ Ihr grundlegendes Konzept, nämlich die gleichzeitige Bespielung mehrerer Orte, lässt sich ebenso auf immersive Formate transferieren.

3.3 Grundlagen immersiver Theaterräume

Auch wenn als immersiv zu verstehende Aufführungen in ihrer räumlichen Beschaffenheit weit auseinanderstreben können, gebe es Schütz zufolge dennoch bestimmte Elemente, die sie einen.¹¹⁶ Diese These stellt den Ausgangspunkt der folgenden Ausführungen mit Grundlagen immersiver Theaterräume dar. Beabsichtigt wird, weitgehend unabhängig von den konkreten Perspektiven der Rezeption, Konzeption und Bespielung, grundlegende Merkmale aufzuzeigen, die immersive Aufführungsdispositive substanziell von Guckkasten-, Amphitheater-, Blackbox- und ähnlichen Formaten unterscheiden. Die herausgegriffenen Stichpunkte

¹¹¹ Secret Cinema, „History“, *Secret Cinema*, o. J., <https://www.secretcinema.org/history>, 07.09.2022.

¹¹² Vgl. SIGNA, „About“, *SIGNA*, o. J., <https://signa.dk/about.html>, 07.09.2022.

¹¹³ Rimini Protokoll, „Über Rimini Protokoll“, *Rimini Protokoll*, o. J., <https://www.rimini-protokoll.de/website/de/about>, 07.12.2022.

¹¹⁴ Nesterval, „About Nesterval“, *Nesterval*, o. J., <https://www.nesterval.at/ueberuns/>, 10.09.2022.

¹¹⁵ Vgl. Wolfgang Machreich, „Vom Mars ins Theater geholt“, *Salzburger Nachrichten*, 16.07.2018, <https://www.letztetage.com/images/zeitungsausschnitte/SN-2018-07-16.html>, 11.09.2022.

¹¹⁶ Vgl. Schütz, „Techniken der Manipulation im immersiven Theater am Beispiel“, S. 343.

markieren sicherlich nicht alle, jedoch in meinen Augen wesentliche Spezifika, die immersivem Raum inhärent sind. Die überblickshafte Vorstellung dieser dient im weiteren Sinne der Kontextualisierung der in Abschnitt 4 vorgenommenen Untersuchung.

3.3.1 Grenzauflösung

Für die Theaterwissenschaftlerin Doris Kolesch korreliert der Immersionsbegriff mit „the blurring or even annihilation of [...] the boundaries between subject and media, between observer and surroundings“¹¹⁷, also mit einem Verschwimmen oder Beseitigen von Grenzen, welches sich in immersivem Theater fortsetzt. Jene räumlichen Barrieren, die nicht-immersive Aufführungsräume mit sich bringen, werden in immersiven zumindest partiell unterbunden. Referenziert wird hier in erster Linie eine Trennung zwischen Bühnen- und Publikumsbereich, die in immersiven Räumen üblicherweise aufgebrochen wird, indem auf eine binäre Raumeinteilung verzichtet wird. Dies geht ebenso einher mit dem Umstand, dass die Rezipient:innen sich weitgehend frei über das bespielte Gelände bewegen dürfen. Dass die Grenzauflösung in immersiven Aufführungen zudem weit über eine materielle Ebene – und damit über das Vorhandensein einer erhöhten Bühne oder die gezielte Platzierung von Sitzgelegenheiten – hinausgeht, suggeriert Schütz, wenn sie immersivem Theater einen „entgrenzten Aufführungsraum (jenseits der räumlichen Trennung von Bühne und Zuschauerraum)“¹¹⁸ zuschreibt. Mit der Annahme einer metaphysischen Entgrenzung wird auch die Annahme des metaphysischen Raums wiederholt betont.

Wenngleich immersive Räume damit Räume seien, innerhalb derer Grenzen aufgelöst werden, so stellt sich die Frage, wie ihre eigenen, äußeren Grenzen verhandelt werden. Der Kunsthistoriker Oliver Grau sieht in diesem Zusammenhang die Notwendigkeit einer Abgeschlossenheit solcher „Illusionsräume“¹¹⁹. Am wirkungsstärksten seien diese in „Darstellungen, die den Betrachter von allen Seiten in Raum- und Zeiteinheit adressieren, ihn hermetisch umgeben und damit einen illusionären Effekt hervorrufen, sich *im Bild*, in einem Bildraum und dessen illusionären Geschehen zu befinden.“¹²⁰ Zwar nähert Grau sich dem immersiven Sujet im Kontext der Malerei, jedoch lässt sich seine Theorie auch auf theatrale Räume übertragen. Folgt man diesem Gedankengang, so impliziert dies in Bezug auf immersive

¹¹⁷ Kolesch, „Immersion and spectatorship at the interface of theatre, media tech and daily life“, S. 4.

¹¹⁸ Schütz, „Techniken der Manipulation im immersiven Theater am Beispiel“, S. 343.

¹¹⁹ Oliver Grau, *Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart. Visuelle Strategien*, Berlin: Reimer 2001, S. 27.

¹²⁰ Ebd. [Herv. i. Orig.].

Aufführungen allerdings die Unmöglichkeit einer Immersivierung auf einem Außengelände, da hier die Option, das Publikum szenografisch „zu 360° [zu] umschließen“¹²¹, nicht gegeben ist. Bieger jedoch spricht sich gegen Graus These aus, indem sie davon ausgeht, „dass selbst Raumsituationen unter freiem Himmel [...] eine immersive Wirkung erzeugen können, wenn sie nur atmosphärisch dicht genug gestimmt sind“¹²². Diese Annahme wird auch in der vorliegenden Arbeit vertreten.

3.3.2 Ortsspezifik

Bei der Beschäftigung mit Orten, an denen immersives Theater aufgeführt wird, stößt man nicht selten auf leerstehende Gebäude, die ihres ursprünglichen Zweckes entledigt wurden. Selbst wenn dem nicht so ist, wenn also die bespielten Baulichkeiten keine Stilllegung aufweisen, werden sie für die Aufführungen temporär zweckentfremdet, „[s]tripped of their former identity“¹²³, indem sie zu einem theatralen Raum umgestaltet werden. So bespielen Punchdrunk und Manker vor allem ehemalige Werks- und Lagerhallen, bei Nesterval ist es einmal ein früheres Kloster, einmal eine Buschenschank.¹²⁴ Insofern zeigt sich ein breites Spektrum an potenziellen Spielorten, die sich allesamt darin ähneln, dass sie keinem konventionellen Theatersetting entsprechen.

Was mit diesen Aufführungsorten in Verbindung steht, ist der Begriff der Dezentralität. Aufgrund des Weichens von traditionellen Spielstätten und der gegebenen Lage von Industriehallen oder anderweitigen, oft leerstehenden Gebäuden, die als Spielmöglichkeit infrage kommen, konstituiert sich eine Korrelation zwischen immersiven Theaterformen und örtlicher Peripherie. Dieser Umstand wird bei Nesterval neu geframed, indem das Performancekollektiv seine immersiven Arbeiten beschreibt als „ortsspezifische Projekte, die auf den kulturellen, sozialen und historischen Hintergrund des jeweiligen Ortes Bezug nehmen und zur Dezentralisierung des Kunst- und Kulturbetriebs beitragen“¹²⁵. So betrachtet, erlauben ortsspezifische Ansätze ein Arbeiten, das nicht nur den Ort mitsamt seiner Hintergründe

¹²¹ Grau, *Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart*, S. 25.

¹²² Bieger, „Ästhetik der Immersion: Wenn Räume wollen“, S. 82-83.

¹²³ Paul Masters, „Site and Seduction: Space, Sensuality, and Use-Value in the Immersive Theater“, *Immersive Theatre. Engaging the Audience*, hg. v. Josh Machamer, Champaign: Common Ground Research Networks 2017, S. 17-44, hier S. 21.

¹²⁴ Vgl. Nesterval, „2017 Dirty Faust. The Time of Their Life – and Death“, *Nesterval*, o. J., <https://www.nesterval.at/2019-dirty-faust-the-time-of-their-life-and-death/>, 12.01.2023; vgl. Nesterval, „2018 Das Dorf“, *Nesterval*, o. J., 12.01.2023.

¹²⁵ Nesterval, „About Nesterval“, 07.09.2022.

einbindet, sondern auch bewusst Theater an peripheren Orten schafft. Auch Wilkie sieht hierin produktives Potenzial, denn: „The use of non-theatre venues [...] contributes – implicitly or explicitly – to an inquiry into what the theatre *is* and might be.“¹²⁶

Die Relevanz des Ortes für die sich an ihm konstituierende Räumlichkeit spiegelt sich nicht zuletzt in dessen Wirkung wider. Es lässt sich hier rückverweisen auf die These, dass jeder Raum und damit jeder Aufführungsort auch ohne szenografisches Zutun über eine Atmosphäre verfüge,¹²⁷ welche wiederum die Rezeption des Publikums wesentlich beeinflusse. Die Spezifik des Aufführungsortes immersiver Inszenierungen tritt gerade innerhalb des Umstands hervor, dass es sich um eben keinen konventionellen Theaterraum handle – diesen Gedankengang nimmt letztlich das Publikum vor. Insofern befasst sich die Dimension der Ortsspezifität zwar stark mit den örtlichen Gegebenheiten, mit dessen Hintergründen, mit dem Ort der Aufführung *jenseits* der Aufführung; sie ist jedoch gleichzeitig auch an die Präsenz eines Publikums und an dessen Wahrnehmung gebunden. In Bezug auf frühe ortsspezifische Projekte führt Wilkie aus, dass es sich dabei um ein Verständnis von *site* handle, „welches nicht nur ein Synonym für *place* ist, sondern auch die Präsenz eines Publikums inkludiert.“¹²⁸ Potenziell leite sich davon folgende These ab: „[T]o be site-specific is also to be audience-specific.“¹²⁹ Wenngleich der Fokus der Ortsspezifität im Rahmen dieser Arbeit auf dem Ort sowie auf den daran geknüpften Gegebenheiten liegt, so soll die notwendige Anwesenheit eines Publikums nicht unangeführt bleiben.

3.3.3 Mobilisierung des Publikums

Die spezifische Dynamik zwischen Spielenden und Publika in immersiven Aufführungen geht mit begrifflichen Komplikationen einher, welche es zu diskutieren gilt. Aufgrund der gesteigerten Involviertheit der Rezipierenden stellt sich die Frage, ob und inwiefern diese zu mehr als ‚nur‘ Rezipierenden werden. Die Theaterwissenschaftlerin Liesbeth Groot Nibbelink führt diesbezüglich – und in Verwendung des Begriffs *spectator* – aus: „Due to the fact that spectators are actively engaged in immersive environments, they are often referred to as

¹²⁶ Wilkie, „The Production of ‚Site‘: Site-Specific Theatre“, S. 90-91 [Herv. i. Orig.].

¹²⁷ Vgl. Schouten, „Atmosphäre“, S. 13.

¹²⁸ Wilkie, „The Production of ‚Site‘: Site-Specific Theatre“, S. 90 [Übers. S. F.; Herv. i. Orig.].

¹²⁹ Ebd.

performers, actors or spect-actors [...] and occasionally as characters.“¹³⁰ Sie verweist gleichzeitig auch auf die Problematik solcher Zuschreibungen, da diese die bestehenden Differenzen zwischen Spielenden und Zusehenden untergraben, welche sie nicht zuletzt an deren unterschiedlichen Vorbereitungspraktiken festmacht: „[T]he performers arrive at the performance fully prepared [...] whereas spectators tend to follow instructions or guidelines. Spectators do not rehearse.“¹³¹ Obwohl sich also argumentieren lässt, dass sowohl Darstellende als auch Besuchende in immersiven Aufführungen eine aktive Funktion übernehmen, so gehen die beiden Parteien an diese grundlegend verschieden heran. In der Vorstellung selbst wird diese Diskrepanz vertieft, da, während die Spielenden das Geprobte ausführen, die Bewegungen der Besucher:innen viel eher von erstmaligen Eindrücken geleitet werden. Für Nibbelink ergibt sich daher keine Legitimation dafür, Publika in diesem Kontext als Performende zu bezeichnen. An diese These anknüpfend, werden auch in der vorliegenden Arbeit Begriffe wie etwa Besucher:innen, Rezipient:innen und Zuseher:innen verwendet.

Die Mobilisierung des Publikums geht einher mit dem, was Mankers Simultantheater bereits begrifflich suggeriert; nämlich mit der gleichzeitigen Bespielung mehrerer Orte innerhalb des Spielbereichs. Diese hat, ebenso wie die daraus resultierende Unmöglichkeit eines Beiwohnens aller Szenen (zumindest im Rahmen eines einzigen Vorstellungsbereiches), einen fundamentalen Einfluss darauf, welche Räume von Seiten des Publikums überhaupt wahrgenommen werden. Den Besucher:innen komme, so Manker, selbst eine inszenierende Funktion zu, indem sie die rezipierten Szenen eigens auswählen: „Er [der Zuschauer, Anm.] hat mehr davon, wenn er sich selbst investiert, wenn er sozusagen sein eigener Regisseur wird und dann einen Abend sieht, den außer ihm kein anderer sieht.“¹³² Noch deutlicher wird die also verstärkt individuelle Wahrnehmung anhand eines Rückverweises auf den Vorschlag Neitzels und Nohrs, Immersion mit einem perspektivierenden Schwerpunkt zu denken.¹³³ Ebenso gewinnt der Präsenzbegriff hier zusätzlich an Relevanz. Sowohl die spielende als auch die rezipierende Partei bewegen sich im Raum, sind also durchaus anwesend, allerdings an oftmals unterschiedlichen Orten. Insofern geht es für das Publikum hinsichtlich des gesamtheitlichen Eindrucks der Aufführung nicht nur um das Präsent-Sein per se, sondern vor

¹³⁰ Liesbeth Groot Nibbelink, „Bordering and shattering the stage. Mobile audiences as compositional forces“, *Staging Spectators in Immersive Performances*, hg. v. Doris Kolesch et al., 2019, S. 59-70, hier S. 62.

¹³¹ Ebd.

¹³² „Die letzten Tage der Menschheit, Regie Paulus Manker, Berlin, 2021/22“, R.: Rundfunk Berlin-Brandenburg Abendschau / Christian Korthals, *YouTube*, 22.06.2022, <https://youtu.be/DFXtWhTCkno>, 29.11.2022, TC: 00:02:09-00:02:20.

¹³³ Vgl. Neitzel/Nohr, „Das Spiel mit dem Medium“, S. 16.

allem darum, wo es zu welchem Zeitpunkt präsent ist und welche Szene damit aus welcher Perspektive rezipiert wird.

3.3.4 Multisensorik

Die Sensorik bezieht sich auf die Sinneswahrnehmung und damit auf alle visuell, auditiv, olfaktorisch, gustatorisch und/oder taktil wahrnehmbaren Komponenten des theatralen Raums. In konventionellen Theaterdispositiven lässt sich zumeist ein sensorischer Fokus auf die visuelle und auditive Ebene feststellen; Olfaktorik, Gustatorik und Taktilität sind dabei an Konditionen geknüpft, die von der Inszenierung in der Regel losgelöst sind. In immersiven Aufführungen hingegen werden Geruch und Geschmack bewusst hervorgebracht, wie etwa durch während der Vorstellung ausgehändigte Speisen oder Getränke. Auch die Taktilität wird berücksichtigt, denn indem sich die Besucher:innen während der Aufführung überwiegend frei bewegen dürfen, dürfen sie auch vielerlei szenografische Elemente berühren. Darüber hinaus kann Taktilität auch über die physische Nähe zu Akteur:innen hergestellt werden, was beispielsweise für Barrett einen wichtigen Punkt bildet.¹³⁴ Infolgedessen ist die Dimension der Sensorik hier auch stets eine der Multisensorik. Eine hierarchische Strukturierung sei ihr allerdings, so Machon, nicht inhärent. Es gebe keine Konzentration auf einen der fünf Sinne, viel eher gehe es um „a play within the realm of the senses combined within an acknowledgement, manipulation and celebration of the power, promise and potential attributable only to live performance.“¹³⁵

Das immersive Potenzial der Multisensorik besteht in ihrem Beitrag zu einer intensivierten Immersionserfahrung, wofür u. a. die „dezidiert multisensorisch[e] und aktiviert[e] Rezeptionsweise“¹³⁶ des Publikums ausschlaggebend ist. Dadurch, dass bewusst auf das Vorhandensein sinnlich wahrnehmbarer Elemente geachtet wird, wird ein Realitätsbezug geschaffen, welcher von Relevanz ist für die Wahrnehmung der artifiziellen Umgebung als reale Welt. Jen Thomas, Enrichment Producer bei Punchdrunk, fasst dies folgendermaßen zusammen: „Immersive theatre, in general, is about entering a full world, [...] you’re within a real space where there could be sounds, smell and taste, all your senses are engaged.“¹³⁷ Ebenfalls lässt sich das mit dem immersiven Prozess assoziierte Konzept der Desorientierung

¹³⁴ Vgl. „In Conversation with Felix Barrett“, R.: PHI Centre, *YouTube*, 01.11.2017, https://www.youtube.com/watch?v=4ZlwMNVKv_M, 22.09.2022, TC: 00:07:36-00:07:40.

¹³⁵ Machon, *Immersive Theatres*, S. 75.

¹³⁶ Schütz, „Techniken der Manipulation im immersiven Theater am Beispiel“, S. 343.

¹³⁷ Machon, *Immersive Theatres*, S. 214.

auf einer sensorischen Ebene verorten, was an der damit verknüpften Überforderung der Sinne festgemacht werden kann. Machon betont in diesem Zusammenhang, dass die sensorische Umgebung allerdings auch in einer subtileren Art der Nutzung ihre Wirkung nicht verfehle.¹³⁸ Nicht zuletzt korreliert die Sensorik mit der in Abschnitt 2.3 behandelten Atmosphäre.

¹³⁸ Vgl. Machon, *Immersive Theatres*, S. 75.

4 Untersuchung immersiver Aufführungen

Nachdem Raum und Räumlichkeit in dieser Arbeit bislang aus einer überwiegend theorieorientierten Perspektive erläutert wurden, verlagert sich der Fokus nun auf die Praxis. Im Zentrum stehen drei theatrale Aufführungen, die sich dem Immersiven zuordnen lassen: *Sleep No More* von Punchdrunk, *Sex, Drugs & Budd'n'Brooks* von Nesterval sowie *Die letzten Tage der Menschheit* von Manker. Mit der multiperspektivischen Betrachtung der Rezeption, Konzeption und Bespielung wird je Produktion ein unterschiedlicher Schwerpunkt gesetzt.

4.1 Einführende Bemerkungen

„[D]er Raum spielt eine immense Rolle“¹³⁹ hinsichtlich der Immersivierung des Publikums, meint Löfberg im Interview; „Man kann [sie] nicht überschätzen, die Bedeutung der Räumlichkeit.“¹⁴⁰ Ausgehend von einer hieran anschließenden, engen Koppelung von Raum und Immersion werden zum räumlichen Aspekt sowohl jene Faktoren gezählt, die direkt an bereits genannte Dimensionen und Thesen anknüpfen, als auch solche, die nur indirekt in die räumliche Wahrnehmung einfließen, in denen sich jedoch immersives Potenzial vermuten lässt. Um die weitergehenden Vorgehensweisen und Hintergründe der Aufführungsuntersuchungen näher zu erklären, werden im Folgenden die damit verbundenen Eckpunkte, konkret die Wahl der Untersuchungsaspekte sowie der Produktionen und Interviewpartner:innen, kurz herausgegriffen.

4.1.1 Zur Auswahl der Untersuchungsperspektiven

Der zentralste Gedanke hinsichtlich der Auswahl von Rezeption, Konzeption und Bespielung ist, wie bereits genannt, jener der Multiperspektivierung. Rückführen lässt sich dies zunächst auf den grundlegenden Umstand, dass Immersion „vor allem ein Modus der Rezeption“¹⁴¹ sei. Da sie wahrnehmungsbasiert funktioniert, lässt sie sich als psychologischer Prozess weder pauschal behandeln noch garantieren. Zusätzlich divergiert das Ausmaß der potenziellen immersiven Erfahrung von Besucher:in zu Besucher:in, was mit den jeweils gesehenen und

¹³⁹ Sandra Feiertag, Interview mit Teresa Löfberg, 30.05.2022, Prater 34, Wien, Anhang S. 98-105, hier S. 98.

¹⁴⁰ Ebd.

¹⁴¹ Schütz, „Techniken der Manipulation im immersiven Theater am Beispiel“, S. 344.

nicht gesehenen Szenen zusammenhängen kann, aber auch mit individuellen, von der Aufführung losgelösten Faktoren. Insofern ist Immersion zu verstehen als ein subjektives Phänomen, welches grundlegend im Rezeptiven verankert ist. Um jedoch eine Subjektivierung und einen zu starken Einfluss der individuellen Wahrnehmung zu vermeiden, werden zusätzlich die Perspektiven der Konzeption und Performativität herangezogen. Wenngleich auch diese stets ein Stück weit der Rezeption unterworfen sind, besteht dennoch die Annahme, dass anhand dieser drei Dimensionen ein umfassenderer Blick auf die Wirkungsweisen immersiver Räume generiert werden kann.

Meine drei Untersuchungsperspektiven werden als in die Aufführung involvierte Positionen begriffen: Das Publikum stellt dabei eine (überwiegend) rezipierende Seite dar, das Leading Team eine (überwiegend) konzipierende Seite, die Darstellenden eine (überwiegend) spielende Seite. Während der jeweils eingeklammerte Begriff des Überwiegenden die Diffusität der dazwischenliegenden Trennlinien unterstreichen soll, lassen sich dennoch eindeutige Schwerpunkte hinsichtlich der jeweiligen Positionen und Funktionen ausloten. Daher bezieht sich die Rezeption im Rahmen dieser Arbeit auf die Eindrücke des Publikums; darauf, wie dieses die Aufführung wahrnimmt. Die Konzeption bezeichnet die inszenatorische Erarbeitung im weitesten Sinne. Dazu zählt in erster Linie die Regie, darüber hinaus auch szenografische Entscheidungen sowie textliche Komponenten durch Autorschaft und Dramaturgie. Die Bespielung wird mit der darstellerischen Seite verbunden, ihr kommt eine ausführende Konnotation zu. Überträgt man dies nun auf eine räumliche Dimension, so kann angenommen werden, dass diese drei Positionen auch jeweils eine spezifische Räumlichkeit wahrnehmen, erarbeiten bzw. aktiv herstellen. Hiermit ergeben sich drei zentrale Fragestellungen, die in der Analyse als Leitfaden dienen: Wie werden immersive Theaterräume durch das Publikum rezipiert? Was wird in der Konzeption rauminszenatorisch angestrebt? Und wie wirkt sich die Bespielung während des Aufführungsvorganges auf die Beschaffenheit des Raums aus?

In Verbindung mit der jeweiligen Produktion werden Rezeption, Konzeption und Performativität in dieser Reihenfolge bearbeitet. Strenggenommen handelt es sich hierbei um eine achronologische Vorgehensweise; zumindest im Hinblick darauf, dass es zunächst eine erarbeitende Konzeptionsphase braucht, dann eine Aufführung, während der eine Bespielung stattfindet, welche wiederum in einem (nahezu parallelen) nächsten Schritt rezipiert wird. Indem zuerst die Rezeption, dann die Konzeption, dann die Bespielung beleuchtet werden, wird dieser Ablauf aufgebrochen. Dahintersteht die Idee, zunächst verstärkt Eindrücke der Rezipierenden zu betrachten, um im Anschluss danach zu fragen, wie diese aus der Erarbeitung

sowie aus der Aufführung selbst hervorgehen. Insofern erfolgt zuerst eine Beschäftigung mit der rezipierten räumlichen Wirkung, bevor konzeptuelle und performative Funktionsweisen untersucht werden.

4.1.2 Zur Auswahl der Inszenierungen

Obwohl die im Fokus stehenden Produktionen alle eine immersive Stilistik auszeichnet, finden sich Differenzen. Während *Sleep No More* ein Beispiel für immersives Theater im anglophonen Bereich darstellt, sind *Sex, Drugs & Budd'n'Brooks* sowie *Die letzten Tage der Menschheit* im deutschsprachigen Raum verortet. Ein weiterer Unterschied besteht in der eigenen Zuschreibung der Kollektive bzw. des Regisseurs: Die Gruppen Punchdrunk und Nesterval benennen ihre Arbeitsweise ausdrücklich als immersiv,¹⁴² bei Manker findet sich die Bezeichnung nicht in dieser Explizität. Primär werden Mankers Theaterform die Zuschreibungen *Polydrama* und *Simultantheater* zugeordnet.¹⁴³ Inwiefern sich diese Konzepte an zahlreichen immersiven Elementen und Stilistiken bedienen, wird in der Auseinandersetzung mit *Die letzten Tage der Menschheit* näher erkundet. Grundsätzlich sei festgehalten, dass Manker zwar nicht direkt in die Kategorie des Immersiven fällt, seine Arbeiten allerdings durchaus als immersiv rezipiert werden.¹⁴⁴

Was aus räumlicher Sicht eine nennenswerte Überschneidung bildet, ist, dass jede der drei Inszenierungen an mehreren Orten aufgeführt wurde. So wurde *Sleep No More* in London, Boston, New York und Shanghai gespielt, *Sex, Drugs & Budd'n'Brooks* in Hamburg und Wien, *Die letzten Tage der Menschheit* in Wiener Neustadt, Wien und Berlin. Mit den differierenden Orten gehen ebenso differierende örtliche Gegebenheiten einher. Die sich daraus ableitenden notwendigen Anpassungen können wiederum dazu führen, dass sich stellenweise auch inszenatorische Änderungen bzw. unterschiedliche Raumaufteilungen zwischen den jeweiligen Fassungen feststellen lassen. Darüber hinaus bringt die zeitliche Spanne Änderungen in der Besetzung, am Bühnenbild und an den Requisiten. Aufgrund der Gesamtheit dieser Divergenzen scheint es wichtig, jeweils eine Version der Inszenierung auszuwählen, an der sich in dieser Arbeit primär orientiert wird. Im Falle von *Sleep No More* ist das New York City, im Falle von *Sex, Drugs & Budd'n'Brooks* Wien, im Falle von *Die*

¹⁴² Vgl. Punchdrunk, „About“, 03.09.2022; vgl. Nesterval, „About Nesterval“, 04.09.2022.

¹⁴³ Machreich, „Vom Mars ins Theater geholt“, 11.01.2023.

¹⁴⁴ Vgl. Margarete Affenzeller, „Pyromanisches Abenteuer: Paulus Mankers neue Show“, *Der Standard*, 15.07.2018, <https://www.derstandard.at/story/2000083503811/pyromanisches-abenteuer-paulus-mankers-neue-show>, 14.10.2022.

letzten Tage der Menschheit Wiener Neustadt. Eindrücke aus den jeweils anderen Fassungen fließen nur minimal in die Analyse mit ein, sie werden bestmöglich als solche ausgewiesen.¹⁴⁵

Als Quellen werden meine persönliche Vorstellungsbesuche herangezogen: *Die letzten Tage der Menschheit* sah ich am 30.06.2018 und 12.06.2019 in Wiener Neustadt sowie am 26.08.2020 in Wien,¹⁴⁶ eine Aufführung von *Sex, Drugs & Budd'n'Brooks* am 27.05.2022 in Wien. Da ich *Sleep No More* nicht persönlich besuchen konnte, wird hier in Form eines schriftlich geführten Interviews verstärkt auf die Eindrücke eines anderen Besuchers zurückgegriffen, nähere Erläuterungen hierzu finden sich im folgenden Abschnitt. Als weitere Quellen zu den Produktionen werden veröffentlichtes Foto- und Videomaterial, die Selbstdarstellungen auf den Websites sowie Kritiken und Rezensionen herangezogen; zusätzlich Literatur, die sich spezifisch mit den Inszenierungen beschäftigt.

4.1.3 Zu den geführten Interviews

Um einen näheren Einblick in die drei Produktionen zu ermöglichen, wurden drei Personen interviewt, die an den jeweiligen Inszenierungen beteiligt waren: als Besucher, Stephan Witzlinger (*Sleep No More*), als Autorin und Dramaturgin, Teresa Löfberg (*Sex, Drugs & Budd'n'Brooks*) und als Darsteller, Benedikt Haefner (*Die letzten Tage der Menschheit*). Witzlinger ist Regisseur und Schauspieler, er besuchte im September 2017 sowie im August 2018 eine Aufführung von *Sleep No More* in New York City. Löfberg ist Dramaturgin und leitet gemeinsam mit Finnland das Performancekollektiv Nesterval, sie ist für Buch und Dramaturgie von *Sex, Drugs & Budd'n'Brooks* verantwortlich. Haefner ist Schauspieler und wirkte von 2019 bis 2021 in *Die letzten Tage der Menschheit* mit.

Die geführten Interviews zielten auf Fragen nach dem jeweils untersuchten Aspekt der Produktion. Damit korreliert der Gedanke, dass Witzlinger eine rezipierende, Löfberg eine konzipierende und Haefner eine bespielende Funktion im Rahmen der jeweiligen Aufführung übernimmt. Dies geht mit der zuvor angeführten These einher, dass sich ein perspektivischer Konnex zwischen der Rezeption, Konzeption und Performativität und Publikum, Team und Akteur:innen feststellen lässt.

¹⁴⁵ Dies bezieht sich vor allem auf die Thematisierung mehrerer Aufführungsorte in den Interviews mit Löfberg und Haefner. Abgesehen davon werden Texte zur Londoner Version von *Sleep No More* und zur Berliner Fassung von *Die letzten Tage der Menschheit* nur hinsichtlich des Stückinhalts zitiert.

¹⁴⁶ Bei beiden Terminen in Wiener Neustadt handelt es sich um Voraufführungen, bei jenem in Wien um eine reguläre Vorstellung.

Geführt wurden die Interviews zwischen Mai und August 2022. Im Falle von Witzlinger handelt es sich um ein schriftliches Interview via E-Mail, im Falle von Löffberg und Haefner um ein persönliches Gespräch. Als Leitfaden für alle drei Interviews dienten folgende Fragestellungen:

1. *Wie wird innerhalb der Aufführung versucht, Immersion auf Seiten des Publikums zu erzeugen? Welche Rolle spielt hierbei die Räumlichkeit?*
2. *Welche Gedanken habt ihr bei der räumlichen Konzeption verfolgt, was habt ihr / was wurde bei der Gestaltung und Aufteilung der Räume beachtet?*¹⁴⁷
3. *Wie wird mit der (partiellen) räumlichen Grenzauflösung zwischen Bühnen- und Publikumsbereich umgegangen? Wie viel Nähe zum bzw. Interaktion mit dem Publikum darf und soll stattfinden?*

Von besonderem Interesse war für mich, was für die drei Interviewpartner:innen in der jeweiligen Position und Funktion, die sie im Rahmen der Aufführung innehatten, immersionsrelevant war. Die herausgegriffenen Unterpunkte pro Produktion markieren Aspekte, die sich in dieser Hinsicht verstärkt herauskristallisiert haben. Gefolgt wurde bei der Auswahl in etwa den Fragen, welche Punkte wiederholt Thema im Rahmen des Interviews waren und welche Besonderheiten der Inszenierung damit für den:die Interviewpartner:in in ihrer jeweiligen Perspektive nennenswert erschienen.

4.2 *Sleep No More* (Rezeption)

Sleep No More stellt laut Schütz einen „immersive theatre“-Klassiker¹⁴⁸ dar, dessen Einfluss auf die immersive Theaterpraxis von wesentlicher Bedeutung sei. „Punchdrunk’s *Sleep No More* has been highly influential in terms of immersive practice and New York theatre“¹⁴⁹, schreibt beispielsweise auch Machon und akzentuiert damit die prägende Funktion, die die in etwa dreistündige Performance, inszeniert von Felix Barrett und Maxine Doyle und aufgeführt in einer ehemaligen Lagerhalle im New Yorker Stadtteil Chelsea, innehabe. Auf die Frage, woraus sich diese fast schon Instanzhaftigkeit von *Sleep No More* zusammensetzt – sowie auch,

¹⁴⁷ Löffberg und Haefner wurde diese Frage in Form der aktiven Mitgestaltung der Inszenierung gestellt, Witzlinger in jener der passiven Rezeption.

¹⁴⁸ Schütz, *Theater der Vereinnahmung*, S. 165.

¹⁴⁹ Josephine Machon, „*Sleep No More*, NYC“, *The Punchdrunk Encyclopaedia*, hg. v. ders., Abingdon/New York: Routledge 2019, S. 255-256, hier S. 255.

welche hervortretenden Merkmale sich in der Aufführung hinsichtlich des Immersionspotenzials und der Räumlichkeit feststellen lassen – wird im Folgenden eingegangen. Ein besonderer Fokus wird auf die Seite der Rezeption gelegt. So werden vor allem Eindrücke, die aus dem Interview mit Witzlinger hervorgehen, herangezogen und anschließend in Kombination mit weiteren Rezeptionserfahrungen näher erläutert.

4.2.1 Einführung zur Produktion

Im Jahr 2000 gründete Barrett die Gruppe Punchdrunk in London, die mittlerweile als „the explosive spark which ignited the immersive entertainment industry“¹⁵⁰ rezipiert wird. Dadurch, dass Punchdrunk bereits seit den frühen Nullerjahren immersive Produktionen hervorbringt (und diese vor allem auch als solche benennt), wird Barrett und seinem Team Pionierarbeit bezüglich der Entwicklung und Etablierung immersiven Theaters zugeschrieben.¹⁵¹ Der Export der Produktion in die USA sowie nach China zeigt auf, wie der Einfluss des Kollektivs weit über die Grenzen Großbritanniens hinausgeht. Der für die Gruppe namensgebende Ausdruck *punch-drunk* bedeutet zu Deutsch so viel wie ‚benommen‘ oder ‚benebelt‘ – oder, rein wörtlich übersetzt, ‚schlag-trunken‘. Im *Cambridge Dictionary* wird als Beispiel angeführt: „If a boxer is punch-drunk, he behaves in a way that suggests his brain has been damaged as a result of being hit repeatedly on the head.“¹⁵² Dass sich diese wörtliche Bedeutung auch im künstlerischen Anspruch der Gruppe wiederfindet, wird dann klar, wenn Barrett hinsichtlich der Intention des Kollektivs betont: „We want to create work that leaves you spinning and seeing stars.“¹⁵³

Die ausgewählte Produktion *Sleep No More* sticht als die wohl populärste Arbeit Punchdrunks hervor. Die Vielzahl an Standorten, an denen das Stück bereits aufgeführt wurde, fundiert diesen Eindruck: Die Uraufführung fand 2003 in London statt, es folgte eine Inszenierung in Boston im Jahr 2009 in Ko-Produktion mit dem American Repertory Theatre. Hinzukommt eine Fassung in New York City, die am 13. April 2011 Premiere feierte und die in der vorliegenden Arbeit als zentrale Version herangezogen wird, sowie zuletzt eine in Shanghai im Jahr 2016.¹⁵⁴ Regie führte Barrett gemeinsam mit Doyle, welche zusätzlich die Choreografie

¹⁵⁰ Punchdrunk, „About“, 25.09.2022.

¹⁵¹ Vgl. Cavendish, „Punchdrunk: plunge into a world of extraordinary theatre“, 03.09.2022.

¹⁵² Cambridge Dictionary, „punch-drunk“, *Cambridge Dictionary*, o. J., <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/punch-drunk>, 24.09.2022.

¹⁵³ Punchdrunk, „About“, 24.09.2022.

¹⁵⁴ Vgl. Josephine Machon, „Timeline“, *The Punchdrunk Encyclopaedia*, hg. v. ders., 2019, S. XI-XII.

übernahm. Das Sounddesign wie auch die Komposition stammt von Stephen Dobbie, das Lichtdesign von Barrett und Euan Maybank, die Kostüme von David Israel Reynoso.¹⁵⁵ Das Ensemble besteht aktuell aus 26 Performer:innen.¹⁵⁶ Eine Vorstellung dauert bis zu drei Stunden, wobei es allerdings keine einheitliche Beginnzeit gibt. Stattdessen kann bei der Buchung zwischen mehreren Time-Slots gewählt werden, die in einem Abstand von jeweils 15 Minuten zueinanderstehen.¹⁵⁷ Dieses Konzept bringt ebenso mit sich, dass Szenenabfolgen geloopt und damit im Laufe des Abends mehrmals aufgeführt werden.

Inhaltlich basiert *Sleep No More* auf William Shakespeares Tragödie *Macbeth*, die stilistisch als Film Noir erzählt wird, „through the shadowy cinematic lens of film noir“¹⁵⁸. Tanz bildet das zentrale Darstellungsmittel, Text und Handlung treten in den Hintergrund. Der Großteil der Aufführung kommt ohne gesprochenen Dialog aus und gerade Schlüsselszenen werden in kompletter Stille gezeigt. Dem Publikum wird zu Beginn der Aufführung die explizite „Bitte, während der Vorstellung nicht zu sprechen“¹⁵⁹ nahegelegt, dies knüpft an die verbale Reduzierung an. Als Zusehender bekommt man nur spärlich inhaltliche Anhaltspunkte präsentiert, „whiffs of plot“¹⁶⁰, was durchaus beabsichtigt sei. Barrett verfolgt den Gedanken, das Publikum dazu zu animieren, sich anhand von wenig gegebener Information Inhalte selbst zu erarbeiten.¹⁶¹ Anstatt den Besucher:innen eine in sich geschlossene Geschichte zu präsentieren, gehe es also für diese viel mehr darum, innerhalb des konstruierten Kosmos selbst ein Rätsel zu lösen: „The painstakingly detailed set [...] will have you digging through suitcases, desk drawers, and bookshelves in a desperate, darkly gleeful search of any dirt you can find on your favorite social climbers, the Macbeths.“¹⁶² Damit wird ein detektivischer Ansatz in den Aufführungen erkenntlich.

Schauplatz der Inszenierung ist das fiktive McKittrick Hotel, welches kein tatsächliches Hotel ist, sondern „[e]in ehemaliges Lagerhaus [...], dessen eigentliche Historie allerdings fiktional

¹⁵⁵ Vgl. Punchdrunk, „Sleep No More, New York“, *Punchdrunk*, o. J., <https://www.punchdrunk.com/project/sleep-no-more/>, 25.09.2022.

¹⁵⁶ Vgl. The McKittrick Hotel, „Sleep No More“, *The McKittrick Hotel*, o. J., <https://mckittrickhotel.com/sleep-no-more/#/>, 11.12.2022.

¹⁵⁷ Vgl. ebd.

¹⁵⁸ Josephine Machon, „Sleep No More, London“, *The Punchdrunk Encyclopaedia*, hg. v. ders., 2019, S. 253-255, hier S. 253.

¹⁵⁹ Sandra Feiertag, Interview mit Stephan Witzlinger, 01.08.2022, o. O., Anhang S. 96-97, hier S. 97.

¹⁶⁰ Paul Kubicki, „Off-Broadway Theater Review: Sleep No More (Punchdrunk Theatre Company)“, *Stage and Cinema*, 22.05.2013, <https://stageandcinema.com/2013/05/22/sleep-no-more-punchdrunk-theatre-company/>, 13.11.2022.

¹⁶¹ Vgl. Josephine Machon, „Act 1“, *The Punchdrunk Encyclopaedia*, hg. v. ders., 2019, S. 3-8, hier S. 6.

¹⁶² Kubicki, „Off-Broadway Theater Review: Sleep No More (Punchdrunk Theatre Company)“, 13.11.2022.

umgedeutet wird.“¹⁶³ So wird aus ausgedienten Lagerhallen im New Yorker Stadtteil Chelsea die Spielstätte für Barretts und Doyles Inszenierung.¹⁶⁴ Ein McKittrick Hotel findet sich namentlich auch in Alfred Hitchcocks *Vertigo*, hier kann also eine zusätzliche Hommage an die Noir-Stilistik angenommen werden. Es zählt insgesamt fünf Stockwerke, die via eines Aufzugs angesteuert werden können und auf die sich knapp hundert Räume aufteilen.¹⁶⁵ Die einzelnen Ebenen des Gebäudes sind szenografisch allerdings „nicht wie ein Hotel gestaltet“¹⁶⁶, zumindest nicht ausschließlich. Zwar beherbergt das McKittrick Hotel als Aufführungsort durchaus Räume, die ästhetisch an ein Hotel erinnern, aber ebenso auch solche, die den Räumlichkeiten eines traditionellen Hotels gänzlich fern sind. So findet sich beispielsweise „in einer [...] Etage plötzlich ein echt wirkender Friedhof mit Kreuzen, Gräbern und aufgeschütteter Erde, daran anschließend ein Garten und ein kleiner Wald mit einem aufgeständerten Gartenhäuschen“¹⁶⁷. In der räumlichen Konzipierung wird demnach bewusst gemischt zwischen Räumen, die in der Regel innerhalb bzw. außerhalb eines Gebäudes verortet sind.

4.2.2 Entscheidungsfreiheit und Desorientierung

Der Begriff der Entscheidungsfreiheit bezieht sich in diesem Kontext auf ein Prinzip, das für die Mehrheit immersiver Theaterformen fundamental ist und das auch bei *Sleep No More* vorzufinden ist: die Freiheit, als Rezipient:in darüber zu entscheiden, wo man sich während der Aufführung aufhält. Diese wird im Interview mit Witzlinger zu einem wesentlichen Punkt. Als Besucher:in von Barretts und Doyles Inszenierung kann man „einzelnen Szenen beiwohnen, diese jedoch auch jederzeit verlassen, wenn einem danach ist und sich frei durch die Stockwerke bewegen, um [...] neuen Szenen beizuwohnen.“¹⁶⁸ Indem darüber entschieden werden kann, wo man sich aufhält, wird simultan ausgewählt, welche Szenen angesehen werden. Dadurch, dass das parallele Ablaufen mehrerer Szenen ein Beiwohnen aller verhindert, wird die Aufführung von Seiten der Besuchenden zu einem sich stetig wiederholenden, zwingenden Entscheidungsprozess, der einhergeht mit einer mobilen Freiheit. Es gebe zu Beginn der Vorstellung keine spezifischen Angaben darüber, wo man sich hinbewegen oder nicht

¹⁶³ Feiertag, Interview mit Witzlinger, Anhang S. 96.

¹⁶⁴ Vgl. Machon, „*Sleep No More*, NYC“, S. 255.

¹⁶⁵ Vgl. Lia Wollman, „*Sleep No More* – A Beginner’s Guide to the McKittrick Hotel“, *Become Immersed*, 09.10.2019, <https://becomeimmersed.com/sleep-no-more-guide/>, 26.09.2022.

¹⁶⁶ Feiertag, Interview mit Witzlinger, Anhang S. 96.

¹⁶⁷ Ebd.

¹⁶⁸ Ebd.

hinbewegen solle; das McKittrick Hotel „[darf und soll] man nach dem Check-In selbständig und autark erkunden“¹⁶⁹, schreibt Witzlinger. Den Startpunkt bildet eine Fahrt im Aufzug, welche in der Etablierung der alleinigen Entscheidungsfreiheit mündet: „Nach kurzer Einführung und Liftfahrt in Kleingruppen, wird man in einem scheinbar zufällig gewählten Stockwerk sich selbst überlassen und ist von nun an auf sich allein gestellt.“¹⁷⁰ Somit haben die Besucher:innen ab diesem Zeitpunkt die individuelle Kontrolle darüber, wo sie sich während der Vorstellung aufhalten.

Die konsistente Entscheidungsfreiheit über die eigene örtliche Position wirkt sich unmittelbar auf die Rezeptionserfahrung aus. Witzlinger vergleicht sie in diesem Zusammenhang mit einer steuernden Position, die dem Publikum zukomme: „Durch diese vollständige Freiheit der Bewegung und eigene Auswahl der besuchten Szenen scheint es beinahe, als befände man sich in einem Videospiel oder als wäre man der Regisseur, der Szenen auswähle.“¹⁷¹ Gerade die Assoziation mit dem Regiebegriff, die sich für Witzlinger hier ergibt, suggeriert eine konzipierende Komponente. Dies geht einher mit dem detektivischen Ansatz, der sich in der Reduzierung explizit inhaltlicher Elemente auftut. Ebenso führt die positionelle Entscheidungsfreiheit dazu, dass eine enorm individuelle Rezeption der Aufführung zustande kommt. Die Wahrnehmung der Vorstellung kann dementsprechend von Besucher:in zu Besucher:in stark variieren, nicht nur im Hinblick darauf, dass Szenen aus differierenden örtlichen Positionen betrachtet werden, sondern aufgrund dessen, dass schlicht unterschiedlichen Szenen beigewohnt wird.¹⁷² Insofern erlaubt *Sleep No More* den Rezipierenden, „sozusagen eigene Szenen zu kreieren“¹⁷³ – oder zumindest eine eigens gewählte Aneinanderreihung dieser.

Dabei tritt die gegebene Entscheidungsfreiheit weniger im konkreten Rezipieren von Szenen hervor als vielmehr im Prozess der Mobilisierung, in den individuellen, autonomen Ortswechseln. Für Witzlinger birgt diese eigenständige Suche nach Geschehnissen das Potenzial in sich, als Besucher:in „tiefer in die Örtlichkeit hineingezogen“¹⁷⁴ zu werden. Einerseits besteht die Möglichkeit, Akteur:innen zu folgen, es kann jedoch auch – und hierin entfaltet sich ebenso der Aspekt der Entscheidungsfreiheit – am jeweiligen Ort verblieben und die Szenerie erkundet werden. Die Rezensentin Lia Wollman bestätigt diesen Plural an

¹⁶⁹ Feiertag, Interview mit Witzlinger, Anhang S. 96.

¹⁷⁰ Ebd.

¹⁷¹ Ebd.

¹⁷² Vgl. Alexis Soloski, „‘Sleep No More’ Awakens After a Long Hibernation, *The New York Times*, 09.02.2022, <https://www.nytimes.com/2022/02/09/theater/sleep-no-more-reopens.html>, 01.10.2022.

¹⁷³ Feiertag, Interview mit Witzlinger, Anhang S. 96.

¹⁷⁴ A. a. O., Anhang S. 97.

Optionen: „Some participants choose to follow the same character for their entire hour-long loop, while others can enjoy getting lost in the lavish set, letting their discovery of the story elements happen more sporadically.“¹⁷⁵ Das McKittrick Hotel ist als Schauplatz in dieser Hinsicht ebenso darauf ausgelegt, dass auch temporär unbespielte Räume von den Zusehenden erforscht werden können. In der Inszenierung zeichnet sich dementsprechend eine überwiegende räumliche Zugänglichkeit ab, die dem Publikum zukommt. Während sich für Witzlinger der Eindruck ergibt, dass sämtliche Räume betreten werden können und dürfen,¹⁷⁶ weist Wollman dagegen auf durchaus vorhandene versperrte Türen sowie abgetrennte Bereiche mit Security Personal hin.¹⁷⁷ Gewisse Limitierungen bleiben also bestehen.

Der Aspekt der Entscheidungsfreiheit wird im Rahmen von *Sleep No More* durch Überforderung konterkariert. Dies zeigt sich anhand dessen, wie Witzlinger durch das Ensemble angeleitete Ortswechsel wahrnimmt: „Folgte man einem der Darsteller*innen, die sich meist in hohem Tempo zwischen den Stockwerken hin und her bewegten, verlor man schnell und leicht Überblick und Orientierung“¹⁷⁸. Gearbeitet wird also mit flinken, geschwinden Bewegungen der Performenden. Das hohe Maß an Autonomie seitens des Publikums bringe somit auch eine Tendenz zur Überforderung mit sich, gerade in Situationen, in denen Performer:innen sich von Raum zu Raum, von Etage zu Etage bewegen und Gäste ihnen zu folgen versuchen. Die sich daraus ergebende Desorientierung sei, schreibt Witzlinger, „mutmaßlich durchaus gewollt und geplant, begibt man sich dadurch doch, nicht ganz freiwillig, in den Räumlichkeiten selbständig auf die Suche“¹⁷⁹ – was schließlich in der zuvor angeführten autonomen Erkundung des Sets resultiere. Demzufolge kann in der Suche nach Szenen und damit in der zwangsläufigen Auseinandersetzung mit dem inszenierten Raum ein Beitrag zur immersiven Erfahrung gesehen, gleichzeitig auch eine bewusst überfordernde Intention angenommen werden.

Für sowohl den Aspekt der Entscheidungsfreiheit als auch jenen der Desorientierung sind weitergehend rauminszenatorische Elemente relevant, insbesondere die Beleuchtung. Witzlinger führt „spärlich beleuchtet[e]“¹⁸⁰ Gänge an, die dem Überblick über die räumliche Situation des Aufführungsortes kaum dienlich seien. Maybank, der bei *Sleep No More* als Lichtdesigner fungiert, proklamiert einen erheblichen Einfluss von Licht darauf, wo sich

¹⁷⁵ Wollman, „Sleep No More – A Beginner’s Guide to the McKittrick Hotel“, 10.12.2022.

¹⁷⁶ Vgl. Feiertag, Interview mit Witzlinger, Anhang S. 96.

¹⁷⁷ Vgl. Wollman, „Sleep No More – A Beginner’s Guide to the McKittrick Hotel“, 10.12.2022.

¹⁷⁸ Feiertag, Interview mit Witzlinger, Anhang S. 97.

¹⁷⁹ Ebd.

¹⁸⁰ A. a. O., Anhang S. 96.

Besucher:innen im Raum hinbewegen.¹⁸¹ Während die Präsenz von Licht grundlegend der Orientierung diene, befördere dessen Absenz simultan eine Desorientierung. Die Art und Weise, wie Licht bzw. Dunkelheit in *Sleep No More* eingesetzt werden, birgt das Potenzial, die Entscheidungsfreiheit der Rezipierenden in Verwirrung und Überforderung umschlagen zu lassen. So scheint es, als ob die reduzierte Ausleuchtung, gerade in Kombination mit dem generellen Gefühl von Unübersichtlichkeit, auf Seiten der Rezipient:innen zu einem Orientierungsverlust führt. Dieses Empfinden resultiert, gerade auch in Verbindung mit dem Umstand, dass man nicht wisse, „wann jemand um die Ecke biegt“¹⁸², in teils schreckhaften Reaktionen des Publikums: „People are jumping and yelping all the time“¹⁸³, beobachtet Risa Steinberg, eine Performerin in *Sleep No More*. Was sich folglich festhalten lässt, ist, dass die Entscheidungsfreiheit über die eigene Position im Raum, die die rezeptive Seite innehat, einerseits eine Befreiung von einer räumlichen Verankerung darstellen kann; andererseits jedoch auch zu einer fast schon auferlegten Bürde werden kann, sofern ein Bruch zur Desorientierung stattfindet.

4.2.3 Maskierung des Publikums

„Zunächst erhalten beim Check-In alle Besucher*innen eine an venezianische Karnevalsmasken erinnernde Gesichtsbedeckung, die sie während der Vorstellung zu tragen haben“¹⁸⁴, schreibt Witzlinger. Tatsächlich handelt es sich im Rahmen der Produktion um schlicht gehaltene, weiße Masken aus Hartplastik, entworfen von Barrett und dem Designer Simon Davies (Abb. 1 & 2).¹⁸⁵ Sie verdecken den Großteil des Gesichts, „zeigen keine Emotion“¹⁸⁶ und entindividualisieren ihre Träger:innen. Die Gesamtheit dieser Merkmale lässt sich damit assoziieren, was der Theaterpädagoge Jacques Lecoq unter dem Begriff der neutralen Maske versteht: „a face which we call neutral, a perfectly balanced mask which produces a physical sensation of calm.“¹⁸⁷ Während Lecoq sich hier auf den Einsatz der

¹⁸¹ Vgl. Euan Maybank, „On lighting Punchdrunk worlds“, *The Punchdrunk Encyclopaedia*, hg. v. Machon, 2019, S. 184-185, hier S. 184.

¹⁸² Risa Steinberg/Maxine Doyle, „On *Sleep No More*, NYC“, *The Punchdrunk Encyclopaedia*, hg. v. Machon, 2019, S. 257-259, hier S. 258 [Übers. S. F.].

¹⁸³ Ebd.

¹⁸⁴ Feiertag, Interview mit Witzlinger, Anhang S. 97.

¹⁸⁵ Vgl. Dana Mathews, „Photos from Inside *Sleep No More*'s Haunting Halloween Celebrations“, *Vanity Fair*, 31.10.2011, <https://www.vanityfair.com/culture/photos/2011/10/sleep-no-more-slideshow-201110>, 28.09.2022.

¹⁸⁶ Ebd. [Übers. S. F.].

¹⁸⁷ Jacques Lecoq, *The Moving Body. Teaching Creative Theatre*, London: Methuen Drama 2009 (Orig.: *Le corps poétique. Un enseignement de la création théâtrale*, o. O.: Actes Sud-Papiers 1997), S. 36.

neutralen Maske im Schauspielunterricht bezieht, wird sie mitsamt ihrer vereinheitlichenden Wirkung in *Sleep No More* für die Rezipierenden relevant. Das Tragen der Masken während der Aufführung ist für das gesamte Publikum verpflichtend; werden Gäste ohne Maske gesehen, so werden diese vom Personal, konkret von sogenannten ‚Stewards‘, dazu aufgefordert, sie wiederaufzusetzen.¹⁸⁸ Gewissermaßen hat sich diese Obligation zu einem Charakteristikum von *Sleep No More* entwickelt: Die weiße Maske bilde ein bezeichnendes Attribut der Inszenierung.¹⁸⁹



Abb. 1 & 2: Verpflichtende Maskierung der Besuchenden in *Sleep No More*.

Der Zweck der Maskierung geht über das Verdecken mimischer Reaktionen weit hinaus. Eine der vorrangigen Intentionen, die dem erbetenen Tragen der Maske zugrunde liegt, ist die ästhetische Differenzierung zwischen Akteur:innen und Zuseher:innen. Gerade hierin zeige sich ihre Relevanz, denn: „These masks are extremely important for the cast and crew to help recognize audience members“¹⁹⁰. Unter diesem Aspekt können die Masken als eine Hilfestellung für die Performenden betrachtet werden. Wie aber fungieren sie auf rezeptiver Seite? Zunächst lässt sich in diesem Zusammenhang ein Kaschieren der Rezeption per se vermuten, welches auch die Journalistin Dana Mathews in einer Rezension anführt: „The masks [...] serve to remove the audience from the show.“¹⁹¹ Es gehe demnach nicht nur um das versuchte Verdecken einzelner Gesichter, sondern um jenes der rezipierenden Menge als ein Ganzes. Besucher:innen immersiver Aufführungen blenden üblicherweise, und so auch bei *Sleep No More*, nicht unmittelbar in die Ästhetik der inszenatorischen Welt mit ein. Durch die Mobilität des Publikums ist es gleichzeitig kaum möglich, als Zuseher:in nicht auch andere

¹⁸⁸ Vgl. Wollman, „Sleep No More – A Beginner’s Guide to the McKittrick Hotel“, 10.12.2022.

¹⁸⁹ Vgl. ebd.

¹⁹⁰ Ebd.

¹⁹¹ Mathews, „Photos from Inside *Sleep No More*’s Haunting Halloween Celebrations“, 08.11.2022.

Zuschauende während der Vorstellung visuell wahrzunehmen. Die Maskierung leistet insofern einen Beitrag dazu, die Präsenz anderer Publikumsgäste ein Stück weit zu neutralisieren, sie unauffälliger zu gestalten, grundsätzlich ganz ähnlich der Saalverdunkelung in vielerlei anderweitigen Theaterdispositiven.

Allerdings ließe sich argumentieren, dass ein angestrebtes Verstecken rezipierender Körper in einer immersiven Aufführung wie *Sleep No More* intentionell nur mäßig sinnvoll erscheint, wenn man es unter dem Aspekt der Interaktivität betrachtet. Zwar schreibt Wollman, dass die Charaktere auf die Präsenz des Publikums während des Großteils der Aufführung nicht eingehen,¹⁹² gleichzeitig gibt es sehr wohl Situationen, speziell „one-on-one scenes“¹⁹³, welche im folgenden Abschnitt näher behandelt werden, in denen die Anwesenheit der Besucher:innen essenziell ist. Dadurch, dass die Masken zudem ausschließlich das Gesicht verdecken, scheint es fraglich, ob und inwiefern das Publikum, so wie Mathews schreibt, durch ihr Tragen tatsächlich ‚von der Aufführung entfernt‘ wird. Denn während das Gesicht hinter der neutralen Maske verschwindet, so Lecoq, werde der Körper noch erkennbarer.¹⁹⁴ In dieser Hinsicht lässt sich annehmen, dass die Masken nicht direkt dem Kaschieren der Rezipierenden als Körper dienen, sondern viel mehr dem Kaschieren der Rezeption als Vorgang. Zu verstecken beabsichtigen sie in jedem Fall.

Während die nach außen hin wahrnehmbare Funktion der Maske somit in einer ästhetischen Differenzierung und Kaschierung besteht, lässt sich ihre Wirkung auf die sie tragende Person wohl primär als ein Gefühl von Anonymität verstehen. Damit korreliert Lecoqs Idee, dass das Tragen der neutralen Maske dem Verkörpern eines neutralen Wesens gleiche: „You take on the neutral mask as you might take on a character, with the difference that here there is no character, only a neutral generic being.“¹⁹⁵ Der Begriff der Anonymität fällt bei Witzlinger in der Erwähnung einer Szene, in der „rund 50 Personen mit Masken und somit kaum voneinander unterscheidbar, quasi anonym, einer Darstellerin dabei zuschauen, wie diese sich in einer Badewanne reinigt.“¹⁹⁶ Ihm zufolge führe dies, nicht zuletzt in Bezug auf die grundlegende Intimität der Situation, „unweigerlich zum Eindruck eines gewissen Voyeurismus“¹⁹⁷. Denkt man die Masken weiter als Kaschierung des Rezeptionsprozesses, so profitieren die sie Tragenden in diesem Zusammenhang also nicht nur von einem visuellen Ausblenden der

¹⁹² Vgl. Wollman, „Sleep No More – A Beginner’s Guide to the McKittrick Hotel“, 10.12.2022.

¹⁹³ Ebd.

¹⁹⁴ Vgl. Lecoq, *The Moving Body*, S. 39.

¹⁹⁵ A. a. O., S. 38.

¹⁹⁶ Feiertag, Interview mit Witzlinger, Anhang S. 97.

¹⁹⁷ Ebd.

anderen, sondern auch von einem eigenen Ausgeblendet-Sein. Der Begriff des Voyeurismus findet sich im Übrigen auch bei Wollman wieder. Sie ordnet den Masken eine ähnlich sicherheitsgebende Funktion für die rezeptive Seite zu, wenn sie schreibt, „they also provide a sense of security and anonymity for the participant.“¹⁹⁸ Demnach ergibt sich die Annahme, dass das Tragen der neutralen Maske auch in einer persönlichen Anonymität resultiert, wobei letztere wiederum einen voyeuristischen Blick aus rezeptiver Sicht erlaubt.

4.2.4 Taktilität, Intimität und Nähe

Ein weiterer zentraler Punkt, der aus dem Interview mit Witzlinger hervorgeht, ist die Beobachtung einer stark betonten taktilen Dimension. Dies zeigt sich beispielsweise anhand des Erfahrens von unmittelbarer Nähe zu den Performer:innen, so zähle *Sleep No More* „einige Szenen, in denen man den Darstellenden sehr nahe kommen darf“¹⁹⁹. Bewusste Berührungen werden jedoch nicht nur in den Szenen, sondern auch zwischen diesen eingebaut, etwa wenn es um die Initiation eines Ortswechsels geht. Anstatt verbal wird hier viel mehr physisch angeleitet: „Körperliche Nähe und Berührungen finden durchgängig statt“²⁰⁰, schreibt Witzlinger, „jedenfalls von Seiten der Darstellenden, [...] wenn sie mitunter Zuschauende auffordern[,] ihnen zu folgen.“²⁰¹ Die Akzentuierung der Taktilität, der bewusste Einsatz von Berührung wird zu einem für die Rezipient:innen zentralen Aspekt der Aufführung. Er findet sich auch in anderen Rezeptionserfahrungen wieder, so auch bei Wollman, die schreibt, „actors might extend their hand out for you to take, or place their arm around your shoulders.“²⁰² Folglich scheint es, als ob die verbale Kommunikation im Umgang mit dem Publikum auf ein absolutes Minimum reduziert, die körperliche jedoch umso konsistenter genutzt wird – und dadurch zu einem wesentlichen Mittel zur Involvierung und Distanzüberbrückung wird.

Die starke Ausprägung der taktilen Komponente bezieht sich nicht nur auf Personen, sondern auch auf Gegenstände. So setzt sich das Konzept der physischen Greifbarkeit auch in der Ausstattung fort: „Requisiten liegen lose herum, nichts ist beispielsweise festgeklebt oder vor Diebstahl gesichert, alles ist angreifbar, bespielbar, benutzbar“²⁰³ – und dies nicht nur für die Darstellenden, sondern auch für die Rezipierenden. So können etwa „Briefpapier [...],

¹⁹⁸ Wollman, „Sleep No More – A Beginner’s Guide to the McKittrick Hotel“, 10.12.2022.

¹⁹⁹ Feiertag, Interview mit Witzlinger, Anhang S. 97.

²⁰⁰ Ebd.

²⁰¹ Ebd.

²⁰² Wollman, „Sleep No More – A Beginner’s Guide to the McKittrick Hotel“, 10.12.2022.

²⁰³ Feiertag, Interview mit Witzlinger, Anhang S. 96.

Stifte, herumliegende Klamotten, handschriftliche Briefe und Unterlagen scheinbar ehemaliger Gäste“²⁰⁴ auch von den Besucher:innen berührt werden. Weitergehend führt Witzlinger eine Szene an, in der innerhalb eines an eine Apotheke erinnernden Raums (Abb. 3.) Behältnisse bewusst nicht verschlossen sind und die sich darin befindenden Inhalte (unechte, geleeartige Pillen) vom Publikum verzehrt werden dürfen.²⁰⁵ Unter einem ausstattungsästhetischen Aspekt ergibt sich für ihn die Assoziation mit einem Filmset; es handle sich um eine überaus detailorientierte Gestaltung der einzelnen Räume, die in ihrer Akribie eine Vorbereitung auf die Nähe der Zusehenden aufweist.



Abb. 3: Historisch gestalteter Apothekenraum mit detailreicher Ausstattung.

Ein Spezifikum der Inszenierung lässt sich in diesem Zusammenhang auch am Vorhandensein sogenannter One-on-One-Szenen festmachen, an welchen ausschließlich je ein:e Performer:in und ein:e Besucher:in teilhaben. Witzlinger beobachtet während der Aufführung die Initiation einer solchen Einzelszene. Er bezieht sich hierbei auf das zuvor erwähnte Gartenhaus inmitten der Waldszenerie eines Stockwerkes. In dieses wurde, so Witzlinger, „in der besuchten Vorstellung eine einzelne Person aus dem Publikum von einer Darstellerin mitgenommen“²⁰⁶, mutmaßlich „für eine kleine Szene hinter verschlossenen Türen.“²⁰⁷ Tatsächlich habe jede:r Einzelne der Darstellenden im Laufe der Aufführung mindestens eine solche One-on-One-Szene, was hinsichtlich der Ensemblegröße zunächst eine gewisse Häufigkeit vermuten lässt, allerdings auch in Relation gesetzt werden muss mit den bis zu 400 möglichen

²⁰⁴ Feiertag, Interview mit Witzlinger, Anhang S. 96.

²⁰⁵ Vgl. a. a. O., Anhang S. 96-97.

²⁰⁶ A. a. O., Anhang S. 96.

²⁰⁷ Ebd.

Besucher:innen.²⁰⁸ Zudem sei auf die differierende Dauer der Einzelszenen verwiesen: „The experience can last a few moments or up to a few minutes.“²⁰⁹ Unabhängig hiervon stellen sie eine inszenatorische Besonderheit der Produktion dar und sind von Relevanz für die Verhandlung der Beziehung von Akteur:innen und Publikum. Die Auswahl einer nur einzigen Person sowie die von Witzlinger verwendete Zuschreibung ‚klein‘ hinsichtlich der angenommenen Einzelszene suggerieren sowohl einen platztechnisch engen Raum als auch ein sich daraus ableitendes Verhältnis von Nähe und Intimität.

Neben dem aktiven Einsatz von physischem Kontakt und einer entsprechend hervorgehobenen Taktilität nimmt auch die Herstellung von Nähe eine zentrale Position in *Sleep No More* ein. Denn selbst wenn die Berührung nicht vollends ausgeführt wird, übernimmt alleine die körperliche Nähe eine wichtige Funktion. Sie kann hierbei als die Möglichkeit der Berührung gedacht werden, als eine Art Vorstufe zum Taktile. Aus ihr gehe, so Barrett, schließlich Intimität hervor: „True intimacy comes from proximity.“²¹⁰ Von ihrer Relevanz für die Intimität abgesehen, hat Nähe aber eine noch viel fundamentalere Bedeutung inne, nämlich die Überbrückung von Distanz. Genau hierauf scheint sich rückführen zu lassen, dass Witzlinger in ihr eine fast grenzauflösende Funktion sieht, wenn er im Rahmen des Interviews anmerkt: „[G]espielt und getanzt wird immer mitten im Pulk der gerade anwesenden Zuschauer*innen, oftmals so nah, dass man das Gefühl hat, gleich von einem der Akteure berührt zu werden. Die Grenzen sind also beinahe vollständig aufgelöst.“²¹¹ Herauslesen lässt sich aus dieser Beobachtung ein durch Nähe erzeugtes antizipierendes Empfinden auf rezeptiver Seite, welches wohl nicht zuletzt einen Beitrag dazu leistet, die imaginäre Trennlinie zwischen Publikum und Darstellenden ein Stück weit aufzubrechen.

Für die Besuchenden werden Taktilität, Intimität und Nähe somit zu sensorischen Komponenten der Aufführung, die in ihrer Unkonventionalität zu einer potenziellen Immersivierung beitragen. Dass Faktoren wie etwa Spürbarkeit und Fühlbarkeit gerade aufgrund ihrer nicht gegebenen Vorhandenheit in anderen Theaterräumen in den Vordergrund rücken, bekräftigt auch Barrett selbst, wenn er seinen inszenatorischen Stil erklärt: „The bit I think is most vital is about the touch, it’s about the tactile, it’s about those moments of

²⁰⁸ Vgl. Wollman, „Sleep No More – A Beginner’s Guide to the McKittrick Hotel“, 11.12.2022.

²⁰⁹ Ebd.

²¹⁰ Vgl. „In Conversation with Felix Barrett“, TC: 00:09:02-00:09:04.

²¹¹ Feiertag, Interview mit Witzlinger, Anhang S. 97.

connection that you would never normally get with a stranger, a performer.“²¹² Wenn sich Barrett hier auf die zwischenmenschliche Berührung von Publikum und Darstellenden bezieht, lässt sich das Konterkarieren von etablierter Normalität auch auf die besagte Angreifbarkeit der Requisiten übertragen. Schließlich sind diese in räumlich konventionellen Theaterdispositiven nicht dazu gedacht, vom Publikum angefasst zu werden, bei Punchdrunk hingegen sollen sie berührt werden. Demnach wird Taktilität in der Produktion auf Seiten der Besuchenden zwar in erster Linie als ein tendenziell passives Berührt-Werden gedacht, es eröffnet sich jedoch gleichzeitig die Möglichkeit des eigenständigen Berührens im aktiven Sinne.

Obwohl sich also in der taktilen Dimension ein Mehrwert für die Immersion auf Seiten der Rezipient:innen vermuten lässt, stellt sich dennoch die Frage: Wie nahe ist zu nahe? Dass es aufgrund der Möglichkeiten, die die Zugänglichkeit eröffnet, gerade in den USA vermehrt zu Requisitendiebstählen kam,²¹³ stellt dabei eine nur sekundäre Problematik dar. Laut *Buzzfeed News* meldeten ehemalige Darstellende von *Sleep No More* sexuelle Übergriffe durch Besucher:innen, die zum Teil auch von Seiten der Produktion bestätigt wurden; und zwar bezogen auf den gesamten Zeitraum von 2011 bis 2017.²¹⁴ Im Jahr 2018 berichtet *The Guardian* von der zu Beginn der Vorstellung nun hinzugefügten Bitte, „einen höflichen Abstand“ zu den Performenden einzuhalten.²¹⁵ Es lässt sich annehmen, dass hiermit auf die Unterbindung körperlicher Übergriffe von Seiten des Publikums auf das Ensemble abgezielt wird. Witzlinger bemerkt bei seinen Vorstellungsbesuchen 2017 und 2018 zusätzliches Personal, das offenbar die Performer:innen schützen soll. Er beobachtet, dass „für den nötigen Abstand im Hintergrund unauffällig platzierte, dezente Statisten [sorgen]“²¹⁶ und diese damit eine supervisorische Position einnehmen. Insofern lässt das gesteigerte Ausmaß an Taktilität in der Inszenierung und das Aufbrechen von physischer Distanz die Hemmschwelle einzelner Besucher:innen fallen. Die verstärkte Notwendigkeit von Sicherheitsvorkehrungen ist eine daraus resultierende Konsequenz.

²¹² „In Conversation with Felix Barrett“, TC: 00:08:45-00:08:57.

²¹³ Vgl. Alexis Soloski, „‘Sleep No More’ Awakens After a Long Hibernation, *The New York Times*, 09.02.2022, <https://www.nytimes.com/2022/02/09/theater/sleep-no-more-reopens.html>, 02.10.2022.

²¹⁴ Amber Jamieson, „Performers And Staffers At ‘Sleep No More’ Say Audience Members Have Sexually Assaulted Them“, *Buzzfeed News*, 06.02.2018, <https://www.buzzfeednews.com/article/amberjamieson/sleep-no-more#.cgymDMxvr>, 27.09.2022.

²¹⁵ Alexis Soloski, „The problem with immersive theatre: why actors need extra protection from sexual assault“, *The Guardian*, 12.02.2018, <https://www.theguardian.com/stage/2018/feb/12/immersive-theatre-punchdrunk-sleep-no-more>, 27.09.2022 [Übers. S. F.].

²¹⁶ Feiertag, Interview mit Witzlinger, Anhang S. 97.

4.3 *Sex, Drugs & Budd'n'Brooks* (Konzeption)

Das queere Ensemble Nesterval macht aus Thomas Manns Roman *Buddenbrooks* ein „immersives Theaterstück im Hinterzimmer des Wiener Nachtlebens“²¹⁷, das seine Verortung inmitten des Praters findet. Die im Titel *Sex, Drugs & Budd'n'Brooks* anklingende Anspielung auf das populäre Trikolon ‚Sex, Drugs and Rock'n'Roll‘ suggeriert bereits die exzesshaft aufgeladene Handlung des Stücks, welche im Rahmen einer rund dreistündigen Aufführung erzählt wird. Als Interviewpartner:in für diese Produktion fungiert Löffberg, die seit der Gründung des Kollektivs für Buch und Dramaturgie verantwortlich und damit sowohl in die Konzipierung der Stücke als auch in deren Umsetzung miteingebunden ist. Im Folgenden wird, auf Basis des mit ihr geführten Gesprächs, ein Einblick in die Erarbeitung immersiver Inszenierungen, konkret am Beispiel von *Sex, Drugs & Budd'n'Brooks*, gegeben.

4.3.1 Einführung zur Produktion

Neben Finnland und Löffberg als Leading Team setzt sich das Performancekollektiv Nesterval aus „über 20 Performer:innen, Drag Artists und Schauspieler:innen“²¹⁸ zusammen. Der Name stellt einen Verweis auf die fiktive Familie Nesterval dar, deren Geschichte zum inhaltlich zentralen Gegenstand der Produktionen wird.²¹⁹ Ein wesentlicher Anspruch, der in den Arbeiten von Nesterval deutlich wird, besteht in der Miteinbeziehung einer klassischen Komponente, die in der formhaften Umsetzung simultan aufgebrochen wird. Dieser Eindruck fundiert sich nicht zuletzt darin, dass das Kollektiv sich selbst beschreibt als „queeres Volkstheater, das Klassiker der Literatur- oder Theatergeschichte in die Jetztzeit übersetzt, überzeichnet und dekonstruiert.“²²⁰ Daraus ergibt sich auch stets eine (gesellschafts-)politische Ebene, welche in die Inszenierungen miteinfließt. Weitergehend ordnet Nesterval sich selbst explizit den Begriff des Immersiven zu²²¹ und kann als ein namhaftes Beispiel für immersives Theater in Österreich gesehen werden.

²¹⁷ brut Wien, „Nesterval. Sex, Drugs & Budd'n'Brooks“, *brut Wien*, o. J., <https://brut-wien.at/de/Programm/Kalender/Programm-2022/02/Nesterval>, 02.10.2022.

²¹⁸ Nesterval, „About Nesterval“, *Nesterval*, o. J., <https://www.nesterval.at/ueberuns/>, 04.10.2022.

²¹⁹ Vgl. ebd.

²²⁰ Ebd.

²²¹ Vgl. ebd.

Die Premiere der Wien-Fassung von *Sex, Drugs & Budd'n'Brooks* fand am 17. Mai 2022 in Koproduktion mit dem brut Wien statt. Konzept und Regie stammen von Finnland, ebenfalls am Konzept beteiligt ist Martin Walanka. Die Ausstattung kommt von Andrea Konrad, die Choreografie von Marcelo Doño, die Kostüme (basierend auf Imke Paulick) von Andy Reiter und für das Sound-Design zeichnet Alkis Vlassakakis verantwortlich. Insgesamt wirken 21 Performer:innen sowie ein zusätzlicher Chor mit. Eine Aufführung des Stücks dauert rund drei Stunden und ist situiert in einem mehrstöckigen Gebäude, welches ein ehemaliges Etablissement inmitten des Wiener Praters bildet. Auf dieses wird im folgenden Abschnitt näher eingegangen. Die Vorstellung ist im Übrigen nicht jugendfrei, der Zutritt ist ab 18 Jahren erlaubt.

Thomas Manns Gesellschaftsroman *Buddenbrooks* aus dem Jahr 1901²²² bildet die Basis der Stückhandlung, allerdings dient er lediglich als ein „Ausgangspunkt für ein immersives Theater-Game, mit dem die kanonische Untergangs-Geschichte der Kaufmannsfamilie Buddenbrook weitererzählt wird“²²³. Der von Mann fokussierte Absturz der Familie Buddenbrook wird in der Bearbeitung zu jenem der Familie Nesterval, wobei Geld und Sexarbeit sich als zentrale Thematiken herauskristallisieren. Manns Text fungiert damit nur als überaus grobe Vorlage für Finnlands Inszenierung, deren Wiener Fassung ihre örtliche Verankerung „in einem raffiniert und äußerst liebevoll ausgestaffierten ehemaligen Etablissement im Wiener Wurstelprater“²²⁴ findet, das u. a. eine Bar, einen Festsaal und ein nachempfundenes Bordell beherbergt.

4.3.2 Umgang mit örtlichen Gegebenheiten

Am Beginn der rauminszenatorischen Konzeption steht der Umgang mit örtlichen Gegebenheiten. Zum einen „kreiert [der Aufführungsort] überhaupt erst diese Welt“²²⁵, die immersives Theater zu schaffen versucht, meint Löfberg und akzentuiert dementsprechend die ihm zukommende Bedeutsamkeit. Zum anderen wird seine Bespielung von zahlreichen zu

²²² Vgl. Jens Krause, „1901: ‚Buddenbrooks‘-Erstausgabe erscheint“, *Norddeutscher Rundfunk*, 27.02.2010, <https://www.ndr.de/nachrichten/info/1901-Buddenbrooks-Erstausgabe-erscheint,audio62327.html> 25.01.2023.

²²³ Nesterval, „2022 Sex, Drugs & Budd'n'Brooks“, *Nesterval*, o. J., <https://www.nesterval.at/2022-sex-drugs-buddnBrooks/>, 02.10.2022.

²²⁴ Stephan Hilpold, „Budd'n'Brooks: Der Abstieg einer ehrenwerten Familie“, *Der Standard*, 19.05.2022, <https://www.derstandard.at/story/2000135852342/buddnBrooks-der-abstieg-einer-ehrenwerten-familie>, 04.10.2022.

²²⁵ Feiertag, Interview mit Löfberg, Anhang S. 103.

beachtenden Vorgaben und Einschränkungen hinsichtlich des produktionstechnischen Aspekts begleitet. Dabei stehen für das Kollektiv basale Fragen im Zentrum, wie in etwa, ob der Raum grundsätzlich geeignet sei und bespielt werden dürfe,²²⁶ allerdings bilden diese Punkte bei weitem nicht die einzigen Kriterien. Gerade dadurch, dass Löffberg der Location einen so fundamentalen Einfluss auf das Immersionspotenzial zuspricht, stelle sich für Nesterval simultan die Frage, ob der Ort für die Handlung, für also das Stück per se geeignet sei. Dies sei hinsichtlich der Raumsuche überaus entscheidend, denn: „[M]anches passt auch nicht für das, was wir erzählen wollen“²²⁷. Hierbei kristallisiert sich ein klarer Unterschied zu konventionellen Theatersälen heraus. Während solche durch Ausstattung und Bühnenbild hergestellt werden, müsse der Ort einer immersiven Aufführung bei Nesterval hingegen parallel zur Geschichte des Stücks etwas erzählen, er müsse „von sich aus etwas liefern. Das hat dann einen irren Einfluss auf die Immersion“²²⁸, so Löffberg.

Für *Sex, Drugs & Budd'n'Brooks* geht der Wiener Prater hinsichtlich seiner Bedeutung über die Funktion als Aufführungsort weit hinaus. Dass er sich „in die Geschichte hineingefressen“²²⁹ habe, wie Löffberg formuliert, wird in mehreren Aspekten deutlich: Zunächst wird der an der Adresse Prater 34 gelegene Spielort innerhalb der Aufführung wiederholt referenziert. Er taucht beispielsweise nicht nur in der Bezeichnung als die „legendär[e] Immobilie auf Parzelle 34“²³⁰ im Programmheft auf, sondern findet auch im Laufe der Vorstellung auf textlicher Ebene Erwähnung. Löffberg verweist zudem auf die implizite Anspielung, dass anhand der im Rotlichtmilieu tätigen Familie Nesterval, die eine zentrale Position innerhalb der Handlung einnimmt, eine Assoziation mit dem nahegelegenen Rotlichtviertel hergestellt werden kann.²³¹ Innerhalb der Aufführung wird weitergehend auf für den Wiener Prater charakteristische Fahrgeschäfte und Stände angespielt. Dies passiert einerseits anhand der Ausstattung, so beispielsweise im Inneren des Gebäudes, wo ein Raum mit mehreren darin platzierten Autodromen vorzufinden ist, die dem Publikum als Sitzgelegenheiten dienen und auch von den Performenden bespielt werden (Abb. 4); andererseits zeigt sich der Konnex auch anhand der szenischen Nutzung des Außenbereichs.

²²⁶ Vgl. Feiertag, Interview mit Löffberg, Anhang S. 98.

²²⁷ A. a. O., Anhang S. 104.

²²⁸ Ebd.

²²⁹ Ebd.

²³⁰ Nesterval, „Sex, Drugs & Budd'n'Brooks“, Programmheft zu Nestervals *Sex, Drugs & Budd'n'Brooks*, 2022, S. 2.

²³¹ Vgl. Feiertag, Interview mit Löffberg, Anhang S. 104.



Abb. 4: Praterbezug in der Ausstattung von *Sex, Drugs & Budd'n'Brooks*.

Eine außerhalb des Gebäudes stattfindende Szene spielt an einem wenige Meter vor dem Etablissement positionierten Popcornstand. Die Performer:innen schenken Alkohol aus, entwickeln mit dem Publikum Gespräche und verteilen Popcorn. Das Besondere besteht allerdings weniger in den Aktionen des Ensembles, sondern viel mehr in der optischen Unauffälligkeit, die der Stand im Rahmen seiner Umgebung innehat: Er gliedert sich nahezu homogen in die Ästhetik des umliegenden Praters ein. Löffberg erläutert, dass in eben dieser Szene auch textlich auf die nicht zur Inszenierung zählende Umgebung eingegangen wird: „[W]ir spielen ja auch hier draußen und sagen dann immer, ‚Wir haben keine Kosten und Mühen gescheut und haben hier Hochschaubahnen [...] aufgebaut und hunderte Statisten, die im Hintergrund Hochschaubahn fahren und schreien‘.“²³² Somit wird mit der Anspielung auf die Alltäglichkeit, das Hier und Jetzt des Ortes, diese in die konstruierte Handlung integriert. Die örtlichen Gegebenheiten werden konzeptuell und aktiv miteinbezogen – infolgedessen „arbeitet [der Ort] für einen“.²³³

Die starke Verknüpfung von Aufführung und Ort bindet die Produktion gleichzeitig auch an diesen. Eine Konsequenz davon ist das Verschwimmen der „Grenze zwischen der Theaterlocation und dem tatsächlichen Ort“²³⁴. Daraus resultiert, so Löffberg, dass man bei einer Aufführung anderenorts „nicht gesagt [hätte], es spielt im Prater, wenn es nicht im Prater gespielt hätte.“²³⁵ Tatsächlich war dies bereits der Fall, denn in der Hamburger Fassung des Stücks war die Reeper Bahn Spielort. Für die Aufführungen in Wien wurde die Handlung um

²³² Feiertag, Interview mit Löffberg, Anhang S. 104.

²³³ Ebd.

²³⁴ Ebd.

²³⁵ Ebd.

die Geschichte des Ortes adaptiert, der Einfluss des Praters habe sich dabei „erst durch die [Wiener] Location wirklich ergeben“²³⁶. Der ortsspezifische Anspruch, der bei Nesterval aufgezeigt wird, verlangt bei einem Wechsel des Aufführungsortes allerdings nicht nur textliche Änderungen. Ebenso gilt es hier für die konzipierende Seite abzuwägen, ob die bereits bestehende Inszenierung für die potenzielle Location räumlich geeignet ist oder passend gemacht werden kann. Für die Umsiedelung von *Sex, Drugs & Budd'n'Brooks* von Hamburg nach Wien sei hinsichtlich der Räume überwiegend viel gleichgeblieben, es seien lediglich ein paar Zusätze hinzugefügt worden.²³⁷

4.3.3 Räumliche Konzipierung des Spielbereichs

Die räumliche Konzipierung und damit die Aufteilung der bespielbaren Orte baut auf dem Umgang mit örtlichen Gegebenheiten auf und kann als ein integraler Bestandteil der inszenatorischen Erarbeitung gesehen werden. Ein für Löffberg wesentlicher Faktor, den es in immersiven Theaterformaten und so auch bei *Sex, Drugs & Budd'n'Brooks* zu beachten gelte, ist, dass die konzipierende Partei „das Publikum absichtlich nicht unter Kontrolle ha[t]“²³⁸. Die weitgehende Bewegungsfreiheit der Besucher:innen innerhalb des Spielbereichs muss dementsprechend in der räumlichen Konzipierung mitberücksichtigt werden, was eine umso detailliertere Planung im Vorhinein erfordert. Am Beginn eines solchen Planungsprozesses steht die Auseinandersetzung mit dem grundsätzlichen räumlichen Layout des Spielortes, in diesem Fall, des Etablissements inmitten des Wiener Praters, sowie die darauf basierende Raumaufteilung und -inszenierung. Diese wird im Folgenden skizziert.

Betreten die Zuschauenden das Gebäude, so finden sie sich zunächst in einem weitläufigen, lokalartigen Raum wieder. Als hervorstechendstes Element zählt dieser eine Bar, in deren direkter Nähe sich mehrere Tische und Bänke befinden, daran schließen eine Gästegarderobe sowie Toiletten an. Über mehrere kleine Zimmer wird man, noch vor dem offiziellen Stückbeginn, in den platztechnisch größten Raum geführt, einen Ballsaal, in dessen Mitte eine Tafel aufgebaut ist. Dieser Raum fungiert bei *Sex, Drugs & Budd'n'Brooks* als Sammelpunkt und bildet damit eine Notwendigkeit von Seiten des Teams: „[E]inen großen Raum brauchen wir, wo man Leute zusammenfassen kann für Anfang und Ende oder auch dazwischen

²³⁶ Feiertag, Interview mit Löffberg, Anhang S. 104.

²³⁷ Vgl. a. a. O., Anhang S. 102.

²³⁸ A. a. O., Anhang S. 99.

manchmal²³⁹, erklärt Löffberg. Von diesem zentralen, knotenpunktartigen Saal aus können mehrere Räume angesteuert werden, so zum Beispiel ein dunkel gehaltener Raum, an dessen Wände Videos projiziert werden und auf dessen Boden mehrere Autodrome positioniert sind, oder aber auch ein Raum, der anhand eines darin platzierten Schreibtisches an ein Büro erinnert. Darüber hinaus finden sich zwei Räume, die Sofas als Sitzgelegenheiten bieten und stilistisch wohnzimmerhaft eingerichtet wirken, sowie eine kammerartige Garderobe, die einen Schminktisch beinhaltet. All diese Räume wie auch der bereits im vorhergehenden Abschnitt aufgekommene Außenbereich stellen Spielmöglichkeiten dar und werden als solche genutzt – simultan, aufgrund der immersiven Form. Darin zeichnet sich ein Anspruch der konzipierenden Seite an den Aufführungsort ab, den Löffberg folgendermaßen zusammenfasst:

„[D]as wissen wir immer, wir brauchen etwas, wo es zumindest einen großen Raum gibt, der sozusagen die Gesamtanzahl des Publikums fasst und dann genug andere Räume, dass, je nach Größe des Stücks, zwischen fünf und sieben, acht Szenen gleichzeitig spielen können. [...] Es muss jetzt nicht unbedingt ein Raum im Sinne von Zimmer sein, es kann eben das Stiegenhaus sein, es kann der Garten sein, es kann das Klo sein – also unterschiedliche Möglichkeiten, aber Spielorte. Es muss sozusagen eine gewisse Anzahl an Spielorten, Spielmöglichkeiten geben.“²⁴⁰

Die bislang angeführten räumlichen Spielmöglichkeiten beziehen sich auf die untere Etage des Gebäudes. Hinzukommt eine obere, die im Rahmen der Aufführung allerdings nicht ohne Weiteres besucht werden kann. Dieses zusätzliche Stockwerk, bestehend aus mehreren Kammern und einer Terrasse, bildet „das Reich der Stricher“²⁴¹, die Nachempfindung eines Bordells. Mit der ebenerdigen Etage ist dieses über eine Treppe verbunden, welche während der Vorstellung unter konstanter Aufsicht des Publikumsdienstes steht und nur zu bestimmten Zeitpunkten – und gegen den Eintauch von vorab erworbenen Jetons – von Besucher:innen betreten werden darf. Die Zusehenden werden gruppenweise in das obere Stockwerk geführt, wobei maximal zehn Personen auf einmal mitgenommen werden dürfen. Dieses Limit, so Löffberg, gehe zurück auf „reine, statische baupolizeiliche Dinge, die man berücksichtigen muss“²⁴², die Personenbegrenzung sei insofern Konsequenz einer externen Vorgabe. Dennoch sei es für die konzipierende Seite wichtig, „mit dieser Exklusivität auch zu spielen.“²⁴³ Die stark beschränkte Zugänglichkeit des oberen Stockwerkes erzeuge zusätzliche Neugierde und Spannung auf Seiten des Publikums, worin Löffberg eine Assoziation mit dem Prinzip „Ich will

²³⁹ Feiertag, Interview mit Löffberg, Anhang S. 101.

²⁴⁰ Ebd.

²⁴¹ Petra Paterno, „Was geht, Schatzi?“, *Wiener Zeitung*, 18.05.2022, <https://www.wienerzeitung.at/nachrichten/kultur/buehne/2147909-Was-geht-Schatzi.html>, 08.10.2022.

²⁴² Feiertag, Interview mit Löffberg, Anhang S. 100.

²⁴³ Ebd.

haben, was ich nicht haben kann“²⁴⁴ sieht. Dass es sich dabei um die Räumlichkeiten des Bordells handelt, steigere diesen Effekt zusätzlich, nicht zuletzt aufgrund der damit verknüpften Tabuisierung des explizit Sexuellen. Denn „die dunklen Ecken [...] funktionieren natürlich besser, wenn [sie] nicht frei zugänglich [sind]“²⁴⁵. Ergo wird mit der Beschränkung des Zutritts konzeptuell eine bewusste, restriktive Intention verfolgt.

Die Regulierung des Zugangs zur oberen Etage wirft die Frage auf, wie die räumliche Grenzauflösung in *Sex, Drugs & Budd'n'Brooks* verhandelt wird. Wenn Löfberg davon spricht, dass man aus konzipierender Sicht nur äußerst bedingt beeinflussen könne, wo die Besucher:innen sich während der Vorstellung hinbewegen, so suggeriert dies eine Freiheit auf Seiten der Rezipierenden. Innerhalb des Spielbereichs kann und darf das Publikum „überall hingehen“²⁴⁶ und „alles angreifen“²⁴⁷, worin Löfberg zudem einen immensen Einfluss auf den immersiven Prozess sieht.²⁴⁸ Bespielt werden auch tendenziell unkonventionelle Orte, so werden etwa für das Publikum vorgesehene Toilettenräume zum Schauplatz einer Szene. Dennoch koexistiert neben dem Spielbereich auch ein Nicht-Spielbereich. Folglich sei es wichtig, beispielsweise Künstler:innen-Garderoben sowie Lagerräume während der Aufführung abgeschlossen bzw. unzugänglich zu halten – diese seien allerdings „auch nicht mehr Teil der Welt“²⁴⁹.

So wie also zwischen Spielbereich und Nicht-Spielbereich eine Trennlinie gezogen wird, ist auch die bespielte Fläche nicht vollkommen frei von räumlich gesetzten Grenzen. Die bereits diskutierte beschränkte und an spezifische Konditionen geknüpfte Zugänglichkeit der oberen Etage ist dabei von großer Bedeutung. Wenngleich die darüberhinausgehenden Begrenzungen tendenziell dezent ausfallen, werden sie anhand der Platzierung erhöhter, bühnenähnlicher Elemente im Ballsaal sowie anhand der Anordnung der als Sitzgelegenheiten dienenden Sofas und Sesseln in den daran anknüpfenden Zimmern ersichtlich. Bestimmte räumliche Strukturierungen erinnern somit implizit an die konventionelle Trennung von Bühnen- und Publikumsbereich. Die am deutlichsten hervorstechende Restriktion ist im zentral gelegenen Ballsaal zu verorten: Hier finden sich zackenlinienhafte Bodenmarkierungen mit der Aufschrift ‚Guests‘, die die Mitte des Raums von dessen Rand trennen (Abb. 5). Löfberg definiert diese als Resultat des geringen Platzes für choreografische Elemente. In Relation zu jenem der Hamburger Location ist der entsprechende Saal in Wien bedeutend kleiner, sodass für das Team

²⁴⁴ Feiertag, Interview mit Löfberg, Anhang S. 100.

²⁴⁵ Ebd.

²⁴⁶ A. a. O., Anhang S. 103.

²⁴⁷ Ebd.

²⁴⁸ Vgl. ebd.

²⁴⁹ Ebd.

feststand: „Wir brauchen den Platz in der Mitte, um zu tanzen. Wenn das Publikum irgendwo dazwischensteht, funktioniert es nicht.“²⁵⁰ Die Begrenzung nutze sowohl den Performer:innen als auch dem Publikum, man benötige sie „einerseits zum Tanzen, andererseits um auch die Sicht zu gewährleisten zu den Hauptfokuspunkten.“²⁵¹

Löffberg verweist auf den erstmaligen Einsatz einer begrenzenden Markierung in den Inszenierungen des Kollektivs. Für die angestrebte Immersivierung des Publikums sei diese „nicht hilfreich“²⁵², da die daraus hervorgehende Trennung „ganz eindeutig künstlich ist und nicht die freie Bewegung ermöglicht.“²⁵³ Auffällig ist jedoch, dass die Begrenzung nicht konstant in Kraft ist, ihre Wirksamkeit fluktuiert – so zum Beispiel, wenn Performer:innen die ihnen zugehörige Fläche verlassen, um Besuchende anzutanzten und sie gen Mitte des Saals zu ziehen. Ziel ist es, eine nachtclubartige Atmosphäre zu konstituieren (Abb. 6). In diesen ‚Rave‘-Szenen wird eine bewusste Vermischung von Ensemble und Publikum initiiert. So werden die gesetzten Grenzen anhand der Betspielung aufgebrochen und außer Kraft gesetzt, sie können damit als dynamisch und temporär wirksam betrachtet werden.

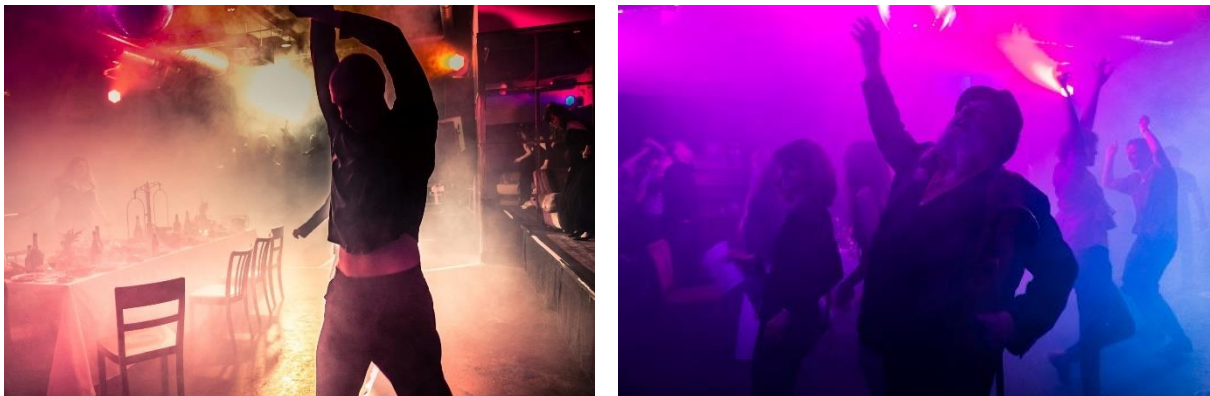


Abb. 5 & 6: Grenzsuggestierende Bodenmarkierungen und deren Außerkraftsetzung.

4.3.4 Ästhetische Gestaltung

Die Zimmer sind „ausstaffiert mit Blumentapeten, Plüschsofas und Orientteppichen“²⁵⁴, die Tafel im Ballsaal ist übersät mit Geschirr, Dekorationsobjekten und teilweise verschimmelten Lebensmitteln. Augenscheinlich stammen die herumliegenden Zeitschriften „tatsächlich aus

²⁵⁰ Feiertag, Interview mit Löffberg, Anhang S. 103.

²⁵¹ Ebd.

²⁵² Ebd.

²⁵³ Ebd.

²⁵⁴ Paterno, „Was geht, Schatzi?“, 08.10.2022.

dem Jahr, in dem es [das Stück, Anm.] spielt“²⁵⁵ und bei der Betrachtung der Toilettenkabinenwände fallen Edding-Aufschriften der Namen der Charaktere auf. In *Sex, Drugs & Budd'n'Brooks* wird eine ästhetische Akribie wie auch eine damit verknüpfte Fülle an ausstattungs-technischen Elementen erkenntlich. Konzeptuell habe man bewusst den Anspruch, den Spielbereich so detailliert wie möglich auszugestalten, verfolgt.²⁵⁶ Dies hängt nicht zuletzt mit der Mobilisierung der Besucher:innen zusammen: Aus der nicht gegebenen Kontrolle darüber, wo sich das Publikum im Laufe der Aufführung aufhält, ergebe sich eine Unzahl an räumlich möglichen Positionierungen und dementsprechenden Perspektiven, die die Besucher:innen einnehmen können. In der Ausstattung müsse man genau hierauf „eingehen und das auch bedienen. Du kannst nicht sagen, ‚Die eine Wand mache ich nicht, weil das sieht niemand‘“²⁵⁷.

Bezüglich der Ausstattung der Räume in immersiven Theaterformaten begreift Löffberg zwei Ansätze als zentral: einerseits einen realistischen, andererseits einen minimalistischen. Dies erläutert sie folgendermaßen: „Man kann es [das Gelände, auf dem gespielt wird, Anm.] bis ins kleinste Detail ausgestalten und was auch aber auch funktioniert, ist, nur sehr minimalistisch [...] zu arbeiten und nur einzelne Requisiten zu haben, die einen Raum behaupten“²⁵⁸. Für *Sex, Drugs & Budd'n'Brooks* habe man, in Zusammenarbeit mit Konrad als Ausstatterin, einen realistischen Ansatz gewählt. Dem zugrunde liegt das Konzept einer möglichst wirklichkeitsgetreuen Nachempfindung von Örtlichkeiten, um, zum Beispiel in Bezug auf den Barraum, den Rezipierenden den Eindruck zu vermitteln, dass es sich dabei um eine tatsächliche Bar handeln könnte. Gleichzeitig soll diese räumliche Imitation stellenweise aufgebrochen werden, mithilfe der Addition von „theatralen Elementen“²⁵⁹. Hierbei handle es sich um spezifische Designkomponenten, die es in einer tatsächlich realen Version des nachkonstruierten Raumes in der Regel nicht gebe. Der naturalistische Anspruch werde Löffberg zufolge davon aber nicht affiziert. Dies erklärt sie am Beispiel eines Bürozimmers in der Inszenierung, in dem sich eine artifizuell anmutende, installationshafte Anordnung mehrerer Schreibmaschinen befindet: „Als Zuseher:in ‚nimmt man [das] dann auch einfach an und sagt, ‚Ja, okay, das ist hier jetzt das Büro‘, ohne dass man das Gefühl hat, man ist in einem Theatersetting“²⁶⁰, meint Löffberg. Insofern wird von konzipierender Seite aus auf eine Fusion

²⁵⁵ Feiertag, Interview mit Löffberg, Anhang S. 99.

²⁵⁶ Vgl. ebd.

²⁵⁷ Ebd.

²⁵⁸ Ebd.

²⁵⁹ A. a. O., Anhang S. 98.

²⁶⁰ Ebd.

realistischer und theatraler Gestaltungselemente gesetzt und im weiteren Sinne auf eine rezeptive Kompromissbereitschaft des Publikums.

Kompromissbereitschaft ist auch in Bezug auf behördliche Vorgaben von Relevanz. In diesem Zusammenhang führt Löffberg die Notwendigkeit klar sichtbarer Fluchtwegschilder wie auch die Vorschrift, dass es keine Stolperfallen geben dürfe, an.²⁶¹ Dass die ästhetische Ausgestaltung der Inszenierung „bis zu einem gewissen Grad davon beeinflusst“²⁶² wird, dass solche sicherheitstechnischen Konditionen bestehen, sei eine unvermeidbare Konsequenz. Die möglichst detail- und realitätsgetreue Nachempfindung von Räumen mitsamt einzelner theatraler Attribute verfüge über das Potenzial, eine immersive Erfahrung auf Seiten des Publikums zu befördern. Die Integration externer Elemente bewirke oftmals das Gegenteil, doch „damit muss man leider leben. Das ist zum Beispiel etwas, was natürlich die Immersion, wenn es [das Stück, Anm.] nicht gerade in einem Jetzt-Zeit-Gebäude [spielt], wo auch tatsächlich ein Fluchtweglicht sein könnte, immer bricht“²⁶³. Es liegt die Vermutung nahe, dass gerade anhand der detailorientierten Ausstattung des Spielbereichs versucht wird, extern vorgegebene Attribute zu kaschieren, um so der Dämpfung von Immersion kompensierend entgegenzuwirken.

4.3.5 Interaktion und Gamecharakter

Der bewusst konzipierte Detailreichtum, der sich in der Ausstattung und ästhetischen Gestaltung der Inszenierung ausmachen lässt, setzt sich in der Interaktion zwischen Performenden und Besuchenden fort. Dass der Dialog zwischen diesen in *Sex, Drugs & Budd'n'Brooks* einen präsenten Bestandteil der Aufführung bildet, wird bereits vor Vorstellungsbeginn deutlich. Denn direkt nach der Ticketkontrolle werden einige Besucher:innen an eine:n Darsteller:in verwiesen, welche:r ein Gespräch mit diesen initiiert. Dieses kann mit einer Stückerführung – aus der Perspektive der jeweils eingenommenen Rolle – verglichen werden. Zudem werden die Besuchenden nach Aspekten ihrer Lebensrealität gefragt, so zum Beispiel nach ihren Berufen, worauf jeweils in Form eines kurzen Kommentars eingegangen wird. Ähnlich verhält es sich während der Vorstellung, auch hier wird aktiv mit den Rezipierenden kommuniziert, die Fragen beziehen sich dabei u. a. auf den Aufenthaltsort

²⁶¹ Vgl. Feiertag, Interview mit Löffberg, Anhang S. 100.

²⁶² Ebd.

²⁶³ Ebd.

anderer Figuren. Die Performer:innen verbleiben stets in ihrer jeweiligen Rolle, gehen dennoch auf die Antworten der Besucher:innen ein und beantworten gegebenenfalls zurückkommende Fragen. Löffberg verortet genau in diesen Interaktionen den „Detailreichtum in der Geschichte“²⁶⁴, ergo in der gebotenen Möglichkeit, „dass Leute nachfragen können und dann einfach perplex sind, dass ein Schauspieler jetzt tatsächlich eine Antwort parat hat“²⁶⁵ – was ihr zufolge über das Potenzial verfüge, die Immersion zu befördern.

Die Interaktion zwischen Performenden und Publikum wird allerdings nicht nur verbal initiiert. In diesem Kontext treten vor allem jene Szenen in der Vordergrund, die innerhalb des Ballsaals stattfinden. Sind die zuvor angeführten Bodenmarkierungen in Kraft, so halten sich die Besucher:innen an den Rändern auf, sie werden vereinzelt als zuschauende Menge adressiert, teils jedoch auch nicht weiter beachtet und fungieren primär in einer statischen, rezipierenden Position; so zum Beispiel, wenn vom Ensemble eine Choreografie aufgeführt wird. Aufgebrochen wird dieser tendenziell passive Wahrnehmungsmodus des Publikums, sobald laute Musik zu hören ist, eine nachtclubartige Stimmung erzeugt wird und die Performer:innen nicht nur selbst tanzen, sondern auch beginnen, Besucher:innen durch Blickwechsel, Gestikulation und Berührung dazu zu animieren, dies ebenfalls zu tun. So wird auch innerhalb dieser Tanzszenen verbal und körperlich interagiert. Gerade dieser Wechsel zwischen Ausblendung und Adressierung sowie Involvierung des Publikums führt zu einer nahezu konstanten Fluktuation zwischen Aufrechterhaltung und Destruktion der Vierten Wand.

Ein weiteres Mittel zur Interaktion wird über das Requisit der Jetons erzeugt. Deren Einsatz sorgt dafür, dass sich die Verbindung zwischen Spielenden und Zusehenden auch in einer materiellen Dimension manifestiert. Die Jetons erinnern in ihrer Beschaffenheit an solche, die auch an regulären Fahrgeschäften im Prater gekauft werden können – und stellen damit im Übrigen einen weiteren ortsspezifischen Bezug dar. Erworben werden können sie im Zeitraum zwischen der Ticketkontrolle und dem Beginn des Stücks, der Erlös der daraus gewonnenen Einnahmen kommt dem Verein *Red Edition*²⁶⁶ zugute. Die Jetons können im Laufe der Vorstellung direkt bei Performer:innen eingetauscht werden, so zum Beispiel gegen alkoholhaltige Getränke, aber auch, um Zutritt zu den im oberen Stockwerk situierten Bordellräumlichkeiten zu erhalten – denn: „Mit Jetons kann das Publikum Stricher bezahlen,

²⁶⁴ Feiertag, Interview mit Löffberg, Anhang S. 99.

²⁶⁵ Ebd.

²⁶⁶ *Red Edition* ist eine Organisation, die sich für die Förderung und den Schutz sowohl arbeits- als auch menschenrechtlicher Bedingungen von Sexarbeiter:innen in Österreich, spezifisch von jenen mit Migrationshintergrund, einsetzt (vgl. Red Edition, „The Red Edition – Migrant Sex Worker's Group“, *The Red Edition*, o. J., <https://rededition.wordpress.com/>, 13.10.2022).

die einen zu Einzelsessions in kleine Separees mitnehmen.“²⁶⁷ Dass der Zugang zur ersten Etage explizit an die Einlösung von Jetons, ergo an eine nur innerhalb der konstruierten Welt gültigen Währung, gekoppelt ist, kreiert eine Spielsituation, die den Gamecharakter der Aufführung konstituiert.

Produktionen von Nesterval „setzen auf ein ‚Spiel im Spiel‘“²⁶⁸, heißt es auf der Website des Kollektivs und so findet sich auch von *Sex, Drugs & Budd’n’Brooks* die Bezeichnung als „immersives Theater-Game“²⁶⁹. Dies zeigt sich nicht nur anhand der Verwendung von Jetons, sondern vor allem an einer partizipativen Publikumsabstimmung, in der die Besuchenden „selbst zu Protagonist*innen [werden], die das Schicksal Einzelner bzw. der gesamten Familie und dieses Theaterstücks verändern können.“²⁷⁰ Die Abstimmung findet im Rahmen einer Szene im zentralen Ballsaal und in Anwesenheit des gesamten Publikums statt. Entschieden werden soll über den weiteren Verlauf der Vorstellung, basierend auf der Frage, ob die Zusehenden mit den bis zu diesem Zeitpunkt stattgefundenen Geschehnissen gänzlich zufrieden seien oder ob sie eine Fortführung der Geschichte präferieren. Hierbei soll eine Münze, die jede:r Besucher:in zu Beginn der Vorstellung erhalten hat (anders als die fakultativ erwerbbaaren Jetons) auf eine auf der Tafel platzierte Waagschale gelegt werden. Der Gamecharakter wird an dieser Stelle besonders deutlich, da die suggerierte, individuelle Einflussnahme der Rezipient:innen auf den weiteren Handlungsverlauf auch für ein breites Spektrum an Computer- und Videospielen spezifisch ist. Ebenfalls tritt hier erneut der Kontrollbegriff zutage, indem die Entscheidungsfreiheit, die man Löfberg zufolge im Rahmen der Aufführung auf das Publikum übertrage,²⁷¹ sich nicht nur auf den Aspekt der eigenen örtlichen Position, sondern auch, zumindest vermeintlich, auf jenen der Vorstellung per se bezieht. Konsequenzen ergeben sich jedoch primär für das Publikum selbst: Während diejenigen, die für eine Fortführung stimmen, der Aufführung weiterhin beiwohnen dürfen, werden all jene, die sich für eine Beendigung entscheiden, gebeten, diese auch tatsächlich zu verlassen. Sie werden sogleich aus dem Raum begleitet und dürfen diesen danach nicht mehr betreten. Insofern resultiert die Abstimmung nicht zuletzt in einer Frage räumlicher Zugänglichkeit und Unzugänglichkeit.

²⁶⁷ Sara Schausberger, „Praterstrich für dich und mich“, *Falter*, 17.05.2022, <https://www.falter.at/zeitung/20220517/praterstrich-fuer-dich-und-mich>, 12.10.2022.

²⁶⁸ Nesterval, „About Nesterval“, 04.10.2022.

²⁶⁹ brut Wien, „Nesterval. Sex, Drugs & Budd’n’Brooks“, 13.10.2022.

²⁷⁰ Ebd.

²⁷¹ Vgl. Feiertag, Interview mit Löfberg, Anhang S. 99.

4.4 Die letzten Tage der Menschheit (Bespielung)

Das von Karl Kraus verfasste Drama *Die letzten Tage der Menschheit* wird in der szenischen Umsetzung von Manker zu einer sechseinhalbstündigen Aufführung innerhalb und außerhalb einer ehemaligen Fabrikhalle in Wiener Neustadt. Die Inszenierung strebt an, das Stück „zu einem begehbaren Raumtheater zu machen, jenseits der Guckkastenbühne, zu einem Erlebnisparkour“²⁷². Sie wird im Rahmen dieser Analyse aus der Sicht der Schauspieler:innen und damit aus einer bespielenden Perspektive betrachtet. Nach der vorhergehenden Beschäftigung mit der Rezeption durch ein Publikum und der Konzeption durch Autorschaft und Regie wird hier nun untersucht, wie die als ausführende Kraft wirkenden Darsteller:innen in Relation zur Herstellung einer Immersionserfahrung stehen. Als Interviewpartner fungiert Haefner, der bei insgesamt drei Wiederaufnahmen von *Die letzten Tage der Menschheit* als Schauspieler mitwirkte.

4.4.1 Einführung zur Produktion

Manker, geboren 1958 in Wien, ist neben seiner Tätigkeit als Schauspieler und Autor für seine Arbeiten als Regisseur im Film- als auch Theaterbereich bekannt. Begrifflichkeiten, mit denen sein inszenatorischer Stil assoziiert wird, inkludieren Zuschreibungen wie etwa Stationen- und Polydrama, Simultan- und Erlebnistheater. Der Immersionsbegriff ist diesen Benennungen nicht fern und lässt sich dementsprechend auch in Mankers Umsetzung von Kraus' Drama partiell ausfindig machen. So schreibt zum Beispiel Kulturredakteurin Margarete Affenzeller: „Heute bezeichnet man die Art, wie Paulus Manker *Die letzten Tagen* [sic!] *der Menschheit* inszeniert, als ‚immersiv‘“²⁷³. Im thematischen Zentrum der „Tragödie in fünf Akten mit Vorspiel und Epilog“²⁷⁴ steht der Erste Weltkrieg mitsamt seiner gesellschaftlichen Auswirkungen. Zwar erfolgte die Erstveröffentlichung des Epilogs bereits im Jahr 1918,²⁷⁵ insgesamt wird die Entstehung jedoch mit 1915 bis 1922 datiert.²⁷⁶ Die siebenjährige Spanne impliziert bereits den Umfang des Stücks, welcher wiederum mit der von Kraus proklamierten

²⁷² Verein Letzte Tage der Menschheit, „Das Stück“, Programmbuch zu Paulus Mankers *Die letzten Tage der Menschheit*, 2020, S. 10.

²⁷³ Affenzeller, „Pyromanisches Abenteuer: Paulus Mankers neue Show“, 14.10.2022 [Herv. i. Orig.].

²⁷⁴ Verein Letzte Tage der Menschheit, „Das Stück“, S. 10.

²⁷⁵ Vgl. Justina Schreiber, „Karl Kraus veröffentlicht den Epilog von ‚Die letzten Tage der Menschheit‘“, *Bayerischer Rundfunk*, 13.12.2017, <https://www.br.de/radio/bayern2/sendungen/kalenderblatt/1312-karl-kraus-veroeffentlicht-den-epilog-von-die-letzten-tage-der-menschheit-100.html>, 21.01.2023.

²⁷⁶ Vgl. Verein Letzte Tage der Menschheit, „Das Stück“, S. 10.

Unaufführbarkeit korreliert. Denn obgleich des Dramenformates ordnete er sein Werk als nicht spielbar ein – und versah es mit einem spezifischen Begriff: „Marstheater“ nannte Kraus seine Erste-Weltkrieg-Tragödie, weil er sie weit weg von der gängigen Theaterwelt ansiedelte. Einem Publikum traute er sein Werk nicht zu“²⁷⁷ – andere taten dies sehr wohl. Manker ist einer von ihnen.

Die in Mankers Regie entstandene Fassung, mit Kostümen von Aleksandra Kica, einem Raumkonzept von Georg Resetschnig und einem Sounddesign von Andreas Büchele, feierte 2018 in Wiener Neustadt Premiere. Die Besetzung zählt ein in etwa zwanzigköpfiges Ensemble, unter dem sich auch Manker selbst befindet, sowie auch eine Kinderklasse. Gespielt wird eine gekürzte Version. Mankers Stückfassung umspannt nicht das komplette Ausmaß Kraus' Drama, sondern beinhaltet 75 der insgesamt 220 Szenen des Originals.²⁷⁸ Dass die Aufführung auch trotz der textlichen Reduktion erheblich Zeit in Anspruch nimmt, wird anhand der Vorstellungsdauer ersichtlich. Von 2018 bis 2020 betrug diese sechseinhalb Stunden, 2021 knapp siebeneinhalb, 2022 sieben.²⁷⁹ Die Aufführung gliedert sich in zwei Teile,²⁸⁰ wobei am Ende des ersten ein kollektives Abendessen für das Publikum steht, das simultan die Pause bildet. Aus diesem wird fließend in den zweiten Teil übergegangen. Ebenso wie die Vorstellungszeiten variieren auch die Spielorte. Während 2018 und 2019 in Wiener Neustadt gespielt wurde, fanden die Vorstellungen 2020 in der Alten Remise der Badner Bahn in Wien statt, 2021 und 2022 in der Belgienhalle in Berlin.

Fokussiert wird in meiner Arbeit Wiener Neustadt. Die dort gelegene „Serbenhalle“ (auch Raxwerkhalle, Roigkhalle) sowie das umliegende Gelände dienen im Rahmen der Vorstellung als zu bespielende Fläche. Der Name Serbenhalle geht auf den Zweiten Weltkrieg zurück, da die Halle im Jahr 1942 unter nationalsozialistischer Herrschaft in 400 Eisenbahnwagons von Serbien nach Wiener Neustadt gebracht wurde.²⁸¹ Die Kriegsthematik des Stücks spiegelt sich

²⁷⁷ Verein Letzte Tage der Menschheit, „Eine Monster-Tragödie“, Projektbeschreibung zu Paulus Mankers *Die letzten Tage der Menschheit*, 2021, S. 2.

²⁷⁸ Vgl. Machreich, „Vom Mars ins Theater geholt“, 18.10.2022.

²⁷⁹ Vgl. Verein Letzte Tage der Menschheit, „Die letzten Tage der Menschheit 2018“, *Die letzten Tage der Menschheit*, o. J., <https://www.letztetage.com/2018/karten/index.html>, 19.10.2022; vgl. Verein Letzte Tage der Menschheit, „Wir kommen 2022 im Juni wieder! – Berlin“, *Die letzten Tage der Menschheit*, o. J., <https://www.letztetage.com/2021/karten/index.html>, 19.10.2022; vgl. Verein Letzte Tage der Menschheit, „Wir spielen 2022 wieder in Berlin!“, *Die letzten Tage der Menschheit*, o. J., <https://www.letztetage.com/2022/karten/index.html>, 19.10.2022.

²⁸⁰ An dieser Stelle werden in begrifflicher Hinsicht bewusst Teile anstatt Akte angeführt. Während die Aufführung aus einem ersten und zweiten Teil sowie einer dazwischenliegenden Pause besteht, liegen textlich, in Orientierung an Kraus, fünf Akte zuzüglich Vorspiel und Epilog vor.

²⁸¹ Vgl. Andrea Schurian, „Alma - A Show Biz ans Ende: Industrieschönheit und Kunstikone, *Der Standard*, 04.08.2014, <https://www.derstandard.at/story/2000003972405/alma-a-show-biz-ans-ende-industrieschoenheit-und-kunstikone>, 20.10.2022.

damit in der Historizität der Halle wider, sodass hier eine implizite Korrelation zwischen Ort und Handlung bemerkt werden kann. Für die Aufführung bietet die Serbenhalle reichlich Platz, denn „[g]espielt wird in einer ehemaligen Waffenfabrik, deren Hallen einst die größten ihrer Art in Europa waren und in deren angrenzendem Bürotrakt mit seinen alten Comptoirs, Maschinenräumen und Zeichensälen“²⁸². Das räumliche Layout wird so bereits skizziert, denn es gibt eine zentrale Haupthalle sowie einen Seitentrakt, der über verschiedene Zimmer verfügt. Durch die Halle verlaufen weitergehend Schienen, sodass diese mit einem Turmwagen befahrbar ist. Dazu kommt das direkt anschließende Außengelände, welches aus einem weitläufigen, feldähnlichen Boden besteht. Die Vielzahl dieser örtlichen Möglichkeiten scheint ausschlaggebend dafür, dass der Rezensent Wolfgang Machreich bemerkt: „Das ist kein Theater, das ist ein Großstadtbahnhof, ein Dom, ein Schlachtfeld.“²⁸³

4.4.2 Entdeckungscharakter und Sukzession

Die Mobilisierung des Publikums ist bei *Die letzten Tage der Menschheit* eng mit einem Entdeckungserlebnis verbunden. Die örtliche Freiheit, über die das Publikum während der Aufführung in der Serbenhalle verfügt, vergleicht Haefner mit der Möglichkeit, nach und nach eigenständig „eine Welt zu erkunden“²⁸⁴ – und dies vor allem zu Beginn der Vorstellung zu tun. Haefner beschreibt, „dass die Leute oft einfach durch diese Räumlichkeiten gewandelt sind und sich das alles erkundet und erschlossen haben.“²⁸⁵ Seiner Erfahrung zufolge seien die Besucher:innen gerade am Spielort in Wiener Neustadt „viel damit beschäftigt [gewesen], tatsächlich das alles zu erforschen.“²⁸⁶ Darin, dass die zugänglichen Räume somit auch unabhängig davon, ob diese bespielt werden, von den Besucher:innen betreten und untersucht werden, zeigt sich der Entdeckungscharakter.

Wenngleich die meisten der Räume innerhalb der Halle grundsätzlich von Beginn an zugänglich sind, sind sie jedoch nicht etabliert. Dies geschieht erst durch deren Bespielung und ergo durch die Schauspielenden. Aus darstellerischer Sicht ergibt sich daraus hinsichtlich der Eröffnung neuer Spielorte eine spezifische Abfolge: „Man etabliert Räumlichkeiten, bespielt die; dann, wenn das sich eingespielt hat, gibt es neue, die dazukommen, dann wird wieder das

²⁸² Verein Letzte Tage der Menschheit, „Spielort / Location“, *Die letzten Tage der Menschheit*, o. J., <http://www.letztetage.com/2018/spielort/index.html>, 16.10.2022.

²⁸³ Machreich, „Vom Mars ins Theater geholt“, 11.01.2023.

²⁸⁴ Sandra Feiertag, Interview mit Benedikt Haefner, 06.07.2022, Karmeliterplatz 1, Wien, Anhang S. 106-114, hier S. 108.

²⁸⁵ A. a. O., Anhang S. 107.

²⁸⁶ Ebd.

eingespielt. Und so ist es immer so, dass sukzessive etwas dazukommt“²⁸⁷, so Haefner. Der damit korrelierende „Entdeckungseffekt“²⁸⁸, den er auf rezeptiver Seite vermutet, erhält folglich auch eine sukzessive Dimension und wird dadurch generiert, dass die Räume peu à peu bespielt und etabliert werden.

Der Startpunkt dieser räumlichen Chronologie wird zu Stückbeginn in der Haupthalle als zentralstem und größtem Raum gesetzt. Hier wird ein mehrstöckiger Turmwagen, auf dem sich das Ensemble befindet, von einem zu diesem Zeitpunkt noch nicht unmittelbar einsehbaren Außengelände in die Halle gefahren. Dieser bildet eines der für Haefner räumlich relevanten Elemente, welche bereits zu Beginn eingeführt werden.²⁸⁹ Der Turmwagen fungiert als mobiler Spielort innerhalb der Halle, der auch im weiteren Verlauf des Stücks wiederholt als solcher genutzt wird. Seine Etablierung konstituiert die erste Raumeröffnung (Abb. 7). Als „zweite[r] Ort“²⁹⁰ fungiert eine podestartige Bühne. Ebenso wie der Turmwagen ist auch die Bühne den Darstellenden vorbehalten, wodurch eine gänzliche räumliche Grenzauflösung konterkariert wird. Es folgt eine Aufteilung, in deren Rahmen „die Leute dann angeworben [werden] mitzugehen, in einen Einzelraum.“²⁹¹ Die Entscheidung, wem gefolgt werden soll, liegt bei den Zusehenden. Zur Auswahl stehen mehrere Optionen, so führt Manker an: „Ein paar Schauspieler gehen dorthin und einige gehen dorthin und die anderen gehen in die Küche. Und jetzt muss der Zuschauer selber entscheiden, wofür er sich interessiert.“²⁹²



Abb. 7: Turmwagen als mobiler Spielort in *Die letzten Tage der Menschheit*.

²⁸⁷ Feiertag, Interview mit Haefner, Anhang S. 109.

²⁸⁸ Ebd.

²⁸⁹ Vgl. ebd.

²⁹⁰ Ebd.

²⁹¹ Ebd.

²⁹² „Die letzten Tage der Menschheit, Regie Paulus Manker, Berlin, 2021/22“, TC: 00:02:00-00:02:09.

Die räumliche Etablierungsabfolge setzt sich damit in der Bespielung der Einzelräume fort. Das hierzuzählende Lazarett, das Bad, der Salon und die Küche sind im Seitentrakt der Halle situiert und allesamt als in sich geschlossene Räume konstruiert.²⁹³ In der Ausstattung dieser einzelnen Räume lässt sich ein ästhetischer Detailreichtum feststellen. So bemerkt Haefner, „dass diese kleinen Räume [...] aufwändig gestaltet [sind]“²⁹⁴, indem sie „sehr, sehr reich mit Requisiten [...] ausgestattet“²⁹⁵ sind, woraus sich für ihn der Vergleich mit einem Filmset ergibt.²⁹⁶ Dass das Publikum die Ausstattungselemente auch angreifen darf, betont Manker selbst.²⁹⁷ Anders als die bereits zuvor eingeführten Elemente wie der Turmwagen und die Bühne, fungieren diese Räume allerdings nicht als Spielorte, an denen das gesamte Ensemble zusammenkommt, sondern als solche, an denen Einzelszenen mit zumeist nur einem:einer oder wenigen Darsteller:innen stattfinden. Insofern kann differenziert werden zwischen „Ensemble-Räume[n] und [...] Solo-Räume[n]“; also gerade dieser Turmwagen, diese Halle als Ensemblefläche, wo du dich wieder triffst und zusammen spielst, und diese kleineren Räume, wo du diese intimeren Szenen spielst.“²⁹⁸ Diese Unterteilung sowie damit einhergehende Divergenzen und Konsequenzen – unterschiedliche Platz- und Näheverhältnisse – seien etwas, das Haefner überaus „bewusst war als Schauspieler“²⁹⁹.

Eine weitere Etappe hinsichtlich der sukzessiven Raumetablierung bildet die ebenfalls im ersten Teil stattfindende Eröffnung des Außenbereichs. Erreicht werden kann dieser anhand einer Schienenverbindung, die durch die Halle nach außen verläuft. Besucher:innen werden in der entsprechenden Szene von Darstellenden dazu animiert, auf einen Zuganhänger aufzusteigen, welcher sich anschließend in Bewegung setzt und das Publikum an den außen gelegenen Bereich vor die Halle bringt. Dieser formiert sich durch ein weitläufiges Feldstück, welches im Rahmen der Handlung Kriegsgelände einschließlich eines ausgehobenen Schützengrabens darstellt. Vor allem im direkten Vergleich mit den Vorstellungen in Wien im darauffolgenden Jahr (als auch mit den damit einhergehenden platztechnischen Konditionen des dortigen Spielortes, der Alten Remise) kristallisiert sich für Haefner gerade in Wiener Neustadt das räumliche Potenzial des Außenbereichs heraus. Für ihn zeichnet sich in der Eröffnung und

²⁹³ Dezentral innerhalb der Haupthalle gelegen grenzen daran auch weitere Spielorte wie etwa ein Café und ein Kiosk an, diese sind jedoch nicht innerhalb eines konkreten Zimmers verortet.

²⁹⁴ Feiertag, Interview mit Haefner, Anhang S. 109.

²⁹⁵ Ebd.

²⁹⁶ Vgl. ebd.

²⁹⁷ Vgl. „Die letzten Tage der Menschheit, Regie Paulus Manker, Berlin, 2021/22“, TC: 00:01:51-00:01:53.

²⁹⁸ Feiertag, Interview mit Haefner, Anhang S. 109.

²⁹⁹ Ebd.

Etablierung der außengelegenen Fläche erneut der spezifische Entdeckungseffekt der Aufführung ab:

„[I]n Wiener Neustadt gab es auch mehr Schienenweg, also man konnte viel länger mit dem Zug fahren, was das Erlebnis, glaube ich, stärker gemacht hat, weil die Leute wirklich eine Strecke zurücklegen konnten und an einen Ort gefahren sind, den sie davor nicht gesehen haben. In Wien war es so, dass wir quasi nur vor die Halle gefahren sind, zehn, zwanzig Meter, und da waren die Leute davor schon beim Einlass. Und in Wiener Neustadt, glaube ich, war gerade dieser Entdeckungscharakter höher.“³⁰⁰

Die sukzessive Raumerforschung setzt sich für die Rezipierenden auch nach der Pause fort, konkret in der Sequenz der Bürokratieexzesse und der damit verknüpften Eröffnung der im Obergeschoss gelegenen Büroräumlichkeiten. Diese bestehen in der Serbenhalle aus einer Vielzahl einzelner Zimmer, die allesamt durch einen Gang verbunden, begehbar und aufgrund von transparenten Scheiben auch von jeweils nebenan situierten Räumen partiell einsehbar sind. Dadurch, dass der Bürobereich erst sehr spät im Verlauf des Stücks etabliert wird, lässt sich vermuten, dass gerade deshalb auch der entdeckungsbedingte „Aha-Effekt“³⁰¹, wie Haefner ihn nennt, für die Rezipierenden zusätzlich erhöht wird. Er erinnert sich, „dass das die Leute am Ende total beeindruckt hat, wenn sie nach sechs Stunden“³⁰² dachten, sie haben schon alles gesehen.“³⁰³ Darüber hinaus merkt er an, dass in der in Berlin aufgeführten Version die Szenen der Bürokratieexzesse in einer zusätzlichen Nebenhalle gespielt wurden. Diese sei bis zum Zeitpunkt der Etablierung versperrt gewesen und „wurde erst geöffnet, wenn wir [das Ensemble] auch tatsächlich hineingegangen sind, das heißt, die konnte gar nicht erkundet werden davor.“³⁰⁴ Folglich wird in Mankers Inszenierung das räumliche Erforschen in den Fokus gerückt – allerdings in einer sukzessiven, bewusst festgelegten Reihenfolge.

4.4.3 Strukturierung durch die Spielenden

Auch wenn die Bewegungsfreiheit des Publikums in *Die letzten Tage der Menschheit* zweifelsohne gegeben ist, so sind Barrieren dennoch Teil der Rauminszenierung. Dass bestimmte Flächen als nicht zugänglich erscheinen sollen, wird dabei anhand spezifischer räumlicher Strukturen impliziert; so beispielsweise durch bewusst erhöhte Elemente, wie in

³⁰⁰ Feiertag, Interview mit Haefner, Anhang S. 107.

³⁰¹ A. a. O., Anhang S. 109.

³⁰² Zeitlich bezieht Haefner sich hier auf die, in Relation zu den Versionen in Wiener Neustadt und Wien, etwas verlängerte Fassung, die in Berlin aufgeführt wurde.

³⁰³ Feiertag, Interview mit Haefner, Anhang S. 109.

³⁰⁴ Ebd.

etwa die Bühne oder auch den Turmwagen. Da dieser gerade aufgrund der Erhöhung ebenfalls „wie eine Bühne funktioniert und sich auch [so] angefühlt“³⁰⁵ habe, lässt sich hier eine materiell fassbare, gesetzte Grenze zwischen Darstellenden und Besuchenden lokalisieren; eine offensichtlich wirksame, denn Haefner habe bei keiner der Vorstellungen beobachtet, „dass Leute einmal auf den Wagen geklettert sind, wenn es unpassend war.“³⁰⁶ Allerdings wird dem Publikum während der Aufführung nicht nur suggeriert, wo es *nicht* sein, sondern primär *wo* es sein soll. Da die Platzierung von Sofas, Fauteuils und anderweitigen Sitzgelegenheiten nicht durchgängig ausreicht, wird es zur Aufgabe der Darsteller:innen, für den Ablauf notwendige Impulse zu geben. Die Lenkung des Publikums während der Aufführung konstituiert eine zusätzliche Tätigkeit auf Seiten des Ensembles – und wird im Rahmen dieses Abschnitts verstanden als Strukturierung durch die Spielenden.

Diese Strukturierung wird in jenen Momenten besonders erkenntlich, in denen ein Raumwechsel durch die Spielenden initiiert wird. Haefner betrachtet in diesem Kontext vor allem eine erste Teilung des Ensembles als zentral, in der die Darstellenden sich, ausgehend von der Haupthalle, an ihre jeweiligen individuellen Spielorte begeben. Gerade hier sei es wichtig, das Prinzip der angeleiteten Bewegung, welches sich durch die gesamte Aufführung zieht, für die Rezipierenden deutlich zu etablieren. Dementsprechend versuche man als Schauspieler:in im Rahmen dieses Raumwechsels, „das Publikum mitzuziehen.“³⁰⁷ Hier habe es die klare Regieanweisung gegeben, „den Leuten [zu] sagen, ‚Kommen Sie mit, kommen Sie mit, hier, schauen Sie sich das und das an.‘“³⁰⁸ Insofern wird die Aufforderung zu einem Ortswechsel dem Publikum gegenüber auch explizit verbal kommuniziert. Dies scheint ein Resultat daraus zu sein, dass die Mobilisierung für Besucher:innen oftmals ungewohnt ist: „[D]as war zum Teil sehr schwierig, dass die Leute das verstanden haben, dass sie jetzt mit uns mitgehen sollen und dürfen“³⁰⁹, beschreibt Haefner. In Wiener Neustadt habe man dieser vereinzelt Verwirrung mit einer Wiederholung des szenischen Ablaufs entgegengewirkt, um das System deutlicher zu machen.³¹⁰ Obwohl das dahinterstehende Konzept demnach nicht immer von Beginn an und konstant reibungslos funktioniert, hat Haefner dennoch „gemerkt,

³⁰⁵ Feiertag, Interview mit Haefner, Anhang S. 108.

³⁰⁶ Ebd.

³⁰⁷ A. a. O., Anhang S. 110.

³⁰⁸ Ebd.

³⁰⁹ Ebd.

³¹⁰ Haefner erläutert, dass das Publikum hier die Möglichkeit habe, „die gleiche Szene oder eine andere Szene noch einmal zu sehen und dann woanders hinzugehen. Weil manchmal sind die Leute bei der ersten Aufteilung einfach nur sehr verwirrt irgendwo durch die Halle gelaufen und wussten nicht, was passiert.“ (Feiertag, Interview mit Haefner, Anhang S. 111).

im Verlauf des Stücks, dass sich das total schnell einspielt. Also die Leute wissen dann sehr schnell, wann Ensembleszene ist und wann wieder eine Aufteilung stattfindet“³¹¹ und können den damit verbundenen Ortswechseln somit auch rascher und eigenständiger nachkommen.

Während eine Strukturierung durch die Spielenden einerseits im Prozess von Raumwechseln innerhalb der Aufführung aufgezeigt wird, so lässt sie sich andererseits auch in der bewussten Grenzsetzung durch Darsteller:innen verorten. Aufgrund der bereits diskutierten weitgehenden Annihilation räumlicher Barrieren obliegt die Suggestion notwendiger Grenzen umso mehr dem Ensemble. Ein Beispiel dafür macht Haefner am Ende des ersten Teils der Vorstellung fest: Kurz vor der Pause findet eine Szene am hinteren Ende der Haupthalle statt, am entgegengesetzten steht bereits das für die Gäste aufbereitete Buffet. Das Ensemble begibt sich mitsamt Fackeln auf den Turmwagen und fährt auf diesem, den ersten Teil beschließend, aus der Halle hinaus. Haefner beobachtete dabei, dass die Besuchenden oftmals voreilig agierten. Das Team habe „die Erfahrung gemacht, dass die Leute, wenn sie merken, dass es jetzt um Essen geht, [...] zum Buffet rennen.“³¹² Um dem entgegenzuwirken, wird an dieser Stelle erneut eine bewusste Strukturierung eingesetzt, die sich auf spielerischer Ebene verorten lässt. Um das Publikum bis zum offiziellen Pausenbeginn auf der hinteren Seite des Raums zu halten, positionieren sich die Spielenden als Trennlinie zwischen Buffet und Publikum: „[D]eswegen haben wir dann so eine Feuerkette gemacht, jeder mit den Fackeln“³¹³, im Zuge derer das Ensemble als „eine Abspernung, so eine lebende Abspernung fungiert hat.“³¹⁴ Haefner betont die Notwendigkeit dieser Aktion, wenn er erklärt: „[D]a hast du gemerkt, wenn wir das nicht machen, dann strömen die Leute vor“³¹⁵. Somit wird die Strukturierung durch die Spielenden nicht nur dazu verwendet, um Besucher:innen an bislang unetablierte Orte zu führen, sondern auch, um sie von diesen temporär fernzuhalten.

Für die anleitende Funktion, die die Schauspielenden in *Die letzten Tage der Menschheit* übernehmen, findet Haefner das Sprachbild eines „Schafherdenvergleich[s]“³¹⁶: „dass man wie so ein Schäferhund herumrennt und versucht, die Masse mit Bewegung so zu positionieren, wie man es haben will.“³¹⁷ Der Plural an zusätzlichen Aufgaben, die dem Ensemble während der Aufführung zukommen, stellt für ihn ebenso eine wesentliche Differenz zur Bespielung anderer

³¹¹ Feiertag, Interview mit Haefner, Anhang S. 111.

³¹² A. a. O., Anhang S. 112.

³¹³ Ebd.

³¹⁴ Ebd.

³¹⁵ Ebd.

³¹⁶ Ebd.

³¹⁷ Ebd.

Theaterräume dar. So sei es „auf jeden Fall ein großer Unterschied, [...] dass du nicht nur Schauspieler bist, sondern auch Platzeinweiser, Wegweiser, Wegordner“³¹⁸. Was sich hieraus lesen lässt, ist ein besonderes (Macht-)Verhältnis zwischen Spielenden und Publikum. Dessen Ambivalenz tritt gerade dann hervor, wenn Haefner verweist auf „kritische Momente, wo man aufpassen musste, weil du nie wusstest, ‚Wo ist jetzt Publikum?‘.“³¹⁹ Stellen, an denen der Turmwagen über den Schienenweg geschoben wird oder an denen Feuer und Fackeln zum Einsatz kommen, stellen ein Risiko dar und erfordern folglich von Seiten der Spielenden eine erhöhte Rücksichtnahme.

Eine weitere Konsequenz der räumlichen Distanzüberbrückung lässt sich in der Ungeschütztheit eingesetzter Requisiten feststellen. In *Die letzten Tage der Menschheit* sind diese für das Publikum überwiegend zugänglich. Haefner erwähnt in diesem Zusammenhang einerseits die im Programmheft angeführte Bitte, keine Kostüme und Gegenstände zu verrücken³²⁰, andererseits jedoch auch die gelegentliche Unzulänglichkeit dieses Ersuchens. So habe sich ihm zufolge das Publikum vereinzelt „ermächtigt gefühlt [...] zu Dingen, die wir [die Darstellenden, Anm.] eigentlich nicht wollten.“³²¹ Ein Beispiel hierfür sei das eigenständige Umherfahren mit Rikschas gewesen. Infolgedessen habe man sich von Seiten des Teams dazu entschieden, die Rikschas anzuschließen, sie also den Besucher:innen unzugänglich zu machen.³²² In anderen Fällen „musste man auch manchmal Leute zurechtweisen oder sagen ‚[...] Sie können jetzt das nicht nehmen.‘“³²³ Obwohl die Strukturierung in der Lenkung, Positionierung und Fernhaltung des Publikums an bzw. von Orten etwas überaus Kontrollierendes an sich hat, so ist sie begleitet von der Notwendigkeit eines verstärkten Aufpassens des Ensembles – und eines Grenzen-Setzens.

4.4.4 Interaktion und Involvierung

Die unmittelbare Interaktion mit den Zuseher:innen sowie die Involvierung dieser in den Kosmos der Handlung obliegt den Spielenden. Damit in Zusammenhang steht, dass Haefner als Darsteller hier grundsätzlich „einen anderen Bezug zum Publikum [habe], weil diese Nähe da

³¹⁸ Feiertag, Interview mit Haefner, Anhang S. 113.

³¹⁹ A. a. O., Anhang S. 112.

³²⁰ Vgl. a. a. O., Anhang S. 111.

³²¹ Ebd.

³²² Vgl. ebd.

³²³ Ebd.

ist“³²⁴. In *Die letzten Tage der Menschheit* stütze man sich auf „viele unterschiedliche Elemente, die versuchen, [das Publikum] einzubinden“³²⁵, die also eine Verbindung zwischen rezipierender und performender Seite etablieren sollen. Diese lassen sich u. a. in einer materiellen Dimension erkennen, so zum Beispiel zu Stückbeginn, wenn die Ensemblemitglieder „durch das Publikum laufen und Zeitungen verteilen, Kaffee wird ausgeschenkt, es gibt etwas zu essen, [...] es gibt Rikschas, mit denen das Publikum [in Begleitung und unter Aufsicht von Ensemblemitgliedern, Anm.] durch die Halle fahren kann.“³²⁶ Gerade die Zeitungen, nachempfundene Ausgaben der *Neuen Freien Presse*, werden zu einem zentralen Element: Sie werden „den Leuten gezeigt und vorgelesen“³²⁷ oder ihnen hastig übergeben und dürfen behalten werden. Datiert sind sie auf den 1. September 1914, wodurch ein direkter zeitlicher Konnex zum Stück hergestellt wird, welcher durch die historische Präsentation auch ästhetisch unterstützt wird (Abb. 8). Ähnlich verhält es sich im Außenbereich, wo ebenfalls eine materielle Dimension erkenntlich wird, indem Besucher:innen in einem nachgebildeten Schützengraben mit Gewehrtrappen hantieren können. Die Darstellenden sind hier dazu aufgerufen, „irgendjemandem das Gewehr in die Hand [zu] drücken und [zu] sagen ‚Schießen Sie mal auf den Soldaten!‘“³²⁸ (Abb. 9). Die Distanzüberbrückung erfolgt damit zum einen über die Aushändigung sowie die erlaubte Mitbenutzung von Gegenständen, die Teil der konstruierten Welt sind; zum anderen jedoch auch in der konkreten Kommunikation zwischen Darsteller:innen und Publikum.



Abb. 8 & 9: Involvierung des Publikums anhand materieller Elemente.

³²⁴ Feiertag, Interview mit Haefner, Anhang S. 113.

³²⁵ A. a. O., Anhang S. 106.

³²⁶ Ebd.

³²⁷ Ebd.

³²⁸ A. a. O., Anhang S. 107.

Obwohl die direkte Interaktion zwischen Spielenden und Besuchenden zweifelsohne einen essenziellen Bestandteil von Mankers Inszenierung konstituiert, geht sie mit gewissen Einschränkungen und Abhängigkeiten einher. Eine solche lässt sich beispielsweise an der Raumabhängigkeit der intendierten Interaktion festmachen. Während Szenen in der Haupthalle diese tendenziell zulassen, wird den Besucher:innen in kleineren Seitenräumen die Form einer passiven Rezeption nahegelegt. Haefner skizziert dies folgendermaßen:

„Es gibt da diese große Halle und da findet auch, meiner Meinung nach, am ehesten noch Interaktion statt [...]. Da gibt es keine Bühne-Publikum-Trennung, sondern das passiert alles auf einer Fläche. Und dann bei den einzelnen Szenen ist es so, dass da das Publikum schon eher passiv ist, [...] da passiert weniger, dass wirklich einzelne Leute angesprochen werden, sondern dass die Leute [...] relativ statisch dasitzen und zuschauen, was passiert.“³²⁹

Die Bespielung räumlich kleinerer Flächen hat in Mankers Inszenierung zwar eine, im Vergleich zu jener der Haupthalle, gesteigerte Intimität inne, erlaubt allerdings aus einer räumlichen Perspektive die Involvierung des Publikums nur begrenzt. Die Haupthalle unterscheidet sich dabei einerseits in der Reduktion von Sitzmöglichkeiten, andererseits aber auch in ihrer grundlegend gegebenen größeren Fläche und der daraus resultierenden Möglichkeit von größeren Szenen, die das gesamte Ensemble fassen. „[D]ie Ensembleszenen sind eher für Interaktion [...] ausgelegt“³³⁰ als jene Szenen, die nur von einzelnen Darsteller:innen gespielt werden.

Allerdings gilt es an dieser Stelle die Divergenz zwischen Interaktion und Involvierung zu betrachten. Den interaktiven Aspekt der Aufführung, spezifisch zu Stückbeginn, umreißt Haefner folgendermaßen: „Die Leute werden persönlich angesprochen, wir laufen durch die Zuschauermenge und suchen uns kleine Grüppchen heraus und interagieren dann mit den Leuten.“³³¹ Zwar sollen sich die Besucher:innen ihm zufolge „sehr einbezogen fühlen, aber nicht aktiv werden. Also das Aktivste, was sie machen, ist eigentlich ‚Ja‘ oder ‚Nein‘ oder so sagen.“³³² Die Initiierung von Gesprächen erfolgt somit nur bedingt, die Handlung des Stücks wird dabei strikt verfolgt. Dadurch, dass den Rezipierenden keine Fragen gestellt werden, beschränken sich deren Reaktionen in der Regel auf Minimalitäten wie etwa ein Nicken oder kurze, einsilbige Antworten. Dementsprechend komme zwischen Darstellenden und Publikum auch „kein Dialog“³³³ zustande – die Nähe und der Versuch der Involvierung bleiben jedoch

³²⁹ Feiertag, Interview mit Haefner, Anhang S. 106.

³³⁰ A. a. O., Anhang S. 107.

³³¹ A. a. O., Anhang S. 106.

³³² Ebd.

³³³ Ebd.

gegeben. Für die spielende Seite sieht Haefner hier eine „Gratwanderung“³³⁴ zwischen der Beabsichtigung einer tendenziell passiven Rezeptionsart einerseits und dem Aufrechterhalten der Miteinbezogenheit andererseits. Was sich daraus ableitet, ist die Annahme, dass in der Bespielung konstant involviert, jedoch nur begrenzt interagiert wird.

4.4.5 Überforderung des Publikums

Es wird geschrien, es wird gerannt und „als Zuseher [wird man] von Soldaten angerempelt oder im Lazarett von Krankenschwestern von der Bettkante verscheucht“³³⁵, schreibt Affenzeller in ihrer Premierenkritik. Suggestiert wird hier ein gewisses Maß an Schroffheit während der Aufführung, das die Darsteller:innen in ihren jeweiligen Rollen offenbaren. Daraus folgt ein für konventionelle Theaterdispositive ungewohnter Umgangston, welcher zeitgleich nur ein Teilaspekt der bewussten Überhöhungen ist, mit denen in der Inszenierung gearbeitet wird. Diese sind nicht nur eingebettet in als potenziell barsch wahrzunehmende Kommentare oder Aktionen der Figuren, sondern in das generelle Abzielen auf Desorientierung bis hin zu einem partiellen Kontrollverlust der Besucher:innen. Beabsichtigt wird inszenatorisch in dieser Hinsicht eine Überforderung des Publikums, welche es von den Spielenden auszuführen gilt. Haefner zufolge sticht dieser überfordernde Charakter in zwei Sequenzen der Aufführung besonders stark hervor: zum einen während des Stückbeginns und zum anderen während der Bürokratieexzesse.

Zu Beginn der Inszenierung erscheint das Ensemble auf dem Turmwagen. Es wird auf diesem in die Halle gefahren und verbleibt statisch bis zu einem startschussartigen Zeitpunkt: Zu diesem wird, inhaltlich betrachtet, lautstark die Kriegserklärung verkündet, die Darsteller:innen laufen los, scheinbar quer durch die Halle, durch Publikumstrauben; sie drücken, begleitet von ‚Extraausgabe!‘-Rufen, Zeitungen hastig in die Hände von Zuseher:innen. Die Abruptheit dieses Bewegungsausbruchs ist kein Zufall – es sei durchaus „gewollt, dass die [Besucher:innen], ganz am Anfang gerade, auch so ein bisschen überfordert werden, dass die da erstmal hineingeschmissen werden.“³³⁶ So wie die Unvermitteltheit, die sich in diesem *in medias res*-Prinzip abzeichnet, wird auch „die Regieanweisung, die Leute zu erschrecken oder

³³⁴ Feiertag, Interview mit Haefner, Anhang S. 106.

³³⁵ Affenzeller, „Pyromanisches Abenteuer: Paulus Mankers neue Show“, 31.10.2022.

³³⁶ Feiertag, Interview mit Haefner, Anhang S. 106.

sich von hinten anzuschleichen“³³⁷ für die Überforderung des Publikums zu Stückbeginn relevant. Haefner sieht vor allem in der Plötzlichkeit solcher Momente einen „starken Effekt“³³⁸. Die Darsteller:innen arbeiten bewusst mit der Unvorbereitetheit der Rezipierenden. Dadurch, dass „die Leute nie wussten, ob jetzt auf einmal von hinten jemand sie anspricht oder sie angerempelt werden“³³⁹, wird eine Unvorhersehbarkeit geschaffen, die zusätzliches Überforderungspotenzial hervorbringt. Gerade die Haupthalle stellte sich, aufgrund ihrer Weitläufigkeit, als besonders geeignet dar. Schließlich erlaubte sie den Schauspieler:innen ein, wie Haefner es umgangssprachlich bezeichnet, „Herumwuseln“³⁴⁰ durch die Menge, das wiederum die Unberechenbarkeit der darstellerischen Bewegungsabläufe förderte.

Die zweite Sequenz, in der eine durch die Spielenden angeregte Überforderung besonders deutlich wird, ist jene der Bürokratieexzesse. Diese Szenenabfolge in der zweiten Stückerhälfte findet in den bereits in Abschnitt 4.4.2 skizzierten Büroräumen der Halle statt. Das Ensemble spielt hier mehrere Szenen parallel und wechselt dabei partiell, wie auch das Publikum, zwischen den Orten hin und her. Begleitet wird dies spielerisch von einer sich aufbauenden Hektik, auditiv von einer Soundkulisse, die an ein Uhricken erinnert. Diese fortlaufende Steigerung der Lautstärke sowie der Fortbewegungsgeschwindigkeit von Seiten der Schauspielenden findet schließlich ihre Klimax in einem wüsten Hochwerfen von unzähligen Papierblättern. Haefner nimmt die Bürokratieexzesse wahr als Momente, „wo du gemerkt hast, die Leute sind total überfordert mit dem, was passiert und wissen gar nicht, wie sie sich positionieren sollen“³⁴¹ – und als ein gewissermaßen geordnetes Durcheinander, ein „Chaos, was du nicht durchschauen kannst als Zuschauer“³⁴². Dieses sei inszenatorisch durchaus angeordnet, allerdings nicht vollends durchkonzipiert gewesen. Die Regieanweisung habe besagt, „total auszurasten und Chaos zu machen. Und wir hatten dann schon so unsere Wege, aber es war nicht durchstrukturiert und ich glaube, das hat es dann auch so überraschend gemacht.“³⁴³ Der für das Publikum überfordernde Charakter manifestiert sich somit auch hier in einer Unvorhersehbarkeit, vor allem in Bezug auf die Aktionen der Darstellenden.

³³⁷ Feiertag, Interview mit Haefner, Anhang S. 110.

³³⁸ Ebd.

³³⁹ Ebd.

³⁴⁰ Ebd.

³⁴¹ Ebd.

³⁴² Ebd.

³⁴³ Ebd.

Das Anstreben von Überforderung der Rezipierenden könne vereinzelt allerdings über die dahinterstehende immersionsinitiierende Absicht hinausschießen. So sei der herzustellende, desorientierte Zustand laut Haefner im Rahmen mancher Vorstellungen „eine Schwierigkeit gewesen, weil manchmal die Leute auch *sehr* überfordert waren damit, was passiert.“³⁴⁴ Haefner führt weiter aus: „[I]ch habe, nicht oft, aber so ein bisschen manchmal mitbekommen, dass es manchen Leuten auch zu viel geworden ist. Weil sie, glaube ich, die Kontrolle verlieren, so ein bisschen.“³⁴⁵ Das inszenatorische und darstellerische Hinarbeiten auf einen graduellen Kontrollverlust des Publikums birgt unter diesem Aspekt eine Ambivalenz in sich. Es kann einerseits gipfeln in einem erfolgreichen Immersivierungsprozess; andererseits jedoch auch in einer übersteigerten Desorientierung, die für die Besucher:innen eher überlastend als einbindend wirkt.

³⁴⁴ Feiertag, Interview mit Haefner, Anhang S. 111 [Herv. S. F.].

³⁴⁵ Ebd.

5 Evaluation der Untersuchungsergebnisse

Die Mittel, anhand derer in den untersuchten Produktionen Immersion generiert wird, sind vielzählig – und bergen zahlreiche Parallelen sowie Differenzen in sich. Im Folgenden wird der Frage nachgegangen, welche Überschneidungen sich im Rahmen der drei Analysen feststellen lassen. Daran anschließend findet eine Auseinandersetzung damit statt, inwiefern die aus der Untersuchung gewonnenen Erkenntnisse Einfluss nehmen auf Raum und Räumlichkeit immersiver Aufführungen. In Verknüpfung mit einem theoretischen Aspekt wird die Frage gestellt, welche Annahmen sich hinsichtlich der Beschaffenheit immersiver theatraler Räume in diesem Kontext aufstellen lassen. Verwiesen sei auch darauf, wie das immersionsspezifische Streben nach Realistik räumlich miteingeflochten wird. Auch hier werden die Perspektiven der Rezeption, Konzeption wie auch der Bespielung miteinbezogen.

5.1 Parallelen und Differenzen

Zunächst stellt die räumliche Konzeption der Inszenierungen einen zentralen Aspekt innerhalb der Analyse dar. Bei den untersuchten Produktionen rücken hier differierende Fokusse in den Vordergrund: In *Sleep No More* sticht vor allem die konstruierte Labyrinthhaftigkeit der Räumlichkeiten hervor, die eigenständig erkundet werden kann und simultan zu einer Desorientierung der Rezipierenden beiträgt. Nesterval weist in *Sex, Drugs & Budd'n'Brooks* eine besondere Akzentuierung des Ortes auf, indem der tatsächliche Aufführungsort sowie dessen Umgebung in die Handlung integriert werden. Das Raumkonzept in *Die letzten Tage der Menschheit* ist von einem Entdeckungscharakter und einer damit einhergehenden Erforschungsmöglichkeit für das Publikum wie auch von einem sukzessiven Erschließen und Etablieren der Räume geprägt. Obwohl in den Interviews unterschiedliche Schwerpunkte zutage treten, besteht eine Gemeinsamkeit der raumkonzeptionellen Merkmale jedoch in der Intention, den Besucher:innen ein möglichst hohes Maß an Zugänglichkeit zu gewähren; sowohl zu Räumen per se als auch innerhalb des jeweiligen Raumes. Dies führt zur Diskussion schwindender Grenzen innerhalb des Spielbereichs.

Die Verhandlung und weitgehende Auflösung räumlicher Grenzen zwischen Spielenden und Rezipierenden zieht sich durch alle drei Inszenierungen. Am prominentesten tritt diese auf beim Spiel zwischen der Entscheidungsfreiheit sowie der Taktilität und Nähe in *Sleep No More*, in

der räumlichen Konzipierung von *Sex, Drugs & Budd'n'Brooks* und innerhalb des Entdeckungscharakters in *Die letzten Tage der Menschheit*. Was sich in allen drei Produktionen abzeichnet, ist die Intention, dem Publikum eine weitgehende positionelle Freiheit zuzusprechen, die die Involvierung und Immersivierung bestärken soll. Dass diese als eben weitgehend – und nicht als absolut – betrachtet werden kann, wird in der Suggestion von Grenzen deutlich. Als Beispiel dient die Strukturierung anhand der Darstellenden, die in *Die letzten Tage der Menschheit* auftritt. Ein ebenfalls unmittelbares und explizites Element zur Trennung findet sich bei Nesterval in den Bodenmarkierungen des Hauptsaaes, ähnlich verhält es sich hinsichtlich der Bitte um einen höflichen Abstand zu den Spielenden in *Sleep No More*. Eine implizite Grenzsetzung geschieht in allen drei Produktionen anhand der Positionierung von Sitzgelegenheiten und der Inklusion von erhöhten, bühnenähnlichen Raumelementen, die für das Publikum nicht zugänglich sein sollen.

Dies leitet zum nächsten Aspekt über, nämlich zu jenem der Raumnutzung und der daran gekoppelten ästhetischen Gestaltung. Die konkrete Nutzung variiert vor allem in Abhängigkeit von der jeweiligen Größe der Szene, wie an den Beispielen *Sex, Drugs & Budd'n'Brooks* sowie *Die letzten Tage der Menschheit* erläutert wurde. Es kann ergo eine diesbezügliche Differenz zwischen Ensembleszenen und Einzelszenen festgestellt werden, was sich besonders in *Sex, Drugs & Budd'n'Brooks* und in *Die letzten Tage der Menschheit* zeigt. In beiden Produktionen gibt es einen zentralen Saal, der die Gesamtheit des Ensembles als auch des Publikums fasst. Gerade in diesem werden zusätzliche Bühnenelemente und Podeste zur optischen Hervorhebung der Darstellenden eingesetzt. Jene Räume, die kleiner sind, dienen als Spielorte für intimere Szenen mit nur wenigen oder nur einem:einer Darsteller:in. Dass in solchen Einzelräumen keine großen Ensembleszenen aufgeführt werden, ist natürlich einerseits an platztechnische Gegebenheiten geknüpft, andererseits finden sich tendenziell Differenzen in der Gestaltung. Auffällig scheint, dass sowohl Witzlinger im Hinblick auf *Sleep No More* als auch Haefner in Bezug auf Mankers Inszenierung einen Filmset-Vergleich bezüglich der kleineren Räume nennen. Und auch die vorgesehenen Rezeptionsmodi variieren: Während in den jeweiligen Haupthallen wenige Sitzgelegenheiten platziert sind, wird in jenen Räumen, die als Spielorte für intime Szenen dienen, vermehrt auf eben solche gesetzt. So betrachtet, laden die großen Säle zu einem aktiveren, dynamischeren Rezeptionsmodus ein, die kleineren Einzelräume zu einem passiveren, statischeren.

Besonders präsent wird in den Interviews der Aspekt der Kontrolle. Mit ihm geht nicht nur die Frage einher, inwiefern die Rezipierenden, Konzipierenden und Spielenden während der Aufführung Kontrolle innehaben oder verlieren, sondern im weiteren Sinne auch, wie die darauf

basierende Dynamik zwischen den drei Seiten beschaffen ist. Ein hierfür wesentlicher Anhaltspunkt besteht in allen drei Produktionen in der gegebenen Bewegungsfreiheit, über die das Publikum verfügt. Die Rezipierenden können selbst darüber entscheiden, welchen Szenen sie beiwohnen und, in starker oder weniger starker Berücksichtigung suggerierter räumlicher Grenzen, wie sie sich im Rahmen dieser positionieren. Dieser Umstand führt zunächst zu einer, im Vergleich zu regulären Theaterdispositiven, erhöhten Kontrolle auf Seiten des Publikums. Wenn Löffberg hinsichtlich der räumlichen Konzipierung von *Sex, Drugs & Budd'n'Brooks* davon spricht, dass man als inszenierende Partei keine Kontrolle darüber habe, wo sich die Besuchenden während der Aufführung hinbewegen, wird dies umso deutlicher. Im Hinblick auf den angeführten Game-Charakter und die damit verbundene scheinbare Einflussnahme auf den Verlauf der Vorstellung wird dem Publikum spezifisch bei Nesterval eine zusätzliche Entscheidungsmacht verliehen. Eine grundsätzliche örtliche Freiheit der Zusehenden und dadurch verminderte Kontrolle auf konzipierender und spielender Seite lässt sich auch auf *Sleep No More* und *Die letzten Tage der Menschheit* transferieren.

Die Annahme, dass die rezipierende Seite in immersiven Aufführungen somit unmittelbar und konstant über eine verstärkte Kontrollposition verfügt, wäre auf Basis der durchgeführten Untersuchung allerdings ein Trugschluss – da dies die innerhalb der Inszenierungen festgestellten Elemente der Überforderung und Desorientierung untergraben würde. Diese treten besonders in *Sleep No More* und *Die letzten Tage der Menschheit* auf: Witzlinger spricht aus rezeptiver Sicht von einem Verlust des Überblicks und der Orientierung hinsichtlich der räumlichen Konzipierung und des raschen Ortswechsels von Performenden, Haefner betont eine von Seiten der Regie gewollte Überforderung des Publikums durch die Darstellenden. Zwar findet sich in *Sex, Drugs & Budd'n'Brooks* in dieser Hinsicht keine derart explizite Intention der Überforderung, allerdings kann anhand der von Löffberg angeführten oftmaligen Perplexität der Besuchenden ein Konnex dazu gezogen werden. Die Verblüfftheit gehe hier auf den Detailreichtum der Geschichte zurück, welcher in der Interaktion mit Performer:innen deutlich wird. Es lässt sich ein überfordernder Charakter feststellen, der in allen drei Fällen als ein von der Regie konzipierter, von den Darstellenden ausgeführter und auf die Zusehenden einwirkender Faktor begriffen werden kann.

5.2 Einflüsse auf Raum und Räumlichkeit

Die evaluierten Spezifika der drei Produktionen gilt es nun unter einem raumtheoretischen Aspekt zu beleuchten und sie hinsichtlich ihres Einflusses auf immersiven Raum zu untersuchen. Ein besonderes Augenmerk wird daraufgelegt, inwiefern sie u. a. den Realitätsanspruch, der dem Immersionsphänomen inhärent ist, bedienen und wo sich folglich der Eindruck einer Welt, die nicht real ist, sich jedoch durchaus so anfühlt,³⁴⁶ räumlich abzeichnet. Dem zugrunde liegt die Annahme, dass Raum und (die versuchte Generierung von) Immersion einander wechselseitig bedingen und dementsprechend einen engen Konnex aufweisen.

Den ersten wichtigen Anhaltspunkt bildet der Aufführungsort. Wie mit der Verbindung von gegebenem Ort und inszenatorischem Raum umgegangen wird, divergiert in den drei Beispielen. Während sie bei *Sleep No More* in den Hintergrund rückt, wird die Verknüpfung in *Sex, Drugs & Budd'n'Brooks* sowohl inhaltlich als auch in der Ausstattung bedient; hier tritt eine nicht nur ortsspezifische, sondern gar eine ortsreferenzielle Dimension zutage. Etwas subtiler erfolgt die Einbindung des Ortes bei *Die letzten Tage der Menschheit*, wo die Historizität der Serbenhalle einen Konnex zum Stückinhalt aufweist. Dieser konstituiert sich materiell in kriegstypischen Elementen wie etwa dem Schützengraben oder verwendeten Waffenattrappen; allerdings benötigt es hier Vorwissen über die geschichtliche Verwurzelung der Örtlichkeit, andernfalls erschließt sich diese Verknüpfung nicht.³⁴⁷ Die unterschiedlich stark betonte Relation von Aufführungsort und inszeniertem Raum führt zurück zu Certeaus These, dass ein Raum ein Ort sei, mit dem etwas gemacht werde³⁴⁸ und zu Lehnerts darauf aufbauendem Beispiel, dass folglich eine Kirche durch die entsprechende Bespielung zu einem Ballsaal werden könne.³⁴⁹ Dies geht ebenso einher mit Roselts Proklamation, dass sich ein Theaterraum durch dessen Nutzung als solcher definiere,³⁵⁰ wobei sich Raum als Resultat inszenatorischen und darstellerischen Zutuns begreifen lässt. Betrachtet man diese Theorien in Bezug auf Immersion und den damit korrelierenden Realitätsanspruch, scheint es nicht unerheblich, wie stark Ort und Raum auseinanderstreben – sodass die Frage aufkommt, ob, in

³⁴⁶ Vgl. Schütz, *Theater der Vereinnahmung*, S. 9.

³⁴⁷ Dies wirft weitergehend die Frage auf, inwiefern hier individuell angeeignete Zusatzinformationen über den Aufführungsort die wahrgenommene Räumlichkeit bedingen. Folglich wird durch diesen Umstand einmal mehr die Subjektivität räumlicher Rezeption akzentuiert.

³⁴⁸ Vgl. Certeau, *Kunst des Handelns*, S. 218.

³⁴⁹ Vgl. Lehnert, „Raum und Gefühl“, S. 12.

³⁵⁰ Vgl. Roselt, „Raum“, S. 280.

Anlehnung an Lehnert, die Bespielung einer Kirche als tatsächliche Kirche ein noch stärkeres Immersionspotenzial innehatte als jene einer Kirche als Ballsaal. In Bezug auf die analysierten Produktionen lässt sich unter dieser Anschauung annehmen, dass die Räumlichkeit von *Sex, Drugs & Budd'n'Brooks* aufgrund der engen Konnexion von gegebenem Ort und szenischem Raum ein besonders starkes Immersionspotenzial aufweist. Hier wird der Versuch einer möglichst verschwimmenden Grenze zwischen gegebenem Ort und inszeniertem Raum, ergo zwischen Realität und Fiktion, erkenntlich. erinnert man sich jedoch an Murrays Auffassung, dass Immersion „die Sensation, von einer komplett anderen Realität umgeben zu sein“³⁵¹ sei, so suggeriert gerade der Begriff des Anderen, dass auch bei *Sleep No More* und *Die letzten Tage der Menschheit* Immersion räumlich erlaubt wird. In jedem Fall bildet der Ort immersiver Inszenierungen eine erheblich weniger neutrale Fläche als die Bühne eines konventionellen Theatersaals. Er fungiert als eine potenzielle Kontextualisierung, die inszenatorisch als solche mehr oder weniger stark bedient werden kann.

Ebenso gilt es, die gesteigerte Zugänglichkeit und Grenzauflösung unter einem räumlichen Aspekt zu diskutieren. An vorderster Stelle steht hier das angenommene Verschwimmen von Bühnen- und Publikumsbereich, welches seine Grundbedingungen auf einer primär materiellen Ebene findet, in dem, was Herrmann als Realitätsraum, Fischer-Lichte als geometrischen Raum benennt. Hinsichtlich des eigenständigen, räumlichen Erkundens und Erforschens der Rezipierenden, wie in *Sleep No More* und *Die letzten Tage der Menschheit* sehr präsent und in *Sex, Drugs & Budd'n'Brooks* ebenso möglich ist, erscheinen die untersuchten Räume den Besucher:innen ein hohes Maß an Entscheidungsfreiheit und ermöglichter Nähe zu bieten. Auffällig ist, dass im Rahmen aller drei geführten Interviews die dem Publikum gebotene Möglichkeit, Requisiten anzugreifen und teils zu konsumieren,³⁵² thematisiert wird. Ebenso können Teile der Räume, auch wenn sie gerade oder noch nicht bespielt werden, autonom betreten werden. Es wäre allerdings ein voreiliger Schluss, immersive Theaterdispositive darauf basierend als Räume beseitigter Grenzen zu betrachten. Nicht zuletzt finden sich in den Beispielen auch bewusst platzierte Sitzgelegenheiten und erhöhte Elemente, die als Bühne fungieren und einer solchen vereinzelt auch ästhetisch entsprechen. Hinsichtlich Roselts These, dass die räumliche Komposition das Verhältnis zwischen Akteur:innen und Zuseher:innen anordne,³⁵³ lässt sich eine lose, jedoch nicht grenzfreie Strukturierung erkennen. Das erlaubte Maß an Nähe zu den Performenden übersteigt jenes in einem Theatersaal mit binärer Einteilung

³⁵¹ Murray, *Hamlet on the Holodeck*, S. 98 [Übers. S. F.].

³⁵² Vgl. Feiertag, Interview mit Witzlinger, Anhang S. 97.

³⁵³ Vgl. Roselt, „Raum“, S. 280.

in Publikums- und Bühnenbereich; allerdings wird es auch vermehrt anhand der Bespielung und nicht (ausschließlich) anhand einer materiellen und statischen Raumordnung reguliert. In diesem Zusammenhang möchte ich auf den Einsatz eines aufpassenden Personals bei Punchdrunk sowie die Strukturierung durch die Spielenden bei Manker verweisen. Dass also auch immersive Räume Barrieren benötigen, wird während des Aufführungsprozesses deutlich. Die von Roselt angeführte räumliche Komposition und daran geknüpfte Eingrenzung des Wirkungskreises der Rezipient:innen³⁵⁴ kann in immersiven Theaterräumen folglich als überwiegend temporär und auf Personen angewiesen gedacht werden.

Die sich abzeichnende Dynamisierung von Grenzen leitet über zu dem, was bei Herrmann als Raumerlebnis, bei Fischer-Lichte als performativer Raum bezeichnet wird: nämlich zu jenem Raum, der sich ausschließlich im tatsächlichen Prozess der Aufführung konfiguriert und für den die simultane Präsenz von Spielenden und Rezipierenden von Bedeutung ist. In diesem treten innerhalb der drei untersuchten Inszenierungen, in differierenden Maßen, körperliche Nähe, verbale Interaktion sowie auch eine oft daran gekoppelte Überforderung und Desorientierung des Publikums auf. Meiner Ansicht nach sind immersive Theaterdispositive, viel mehr als jene, die als konventionell verstanden werden, Räume der physischen und kommunikativen Involvierung. Der raumkonstituierende Wechselprozess von Handlungs- und Wahrnehmungsvorgängen, den u. a. Lehnert und Wiens bemerken,³⁵⁵ ist in Räumen, die Immersion anstreben, für die rezeptive Seite weitgehend losgelöst von der Vertrautheit, die er in Guckkasten-, Amphitheater- oder ähnlich konzipierten Dispositiven innehat. Der eigene Körper wird zu einem aktiven und eingebundenen Teil der Aufführung, der nicht nur rezipiert, sondern dessen Handeln verstärkt Auswirkungen auf das Handeln der Darstellenden hat. Gleichzeitig fordert die aufgebrochene Statik von Grenzen und die hiermit verbundene Kontrollabgabe der konzipierenden Partei an die Besuchenden³⁵⁶ auch eine erhöhte Aufmerksamkeit von Seiten der Spielenden.³⁵⁷ In Anbetracht der raumgenerierenden Wirkung von Handlung und Wahrnehmung müssen also die Darstellenden vermehrt wahrnehmen, während die Zusehenden vermehrt handeln müssen. Demnach wird in immersiven Räumen eine kontinuierliche Fluktuation von Kontrolle ersichtlich.

Aufgrund dieses spezifischen Verhältnisses zwischen den Spielenden und Zusehenden, welches sich erst im und durch den Vorgang der Aufführung zusammensetzt, bekommt der Begriff der *Liveness* Bedeutung. Auch wenn dieser mit theatralen Vorgängen jeglicher Art assoziiert

³⁵⁴ Vgl. Roselt, „Raum“, S. 280.

³⁵⁵ Vgl. Lehnert, „Raum und Gefühl“, S. 11; vgl. Wiens, *Intermediale Szenographie*, S. 52.

³⁵⁶ Vgl. Feiertag, Interview mit Löffberg, Anhang S. 99.

³⁵⁷ Vgl. Feiertag, Interview mit Haefner, Anhang S. 113.

werden kann, wird er in immersiven Räumen besonders relevant. Machon formuliert dies folgendermaßen: „[A] vital component of immersive theatre is the fact that it revels in the liveness and consequent *live(d)ness* of the performance moment. [...] [T]he sensual worlds created exploit the power of live performance.“³⁵⁸ Die hier dargelegte Akzentuierung von Liveness sehe ich vor allem in der gezeigten Verlagerung der räumlichen Anordnung und Grenzsetzung in den konkreten Aufführungsvorgang; in ihrer Dynamisierung, ihrer Fluktuation sowie in ihrer erhöhten Gebundenheit an die Beteiligten. Gerade an den letzteren Punkt ist der Präsenzbegriff geknüpft. In Bezug auf die leibliche Ko-Präsenz lässt sich annehmen, dass diese in immersiven Räumen weit mehr als nur eine Grundbedingung des theatralen Aufführungsvorgangs darstellt – nämlich, dass sie für sowohl die Spielenden als auch das Publikum zu einem deutlich sicht- und spürbaren Faktor wird, der hier merklich perceptibler hervortritt als in anderweitigen Theaterräumen.

³⁵⁸ Machon, *Immersive Theatres*, S. 43 [Herv. i. Orig.].

6 Conclusio

In meiner Untersuchung zeigte sich, dass die Funktions- und Wirkungsweisen immersiver Theaterräume sich verorten lassen sowohl in einer Dimension, die vom performativen Prozess losgelöst ist, als auch in einer solchen, die erst durch diesen konstituiert wird. Die erste Dimension betreffen grundlegende örtliche Gegebenheiten und rauminszenatorische Entscheidungen. Dazu zählen die durch die Einbindung des Aufführungsortes hervorgebrachte Ortsspezifika, eine weitgehend absente Trennung zwischen Publikums- und Bühnenbereich, eine dadurch ermöglichte Zugänglichkeit zu Bühnenbildelementen und Requisiten sowie ein besonderer Detailreichtum in der Ausstattung. In der zweiten Dimension zeichnen sich Faktoren ab wie die positionelle Entscheidungsfreiheit der Zusehenden, eine verstärkte Interaktion zwischen Ensemble und Publikum, eine bewusste Desorientierung und Überforderung und die Notwendigkeit wie auch Dynamisierung von Grenzen, konkret hinsichtlich der Eingrenzung des Publikums. Durch das Zusammenspiel dieser Spezifika wird zum einen versucht, Rezipierenden eine immersive Erfahrung zu ermöglichen, zum anderen wird ihr Handeln implizit reguliert. Was sich ebenfalls abzeichnet, ist eine grundlegende Interrelation von Raum und Immersion: Der Raum hat Einfluss auf die Immersion und so hat das Anstreben von Immersion Einfluss auf den Raum.

Die drei herangezogenen Perspektiven korrelieren mit dieser Idee einer Wechselbeziehung. Während die Konzeption und die Bespielung den Aufführungsraum weitgehend formen und damit eine immersive Erfahrung zu generieren versuchen, wirkt das daraus resultierende Produkt auf die rezeptive Seite ein. Immersion gerade in diesem Kontext als ein Phänomen der Perspektivierung zu begreifen,³⁵⁹ wirft die Frage auf, inwiefern die drei Parteien immersiven Raum unterschiedlich wahrnehmen. Die in der Untersuchung festgestellten Diskrepanzen scheinen allerdings eher auf die differierenden Gegeben- und Beschaffenheiten der jeweiligen Produktionen als auf die tatsächliche Funktion im Bereich der Rezeption, Konzeption und Bespielung zurückzugehen. Was die drei Komponenten hingegen vereint, ist der sich in jeder der Perspektiven wiederfindende Eindruck einer nicht konsistenten Souveränität hinsichtlich im Raum stattfindender Bewegungsabläufe. Vor allem kann hier eine enorme Fluktuation von Kontrolle zwischen der rezipierenden, konzipierenden und bespielenden Seite beobachtet

³⁵⁹ Vgl. Neitzel/Nohr, „Das Spiel mit dem Medium“, S. 16.

werden. Diese sticht als ein besonders prägnantes Spezifikum hervor und beeinflusst die Relation zwischen den drei herangezogenen Perspektiven maßgeblich.

Wie steht es also um das Verhältnis zwischen diesen – und damit auch um die Verteilung von Kontrolle – in immersiven Theaterräumen? Die konzipierende Partei bestimmt zunächst die inszenatorische und szenografische Beschaffenheit, welche wiederum das Potenzial in sich birgt, die rezipierende Seite zu überfordern und ihr so Orientierung zu entziehen. Dies kann zum Beispiel anhand einer bewusst unübersichtlichen Raumanlegung oder einer reduzierten Ausleuchtung in der räumlichen Gestaltung erzeugt werden. Gleichzeitig beeinflusst die konzipierende Seite die spielende. Letztere führt den Überforderungsgedanken während der Aufführung weiter aus, indem die Darstellenden hier beispielsweise mit hohem Tempo, unerwarteten Bewegungen und lautem Geschrei arbeiten. Zusätzlich zeigt sich auch gerade in der Strukturierung durch die Spielenden deren diesbezüglicher Einfluss. Die Gesamtheit dieser Faktoren wirkt reizfordernd und strebt so an, die Kontrolle der rezipierenden Partei einzuschränken. Gleichzeitig aber wird von der konzipierenden Seite aus auch bewusst Kontrolle an das Publikum abgegeben, indem diesem durch die Entgrenzung eine erhöhte Zugänglichkeit zu Orten bzw. Räumen innerhalb des bespielten Geländes und eine damit verbundene Entscheidungsfreiheit über die eigene Position zugesprochen wird. Hiermit einher geht eine im weitesten Sinne gar konzipierende Funktion der Zuschauenden, wenn diese selbst auswählen, welchen Szenen sie beiwohnen und damit eine individuelle Aneinanderreihung dieser kreieren. Die Mobilisierung der Rezipierenden wirkt sich wiederum auf die Spielenden aus, da dadurch eine erhöhte Achtsamkeit von Seiten des Ensembles gefordert ist – nicht nur hinsichtlich der Position der Besuchenden im Raum, sondern auch in Bezug darauf, dass in Einzelfällen eingerichtete Requisiten oder Kostüme von diesen bewegt werden können, Übergriffigkeiten auf das Ensemble stellen einen Extremfall dar. Der Aspekt der Kontrolle zeigt sich in immersiven Aufführungsräumen somit als enorm ambivalent und schwankend.

Allerdings zeigte sich in meiner Untersuchung, dass immersiver Räumlichkeit eine grundlegende Fluktuation und Inprädictabilität inhärent ist. Diese Erkenntnis korrespondiert auch mit anderweitigen Theaterdispositiven, schließlich sei der performative Raum laut Fischer-Lichte generell instabil und durch jedwede Bewegung veränderbar³⁶⁰ – unabhängig davon, ob es sich um eine immersive oder nicht-immersive Aufführung handelt. Aus der Analyse der Produktionen geht jedoch eine Besonderheit immersiver Theaterräume hervor: Das

³⁶⁰ Vgl. Fischer-Lichte, *Ästhetik des Performativen*, S. 187.

Schwankungspotenzial betrifft hier alle drei Parteien in einem erhöhten Ausmaß. Die möglichkeitseröffnende Spezifik, die der Aufführung unter einem räumlichen Aspekt innewohne,³⁶¹ scheint sich in immersiven Räumen aufgrund der Mobilisierung des Publikums und der damit zusammenhängenden Reduktion physikalischer Grenzen zu potenzieren. Dies muss von Konzipierenden und Spielenden verstärkt in die szenische Erarbeitung respektive in den Vorstellungsablauf miteinbezogen werden. In Anbetracht der Rezipierenden kann hier, aufgrund der fehlenden Vertrautheit mit inszenatorischen Gegebenheiten, die ihnen die Konzipierenden und Spielenden zwangsläufig voraushaben, davon ausgegangen werden kann, dass die Aufführung für das Publikum am unvorhersehbarsten ist. Hier offenbart sich ein überaus bedeutsamer Zusatzfaktor – nämlich immersives Potenzial. Um dies näher zu beleuchten, gilt es zunächst, den Zusammenhang von Raum und Immersion zu erläutern.

Obwohl die konkrete Relation von Raum und Immersion aufgrund des limitierten Forschungsstandes hinsichtlich immersionsinduzierender Faktoren³⁶² nur diffus bestimmbar scheint, kristallisiert sich dennoch ein zentraler Anhaltspunkt heraus: der Anspruch einer möglichst real wirkende Ästhetik des behaupteten Raums. Je plausibler die jeweilige konstruierte Realität scheint, desto einfacher ist es, in diese mental einzutauchen. Der Realitätsanspruch wird zunächst in der Ausstattung aller drei untersuchten Inszenierungen erfüllt. Die durch die Begehrbarkeit des Raums notwendige detailorientierte Ausgestaltung weist sowohl bei Punchdrunk, Nesterval als auch Manker eine realitätsnahe Spezifik auf. Auch Löfberg proklamiert, dass eine solche Detailtreue von Relevanz für die Konnexion von Raum und Immersion sei, das Detail mache die Immersion letztlich aus.³⁶³ Ein weiterer Aspekt hinsichtlich des Realitätsanspruchs besteht in der atmosphärischen Konzeption, der Multisensorik des Raums. Zwar wird diese von den Interviewpartner:innen nur bedingt thematisiert, ist jedoch ebenso in allen drei Produktionen gegeben und kann folglich als ein weiteres realitätskonstituierendes Spezifikum gewertet werden. Während sich eine detailorientierte und multisensorische Konzeption durch alle drei Produktionen zieht, werden gleichzeitig auch individuelle Merkmale erkenntlich. So kann in *Sleep No More* das Tragen der neutralen Masken als realitätsstiftend begriffen werden, indem dadurch der theatral konnotierte Rezeptionsvorgang partiell kaschiert wird. In *Sex, Drugs & Budd'n'Brooks* sticht in diesem

³⁶¹ Vgl. ebd.

³⁶² Vgl. Jean-Christophe Servotte et al., „Virtual Reality Experience: Immersion, Sense of Presence, and Cybersickness“, S. 36.

³⁶³ Hierbei lässt sich auch darauf rückverweisen, dass Löfberg ebenso einen minimalistischen Ansatz hinsichtlich der Raumgestaltung als funktionierend erachtet. In einem solchen spiegelt sich der Realitätsanspruch jedoch nur bedingt wider (vgl. Feiertag, Interview mit Löfberg, Anhang S. 99).

Zusammenhang die verwischte Grenze zwischen natürlichem und artifiziellem Ort hervor sowie die Einflussnahme durch die Gamehaftigkeit. *Die letzten Tage der Menschheit* weist einen spezifischen Entdeckungscharakter und eine damit einhergehende Autonomie auf. Die betonte Kontrollfluktuation und Inprädictabilität innerhalb des Raums kann hingegen nur bedingt über den Gedanken des Realitätsanspruchs mit dem Immersiven verbunden werden. In ihr lässt sich jedoch der Versuch einer intendierten Vulnerabilisierung vermuten. Ausgangspunkt dieser These ist die Annahme, dass aufgrund des gezielten Einsatzes von reizfordernden Elementen eine gedankliche Distanzierung vom Geschehen für die Rezipierenden deutlich erschwert und dadurch simultan Immersion erleichtert wird. Diese Präsumtion ist allerdings vielmehr im Kognitiven als im Theatralen verankert.

Zuletzt möchte ich einige, aus meiner Auseinandersetzung resultierende, offene Frage formulieren. Eine Möglichkeit zur vertiefenden Weiterbearbeitung der Thematik wäre die Betrachtung immersiver Theaterräume anhand eines primär psychologischen Ansatzes, so zum Beispiel eine Beschäftigung mit der Frage, wie die Raumwahrnehmung auf Seiten der rezeptiven Partei unmittelbar Einfluss auf das immersive Moment nimmt. Weitergehend scheint offen, ob eine immersive Aufführung, basierend auf dem Gedanken der kaschierten Rezeption in *Sleep No More*, in ihrer Wirkung am stärksten wäre, wenn sie nur von einer einzigen Person besucht würde. Und ebenso stellt sich die Frage, ob eine immersive Erfahrung nicht auch in einem konventionellen Theatersaal möglich wäre – schließlich könne auch das Lesen eines Buches Immersion initiieren, ohne, dass hierbei aktiv eine räumlich-physikalisch erlebbare Umgebung konstruiert wird.³⁶⁴ Der wahrnehmungsorientierte Fokus dieser Fragestellungen überschreitet den thematischen Rahmen der vorliegenden Arbeit, doch auch im theaterwissenschaftlichen Kontext stellen die Weisen, wie immersive Theaterräume funktionieren und wirken, einen offenen Diskurs dar. Die Beschäftigung damit scheint überaus relevant in Anbetracht des von Machon angeführten Bestrebens, immersives Theater nicht zu einem Überbegriff für interaktive Theaterformen werden zu lassen.³⁶⁵ Um eine solche Generalisierung zu verhindern und damit eine definitorische Spezifizierung zu erreichen, benötigt es eine fortschreitende Diskussion dessen, wie immersive Aufführungen beschaffen sind, welcher Elemente und Strategien sie sich bedienen und wie sie letztlich wirken.

³⁶⁴ Vgl. Kolesch, „Immersion and spectatorship at the interface of theatre, media tech and daily life“, S. 4-5.

³⁶⁵ Vgl. Machon, *Immersive Theatres*, S. 66.

Für das eigene Befinden nach dem Besuch einer immersiven Vorstellung stellt Machon im Übrigen zwei Möglichkeiten in Aussicht: „You know you want to do it again. Or you know it demanded too much of you and you never want to do it again.“³⁶⁶ Die Intensität immersiver Aufführungen beschränkt sich in diesem Sinne, vielleicht gerade aufgrund der fluktuierenden Kontrolle und Unvorhersehbarkeit, nicht zwangsläufig auf die Aufführungsdauer. Sie geht auch über das Vorstellungsende hinaus; genauso wie die ihr zugrundeliegende Wirkungsmacht des immersiven Raums und der in ihm und durch ihn stattfindenden Immersivierung, welche zweifelsohne geknüpft ist an das Einwirken der konzipierenden, bespielenden und rezipierenden Seite und ohne dieses nicht zustande käme. Vielleicht gilt es allerdings, ganz im Sinne des Eintauchens, der Versunkenheit und der Präsenz, die mit dem Immersionsbegriff konnotiert werden, nicht das ‚Danach‘, sondern viel mehr die Gegenwärtigkeit der Erfahrung zu fokussieren. Abschließend möchte ich folglich Machreich zitieren, der sich in seiner Kritik zu *Die letzten Tage der Menschheit* an diesen Gedanken anzulehnen scheint. So schreibt er – in Erwähnung von Alice Schalek, einer zentralen Figur innerhalb des Stücks – von einer Aufführung, „in der das Publikum nickt, wenn die Schalek sagt, ‚Ich hab noch nie vorher so übermächtig gespürt, was das Hiersein bedeuten kann.‘“³⁶⁷

³⁶⁶ Machon, *Immersive Theatres*, S. 55.

³⁶⁷ Machreich, „Vom Mars ins Theater geholt“, 11.01.2023.

7 Quellenverzeichnis

7.1 Selbst- und unselbstständige Literatur

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

Böhme, Hartmut, „Kulturwissenschaft“, *Raumwissenschaften*, hg. v. Stephan Günzel, Frankfurt a. M.: Suhrkamp ³2012, S. 191-207.

Certeau, Michel de, *Kunst des Handelns*, Berlin: Merve 1988 (Orig.: *L'invention du quotidien*, Paris: Union Générale d'Éditions 1980).

Czirak, Adam, „Partizipation“, *Metzler Lexikon Theatertheorie*, hg. v. Erika Fischer-Lichte et al., Stuttgart: Metzler ²2014, S. 242-248.

Descartes, René, „Über die Prinzipien der materiellen Dinge“, *Raumtheorie. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften*, hg. v. Jörg Dünne/Stephan Günzel, Frankfurt a. M.: Suhrkamp ¹⁰2021, S. 44-57.

Döring, Jörg/Tristan Thielmann, „Einleitung: Was lesen wir im Raume? Der Spatial Turn und das geheime Wissen der Geographen“, *Spatial Turn. Das Raumparadigma in den Kultur- und Sozialwissenschaften*, hg. v. dens., Bielefeld: transcript ²2015, S. 7-45.

Dünne, Jörg et al., „Vorwort“, *Theatralität und Räumlichkeit. Raumordnungen und Raumpraktiken im theatralen Mediendispositiv*, hg. v. dens. et al., Würzburg: Königshausen & Neumann 2009, S. 9-14.

Dünne, Jörg/Stephan Günzel (Hg.), *Raumtheorie. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp ¹⁰2021.

Dünne, Jörg/Stephan Günzel, „Inhalt“, *Raumtheorie. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften*, hg. v. dens., Frankfurt a. M.: Suhrkamp ¹⁰2021, S. 5-8.

Dünne, Jörg/Stephan Günzel, „Vorwort“, *Raumtheorie. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften*, hg. v. dens., Frankfurt a. M.: Suhrkamp ¹⁰2021, S. 9-15.

Fischer-Lichte, Erika, *Ästhetik des Performativen*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp ¹¹2019.

Foucault, Michel, „Von anderen Räumen“, *Raumtheorie. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften*, hg. v. Jörg Dünne/Stephan Günzel, Frankfurt a. M.: Suhrkamp ¹⁰2021, S. 317-329.

Grau, Oliver, *Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart. Visuelle Strategien*, Berlin: Reimer 2001.

Günzel, Stephan, „Einleitung [Physik und Metaphysik des Raums]“, *Raumtheorie. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften*, hg. v. dems./Jörg Dünne, Frankfurt a. M.: Suhrkamp ¹⁰2021, S. 19-43.

Günzel, Stephan, *Raum. Eine kulturwissenschaftliche Einführung*, Bielefeld: transcript 2017.

Günzel, Stephan, „Raum“, *Lexikon der Raumphilosophie*, hg. v. dems., Darmstadt: WBG 2012, S. 326-327.

Herrmann, Max, „Das theatralische Raumerlebnis“, *Raumtheorie. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften*, hg. v. Jörg Dünne/Stephan Günzel, Frankfurt a. M.: Suhrkamp ¹⁰2021, S. 501-514.

Kolesch, Doris, „Immersion and spectatorship at the interface of theatre, media tech and daily life. An introduction“, *Staging Spectators in Immersive Performances. Commit Yourself*, hg. v. ders. et al., Abingdon/New York: Routledge 2019, S. 1-17.

Kolesch, Doris, „Präsenz“, *Metzler Lexikon Theatertheorie*, hg. v. Erika Fischer-Lichte et al., Stuttgart: Metzler ²2014, S. 267-270.

Lefebvre, Henri, „Die Produktion des Raums“, *Raumtheorie. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften*, hg. v. Jörg Dünne/Stephan Günzel, Frankfurt a. M.: Suhrkamp ¹⁰2021, S. 330-342.

Lecoq, Jacques, *The Moving Body. Teaching Creative Theatre*, London: Methuen Drama 2009 (Orig.: *Le corps poétique. Un enseignement de la création théâtrale*, o. O.: Actes Sud-Papiers 1997).

Lehnert, Gertrud, „Raum und Gefühl“, *Raum und Gefühl. Der Spatial Turn und die neue Emotionsforschung*, hg. v. ders., Bielefeld: transcript 2011, S. 9-25.

Machon, Josephine, *Immersive Theatres. Intimacy and Immediacy in Contemporary Performance*, Basingstoke: Palgrave Macmillan 2013.

Machon, Josephine, „Act 1“, *The Punchdrunk Encyclopaedia*, hg. v. ders., Abingdon/New York: Routledge 2019, S. 3-8.

Machon, Josephine, „Sleep No More, London“, *The Punchdrunk Encyclopaedia*, hg. v. ders., Abingdon/New York: Routledge 2019, S. 253-255.

Machon, Josephine, „Sleep No More, NYC“, *The Punchdrunk Encyclopaedia*, hg. v. ders., Abingdon/New York: Routledge 2019, S. 255-256.

Machon, Josephine, „Timeline“, *The Punchdrunk Encyclopaedia*, hg. v. ders., Abingdon/New York: Routledge 2019, S. XI-XII.

Masters, Paul, „Site and Seduction: Space, Sensuality, and Use-Value in the Immersive Theater“, *Immersive Theatre. Engaging the Audience*, hg. v. Josh Machamer, Champaign: Common Ground Research Networks 2017, S. 17-44.

Maybank, Euan, „On lighting Punchdrunk worlds“, *The Punchdrunk Encyclopaedia*, hg. v. Josephine Machon, Abingdon/New York: Routledge 2019, S. 184-185.

Murray, Janet, *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, New York: The Free Press ²1999.

Neitzel, Britta/Rolf F. Nohr, „Das Spiel mit dem Medium. Partizipation, Immersion, Interaktion“, *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation, Immersion, Interaktion*, hg. v. dens., Marburg: Schüren 2006, S. 9-17.

Nesterval, „Sex, Drugs & Budd’n’Brooks“, Programmheft zu Nestervals *Sex, Drugs & Budd’n’Brooks*, 2022.

Nibbelink, Liesbeth Groot, „Bordering and shattering the stage. Mobile audiences as compositional forces“, *Staging Spectators in Immersive Performances. Commit Yourself*, hg. v. Doris Kolesch et al., Abingdon/New York: Routledge 2019, S. 59-70.

Roselt, Jens, „Raum“, *Metzler Lexikon Theatertheorie*, hg. v. Erika Fischer-Lichte et al., Stuttgart: Metzler ²2014, S. 279-287.

Roselt, Jens, „Wandel durch Annäherung: Praktiken der Raumnutzung in zeitgenössischen Aufführungen“, *Politik des Raumes. Theater und Topologie*, hg. v. Erika Fischer-Lichte/Benjamin Wihstutz, Paderborn: Fink 2010, S. 177-188.

Sauter, Willmar, „Interaktion“, *Metzler Lexikon Theatertheorie*, hg. v. Erika Fischer-Lichte et al., Stuttgart: Metzler ²2014, S. 160-162.

Servotte, Jean-Christophe et al., „Virtual Reality Experience: Immersion, Sense of Presence, and Cybersickness“, *Clinical Simulation in Nursing* 38, 2020, S. 35-43.

Schouten, Sabine, „Atmosphäre“, *Metzler Lexikon Theatertheorie*, hg. v. Erika Fischer-Lichte et al., Stuttgart: Metzler ²2014, S. 13-15.

Schütz, Theresa, „Techniken der Manipulation im immersiven Theater am Beispiel“, *Technologien des Performativen. Das Theater und seine Techniken*, hg. v. Kathrin Dreckmann et al., Bielefeld: transcript 2020, S. 343-354.

Schütz, Theresa, *Theater der Vereinnahmung. Publikumsinvolvierung im immersiven Theater*, Berlin: Theater der Zeit 2022.

Steinberg, Risa/Maxine Doyle, „On Sleep No More, NYC“, *The Punchdrunk Encyclopaedia*, hg. v. Josephine Machon, Abingdon/New York: Routledge 2019, S. 257-259.

Sterling, Pamela/Mary McAvoy, „Art, Pedagogy, and Innovation: Tracing the Roots of Immersive Theatre and Practice“, *Immersive Theatre. Engaging the Audience*, hg. v. Josh Machamer, Champaign: Common Ground Research Networks 2017, S. 93-107.

Tompkins, Joanne, „The ‚Place‘ and Practice of Site-Specific Theatre“, *Performing Site-Specific Theatre. Politics, Place, Practice*, hg. v. Anna Birch/Joanne Tompkins, Basingstoke: Palgrave Macmillan 2012, S. 1-17.

Verein Letzte Tage der Menschheit, „Das Stück“, Programmbuch zu Paulus Mankers *Die letzten Tage der Menschheit*, 2020, S. 10.

Verein Letzte Tage der Menschheit, „Eine Monster-Tragödie“, Projektbeschreibung zu Paulus Mankers *Die letzten Tage der Menschheit*, 2021, S. 2.

Wiens, Birgit, *Intermediale Szenographie. Raum-Ästhetiken des Theaters am Beginn des 21. Jahrhunderts*, Paderborn: Fink 2014.

Wilkie, Fiona, „The Production of ‚Site‘: Site-Specific Theatre“, *A Concise Companion to Contemporary British and Irish Drama*, hg. v. Nadine Holdsworth/Mary Luckhurst, Malden: Blackwell 2008, S. 87-106.

7.2 Online-Quellen

Affenzeller, Margarete, „Pyromanisches Abenteuer: Paulus Mankers neue Show“, *Der Standard*, 15.07.2018, <https://www.derstandard.at/story/2000083503811/pyromanisches-abenteuer-paulus-mankers-neue-show>, 14.10.2022.

brut Wien, „Nesterval. Sex, Drugs & Budd'n'Brooks“, *brut Wien*, o. J., <https://brut-wien.at/de/Programm/Kalender/Programm-2022/02/Nesterval>, 02.10.2022.

Cambridge Dictionary, „punch-drunk“, *Cambridge Dictionary*, o. J., <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/punch-drunk>, 24.09.2022.

Cavendish, Dominic, „Punchdrunk: plunge into a world of extraordinary theatre“, *The Telegraph*, 20.06.2013, <https://www.telegraph.co.uk/culture/theatre/theatre-features/10127892/Punchdrunk-plunge-into-a-world-of-extraordinary-theatre.html>, 03.09.2022.

„Die letzten Tage der Menschheit, Regie Paulus Manker, Berlin, 2021/22“, R.: Rundfunk Berlin-Brandenburg Abendschau / Christian Korthals, *YouTube*, 22.06.2022, <https://youtu.be/DFXtWhTCkno>, 29.11.2022.

Dudenredaktion, „Immersion“, *Duden online*, o. J., <https://www.duden.de/node/70151/revision/1042640>, 27.07.2022.

Dudenredaktion, „Ort“, *Duden online*, o. J., <https://www.duden.de/node/106621/revision/841484>, 02.07.2022.

Dudenredaktion, „Raum“, *Duden online*, o. J., <https://www.duden.de/node/118631/revision/516622>, 20.05.2022.

Dudenredaktion, „Räumlichkeit“, *Duden online*, o. J., <https://www.duden.de/node/117866/revision/517119>, 14.06.2022.

Hilpold, Stephan, „‚Budd'n'Brooks‘: Der Abstieg einer ehrenwerten Familie“, *Der Standard*, 19.05.2022, <https://www.derstandard.at/story/2000135852342/buddnBrooks-der-abstieg-einer-ehrenwerten-familie>, 04.10.2022.

Houseworld, „Houseworld Immersive“, *Houseworld Immersive*, o. J., <https://houseworld.nyc>, 10.09.2022.

„In Conversation with Felix Barrett“, R.: PHI Centre, *YouTube*, 01.11.2017, https://www.youtube.com/watch?v=4ZlwMNVKv_M, 22.09.2022.

Jamieson, Amber, „Performers And Staffers At ‚Sleep No More‘ Say Audience Members Have Sexually Assaulted Them“, *Buzzfeed News*, 06.02.2018, <https://www.buzzfeednews.com/article/amberjamieson/sleep-no-more#.cgYMmDMxvr>, 27.09.2022.

Krause, Jens, „1901: ‚Buddenbrooks‘-Erstausgabe erscheint“, *Norddeutscher Rundfunk*, 27.02.2010, <https://www.ndr.de/nachrichten/info/1901-Buddenbrooks-Erstausgabe-erscheint,audio62327.html>, 25.01.2023.

Kubicki, Paul, „Off-Broadway Theater Review: Sleep No More (Punchdrunk Theatre Company)“, *Stage and Cinema*, 22.05.2013, <https://stageandcinema.com/2013/05/22/sleep-no-more-punchdrunk-theatre-company/>, 13.11.2022.

Machreich, Wolfgang, „Vom Mars ins Theater geholt“, *Salzburger Nachrichten*, 16.07.2018, <https://www.letztetage.com/images/zeitungsausschnitte/SN-2018-07-16.html>, 11.09.2022.

Mathews, Dana, „Photos from Inside *Sleep No More*’s Haunting Halloween Celebrations“, *Vanity Fair*, 31.10.2011, <https://www.vanityfair.com/culture/photos/2011/10/sleep-no-more-slideshow-201110>, 28.09.2022.

Nesterval, „2017 Dirty Faust. The Time of Their Life – and Death“, *Nesterval*, o. J., <https://www.nesterval.at/2019-dirty-faust-the-time-of-their-life-and-death/>, 12.01.2023.

Nesterval, „2018 Das Dorf“, *Nesterval*, o. J., <https://www.nesterval.at/2018-das-dorf/>, 12.01.2023.

Nesterval, „2022 Sex, Drugs & Budd’n’Brooks“, *Nesterval*, o. J., <https://www.nesterval.at/2022-sex-drugs-buddnBrooks/>, 02.10.2022.

Nesterval, „About Nesterval“, *Nesterval*, o. J., <https://www.nesterval.at/ueberuns/>, 10.09.2022.

O. V., „Raum, m.“, *Deutsches Wörterbuch* [digitalisierte Fassung im Wörterbuchnetz des Trier Center for Digital Humanities], hg. v. Jacob Grimm/Wilhelm Grimm, o. J., <https://www.woerterbuchnetz.de/DWB?lemid=R01528>, 07.07.2022.

O. V., „Räumlichkeit, f.“, *Deutsches Wörterbuch* [digitalisierte Fassung im Wörterbuchnetz des Trier Center for Digital Humanities], hg. v. Jacob Grimm/Wilhelm Grimm, o. J., <https://www.woerterbuchnetz.de/DWB?lemid=R01564>, 07.07.2022.

Paterno, Petra, „Was geht, Schatzi?“, *Wiener Zeitung*, 18.05.2022, <https://www.wienerzeitung.at/nachrichten/kultur/buehne/2147909-Was-geht-Schatzi.html>, 08.10.2022.

Punchdrunk, „About“, *Punchdrunk*, o. J., <https://www.punchdrunk.com/about-us/>, 03.09.2022.

Punchdrunk, „Sleep No More, New York“, *Punchdrunk*, o. J., <https://www.punchdrunk.com/project/sleep-no-more/>, 25.09.2022.

Red Edition, „The Red Edition – Migrant Sex Worker's Group“, *The Red Edition*, o. J., <https://rededition.wordpress.com/>, 13.10.2022.

Rimini Protokoll, „Über Rimini Protokoll“, *Rimini Protokoll*, o. J., <https://www.rimini-protokoll.de/website/de/about>, 07.12.2022.

Schausberger, Sara, „Praterstrich für dich und mich“, *Falter*, 17.05.2022, <https://www.falter.at/zeitung/20220517/praterstrich-fuer-dich-und-mich>, 12.10.2022.

Schreiber, Justina, „Karl Kraus veröffentlicht den Epilog von ‚Die letzten Tage der Menschheit‘“, *Bayerischer Rundfunk*, 13.12.2017, <https://www.br.de/radio/bayern2/sendungen/kalenderblatt/1312-karl-kraus-veroeffentlicht-den-epilog-von-die-letzten-tage-der-menschheit-100.html>, 21.01.2023.

Schurian, Andrea, „Alma - A Show Biz ans Ende‘: Industrieschönheit und Kunstikone, *Der Standard*, 04.08.2014, <https://www.derstandard.at/story/2000003972405/alma-a-show-biz-ans-ende-industrieschoenheit-und-kunstikone>, 20.10.2022.

Secret Cinema, „History“, *Secret Cinema*, o. J., <https://www.secretcinema.org/history>, 07.09.2022.

SIGNA, „About“, *SIGNA*, o. J., <https://signa.dk/about.html>, 07.09.2022.

Soloski, Alexis, „‘Sleep No More‘ Awakens After a Long Hibernation, *The New York Times*, 09.02.2022, <https://www.nytimes.com/2022/02/09/theater/sleep-no-more-reopens.html>, 01.10.2022.

Soloski, Alexis, „The problem with immersive theatre: why actors need extra protection from sexual assault“, *The Guardian*, 12.02.2018, <https://www.theguardian.com/stage/2018/feb/12/immersive-theatre-punchdrunk-sleep-no-more>, 27.09.2022.

The McKittrick Hotel, „Sleep No More“, *The McKittrick Hotel*, o. J., <https://mckittrickhotel.com/sleep-no-more/#/>, 11.12.2022.

Third Rail Projects, „About Third Rail Projects“, *Third Rail Projects*, o. J., <https://thirdrailprojects.com/about#aboutthecompany>, 10.09.2022.

Verein Letzte Tage der Menschheit, „Die letzten Tage der Menschheit 2018“, *Die letzten Tage der Menschheit*, o. J., <https://www.letztetage.com/2018/karten/index.html>, 19.10.2022.

Verein Letzte Tage der Menschheit, „Spielort / Location“, *Die letzten Tage der Menschheit*, o. J., <http://www.letztetage.com/2018/spielort/index.html>, 16.10.2022.

Verein Letzte Tage der Menschheit, „Wir kommen 2022 im Juni wieder! – Berlin“, *Die letzten Tage der Menschheit*, o. J., <https://www.letztetage.com/2021/karten/index.html>, 19.10.2022.

Verein Letzte Tage der Menschheit, „Wir spielen 2022 wieder in Berlin!“, *Die letzten Tage der Menschheit*, o. J., <https://www.letztetage.com/2022/karten/index.html>, 19.10.2022.

Wollman, Lia, „Sleep No More – A Beginner’s Guide to the McKittrick Hotel“, *Become Immersed*, 09.10.2019, <https://becomeimmersed.com/sleep-no-more-guide/>, 26.09.2022.

Wulff, Hans Jürgen, „spatial turn“, *Das Lexikon der Filmbegriffe*, hg. v. Universität Kiel, o. J., <https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/s:spatialturn-6162>, 01.07.2022.

7.3 Interviews

Feiertag, Sandra, Interview mit Benedikt Haefner, 06.07.2022, Karmeliterplatz 1, Wien, Anhang S. 106-114.

Feiertag, Sandra, Interview mit Stephan Witzlinger, 01.08.2022, o. O., Anhang S. 96-97.

Feiertag, Sandra, Interview mit Teresa Löfberg, 30.05.2022, Prater 34, Wien, Anhang S. 98-105.

7.4 Aufführungsnachweise

Die letzten Tage der Menschheit, R.: Paulus Manker, Roigk-Hallen/Serbenhalle, Wiener Neustadt, Premiere: 13.07.2018, besucht am 30.06.2018/12.06.2019 [Voraufführungen]; Alte Remise der Badner Bahn, Wien, Premiere: 21.08.2020, besucht am 26.08.2020.

Sex, Drugs & Budd’n’Brooks, R.: Martin Finnland, Prater 34, Wien, Premiere: 17.05.2022, besucht am 27.05.2022.

Sleep No More, R.: Felix Barrett/Maxine Doyle, The McKittrick Hotel, New York City, Premiere: 07.03.2011

8 Abbildungsverzeichnis

Abb. 1 & 2: Verpflichtende Maskierung der Besuchenden in <i>Sleep No More</i>	41
Abb. 3: Historisch gestalteter Apothekenraum mit detailreicher Ausstattung.	44
Abb. 4: Praterbezug in der Ausstattung von <i>Sex, Drugs & Budd'n'Brooks</i>	50
Abb. 5 & 6: Grenzsuggestierende Bodenmarkierungen und deren Außerkraftsetzung.	54
Abb. 7: Turmwagen als mobiler Spielort in <i>Die letzten Tage der Menschheit</i>	62
Abb. 8 & 9: Involvierung des Publikums anhand materieller Elemente.	68

8.1 Abbildungsquellen

Abb. 1 entnommen aus: Heeney, Alexandra, „Spotlight on NYC Theater: the immersive ‚Sleep No More‘ has you follow the actors through the McKittrick Hotel“, *The Stanford Daily*, 10.07.2014, <https://stanforddaily.com/2014/07/10/spotlight-on-nyc-theater-the-immersive-sleep-no-more-has-you-follow-the-actors-through-the-mckittrick-hotel/>, 31.12.2022 [© Robin Roemer].

Abb. 2 entnommen aus: Sleep No More, 14.03.2012, 22:38 (MEZ), Facebook: <https://www.facebook.com/photo/?fbid=328765823848073&set=a.604288567720028>, 10.01.2023 [© Punchdrunk].

Abb. 3 entnommen aus: Alexis Soloski, „‚Sleep No More‘ Awakens After a Long Hibernation, *The New York Times*, 09.02.2022, <https://www.nytimes.com/2022/02/09/theater/sleep-no-more-reopens.html>, 31.12.2022 [© Vincent Tullo].

Abb. 4 entnommen aus: Nesterval, 20.06.2022, 11:24 (MEZ), Facebook: <https://www.facebook.com/photo/?fbid=5159035377476552&set=a.5159033280810095>, 31.12.2022 [© Alexandra Thompson].

Abb. 5 entnommen aus: Nesterval, 20.06.2022, 11:24 (MEZ), Facebook: <https://www.facebook.com/photo/?fbid=5159034604143296&set=a.5159033280810095>, 29.01.2023 [© Alexandra Thompson].

Abb. 6 entnommen aus: Nesterval, 20.06.2022, 11:24 (MEZ), Facebook: <https://www.facebook.com/photo/?fbid=5159035554143201&set=a.5159033280810095>, 10.01.2023 [© Alexandra Thompson].

Abb. 7 entnommen aus: Verein Letzte Tage der Menschheit, „Szenenfotos“, *Die letzten Tage der Menschheit*, o. J., <https://www.letztetage.com/2019/photos/index.html>, 27.12.2022 [© Sebastian Kreuzberger].

Abb. 8: Eigener Scan vom 19.09.2022.

Abb. 9 entnommen aus: Verein Letzte Tage der Menschheit, „Szenenfotos“, *Die letzten Tage der Menschheit*, o. J., <https://www.letztetage.com/2019/photos/index.html>, 29.01.2023
[© Sebastian Kreuzberger].

Abstract (Deutsch)

Immersion kann begriffen werden als ein gedankliches Eintauchen in eine artifiziell konstruierte, anderweitige Realität. In immersivem Theater wird dies primär anhand einer spezifischen räumlichen Beschaffenheit angestrebt, woraus die These hervorgeht, dass Raum einen erheblichen Einfluss auf den intendierten Immersionsprozess hat. Um diese Korrelation näher zu erforschen, wird in der vorliegenden Arbeit eine Untersuchung der Funktions- und Wirkungsweisen immersiver Theaterräume anhand deren Rezeption, Konzeption und Bespielung vorgenommen. Hierfür werden drei Beispiele herangezogen, denen schwerpunkthaft jeweils eine der Perspektiven zugeordnet wird. So wird *Sleep No More* von Punchdrunk aus rezipierender Sicht, *Sex, Drugs & Budd'n'Brooks* von Nesterval aus konzipierender Sicht und *Die letzten Tage der Menschheit* in der Inszenierung von Paulus Manker aus spielender Sicht analysiert. Vertieft wird dieser multiperspektivische Ansatz mittels dreier Interviews, die die Eindrücke eines Besuchers, einer Autorin und Dramaturgin und eines Darstellers der jeweiligen Produktionen aufzeigen. Die festgestellten Spezifika immersiver Räumlichkeit lassen sich zum einen in einer vom Aufführungsvorgang entkoppelten, zum anderen in einer erst durch diesen konstituierten Dimension des Raums verorten. Zur ersten zählen eine nicht komplette, jedoch weitgehende Auflösung der physikalischen Grenze zwischen Publikums- und Bühnenbereich und ein Detailreichtum in der Ausstattung, welcher den immersiven Realitätsanspruch bedient. In der zweiten werden eine positionelle Entscheidungsfreiheit wie auch eine bewusste Überforderung und Desorientierung des Publikums ersichtlich. Besonders hervor tritt eine Kontrollfluktuation zwischen den drei Parteien: Immersive Theaterräume bieten ihren Rezipient:innen ein erhöhtes Maß an Autonomie und Zugänglichkeit, welches jedoch von konzipierender und spielender Seite verstärkt miteinbezogen werden muss. Während die Mobilität der Besuchenden innerhalb des Raums eine immersive Erfahrung befördert, verlangt sie durch das Team gesetzte Restriktionen sowie eine erhöhte Rücksichtnahme der Spielenden. Die somit nur partiell mögliche Regulierung der Bewegungsabläufe des Publikums erfolgt vorrangig während der Aufführung selbst. Dies resultiert in einer Dynamisierung von Grenzen und einer damit einhergehenden inprädictablen räumlichen Strukturierung.

Abstract (English)

Immersion can be defined as a mental plunging into an artificially constructed, alternative reality. In immersive theatre, this is primarily sought after by producing a specific spatial quality, which leads to the assumption that space has a considerable impact on the intended immersive process. In order to explore this correlation in more detail, this thesis will examine the function and effects of immersive theatre spaces based on their perception, conception, and performance. For this purpose, three examples are used, and assigned one of the aforementioned perspectives. Thus, *Sleep No More* by Punchdrunk is analysed from a perceptual point of view, *Sex, Drugs & Budd'n'Brooks* by Nesterval from a conceptual point of view, and *Die letzten Tage der Menschheit* staged by Paulus Manker from a performing point of view. This multi-perspective approach is deepened by three interviews that serve to reveal the impressions of a visitor, an author and dramaturg, and a performer of the respective productions. The identified specifics of immersive space can be located, on the one hand, in a spatial dimension that is decoupled from the performative process and, on the other hand, in a spatial dimension that is constituted precisely by this process. The former includes an incomplete, but extensive dissolution of the physical boundary between the audience and the stage area, as well as a richness of detail in the equipment, which caters to the immersive pursuit of realism. In the second dimension, a positional freedom of decision-making and a deliberate overwhelming and disorientation of the audience become apparent. A fluctuation of control between the three parties is particularly prominent: Immersive theatre spaces offer their recipients an increased degree of autonomy and accessibility, which, however, must also be considered by the conceiving and performing side. While the visitors' mobility within the space encourages an immersive experience, it requires the imposition of restrictions by the team as well as the actors' increased attentiveness. The regulation of the spectators' movement, which is therefore only partially possible, takes place primarily during the performance itself. This results in dynamic boundaries and, consequently, unpredictable spatial structuring.

Anhang

Interview mit Stephan Witzlinger

Interviewpartner:in: Stephan Witzlinger (Besucher, *Sleep No More*)

Datum: 01.08.2022, 16:03

Form: E-Mail-Korrespondenz

SF: Wie wird innerhalb der Aufführung versucht, Immersion auf Seiten des Publikums zu erzeugen? Welche Rolle spielt hierbei die Räumlichkeit?

SW: Die für ihre immersiven Produktionen bekannte Theatergruppe Punchdrunk setzt bei *Sleep No More* ganz auf eine vollumfängliche Erfahrbarkeit und Begehbarkeit der Räumlichkeiten. Ein ehemaliges Lagerhaus dient am besuchten Spielort in New York als Spielstätte, dessen eigentliche Historie allerdings fiktional umgedeutet wird. Man wähnt sich im ehemaligen McKittrick Hotel, dessen Stockwerke man nach dem Check-In selbständig und autark erkunden darf und soll. Nach kurzer Einführung und Liftfahrt in Kleingruppen, wird man in einem scheinbar zufällig gewählten Stockwerk sich selbst überlassen und ist von nun an auf sich allein gestellt. Auf der Suche nach Spielszenen und Bühnengeschehen begibt man sich auf Erkundungstour und wird augenblicklich in die Szenerie des erdachten, verlassenen Hotels katapultiert. Holzvertäfelte Gänge sind spärlich beleuchtet, nirgends finden sich verschlossene Türen, sodass jedes Zimmer begehbar ist und eine Ausstattung aufweist, die an ein realistisches Filmset erinnert – Requisiten liegen lose herum, nichts ist beispielsweise festgeklebt oder vor Diebstahl gesichert, alles ist angreifbar, bespielbar, benutzbar: Briefpapier mit dem Logo des Hotels, Stifte, herumliegende Klamotten, handschriftliche Briefe und Unterlagen scheinbar ehemaliger Gäste. Den gesamten Abend über wabert düstere Musik durch alle Räume, mal zurückhaltend untermalend wie ein cineastisches Underscoring, mal laut und bedrohlich fordernd. Man kann einzelnen Szenen beiwohnen, diese jedoch auch jederzeit verlassen, wenn einem danach ist und sich frei durch die Stockwerke bewegen, um entweder neuen Szenen beizuwohnen oder sozusagen eigene Szenen zu kreieren. Durch diese vollständige Freiheit der Bewegung und eigene Auswahl der besuchten Szenen scheint es beinahe, als befände man sich in einem Videospiel oder als wäre man der Regisseur, der Szenen auswähle. Zur voyeuristischen Grundsituation komme ich später ausführlicher zu sprechen.

SF: Welche Eindrücke hat die räumliche Konzeption bei dir hinterlassen, wie hat die Gestaltung und Aufteilung der Räume auf dich gewirkt?

SW: Jedes Stockwerk ist unterschiedlich gestaltet. Wähnte man sich zunächst, wie eingangs erläutert, mitten in einem verlassenen Trakt des Hotels, befindet sich in einer anderen Etage plötzlich ein echt wirkender Friedhof mit Kreuzen, Gräbern und aufgeschütteter Erde, daran anschließend ein Garten und ein kleiner Wald mit einem aufgeständerten Gartenhäuschen, in das in der besuchten Vorstellung eine einzelne Person aus dem Publikum von einer Darstellerin mitgenommen wurde für eine kleine Szene hinter verschlossenen Türen. Das Spiel mit Realität und Fiktion ist somit allgegenwärtig und der bereits geschilderte Detailreichtum setzt sich auch in den Stockwerken fort, die nicht wie ein Hotel gestaltet wurden. So gab es in einem Stockwerk beispielsweise eine Art Apotheke, die jedoch nur kurz als Spielraum genutzt wurde. Die darin befindlichen Gefäße und Behältnisse waren allesamt angefüllt mit kleinen, verschiedenfarbigen

Pillen und nicht etwa verschlossen, im Gegenteil: wer den Mut aufbrachte, eine zu probieren, wurde mit der Erkenntnis belohnt, soeben eine Art „JellyBean“ verspeist zu haben. Folgte man einem der Darsteller*innen, die sich meist in hohem Tempo zwischen den Stockwerken hin und her bewegten, verlor man schnell und leicht Überblick und Orientierung – mutmaßlich durchaus gewollt und geplant, begibt man sich dadurch doch, nicht ganz freiwillig, in den Räumlichkeiten selbständig auf die Suche und wird tiefer in die Örtlichkeit hineingezogen. Damit einhergehend stellte sich auch ein Verlust des Zeitgefühls ein.

SF: Wie wird mit der (partiellen) räumlichen Grenzauflösung zwischen Bühnen- und Publikumsbereich umgegangen? Wie viel Nähe zum bzw. Interaktion mit dem Publikum darf und soll stattfinden?

SW: Zunächst erhalten beim Check-In alle Besucher*innen eine an venezianische Karnevalsmasken erinnernde Gesichtsbedeckung, die sie während der Vorstellung zu tragen haben, mit der Bitte, während der Vorstellung nicht zu sprechen. Diese Distinktion führt unweigerlich zum Eindruck eines gewissen Voyeurismus, der an Filme wie „Eyes Wide Shut“ erinnert, wenn rund 50 Personen mit Masken und somit kaum voneinander unterscheidbar, quasi anonym, einer Darstellerin dabei zuschauen, wie diese sich in einer Badewanne reinigt. Während man in dieser Szene nicht auf „Tuchföhlung“ mit der Darstellerin gehen darf (für den nötigen Abstand sorgen im Hintergrund unauffällig platzierte, dezente Statisten, die ab und an auch die Publikumsströme lenken), gibt es einige Szenen, in denen man den Darstellenden sehr nahe kommen darf, sodass die Grenzen beinahe komplett aufgelöst werden, nicht zuletzt auch deshalb, weil es zu keiner klassischen Bühnensituation kommt – gespielt und getanzt wird immer mitten im Pulk der gerade anwesenden Zuschauer*innen, oftmals so nah, dass man das Gefühl hat, gleich von einem der Akteure berührt zu werden. Die Grenzen sind also beinahe vollständig aufgelöst. Körperliche Nähe und Berührungen finden durchgängig statt, jedenfalls von Seiten der Darstellenden, wenn diese entweder einzelne Besucher*innen aus größeren Gruppen lösen und in einen „geheimen“ Raum föhren, um dort eine noch exklusivere Vorstellung zu erhalten oder wenn sie mitunter Zuschauende auffordern ihnen zu folgen.

Interview mit Teresa Löffberg

Interviewpartner:in: Teresa Löffberg (Buch und Dramaturgie, *Sex, Drugs & Budd'n'Brooks*)

Datum: 30.05.2022, 16:00

Ort: Prater 34, 1020 Wien

Form: Persönliches Gespräch

Dauer der Aufnahme: 00:00:00–00:32:56

Anmerkung: Die Fragen wurden vorab per E-Mail sowie beim Interview selbst schriftlich zur Verfügung gestellt und sind daher im folgenden Transkript nur paraphrasiert vorhanden, sie können in Abschnitt 4.1.3 nachgelesen werden. Begrüßung, Einführung und Einwilligung zur Tonaufzeichnung fanden bereits vor Beginn der Aufnahme statt.

SF: Ich schreibe im Wesentlichen über die Räumlichkeit von immersivem Theater und dachte mir, dass Nesterval da logischerweise super gut dafür geeignet ist. Und ich war am Freitag in der Vorstellung und dachte mir auch beim Zuschauen, dass es total spannend ist von den Räumlichkeiten her und von der Aufteilung her. Und ich wollte zunächst einmal fragen, wie ihr versucht, Immersion zu erzeugen beim Publikum und wie das, vor allem auch in deiner Sicht, mit der Räumlichkeit zusammenhängen könnte. #00:00:32#

TL: Also der Raum spielt eine immense Rolle. Also es ist jetzt nicht nur ein, wie soll ich sagen, ein Setting oder der Hintergrund für das, was passiert, sondern es spielt tatsächlich eine Rolle, also wie eine Hauptrolle. Es ist wirklich/ Man kann es nicht überschätzen, die Bedeutung der Räumlichkeit. Also dementsprechend viel Zeit und Liebe geht da auch hinein von unserer Bühnenbildnerin in der Ausgestaltung, jetzt rein, was das Design betrifft. Weil natürlich auch die Räumlichkeit insofern eine Rolle spielt, rein vom/ der Platz, den man zur Verfügung hat. Sind das große Räume, kleine Räume? Von der Produktionsseite gibt es natürlich auch Aspekte, dass man sagt: Ist der Raum überhaupt geeignet? Dürfen wir da drinnen Theater spielen? All diese Aspekte spielen eine Rolle. Aber jetzt für die Immersion oder für die Illusion, die wir erzeugen wollen, ist natürlich das Design sehr wichtig. Und wir, beziehungsweise die Andrea, Andrea Konrad, die unsere Bühnenbildnerin bei den meisten Produktionen ist, das super schafft, finde ich, diese Mischung zu haben, dass es echt aussieht. Das könnte jetzt hier wirklich, in dem Fall, eine Bar sein, abgesehen davon/ Das war tatsächlich eine Bar, da tut man sich dann leicht, wenn man dann Elemente hat, die wirklich tatsächlich so waren und das dann aber schon auch so ein bisschen aufbricht mit, ich sage jetzt einmal, theatralen Elementen, wo klar ist, das würde jetzt wahrscheinlich so in einer normalen Bar nicht aussehen. Dass irgendwie Dinge besonders/ da jetzt die leeren Bilderrahmen/ wobei, ohja, das könnte jetzt auch/ in einer designeten Bar würde das irgendwie passieren, aber jetzt vielleicht in der Bar, wie wir sie hier vorstellen, ist es ungewöhnlich. Oder diesen Kassaraum, den wir da hinten haben, wo sie einfach so im Hintergrund mit lauter Schreibmaschinen wie eine Installation gemacht hat. Ich finde eben, das ist so genau an der Grenze. Das nimmt man dann auch einfach an und sagt, „Ja, okay, das ist hier jetzt einfach das Büro“, ohne dass man das Gefühl hat, man ist in einem Theatersetting. Also es ist schon, hoffe ich, oder das ist zumindest das, was wir erzeugen wollen, dass man wirklich glaubt, okay, man ist jetzt in dieser Welt. Es ist nicht ein künstlicher Raum, sondern es ist ein, jetzt in dem Fall eben ein Club, ein Tanzcafé, ein heruntergekommener Club. #00:03:34#

(Das Gespräch wird kurz unterbrochen.) #00:03:46#

TL: Und es ist natürlich einfach für die Atmosphäre/ weil wir ja auch das Publikum absichtlich nicht unter Kontrolle haben und wir einfach nie wissen – bis zu einem gewissen Grad natürlich – wo gehen sie herum, wie nahe gehen sie an Dinge heran. Du kannst ja sagen zwar, dass man keine Kästen zum Beispiel aufmachen soll, aber im Prinzip muss man darauf vorbereitet sein. Jedes Detail zählt. Du kannst halt nicht/ Wenn man es mit einem Film vergleicht, natürlich noch extremer, du kannst nicht beeinflussen, was jemand anschaut und wo der Fokus drauf liegt, aber auch zu einem anderen Theater, wo du jetzt sagst, du weißt genau die Perspektive, die das Publikum hat – jetzt vielleicht unterschiedlich, ob du in der ersten Reihe sitzt oder in der letzten – aber den Ausschnitt, den weißt du genau, den das Publikum sieht. Bei uns nicht. Das Publikum kann/ Es gibt so viele Perspektiven, wie es räumliche Möglichkeiten gibt. Und auf das muss man auch eingehen und das auch bedienen. Du kannst nicht sagen, „Die eine Wand mache ich nicht, weil das sieht niemand“, sondern das ist 350 Grad [vermutlich sind 360 Grad gemeint, Anm.], ja, bis ins kleinste Detail, was irgendwie da mitspielen muss. Es gibt ja auch sozusagen zwei Ansätze: Man kann es bis ins kleinste Detail ausgestalten und was aber auch funktioniert, ist, nur sehr minimalistisch zum Beispiel zu arbeiten und nur einzelne Requisiten zu haben, die einen Raum behaupten. Das funktioniert auch, weil dann kommt irgendwie dieser andere Effekt hinein im immersiven Theater, dass das Publikum einfach mitspielen muss und dann sagt, „Okay, ich stelle mir jetzt vor“ – wie Kinder, wenn Kinder gemeinsam Theater spielen oder überhaupt etwas spielen – wenn die jetzt sagen, „Okay, wir setzen uns jetzt in den Karton und stellen uns vor, das ist eine Rakete“, dann muss das nicht ausschauen wie eine echte Rakete. Es reicht, dass wir uns gemeinsam da/ Aber es ist schon wichtig eben, dieses/ das gemeinsam zu machen. Du brauchst jemanden anderen Verbündeten, sozusagen, der mit dir da jetzt ist und gemeinsam tun wir jetzt so, als wäre das eigentlich ein, ja, was auch immer, ein Club, jetzt in dem Fall, wie gesagt. Hier, weil es auch möglich war, weil es diese Bar zum Beispiel gegeben hat, war klar, dass das alles sehr realistisch wird und nicht minimalistisch. Aber das ist durchaus auch möglich. Also man kann schon auch einfach nur einen Raum mit der Fantasie behaupten, das geht schon auch. Aber es macht natürlich auch Spaß einfach, das so ins Detail/ Und überhaupt, weil das Detail, was die Immersion ausmacht, das Detail sowohl in der Geschichte oft die Immersion ausmacht, dass Leute nachfragen können und dann einfach perplex sind, dass jetzt ein Schauspieler tatsächlich eine Antwort parat hat, ja, also dieser Detailreichtum in der Geschichte und im Hintergrund der Geschichte ist ein Aspekt. Und eben die Details in der Ausstattung, in der Räumlichkeit ist genau das gleiche. Wenn die dann sagen, „Nein, das gibt es ja nicht“, wenn man sich die Tafel anschaut, „Das ist ja wirklich alles schimmelig!“, oder so diese, ja, diese kleinen Details machen viel aus, wenn man sich denkt, „Wow, echt.“ #00:07:36#

SF: Das dachte ich mir witzigerweise, als ich auf die Toilette gegangen bin das erste Mal und da ganz perplex war, dass da auch die ganzen Sachen, die mit Edding drangeschrieben sind, auch total Bezug nehmen auf das Stück, das war schon/ #00:07:47#

TL: Also und ich denke, das hilft dem Publikum, sich dann hineinfallen zu lassen, ja, weil du dann wirklich/ ja, es hilft und ich glaube, es macht auch Spaß, weil so, wie du jetzt sagst, das Feedback haben wir dann schon auch oft, dass man sagt, „Das war einfach so irre zu sehen, dass da“, weiß ich nicht, „Ich habe ein Buch aufgemacht und da stand wirklich das drinnen“, weiß ich nicht, „worüber die gesprochen haben“, oder „Die Zeitschriften sind tatsächlich aus dem Jahr, in dem es spielt“ und all diese, ja, diese Einzelheiten, Details machen es aus, ja. #00:08:26#

SF: Cool. Und ich würde auch auf jeden Fall sagen, dass ich diesen Immersionsprozess erlebt habe während des Stücks. Also ich glaube, das ist etwas, was sich eben schwer über drei Stunden hinweg halten lässt, aber ich hatte tatsächlich immer wieder Momente, wo ich für mich selber gemerkt habe, okay, ich kippe sehr rein gerade. Eben, nein, und in dem Sinne/ #00:08:46#

TL: Und auch dann eben wieder, so wie du sagst, durchgehend geht es aus unterschiedlichen Gründen nicht, aber auch um dann wieder hineinzufinden, ist es einfach hilfreich, wenn du das Setting hast, ja, dann fällt es einfach einfacher, wieder hineinzutauchen. #00:09:05#

SF: Und ich fand es in dem Sinne auch spannend, dass ihr ja den ganzen ersten Stock dabei hattet. Ich habe es leider nicht raufgeschafft, aber ich wollte fragen: Was passiert oben? #00:09:15#

TL: Das ist natürlich/ Also das ist jetzt auch wieder ein Element, das wichtig ist vom Spielerischen her, mit dieser Exklusivität auch zu spielen. Dass du eben Dinge nicht sehen kannst und es ist/ Ich meine, das ist jetzt grundsätzlich schon in dieser Art von immersivem Theater, wo du weißt: Es passieren sieben Szenen gleichzeitig. Ich kann nur bei einer sein, anders geht es nicht. Also ich weiß, ich versäume sechs andere Szenen. Aber da gibt es auch noch den Effekt, wir lassen euch gar nicht rein in manche Räume, um einfach diese Spannung auch zu erzeugen, diese Neugierde, was/ Also es macht einfach, glaube ich, aufgeregt und angeregt und so dieses „Ich will haben, was ich nicht haben kann.“ Es ist auch tatsächlich ganz wunderschön da oben, aber es ist schon bewusst natürlich so gewählt. Obwohl es in dem Fall jetzt eigentlich sogar eher einen baulichen Hintergrund hat, weil oben nicht mehr als zehn Leute einfach sicherheitstechnisch sein dürfen wegen Fluchtwegen. Und ja, das heißt, wir dürfen auch nur zehn Leute oben haben. Aber es hat sich dann auch gut ergeben, dass wir sozusagen dieses Bordell oben im ersten Stock dann auch positioniert haben, weil wir gesagt haben, okay, das ist auch gut, dass das nicht alle sehen können. Weil das eben auch dieses ‚Geheime‘ und ‚Darüber spricht man nicht‘/ natürlich dauernd, aber sozusagen in der Story offiziell/ die dunklen Ecken sozusagen, und die funktionieren natürlich besser, wenn es nicht frei zugänglich ist. #00:11:02#

SF: Absolut. Und eben, wie du sagst, ich schätze, die baulichen Gegebenheiten spielen da auch generell eine große Rolle. Ich habe jetzt in der Arbeit/ Ich bin noch relativ am Anfang, aber ich habe in der Arbeit diese These aufgestellt, dass ‚Raum‘ logischerweise sehr weit gefasst ist und dass ich Raum ganz gerne als eine Art dreidimensionalen Begriff betrachten würde, nämlich einerseits den inszenierten Raum, den man eben grundsätzlich vorfindet, dann eine Art immateriellen Raum, der noch dazu entsteht im Spiel und aus dieser Interaktion mit dem Publikum und aber auch grundsätzlich den gegebenen Raum, also das Gebäude, in dem man ist. Und ich schätze da, im Hinblick auf die zweite Frage, sind auch ganz viele Faktoren, die ihr in der Konzeption davon beachten musstet, oder? #00:11:50#

TL: Genau, total. #00:11:52#

(Das Gespräch wird kurz unterbrochen und nach draußen verlagert.) #00:12:42#

SF: Genau, wie seid ihr sozusagen an die räumliche Konzeption davon herangegangen? #00:12:46#

TL: Es ist/ Sehr viel davon sind/ Um es aufbauend zu betrachten: Das eine ist eben wirklich, sind reine, statische baupolizeiliche Dinge, die man berücksichtigen muss. Wie viele Leute dürfen in einen Raum hinein, das ist wirklich genau vorgegeben von der Behörde, was man darf und was man nicht darf, oder was möglich ist. Dann auch natürlich die Gestaltung ist bis zu einem gewissen Grad davon beeinflusst, dass du keine Stolperfallen haben darfst, du musst Fluchtwegslichter haben – damit muss man leider leben. Das ist zum Beispiel etwas, was natürlich die Immersion, wenn es nicht gerade in einem Jetzt-Zeit-Gebäude, wo auch tatsächlich ein Fluchtweglicht sein könnte, immer bricht, weil das muss man sehen, den Fluchtweg, das Fluchtwegsschild. Und ich habe das vorhin/ Weil ich gerade auch mit zwei anderen Leuten

geredet hab über immersives Theater und was man so machen muss und wir hatten/ Bei einer Produktion mussten wir ein ganzes Stiegenhaus dazubauen oder neu bauen/ #00:13:59#

(Das Gespräch wird kurz unterbrochen.) #00:14:04#

TL: /mussten wir also außen mit Gerüsten ein Stiegenhaus bauen, weil das einfach für die Anzahl der Leute eine behördliche Auflage war, dass es zwei getrennte Stiegenhäuser gibt, damit, wenn eines brennt, man noch immer das andere benutzen kann. Da muss man sich halt helfen und ja, wenn man die Möglichkeit hat, eines zu bauen, dann eines bauen, sonst geht es dann nicht, also das sind sozusagen die Beschränkungen/ #00:14:32#

(Das Gespräch wird kurz unterbrochen.) #00:14:35#

TL: /die Beschränkungen, mit denen man sozusagen leben muss. Das ist rein das Produktionstechnische, würde ich sagen. Dann gibt es natürlich inhaltliche/ Oder nein, ich sage jetzt, sogar noch vor dem Inhaltlichen, die für unsere Strukturen, die wir haben, mit den eben Szenen parallel und für Gruppen zwischen/ Also jetzt, wenn es exklusiv ist, für ein One-to-One, für mindestens zwei Personen, bis hin zu/ Dann aber für so Gruppen um die zehn, zwanzig Personen, und immer einen großen Raum brauchen wir, wo man Leute zusammenfassen kann für Anfang und Ende oder auch dazwischen manchmal. Das heißt, das wissen wir immer, wir brauchen etwas, wo es zumindest einen großen Raum gibt, der sozusagen die Gesamtanzahl des Publikums fasst und dann genug andere Räume, dass, je nach Größe des Stücks, zwischen fünf und sieben, acht Szenen gleichzeitig spielen können. Also es müssten dann/ Es muss jetzt nicht unbedingt ein Raum im Sinne von Zimmer sein, es kann eben das Stiegenhaus sein, es kann der Garten sein, es kann das Klo sein – also unterschiedliche Möglichkeiten, aber Spielorte. Es muss sozusagen eine gewisse Anzahl an Spielorten, Spielmöglichkeiten geben. Und dann ist es eigentlich so, weil wir ja unsere Stücke selber schreiben und meistens der Raum oder der Ort sehr früh feststeht, dass es dann einfach schon dafür geschrieben wird. Also wenn man dann weiß, okay, es gibt/ Wir haben jetzt die und die Räume, da sollen die und die Szenen stattfinden. Dann werden die darauf angepasst einfach und dann wissen wir, okay, das spielt eben jetzt in der Bar, dann bleibt nur mehr ein Raum übrig für eine andere Szene, dann muss die Szene eben im Büro stattfinden. Das hat auf den Inhalt der Szene auch einen Einfluss, aber jetzt nicht so stark, dass man sagt, man müsste sich eine komplett neue Geschichte ausdenken, also das meiste kann man schon einfach in ein anderes Setting hinübertransferieren. Oder, was wirklich auch immer noch bis zur Premiere und auch noch bis nach der Premiere passiert, dass man manchmal Dinge auch noch ändert einfach, dass man sagt, okay, dass funktioniert einfach besser, wenn wir das woanders hin verlegen, weil der Weg ist vielleicht zu lang für den Schauspieler, um rechtzeitig in seiner neuen Szene zu sein oder es ist zu laut, weil das ist eine leise, intime Szene und daneben ist irgendwie die riesen Schreierei und da merkt man erst, wenn man es dann wirklich spielt, „Ah, das passt eigentlich nicht so gut, wir geben lieber die Szene woanders hin.“ Das sind alles so Dinge, die da mitspielen. #00:17:23#

SF: Und ich glaube, ihr wart mit dem Stück ja auch schon in Hamburg, wenn ich das richtig gelesen habe? #00:17:27#

TL: Genau. #00:17:28#

SF: Weil du jetzt meinst, man berücksichtigt die Räumlichkeiten, die man hat, schon beim Schreiben sehr: Wie, würdest du sagen, würden sich jetzt die Hamburger Raumverhältnisse von den Wiener Raumverhältnissen unterscheiden? #00:17:41#

TL: Also die waren auf eine gewisse Art und Weise ganz anders, weil es eben in einem bestehenden Club gespielt hat, in einem Bunker – so wie bei uns die Flaktürme, also in einem Flakturm, einem leerstehenden/ also nicht leerstehend, (unv.) sozusagen Club, der coronabedingt, als wir dort waren, geschlossen war, deswegen konnten wir es dort machen. Und das war ein großer Party-Tanz-Club-Raum, und dann gab es noch einen Nebenraum, der auch genutzt werden konnte für den Cluballtag, aber mehr so als loungeartig. Dann die Klos, Gänge, Stiegenhaus, also da haben wir uns einfach ausgedehnt, was es alles gab. Und jetzt hier außer dem Tanzraum, dem Barraum, sind alle Räume/ die Raucherlounge hatten wir dort auch, die anderen Sachen haben wir einfach adaptiert. Das hat funktioniert. #00:18:53#

SF: Sehr gut (lacht). #00:18:55#

TL: Also es war schon nochmal eine ziemliche Aufgabe, es zu adaptieren, aber mehr wegen dem Setting an sich. Weil es dort auf der Reeper Bahn gespielt hat und hier jetzt im Prater. Das hat auf die Geschichte einen großen Einfluss gehabt. Jetzt die Räume an sich/ Wie gesagt, Bar-, Tanzraum hat es hier wie dort gegeben, Raucherlounge hat es hier wie dort gegeben, Klo hat es hier wie dort gegeben, das ist irgendwie gleichgeblieben mit ein paar Zusätzen. Das Autodrom, das haben wir jetzt hier gehabt, das war dort nicht. Aber das sind sozusagen Adaptionen, die relativ schnell trotzdem passieren können. Also dann geht man einfach über die Szene drüber und schaut, welche Szenen sich leichter/ Es gibt manche, die lassen sich leichter transferieren als andere, das geht ganz gut. Das zu/ Genau, das ist nicht so schlimm. Aber wir hatten das Stück *Das Dorf*, mit dem wir/ Das haben wir ein paar Mal gespielt an unterschiedlichen Orten und dann war einfach schon bei der Locationsuche war klar, wir brauchen etwas, was eine Kapelle sein kann, wir brauchen etwas, was wir zu einer Schule herrichten können, da haben wir echt genau gewusst schon, weil das schon so, so fertig war, dass irgendwie klar war, das muss es haben. Aber ob das jetzt, zum Beispiel im Fall der Kapelle, ob es jetzt eine echte Kapelle ist oder/ An dem Ort, wo wir es in Salzburg gespielt haben, war das einfach eine Schmiede, die wir dann mit der Andrea einfach umgestaltet haben in eine Kapelle, das geht dann auch. Also entweder man findet es vor, so wie man es sucht und wenn man es nicht vorfindet, ist die Frage: Kann man es bauen? Kann man es ausstatten, sodass es möglich ist? Oder eben, dann die dritte Möglichkeit: Kann man sagen, es ist einfach ein anderer Raum und funktioniert die Szene dann auch? Dann kann man/ Dadurch, wie gesagt, dass es unser eigenes Material ist, können wir auch einfach den Inhalt tatsächlich verändern, solange die/ in Richtung der Geschichte nicht verändert wird oder die Haupteckpunkte. Aber ich sage jetzt einmal, ob jemand in der Küche stirbt oder im Garten, ist ein bisschen anders, aber im Prinzip/ #00:21:17#

SF: Das sind //dann die Freiheiten, die man sich// #00:21:19#

TL: //Er kann dann da// oder dort sterben (lacht). Das ist nicht so wichtig. Wichtig ist nur, dass er stirbt. #00:21:23#

SF: Zugeben. Genau, super. Und dann würde ich eigentlich schon zur letzten Frage springen, die wir sicher auch schon ein bisschen angeschnitten haben, als du meinst, man hat eben nicht so wirklich die Kontrolle über das Publikum. Was ich jetzt bei eurer Produktion sehr spannend fand, war, dass es ja im großen Saal, also im Zentrum mehr oder weniger, am Boden abgeklebte Flächen gab mit „Guests“, die ja manchmal sozusagen in Kraft waren in der Geltung, manchmal nicht. #00:21:54#

TL: Das war das allererste Mal, dass wir das gemacht haben. Und das ist tatsächlich ein Effekt oder ein Relikt von „Hamburg wechselt nach Wien“, weil Hamburg riesengroß war und wir/

Die Choreografie für diese Anfangs- und Zwischen-Silvester-Szenen gab es einfach schon und die konnten und wollten wir nicht verändern. Und in Hamburg war es leicht, weil so viel Platz war, dass klar war, dass das Publikum das sehen wird, weil sozusagen (unv.) genug verteilt haben und auf erhöhten Podesten oder auf Bühnensituationen gestanden sind. Und hier war es einfach so klein, dass wir gewusst haben: Wir brauchen den Platz in der Mitte, um zu tanzen. Wenn das Publikum irgendwo dazwischensteht, funktioniert es nicht. Und deswegen diesen abgegrenzten Bereich, die müssen da stehen, damit wir den Rest zum Tanzen haben – einerseits zum Tanzen, andererseits um auch die Sicht zu gewährleisten zu den Hauptfokuspunkten. Sonst haben wir das eigentlich noch nie gehabt, dass es jetzt da irgendwie eine Grenze gibt, eine tatsächliche für das Publikum, das gab es wirklich noch nie. Ist auch nicht/ also wäre nicht/ ist eigentlich nicht hilfreich, natürlich, das ist jetzt, ja/ weil es sozusagen, ja, ganz eindeutig künstlich ist und nicht die freie Bewegung ermöglicht. Weil ansonsten sollte es eben eigentlich keine, praktisch keine Einschränkung geben. Also es ist/ Das Publikum darf alles angreifen, ja, kann jetzt überall/ alles, was eigentlich jetzt im Spielbereich ist, können sie überall hingehen. Natürlich ergibt sich einfach daraus, dass es Theater ist und nicht Realität/ Wir haben Garderoben und Lagerräume, das heißt, irgendwo muss man zusperren und sagen, „Da dürft ihr jetzt nicht mehr hinein.“ Aber das ist auch nicht mehr Teil der Welt, sozusagen. Oder eben, wie wir vorher schon gesagt haben, man kann es natürlich absichtlich einsetzen, dass man sagt, okay, da ist irgendwie ein exklusiver Raum, da dürft ihr nicht hinein, nur, wenn etwas Bestimmtes passiert. Dann ist es Teil der Inszenierung. Aber eigentlich, für die Immersion ist es total wichtig, dass das Publikum frei ist und sich frei bewegen kann und selber entscheiden kann und auch dieses, ja, sitzen kann in der/ Ich will gar nicht auch Kulisse sagen, weil es ist ja/ Das gibt es ja eben nicht. Es ist eine Welt und in die muss man/ in die kann man hinein oder hinaus. Aber man kann jetzt eben nicht sagen, „Der Bereich ist für dich und der nicht.“ Außer eben nur mit dieser einen Ausnahme, dass es nur in diesem großen Tanzraum Flächen gibt, die einfach freigehalten werden, damit getanzt werden kann. Aber sonst gibt es jetzt nicht „Das ist mein Bereich und das ist dein Bereich“, das gibt es nicht. Oder ja, sollte es auch nicht geben, weil sonst funktioniert es eben nicht, weil/ #00:25:07#

(Das Gespräch wird kurz unterbrochen.) #00:25:13#

SF: Nein, weil ich habe mir auch im Rahmen der Arbeit ein paar Mal die Frage, oder sozusagen Gegenfrage, gestellt, ob man Immersion auch im Burgtheater in der achten Reihe am Parkett erleben kann, wenn ich ganz klar weiß, okay, ich bin jetzt im Publikumsbereich und dort ist der Bühnenbereich. Und je mehr ich mich damit beschäftige, desto weniger glaube ich daran. #00:25:34#

TL: Also ich habe es mir noch nie überlegt, weil wir noch nie in der Situation waren. Aber ich glaube, das würde nur funktionieren, wenn das wiederum Teil der Immersion ist, also wenn ich sage, okay, ich bin jetzt (...) Ich spiele jetzt, ich bin einem Theater oder ich bin eben in der Immersion in einem Theater und bin deswegen an dieser Stelle. Aber dann, wenn das nicht wieder aufgebrochen wird, davor oder danach/ Also meiner Meinung nach, da brauche ich kein immersives Theater machen. Oder ich wüsste gar nicht, was ist dann genau die Immersion, wenn ich mich nicht räumlich bewegen kann. Denn ich könnte ich jetzt natürlich trotzdem angesprochen werden, aber/ und auch reagieren vielleicht darauf. Ich kann etwas auf die Bühne rufen, also das gibt es ja schon, solche Mitmach- oder Improvisationstheater, wo man dann so Stichworte auf die Bühne wirft oder so. Aber das ist einfach/ Das ist eine andere Sache, finde ich, oder eine andere Art von Theater dann als immersives Theater, so wie wir das machen. Das ist wirklich/ Das lebt absolut davon, sich/ Das habe ich ja ganz am Anfang eben auch gemeint, deswegen spielt der Raum eine Hauptrolle. Weil es ist eben jetzt nicht nur, ja, der Ort, wo es zufällig stattfindet, sondern es hilft, diese/ es kreiert überhaupt erst diese Welt. Es ist überhaupt

erst möglich durch den Raum. Und deswegen ist schon auch, jetzt vielleicht auch, um ein bisschen zusammenzufassen: Wenn wir einen Raum suchen, dann ist uns das sehr bewusst, dass das sehr entscheidend ist. Also das ist nicht/ Wir nehmen nicht alles. Einerseits, wir können nicht alles nehmen, so wie ich auch gemeint habe mit den Fluchtwegen und so, also manches ist gar nicht möglich. Aber manches finden wir auch nicht gut. Also manches passt auch nicht für das, was wir erzählen wollen oder ja, oder ist einfach nicht passend für das, was wir brauchen. Und dann geht es auch nicht. Also es ist vielleicht auch wieder/ Das ist (...) eine Sache, die es schwerer macht, weil natürlich in einem Theater, auf einer Bühne kann ich jede/ kann ich alles behaupten und alles erzählen, das geht/ Das geht nicht/ Das geht nur bedingt bei uns. Also es ist, wie gesagt, man hat einen Spielraum und man kann Dinge verändern und auch bearbeiten, aber dadurch, dass es ja eben bis zu einem gewissen Grad real wirken soll, muss es das auch liefern von Haus aus und kann nicht nur/ #00:28:33#

(Das Gespräch wird kurz unterbrochen.) #00:28:44#

TL: Also es muss einfach schon etwas mitbringen. Es ist nicht diese Blackbox, die ich irgendwie im Theater habe, sondern es muss schon von sich aus etwas liefern. Das merkt/ wie gesagt, das hat dann einen irren Einfluss auf die Immersion. Wenn das/ Wenn wir jetzt/ Wir hätten zum Beispiel sicher, wenn wir es woanders gemacht hätten, hätten wir nicht gesagt, es spielt im Prater, wenn es nicht im Prater gespielt hätte. Weißt du, dann wäre es/ sonst wäre es wahrscheinlich/ Eine Disco kann man leicht einmal behaupten irgendwo. Aber dass es sich jetzt so/ Der Ort hat sich so in die Geschichte hineingefressen, der Prater. Das hat sich erst durch die Location wirklich ergeben, ja. Es hat super gepasst, weil wir wussten, die Geschichte, dieser Fall einer Familie vom Rotlichtmilieu sozusagen in den Prater zu übertragen, das war schon klar, dass das wahrscheinlich funktionieren wird. Aber hat es sehr verändert natürlich nochmal. Weil das ist/ Es ist trotzdem/ Es ist jetzt nicht das Rotlichtviertel – obwohl das auch dort drüben ist, aber es spielt ja auch mit eine Rolle, eine große Rolle. Aber der Prater und seine Kultur und die, ja, dieses ganze Fahrgeschäfte und Ding ist dann, ja, musste irgendwie hinein in die Geschichte. Weil hier der Ort war, an dem wir gespielt haben. Und dann natürlich, wenn man sich einmal die Arbeit gemacht hat, dann arbeitet das für einen. Also weil, wir haben hier ja auch/ Wir lachen dann auch immer, weil wir spielen ja auch hier draußen und sagen dann immer, „Wir haben keine Kosten und Mühen gescheut und haben hier Hochschaubahnen und Autodrom und alles aufgebaut und hunderte Statisten, die im Hintergrund Hochschaubahn fahren und schreien.“ Also das nimmt dann ja/ Das spielt ja alles mit, ohne dass du dann noch etwas tun musst, wenn man es einmal angepasst hat darauf. Und das ist auch das Schöne dann, dass das so verschwimmt, diese Grenze zwischen (...) der Theaterlocation und dem tatsächlichen Ort. Wenn du eben sagst, du bist tatsächlich da, wo du bist und nicht irgendwo anders. Und das ist/ Ja, also ich glaube, es ist wirklich ein sehr, sehr großer Teil von der Immersion. Und auch eigentlich alle anderen Gruppen, die ich kenne, die immersives Theater machen, legen alle einen irrsinnigen Wert auf die Ausstattung und auf den Ort. Ja, wie gesagt, das ist ja ein großer Teil des Vergnügens: eben in so eine Welt einzutauchen und nicht nur eine Geschichte zu sehen und zu hören, sondern sie wirklich zu spüren und anzugreifen – und mich in alle Richtungen drehen zu können und überall ist nur diese Welt. Es gibt keine Begrenzung, sondern es ist wirklich/ immersiv, wirklich, in der Welt drinnen sein. Aber dafür, ja, ich kann nur in einer Welt sein, wenn es den Raum gibt dafür. Also ja. #00:32:02#

SF: Nein eben, ich glaube/ Ich wollte gerade sagen, ich war zum Beispiel bei der Szene beim Popcorn-Stand dabei. Und ich finde, gerade, wenn man nach draußen geht innerhalb von einer immersiven Aufführung, finde ich, hat das immer das Potenzial, dass man unabsichtlich ein bisschen herausgeholt wird. Und aber dadurch, dass du sagst, dass man den Prater so stark integriert hat in den Inhalt und in das Stück an sich, ist man trotzdem total drinnen geblieben

und nimmt sozusagen diese Außenwelt auch als eigentlich //dazugehörige Räumlichkeit wahr.//
#00:32:32#

TL: //Genau, die gehört einfach// Man spielt einfach nur weiter draußen. Aber es ist die/ ja, wie gesagt, wir haben da sehr viel Zeit in die Ausstattung investiert, dass der Blick hier passt (lacht).
#00:32:45#

SF: Auf jeden Fall (lacht). Voll, ich glaube, das wäre es von meiner Seite aus. Ich danke dir
vielmals für deine Zeit. #00:32:53#

Interview mit Benedikt Haefner

Interviewpartner:in: Benedikt Haefner (Schauspieler, *Die letzten Tage der Menschheit*)

Datum: 06.07.2022, 16:00

Ort: Karmeliterplatz 1, 1020 Wien

Form: Persönliches Gespräch

Dauer der Aufzeichnung: 00:00:00–00:32:17

Anmerkung: Die Fragen wurden vorab per E-Mail sowie beim Interview selbst schriftlich zur Verfügung gestellt und sind daher im folgenden Transkript nur paraphrasiert vorhanden, sie können in Abschnitt 4.1.3 nachgelesen werden. Begrüßung, Einführung und Einwilligung zur Tonaufzeichnung fanden bereits vor Beginn der Aufnahme statt.

SF: Wollen wir direkt anfangen mit der ersten Frage – und zwar, wie in *Die letzten Tage der Menschheit* versucht wird, Immersion auf Seiten des Publikums zu erzeugen und welche Rolle hierbei die Räumlichkeit beziehungsweise natürlich auch der damit zusammenhängende Raum spielt. #00:00:18#

BH: Also es gibt super viele unterschiedliche Elemente, die versuchen, es einzubinden, das Publikum. Zum einen ist es so, am Anfang, wenn das ganze Stück losgeht, dass die Schauspieler, Schauspielerinnen wild durch das Publikum laufen und Zeitungen verteilen, Kaffee wird ausgeschenkt, es gibt etwas zu essen, also dass quasi sie miteingebunden werden. Und gerade diese Zeitungen werden dann gelesen oder werden den Leuten gezeigt und vorgelesen, es gibt Rikschas, mit denen das Publikum durch die Halle fahren kann. (...) Genau, ich muss nur hier/ Also eben, dass diese/ Die Leute werden persönlich angesprochen, wir laufen durch die Zuschauermenge und suchen uns kleine Grüppchen heraus und interagieren dann mit den Leuten. Also es ist schon gewollt, dass die, ganz am Anfang gerade, auch so ein bisschen überfordert werden, dass die da erstmal hineingeschmissen werden. #00:01:26#

SF: Stellt ihr Fragen am Anfang eigentlich, wenn ihr versucht, sie einzubeziehen? #00:01:33#

BH: Nein, also es ist so ein bisschen eine Gratwanderung, weil man will, dass die schon sich sehr einbezogen fühlen, aber nicht aktiv werden. Also das Aktivste, was sie machen, ist eigentlich „Ja“ oder „Nein“ oder so sagen. Also es gibt am Anfang diese Kriegstexte, so, „Schauen Sie, wie schön, Krieg und super“ und so, und da nicken die mal, aber es ist kein Dialog, der stattfindet. Genau. #00:02:03#

SF: Hast du den Eindruck, dass die Location an sich dabei auch noch eine Rolle spielt? Sozusagen die Halle an sich? #00:02:11#

BH: Also es ist, wenn man jetzt quasi von vorne durchgeht/ Es gibt da diese große Halle und da findet auch, meiner Meinung nach, am ehesten noch Interaktion statt, weil da diese Dinge passieren, wie, dass man bei der Rikscha mitfahren kann. Und dass es so aufgebaut ist, dass in der Mitte von der Halle Schienen laufen und wir kommen auf dem Wagen hineingefahren, also mitten in das Publikum hinein und die stehen auch im Kreis, also um das Geschehen. Da gibt es keine Bühne-Publikum-Trennung, sondern das passiert alles auf einer Fläche. Und dann bei den einzelnen Szenen ist es so, dass da das Publikum schon eher passiv ist, also das sind eher wie Filmsets eingerichtet eigentlich, mit Sitzmöglichkeit, aber da passiert weniger, dass wirklich einzelne Leute angesprochen werden, sondern dass die Leute sich aufteilen auf die einzelnen Orte und dann aber relativ statisch dasitzen und zuschauen, was passiert. #00:03:15#

SF: Also in dem Sinne hängt es auch sicher an den jeweiligen Szenen. #00:03:19#

BH: Genau, genau, also die Ensembleszenen sind eher für Interaktion oder eher für/ so ausgelegt, dass es irgendwie viele unterschiedliche Dinge zu entdecken gibt, auch zu tun gibt. Und die Einzelszenen sind dann eher wieder klar aufgeteilt, ja. Und dann am Ende gibt es auch noch eine Ensembleszene, die aber/ wo das Publikum mit einem Schauspieler mitgehen kann oder an ein Bett, ein Lazarettbett geführt wird und nur ein Text ihnen erzählt wird. Und das sind dann sehr intime Momente, da hat dann auch zum Teil Interaktion stattgefunden, aber eher so körperlich, also Berührung. Man hat die Hand gehalten, die Leute haben uns so ein bisschen gestreichelt oder genickt oder zugestimmt auch, ja. (...) Also das, wenn ich es so durchgehe, gerade am Anfang, Sirk-Ecken, die Anfangsszenen und am Ende Bürokratie, wo etwas in dem Büroraum spielt und danach Bürokratieexzesse – das sind so die immersivsten Momente vom Stück. Achja und tatsächlich, weil wegen Räumlichkeit hast du ja gefragt: Es gibt auch diesen Außenbereich, wo ein Schützengraben simuliert wird. Und da ist es so, dass das Publikum eingeladen wird, mit hinaus zu dem Schützengraben zu fahren. Da wird dann/ Da kommt die Lok hinein und dann soll das ganze Publikum auf den Zug aufsteigen. Da sind dann auch alle mit dabei, die Leute auf den Zug zu holen, dann fährt man zusammen hinaus, die Leute steigen aus und werden auch eben durch den Schützengraben geführt, also können sich diesen Schützengraben dann anschauen. Wir hatten in Wiener Neustadt/ war so ein Graben wirklich ausgehoben und dann haben wir die Leute da einmal durchgeschleust. Und dann genau, achja, stimmt, dann durften die auch noch mit den Gewehren schießen, also mit Gewehrattrappen, also kam kein Knall oder so raus. Aber das war halt auch so/ Wir haben dann auch/ Das war relativ frei improvisiert, man konnte dann irgendjemandem das Gewehr in die Hand drücken und sagen „Schießen Sie mal auf den Soldaten!“ und dann hat der Soldat sich totgestellt. #00:05:45#

SF: Und weil du jetzt meintest, in Wiener Neustadt hattet ihr den Schützengraben – hast du den Eindruck, dass sich Wien und Wiener Neustadt örtlich beziehungsweise räumlich voneinander unterschieden haben? #00:05:59#

BH: Also Wiener Neustadt war zum einen viel größer, die Halle. Es gab viel mehr Einzelräume, was/ Insofern gab es mehr Szenen, die parallel laufen konnten. Und auch der Außenbereich, gerade dieser Schützengraben, das hatten wir/ war in Wien halt nur ein Feld da. Und in Wiener Neustadt gab es auch mehr Schienenweg, also man konnte viel länger mit dem Zug fahren, was das Erlebnis, glaube ich, stärker gemacht hat, weil die Leute wirklich eine Strecke zurücklegen konnten und an einen Ort gefahren sind, den sie davor nicht gesehen haben. In Wien war es so, dass wir quasi nur vor die Halle gefahren sind, zehn, zwanzig Meter, und da waren die Leute davor schon beim Einlass. Und in Wiener Neustadt, glaube ich, war gerade dieser Entdeckungscharakter höher. Also ich habe/ Ich erinnere mich, am Anfang, dass die Leute oft einfach durch diese Räumlichkeiten gewandelt sind und sich das alles erkundet und erschlossen haben. Man konnte alles anfassen, da lagen Schreibmaschinen und irgendwelche Gerätschaften herum und die waren viel damit beschäftigt, tatsächlich das alles zu erforschen. Und in Wien war es viel geballter. Also es gab nicht, was ich vorhin sagte, so viele Einzelräume und dadurch waren sie vielleicht konzentrierter dann an den Szenen. Also das war zumindest das Feedback auch zum Teil vom Publikum – dass es in Wien geballter war und konzentrierter, aber dafür nicht so, ja, dieses Universum irgendwie nicht so/ Man konnte nicht so eintauchen oder nicht so frei irgendwie herumlaufen. #00:07:44#

SF: Ach spannend, das war das Feedback? #00:07:46#

BH: Also jetzt von einzelnen Leuten. Ich kann es jetzt nicht verallgemeinern, aber so, das, was ich gehört habe, dass Wien eben viel geschlossener gewirkt hat und Wiener Neustadt eher so wie eine Welt zu erkunden war. #00:08:04#

SF: Was aber, glaube ich, auf jeden Fall/ Also, ich glaube, gewissermaßen würde ich mich anschließen. Aber allein auch aufgrund von den örtlichen Gegebenheiten. Weil in Wien, finde ich, konntest du draußen nicht der Tatsache entkommen, dass du dort eine Häuserfront siehst oder dass du dort eine Baustelle siehst oder einfach Sachen, die dich sehr an die Jetzt-Zeit erinnern und die dich zwangsläufig irgendwo herausholen, aus diesem Kosmos von innerhalb, von der Geschichte. Und von dem her/ Ich fand es auch sehr interessant, dass du meintest, dass es eben in Wiener Neustadt diesen Entdeckungscharakter noch stärker gab, dass man dann rausgegangen ist. #00:08:44#

BH: Ja, gerade dieses Feld war, glaube ich, ein Highlight, auch mit diesem Schützengraben. Weil das war wirklich, du warst ja da, so eine weite Fläche. Und auch die Bürokratie war viel spannender, genau, also die Szenerie. Die hatten wir in Wien gar nicht so, weil da die Räumlichkeit nicht dafür da war. Also ich erinnere mich, dass oben viele Leute, durch die Schreibtische, sich das angeschaut haben. (...) Ja. Und ich überlege gerade nur, weil wir hatten ja dann/ Es gibt ja auch schon eine Bühne, diese kleine Bühne. Und da war das auch immer recht klar, auch dem Publikum, dass es dann/ Dann war wieder diese klassische Theaterform etabliert. Auch dieser Schützen-/ dieser Turmwagen, den wir hatten, der wurde auch viel bespielt und der hat dann schon auch wie eine Bühne funktioniert und sich auch angefühlt, weil wir auch erhöht waren. Aber das/ Der Vorteil an dem Ding war, dass wir die Bühne quasi durchschieben konnten durch die Leute. Und das hat vielleicht auch so einen Effekt gehabt von, dass es irgendwie auf der Bühne stattfindet, aber trotzdem im Publikum. Weil es gab eine Szene, wo der Wagen sich bewegt, aber auf dem Wagen passiert irgendetwas und er fährt quasi durch die Menge durch. Und so zum Spielen hast du trotzdem das Gefühl, du stehst auf einer Bühne und spielst vor Leuten, aber du fährst durch diese Menge durch. #00:10:18#

SF: Und man durfte als Publikumsbesucher:in aber auch nicht auf den Wagen hinauf, oder? #00:10:23#

BH: Na, es gab/ #00:10:24#

SF: Eben außer in der Szene, wo/ #00:10:26#

BH: In diesem Schützengrabenmoment, da schon, ansonsten nicht. Beziehungsweise, es wäre jetzt nie verboten gewesen, aber ich glaube, das hat das Publikum recht schnell/ Also ich hätte, bei allen Vorstellungen ist mir jetzt nichts in Erinnerung geblieben, dass Leute einmal auf den Wagen geklettert sind, wenn es unpassend war. Es gab eine Szene, die war in Wien auch/ Nee, in Wiener Neustadt, wo so Feldbetten auf den Wagen gehoben worden sind und da war es zum Teil schwierig für die Kollegen, die hochzuheben. Und da habe ich beobachtet, dass Publikum dann mitgeholfen hat, die Feldbetten mit den Leuten drauf da hochzuheben. Also sie haben dann schon zum Teil gemerkt, okay/ oder beim Schieben auch, wenn es schwierig war, den Wagen anzuschieben, das haben auch immer Schauspieler und Schauspielerinnen gemacht, dann haben die auch zum Teil mitgeholfen, so. Aber die sind jetzt nicht einfach auf den Wagen und das war auch nicht vorgesehen. #00:11:26#

SF: Wahrscheinlich erschließt sich das dann aus dem Kontext heraus – beziehungsweise, weil du ja vorher auch meintest, dass beispielsweise die tatsächliche Bühne, die ihr hattet und die damit in Zusammenhang stehenden Sessel und Couchen und was auch immer dort war, ja doch

irgendwo implizieren, was die räumliche Situation gerade ist oder sozusagen, die das Publikum in eine Richtung lenken, von wegen an welchen Orten sie sein sollen und dürfen und an welchen eher nicht – und vielleicht nicht so auf eine vorschreibende Weise, aber dass ihr gerade ja auch als Darsteller:innen die ganze Zeit so etwas suggeriert? #00:12:09#

BH: Ja, und ich überlege gerade, auch so diese wichtigen Elemente wurden ganz zu Beginn schon eingeführt. Also, der Turmwagen, die Bühne war dann der zweite Ort, wo sich dann alle zur Bühne bewegt haben und dann die Einzelräume, da wurden die Leute dann angeworben mitzugehen, in einen Einzelraum. Und im zweiten Teil kam dann quasi der neue Raum, das Lazarett nicht, aber die ganzen Büroräume waren dann der neue Raum, der erschlossen wurde gegen später. Also es war schon auch so, dass es dann dramaturgisch, in meiner Erinnerung, auch immer so/ Man etabliert Räumlichkeiten, bespielt die; dann, wenn das sich eingespielt hat, gibt es neue, die dazukommen, dann wird wieder das eingespielt. Und so ist es immer so, dass sukzessive etwas dazukommt; dass dieser Entdeckungseffekt/ Das weiß ich noch, dass das die Leute am Ende total beeindruckt hat, wenn sie nach sechs Stunden dachten, sie haben schon alles gesehen. In Berlin war das so, da sind wir in eine komplett neue Halle gegangen und dann war auf einmal alles neu für die. #00:13:24#

SF: Eine zweite Halle de facto? #00:13:26#

BH: Ja, in Berlin gab es die/ Ich weiß nicht, ob du in Berlin auch drinnen warst? #00:13:30#

SF: Ich habe Berlin nicht gesehen, aber erzähl ruhig. #00:13:32#

BH: In Berlin war die ganze Bürokratie in der Nebenhalle und die war abgeschlossen noch. Und die wurde erst geöffnet, wenn wir auch tatsächlich hineingegangen sind, das heißt, die konnte gar nicht erkundet werden davor. Und dann war auf einmal eine neue, riesige Halle so da und das war für die Leute total der Aha-Effekt, wenn sie dann in diese Halle gekommen sind. #00:13:54#

SF: Okay, witzig. Weil ich schätze, damit sind wir eh schon bei der //zweiten Frage.// #00:14:01#

BH: //Ich schau hier auch// kurz drauf. #00:14:02#

SF: Genau, nämlich, wie ihr mit der räumlichen Konzeption beziehungsweise Gestaltung und Aufteilung der Räume vorgegangen seid. Oder eben, was du als Darsteller davon mitbekommen hast. #00:14:20#

BH: Ich glaube, viel war da jetzt schon vorhin so drinnen, was ich gesagt habe. Muss kurz mal schauen. Ja, also, was mir tatsächlich – das habe ich, glaube ich, vorhin auch schon mal gesagt – total bewusst war als Schauspieler: diese Ensemble-Räume und die Solo-Räume. Also gerade dieser Turmwagen, diese Halle als Ensemblefläche, wo du dich wieder triffst und zusammen spielst, und diese kleineren Räume, wo du diese intimeren Szenen spielst. (...) Und ich glaube, was so bei der Gestaltung auch war, dass diese kleinen Räume total liebevoll oder aufwändig gestaltet waren. Also die waren wirklich wie so ein/ sehr, sehr reich mit Requisiten und allem ausgestattet, sodass es eher wie ein Filmset tatsächlich war. Es war jetzt nicht so, dass dann alles, was da rumlag, benutzt werden musste, sondern hat alles für diesen Flair gedient. Und ich glaube, das hat auch dann diesen Effekt gehabt, dass die Leute sich wirklich da total haben hineinversetzen können. Weil die Halle/ Natürlich hast du, wenn du in der Halle bist/ Du bist in einer Halle, wo eine Lok rumfährt und wo Leute in Kostümen rumrennen. Aber ich glaube,

so diese wirkliche Immers-/ oder ja, dieses Reenactment, das war, glaube ich, gerade in Wiener Neustadt am stärksten in diesen Büroräumen. Da hatten wir auch diese Bürokratieexzesse, wo du gemerkt hast, die Leute sind total überfordert mit dem, was passiert und wissen gar nicht, wie sie sich positionieren sollen und standen so an die Wand gedrückt oder so. #00:16:01#

SF: Weil man eben auch so die ganze Zeit das Gefühl hat, dass man im Weg ist, irgendwo. Weil ihr ja wahnsinnig viel rennt einfach und man hat immer so das Gefühl, das hatte ich zumindest, wenn du in einem Türrahmen oder so standest, dann kam auf jeden Fall in den nächsten zehn Sekunden wieder irgendjemand vorbeigeschossen. Und ich fand aber, genau das macht es auch so spannend, oder hat es für mich so spannend gemacht als Besucherin. Oder das war für mich so ein, tatsächlich sehr immersives Erlebnis in dem Sinne. #00:16:31#

BH: Ja, dieses Chaos, was du nicht durchschauen kannst als Zuschauer, vielleicht, ja. #00:16:37#

SF: Und ich glaube, ihr hattet da ja auch die ganze Zeit, wie so eine Art Urticken im Hintergrund, oder? #00:16:41#

BH: Das war Musik, genau, die hat getickt, während noch die ruhige Szenerie war. Und wenn das dann so explodiert ist, dann ist die Musik hochgekommen. Und dann war die Order, total auszurasen und Chaos zu machen. Und wir hatten dann schon so unsere Wege, aber es war nicht durchstrukturiert und ich glaube, das hat es dann auch so überraschend gemacht. Und was mir da noch einfällt, am Anfang war auch schon die Regieanweisung, die Leute zu erschrecken oder sich von hinten anzuschleichen. Also diese plötzlichen Momente, glaube ich, hatte auch so einen starken Effekt, weil die Leute nie wussten, ob jetzt auf einmal von hinten jemand sie anspricht oder sie angerempelt werden oder irgendwas. Und wir waren ja nicht so viele im Verhältnis zum Publikum, aber wenn das bei ein paar Leuten passiert/ Oder wir haben uns dann auch in die Menge verteilt, ins Publikum verteilt und Chöre gesprochen oder irgendwelche Jubelrufe und dann hatte man/ quasi die Menge war dann auf einmal auch mitjubelnde Menge, weil wir natürlich, die ganzen Schauspieler:innen, so verteilt in der Menge waren, dass es kam, als würde die ganze Menge schreien. Und das hat sich natürlich in diesen Räumlichkeiten angeboten, wo Platz war, wo man so herumwuseln konnte durch die Leute. Also gerade dieses, vielleicht ein bisschen platt ausgedrückt, aber dieses Herumwuseln, glaube ich, war ganz/ hat diesen Effekt, dass du nicht weißt, wer ist jetzt wo und was passiert und so. (...) Ja. #00:18:19#

SF: Und wenn es darum ging, aus dem sozusagen großen Saal, aus der Halle Leute zu einzelnen, kleineren Szenen hinzufügen – hattest du da den Eindruck, dass das manchmal ganz organisch passiert und dass euch Leute einfach folgen oder dass ihr sie, eben eventuell auch via Regieanweisung, dazu auffordern solltet? #00:18:43#

BH: Also am Anfang waren die/ Du hast schon gemerkt, wenn Leute im Publikum waren, die das schon kennen, das Prinzip. Das hat schon viel ausgemacht. Weil wenn ein paar schon bewusst wissen, wie es funktioniert, nehmen die die anderen mit. Aber gerade die erste Aufteilung, das war so, ich glaube, nach einer Stunde oder so gefühlt, da war schon Chaos. Also da haben wir alle die Szenen in der Haupthalle begonnen und jeder ist dann in seinen Spielort gegangen und hat dort versucht, das Publikum mitzuziehen. Und da war dann auch die Regieanweisung ganz klar, dass wir den Leuten sagen, „Kommen Sie mit, kommen Sie mit, hier, schauen Sie sich das und das an.“ Und da weiß ich noch, das war zum Teil sehr schwierig, dass die Leute das verstanden haben, dass sie jetzt mit uns mitgehen sollen und dürfen. Und da musste man schon aktiver machen, also die aktiver mitnehmen. Und wir hatten/ In Wiener Neustadt haben wir das auch zweimal gemacht, sodass es quasi/ beim ersten Mal war oft noch

Verwirrung und da hat das Publikum die Chance, wenn sie es beim ersten Mal noch nicht ganz gecheckt haben, wie das System funktioniert, die gleiche Szene oder eine andere Szene noch einmal zu sehen und dann woanders hinzugehen. Weil manchmal sind die Leute bei der ersten Aufteilung einfach nur sehr verwirrt irgendwo durch die Halle gelaufen und wussten nicht, was passiert. Und dann habe ich gemerkt, im Verlauf des Stücks, dass sich das total schnell einspielt. Also die Leute wissen dann sehr schnell, wann Ensembleszene ist und wann wieder eine Aufteilung stattfindet und haben dann auch so ihre Favoriten, was sie interessant finden, wo sie mitgehen. Also das ist durchaus auch passiert, dass du gemerkt hast, die haben die erste Szene bei dem und dem gesehen, und jetzt ist das quasi ihr Hauptdarsteller, Hauptdarstellerin, bei dem gehen sie dann mit. Also das ist jetzt nur so ein Gefühl, das kann ich jetzt nicht irgendwie/ Aber es war schon dann so, dass es dann irgendwie so/ Leute sich rausgenommen haben, zu sagen, „Fand ich jetzt cool und dann schau ich, was der bei der nächsten Szene macht.“ #00:20:39#

SF: Vielleicht bringt uns das eh schon zur letzten Frage, nämlich (...) die Aufteilung zwischen Bühnen- und Publikumsbereich, das haben wir sicher auch schon ein bisschen angeschnitten beziehungsweise wie viel Nähe beziehungsweise Interaktion mit dem Publikum stattfinden soll und inwiefern ihr da als eben treibende Kraft wirkt. #00:21:14#

BH: Ja, das ist, ich glaube, ich habe das vorhin schon mal so ein bisschen angeschnitten, auch ambivalent, weil zum einen sind gerade diese Erschreck-Momente und dieses Körperliche total beeindruckend und machen auch Spaß, weil du irgendwie die Macht hast (lacht) über das Publikum so ein bisschen und die persönlich, also körperlich angehen kannst. Aber ich glaube, es ist da auch eine Schwierigkeit gewesen, weil manchmal die Leute auch sehr überfordert waren damit, was passiert. Und ich habe, nicht oft, aber so ein bisschen manchmal mitbekommen, dass es manchen Leuten auch zu viel geworden ist. Weil sie, glaube ich, die Kontrolle verlieren, so ein bisschen. Und es gab natürlich auch immer wieder Momente, wo sich dann das Publikum ermächtigt gefühlt hat zu Dingen, die wir eigentlich nicht wollten. Also dass sie eigenständig sich irgendwelche Requisiten geschnappt haben und herumgefahren sind mit Rikschas/ Dann mussten wir die Rikschas anschließen, weil die natürlich/ Es stand auch im Programmheft, „Bitte nicht/ Keine Kostüme nehmen, keine Gegenstände rumbewegen“, weil wir ja Dinge eingerichtet haben, die müssen dann vor Ort stehen für die nächste Szene oder so. Und da waren/ Manchmal sind die Leute auch relativ dreist geworden, dass sie dann gedacht haben, „Ich bin hier Herr über die Halle und mache, was ich will“ und dann mussten wir die Rikschas anschließen. #00:22:36#

SF: Habt ihr dann sozusagen im Laufe der Vorstellungen irgendwann/ #00:22:39#

BH: Das war so, haben wir dann irgendwann gemerkt, dass es jetzt besser ist, wenn wir die immer anschließen. Und dann musste man auch manchmal Leute zurechtweisen oder sagen „Nee, Sie können jetzt das nicht nehmen.“ Oder relativ/ Auch das Setting war dann so, dass man relativ grob mit den Leuten umgehen konnte. #00:22:56#

(Das Gespräch wird kurz unterbrochen.) #00:23:05#

BH: Ja, gerade auch, wenn/ Es wurde auch Alkohol ausgeschenkt, das hat auch das Verhältnis verändert zwischen Nähe und Distanz von Publikum und Schauspieler:innen. #00:23:15#

SF: Zum Positiven oder zum Negativen? (lacht) #00:23:18#

BH: Naja, sie sind schon mutiger geworden, wir sind auch mutiger geworden. Aber ich/ Naja, es gab ja auch so Momente, wo Leute dann irgendwie/ Einmal ist dann ein Mann auf die

Schienen gefallen, zum Beispiel. Das ist jetzt/ hat jetzt nichts unbedingt mit Nähe und Distanz zu tun, aber das war halt auch/ so kritische Momente, wo man aufpassen musste, weil du nie wusstest, „Wo ist jetzt Publikum?“. Und wenn da du mit dem Zug lang fährst, musst du darauf aufpassen, dass die nicht im Weg stehen. Also das war auch eine Aufgabe oder eine Herausforderung zu schauen, „Sind meine Wege frei, wenn ich den Wagen schiebe? Ist das frei? Ist da niemand auf den Schienen?“ Wir hatten ja auch Feuer, Fackeln, das war auch so ein Ding mit der Fackel, „Brenne ich irgendwie aus Versehen wen an?“ Ich glaube, das hat dann am Ende/ oder hat auch die Leute/ hat auch einen guten, starken Effekt gehabt, weil wenn wir da mit Fackeln rumrennen und die wissen nicht, wo wir lang rennen, dann ist man natürlich auch vorsichtiger eher. #00:24:28#

SF: Also in dem Sinne leitet ihr wahrscheinlich schon auch viel, was eben die Aufteilung angeht. #00:24:34#

BH: Die Aufteilung von Nähe und Dis-/ oder die Aufteilung/ #00:24:38#

SF: Die Aufteilung von Nähe und Distanz und auch von Publikums- und Bühnenbereich. Also ich glaube, einerseits, was du vorhin meintest, dass natürlich so Sachen wie ein Sessel oder eine Couch dazu einladen, dass man sich hinsetzt und dass man dann in einer passiveren Rolle ist innerhalb von einer Szene. Aber auch dass, ihr eben, wenn ihr mit Fackeln rumläuft, dass man dann als Zuschauer:in eher zurückweicht, als dass man sich denkt, „Och, dann“/ #00:25:04#

BH: „Geh ich mal“, ja. #00:25:05#

SF: „Laufe ich da direkt entgegen.“ Also ich schätze, das passiert alles im Rahmen von einer Bewegung und im Rahmen von eurem Handeln dann auch irgendwo? #00:25:14#

BH: Es ist so ein bisschen, manchmal vielleicht/ Auch so ein bisschen dieser Schafherdenvergleich, dass man wie so ein Schäferhund herumrennt und versucht, die Masse mit Bewegung so zu positionieren, wie man es haben will. Mir fällt gerade noch ein, wir haben einmal, bevor das Buffet eröffnet wurde, also kurz vor der Pause, war noch eine Szene an der Bühne, das Buffet war am anderen Hallenende und der Wagen ist dann mit Feuer hinausgefahren aus dem Ding. Und da hatten wir die Erfahrung gemacht, dass die Leute, wenn sie merken, dass es jetzt um Essen geht, wie blöd vor zum Buffet rennen. Und deswegen haben wir dann so eine Feuerkette gemacht, jeder mit den Fackeln. Und da war es zum Teil auch echt so, dass du gemerkt hast, die Leute haben jetzt Bock, die ersten am Buffet zu sein und versuchen, da durchzudrängeln und so, wo man dann wirklich, wie so eine Absperrung, so eine lebende Absperrung fungiert hat. Und die – also das war jetzt kein Gerangel oder so – aber da hast du gemerkt, wenn wir das nicht machen, dann strömen die Leute vor, so/ Das wollen wir nicht, weil das/ dieser Trauermarsch mit dem Wagen vorne, Publikum hinten etabliert werden sollte. Und da musste man auch absperren. #00:26:35#

SF: Und das sind dann auch so Sachen, die sich eben im Laufe von einer Vorstellungsserie irgendwann ergeben und die man dann auch dementsprechend umsetzt. #00:26:43#

BH: Genau, also der Regisseur hat immer/ Wir haben immer Besprechungen gemacht vor den Vorstellungen und wir hatten Voraufführungen und dann hat man auch gesehen, was funktioniert in der Location, was funktioniert nicht, was muss man irgendwie noch anders/ Das Publikum/ Und das war ja in Wiener Neustadt dann auch anders. In Wien mussten wir dann wieder Dinge ändern und dann haben wir auch gesehen, dass gerade diese Parallelszenen nicht so gut funktionieren, weil wir diese räumliche Abtrennung nicht haben und sich dann alle ins

Wort brüllen. Deswegen wurden mehrere Szenen als Ensembleszenen gespielt. Also das war dann relativ flexibel auch. (...) Dieses Nähe-und-Distanz-Ding ist schon/ (...) Ich würde sagen, auf jeden Fall, also so als Schauspieler, du hast schon einen anderen Bezug zum Publikum, weil diese Nähe da ist und das ist einerseits irgendwie schön, weil es nicht so getrennt ist und du bewegst dich durch die Leute. Aber ich habe gemerkt, dass es auch, so im Laufe der Zeit, muss man auch, oder muss ich, dagegen ankämpfen, dass es mir nicht auf die Nerven ging. Weil man/ Ja, du siehst auch, kriegst mit, wie Leute dann unaufmerksam sind oder irgendwie dumm im Weg herumstehen (lacht) oder so. Und das hast du jetzt im Theater nicht so, weil da sitzen alle brav auf ihren Sesselchen und schauen dich an und du brauchst dir keine Sorgen darum machen, dass irgendjemand halbbetrunken in ein Bühnenelement hineinfällt oder so. Und ja, das ist so, würde ich sagen, auf jeden Fall ein großer Unterschied, diese Beziehung und dieses auch, dass du nicht nur Schauspieler bist, sondern auch Platzeinweiser, Wegweiser, Wegordner oder so. (...) #00:28:53#

SF: Das heißt, es ist für dich nicht direkt anstrengender in einer immersiven Produktion zu spielen, aber es kommen einfach viele verschiedene Funktionen hinzu, du vielleicht eben nicht hast, wenn du auf einer Guckkastenbühne spielst, meinst du? #00:29:09#

BH: Ja, es ist/ Also, anstrengender/ #00:29:12#

SF: Oder anstrengender ist so ein wertendes Wort, aber/ #00:29:16#

BH: Nee, aber auf jeden Fall, es ist anders, weil wenn ich auf der Bühne stehe, dann muss ich mich um mich meine Kollegen, Kolleginnen kümmern – ja, und das war's eigentlich. Und ich habe überhaupt um mich herum ein riesen Team an Technik und so, die ja auch aufpassen auf Dinge. Und dort bin ich eher/ muss ich mich um mich, um Kollegen, um Publikum und natürlich jetzt in der speziellen Produktion, auch viel um irgendwelche technischen Dinge kümmern, weil wir eben gerade diese Sachen wie den Wagen schieben, selber gemacht haben, so. Also da musste man mehr Aufgaben übernehmen. Und auch die Umzüge, ist auch so ein Unterschied. Also wir haben uns ja ganz viel hinter irgendwelchen Elementen umgezogen, weil wir sehr viel schnelle Umzüge ja hatten. Und das ist auch, habe ich gemerkt, manchmal hat das den Leuten getaugt, weil die so kurze private Momente von uns mitbekommen haben. #00:30:16#

SF: Wenn ihr euch //umgezogen habt.// #00:30:18#

BH: //Normalerweise// machst du das ja nicht auf der Bühne und da war es aber irgendwie doch im Raum und die waren dann so, manchmal ganz gespannt, „Ah, was macht er jetzt, jetzt zieht er irgendwie die Jacke aus, jetzt wird er irgendwie zum Soldat“ und weiß ich nicht was, ja. (...) Und was, wo mir gerade noch einfällt, also wo ich jetzt *Letzte Tage* viel gemacht habe und dann, als ich jetzt wieder im normalen, also auf der Guckkastenbühne gespielt hab, dass ich total/ mir egal war, ob ich jetzt gesehen werde vom Publikum oder nicht. Weil bei *Letzte Tage* wurdest du immer gesehen, weil die Leute um dich herumstanden. Und das war auch wieder so eine Umgewöhnung. Oder die Kollegen dann, „Ah, wenn du da stehst, bist du verdeckt“ oder „Ich bin verdeckt“, also solche Sachen. Das ist dann wieder/ andere Herausforderungen. Und ich habe mir das irgendwie total abgewöhnt, da jetzt darauf achtzugeben, ob ich von allen gesehen werde oder nicht, weil ja. #00:31:23#

SF: Klar, weil einfach so die Anordnung vom Publikum/ #00:31:26#

BH: Die haben ja auch nicht/ Ich habe mir nur gedacht, „Wenn Sie mich nicht sehen, können Sie sich ja bewegen, können Sie ja da hingehen, wo Sie mich sehen. Ich spiele da, wo es mir

jetzt quasi passt.“ (lacht) Und wenn jemand das nicht sieht, aber sehen will, dann gibt es für ihn die Möglichkeit, da hinzugehen. Aber das gibt es ja im Theater jetzt, wenn die Leute sitzen, nicht. #00:31:45#

SF: Zugegeben. (...) Ich glaube, dann //würde ich danke sagen für// das Interview. #00:31:53#

(Das Gespräch wird abgeschlossen.) #00:32:17#

Eidesstattliche Erklärung

Ich erkläre eidesstattlich, dass ich die Arbeit selbständig angefertigt, keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel benutzt und alle aus ungedruckten Quellen, gedruckter Literatur oder aus dem Internet im Wortlaut oder im wesentlichen Inhalt übernommenen Formulierungen und Konzepte gemäß den Richtlinien wissenschaftlicher Arbeiten zitiert, durch Fußnoten gekennzeichnet bzw. mit genauer Quellenangabe kenntlich gemacht habe.

8. März 2023