



#UNCANNYVALLEY, CASEY KAUFFMANN, 2016, IPHONE COLLAGE

THEATRALE *Zukunftsforschung*

INTERVIEW: HANNA KLIMPE

Ulrich Schrauth hat das erste internationale Festival für Virtual-Reality-Kunst gegründet, Ilja Mirsky ist Dramaturg und promoviert über Theater und künstliche Intelligenz. Für sie ist der Einsatz von digitalen Medien und Technologien in der Kunst ein Weg, großen Tech-Firmen nicht die Deutungshoheit über diese zu überlassen. Theater und Festivals als Ort der realen

*Begegnung
wollen beide
trotzdem nicht
missen*

[293]

Ulrich, du hast lange Zeit am Thalia Theater in Hamburg gearbeitet und bist Gründer und seit 2018 und künstlerischer Leiter des „VRHAM! Virtual Reality and Arts“-Festivals. Wann hast du begonnen, dich für Virtual-Reality-Kunst zu begeistern?

ULRICH SCHRAUTH Ich beschäftige mich eigentlich schon immer sowohl in meiner künstlerischen als auch meiner kuratorischen Praxis mit immersiven Kunstformen, also dem Eintauchen in den Moment und in das künstlerische Erleben. Das kann ein Theaterstück sein, aber auch ein Konzert oder ein Gemälde. Ich komme dabei überhaupt nicht von der Technologieseite, ganz im Gegenteil. Ich gehe stark vom künstlerischen Erleben und vom Blickwinkel des Zuschauers aus, also vom Gefühl, Teil eines Kunstwerkes zu sein und seinem Entstehen beizuwohnen. Auf der Suche nach der perfekten invasiven Kunstform habe ich mich mit vielen unterschiedlichen Medien und Technologien auseinandergesetzt und dabei

einige Virtual-Reality-Experiences gesehen, die mich so begeistert haben, dass ich gedacht habe: Das ist eine neue Kunstform, die da entsteht, eine neue Form, Geschichten zu erzählen. Dafür brauchen wir ein eigenes Festival, und deswegen habe ich dann das „VRHAM!“-Festival gegründet.

Ilja, du hast ja durchaus auch eine technische Herangehensweise an das Thema VR. Du arbeitest für das „VRHAM!“, bist aber auch Dramaturg beim Institut für theatrale Zukunftsforschung Tübingen und promovierst über künstliche Intelligenz im Theater. Worum geht es in deiner Dissertation, und was hat das mit deiner künstlerischen Arbeit zu tun?

ILJA MIRSKY Ich habe Kognitionswissenschaften studiert und bin dann insbesondere über die Raumkognition auf Virtual Reality gestoßen. Parallel habe ich am Theater gearbeitet. Für mich war es immer die Verbindung von Kunst, Kultur, Wissenschaft und Forschung, die mich begeistert hat. Ich

bin dann über einen Zufall auf Gunter Lösel gestoßen, der wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Züricher Hochschule der Künste ist. Der hatte mit künstlicher Intelligenz, also KI, und Mensch-Maschine-Interaktion im Sinne von Mensch-Chatbot-Narrativen geforscht, auch künstlerisch. Da habe ich gedacht: Ich habe die Technologie, die Algorithmen und zum anderen meine Erfahrung aus VR und AR und das versuche ich jetzt zusammenzudenken. Ich schaue sehr gerne in die Zukunft, was uns als Gesellschaft bewegen wird. Und das wird auch das virtuelle Dreidimensionale sein, dass Mensch-Maschine-Interaktionen noch mal im virtuellen Rahmen gedacht werden. Das ist für mich immer Ausgangspunkt für meine künstlerischen Projekte.

*Warum ist es im Theater besonders spannend, Virtual Reality und künstliche Intelligenz einzusetzen, bzw. wo findet ihr Elemente des Theaters bei den Künstler*innen des „VRHAM!“ wieder?*

ULRICH SCHRAUTH IST INITIATOR SOWIE KÜNSTLERISCHER LEITER DES „VRHAM! – VIRTUAL REALITY & ARTS FESTIVAL“ IN HAMBURG UND VERANTWORTET ALS KREATIVDIREKTOR DIVERSE INTERNATIONALE PROJEKTE IM BEREICH DER DIGITALEN MEDIEN. ZUSÄTZLICH DAZU IST ER XR & IMMERSIVE PROGRAMMIERER FÜR DAS „BFI LONDON FILM FESTIVAL“. ER ARBEITETE NATIONAL UND INTERNATIONAL IN VERSCHIEDENEN POSITIONEN, UNTER ANDEREM ALS KÜNSTLERISCHER BETRIEBSDIREKTOR DES THALIA THEATERS IN HAMBURG, BEIM SYDNEY FESTIVAL SOWIE ALS KÜNSTLERISCHER PRODUKTIONSLEITER DES INTERNATIONALEN FESTIVALS „THEATER DER WELT“ 2017. SCHRAUTH STUDIERT DARSTELLENDEN KUNST AN DER FOLKWANG HOCHSCHULE IN ESSEN UND KULTURMANAGEMENT AN DER HOCHSCHULE FÜR MUSIK UND THEATER HAMBURG.

ULRICH SCHRAUTH Das Interessante an VR und anderen immersiven Technologien ist, wie Ilja gerade sagte, dass es immer um den dreidimensionalen Raum geht. Und Theater ist schon immer Raum gewesen und wird es immer sein. Die Wahrnehmung, wie ich Figuren, eine Erzählweise oder eine Geschichte im Raum wahrnehme, hat ganz viel mit dem Medium zu tun, mit dem es erzählt wird. Virtual Reality bietet als Medium viele Möglichkeiten der Partizipation und Interaktion, die das klassische Theater normalerweise nicht bietet: Ich sehe eine Theateraufführung, zum Beispiel Shakespeares „Sturm“, aber ich bin Teil dessen und kann mit den Figuren interagieren, auf welcher Ebene auch immer. Das steht ja alles noch am Anfang und findet gerade erst neue Formen. Aber die Möglichkeit zu interagieren, finde ich wahnsinnig spannend.

ILJA MIRSKY Ich habe das Theater als Freiraum kennengelernt, als Möglichkeit des Darstellens und als Möglichkeit des Experimentierens. Das Spannende bei VR ist, dass man komplett frei ist. Man hat alle Möglichkeiten, man hat sogar die Möglichkeit, keinen Körper zu besitzen, was in der Realität erst mal absurd klingt. Ich finde es auch sehr spannend, aus kognitionswissenschaftlichen Aspekten zu beobachten, wie Menschen VR erleben: Wenn man sich in die virtuelle Welt hineinbegibt, nimmt man zum Beispiel automatisch Konzepte aus der Realität mit, die aber in dieser virtuellen Welt gar nicht gelten müssen. All das, was wir auch aus filmischen Narrativen kennen, wenn beispielsweise Harry Potter durch die Wand geht und auf einmal in einer anderen Welt ist, das alles kann man durch VR selbst erleben. Das begeistert mich, weil Theater diese Immersion schon von vornherein immer mitbenutzt hat, um Geschichten zu erzählen.

zum Brecht'schen Entfremdungseffekt oder zu den Prämissen des postdramatischen Theaters. Woher kommt dieses Bedürfnis nach dieser totalen Identifikation und Partizipation?

ULRICH SCHRAUTH Das Interessante ist ja, dass VR, obwohl es Partizipation und kollaboratives Erleben ermöglicht, trotzdem eine Entfremdungsebene hat, da Technologie diese Entfremdungsebene in sich trägt und eine abstrakte Wahrnehmung von Geschichten ermöglicht. Wir arbeiten zum Beispiel mit Avataren, nicht mit dem realen Körper. Viele Künstler*innen nutzen genau diesen Entfremdungsmoment. Ein bisschen profaner kann man natürlich auch sagen, dass wir in einer Zeit leben, die sehr auf Eventkultur ausgerichtet ist und in der es einen Wunsch nach starken Bildern und Erlebnissen gibt. Der Wunsch nach bestimmten Sehmustern, die man aus der Medienrezeption kennt, verbindet sich mit dem Wunsch nach Teilhabe an etwas Immersivem und Neuartigem. Ich finde es spannend, dass die elaboriertesten und verrücktesten Künstler*innen aus allen Genres, ob das Marina Abramović, Jeff Koons oder Ólafur Elíasson sind, sagen, dass VR eine völlig neue Möglichkeit für sie ist, ihr ästhetisches und visuelles Vokabular und ihre Möglichkeit, Geschichten zu erzählen, neu zu erfinden.

Ilja, wie schätzt du als Kognitionswissenschaftler ein, ob dieser Entfremdungsmoment der Technologie irgendwann verloren geht, weil die Leute sich daran gewöhnen? Oder wird es immer eine absolute Restdiskrepanz zwischen jemandem aus Fleisch und Blut geben und einem Avatar, sodass dieser Entfremdungseffekt nie verloren geht?

ILJA MIRSKY Es gibt in der Psychologie viele Beispiele von Entfremdungseffekten, beispielsweise den Uncanny-Valley-Effekt; der bedeutet ja u. a., dass Avatare weniger gut vom Zuschauer angenommen werden, je perfekter sie simulieren. Wenn Avatare zu gut funktionieren, wirkt es für uns Menschen befremdend. Der andere Punkt ist, dass das Bild, das wir von einem Menschen haben, im

Endeffekt ja auch immer eine zweidimensionale Abstraktion ist. Ich finde es interessant, sich noch mal zu verinnerlichen: Das Entscheidende an dreidimensionalen Technologien ist, dass wir mittlerweile nicht mehr auf zweidimensionalem Papier abstrahieren müssen. Wir Menschen haben tausende Jahre lang Höhlenmalereien gemacht, wir haben unsere Gedanken auf zweidimensionale Wände oder auf zweidimensionales Papier abstrahiert. Aber unsere Körper und unsere Interaktion in der Welt sind ja dreidimensional. Durch virtuelle Technologien ist es nicht mehr notwendig, alles auf eine zweidimensionale Fläche zu abstrahieren. Das wird auch das Denken verändern, weil wir mittlerweile räumlich Sachen abspeichern und auch wiedergeben können.

Welche Künstler findet ihr gerade besonders spannend und warum?

ULRICH SCHRAUTH Einen Künstler, den ich im Augenblick verfolge und sehr, sehr spannend finde, kommt aus dem Bereich Tanz: Alexander Whitley forscht mit seiner Company in London an der Übertragung tänzerischer Ausdrucksweisen in den virtuellen Raum. Er nutzt dafür sehr viel Motion-Tracking-Technologie, also das Aufnehmen von Bewegung und seiner Liveübertragung in eine virtuelle Umgebung. Whitley arbeitet im Augenblick an einer neuen Form von „Frühlings Erwachen“ von Strawinsky, und ich finde sehr spannend, auf wie vielen Ebenen er das tut: Das eine ist die Frage der körperlichen Bewegung, wie er als Choreograf seine Bewegungssprache in den virtuellen Raum übersetzen kann. Dann schaut er sehr genau, was die virtuelle Welt auf einer Metaebene mit dem Zuschauer, dem Erzählstrang oder mit dem Thema, was verhandelt wird, macht. Er geht sehr stark auf das Thema von „Frühlings Erwachen“ ein, das Opfer aus dem Kollektiv für das Individuum. Dazu haben sie eine künstliche Intelligenz entwickelt, die die Bewegungsmuster des Zuschauers, der sich

Wenn man die Entwicklung von Theaterästhetiken betrachtet, ist Immersion ja eigentlich ein entgegengesetztes Konzept



#IDFWU, CASEY KAUFFMANN, 2016, IPHONE COLLAGE



ILJA MIRSKY PROMOVIERT UND DOZIERT ZU THEATER UND KÜNSTLICHER INTELLIGENZ AN DER UNIVERSITÄT TÜBINGEN UND AN DER ZÜRCHER HOCHSCHULE DER KÜNSTE (ZHdK) UND IST DRAMATURG AM INSTITUT FÜR THEATRALE ZUKUNFTSFORSCHUNG IN TÜBINGEN. ER STUDIERT KOGNITIONSWISSENSCHAFTEN AN DER UNIVERSITÄT TÜBINGEN, POLITIK, LITERATUR UND PSYCHOLOGIE AN DER UNIVERSITÄT HAIFA (ISRAEL) UND DEN MASTER PERFORMANCE STUDIES AN DER UNIVERSITÄT HAMBURG. FÜR SEINE MASTERARBEIT, IN DER ER CHOREOGRAFIE AN DER SCHNITTSTELLE VON REALITÄT UND VR UNTERSUCHTE, WURDE ER VON DER GESELLSCHAFT FÜR TANZFORSCHUNG MIT DEM FORSCHUNGSPREIS 2020 AUSGEZEICHNET. SEINE KÜNSTLERISCHE ARBEIT, U. A. IM KOLLEKTIV |M|OSAİK, ZEICHNET SICH DURCH SCHWERPUNKTE IN VR/AR, KI UND DIGITALISIERUNG AUS.

zu der Musik bewegt, generativ überträgt in die Bewegung, die in dieser virtuellen Welt um mich herum stattfindet. Das können Bäume sein, die tanzen, oder Grashalme: Das heißt, ich bin Teil des Kollektivs, und durch meine Handlung entsteht etwas in dem Narrativ – das ist „Frühlings Erwachen“ par excellence.

ILJA MIRSKY Ich habe auf der Konferenz „Actor & Avatar“ an der Zürcher Hochschule der Künste eine Installation gesehen, die hieß „The Man at the bus stop“. Das war eine effektanimierte Computer-generated-Imagery-Umgebung irgendwo in Texas in der Wüste. Da steht man an einer Bushaltestelle mit einem älteren Mann, und diese Figur ist mit einem KI-Algorithmus ausgestattet, das heißt, man kann mit dieser Person interagieren. Man kann sie zum Beispiel schubsen, dann verändert sich die Mimik, und irgendwann wird die Person wütend. Wenn man anfängt, sie zu streicheln, beruhigt sie sich wieder. Irgendwann kommt dann der Bus, dann ist diese Experience vorbei. Das Interessante ist, dass man eine persönliche Anbindung zu dieser Figur bekommt, weil unsere Emotionen so gut einprogrammiert sind, dass man wirklich diese Präsenz spürt. Es war auf eine gewisse Art intim. Man kann mit KI und VR sehr spannende Anbindungen treffen und bestimmte Interaktionsmuster zwischen Mensch und Maschine trainieren, das spront mich an.

Es gibt gegenüber VR, aber vor allen Dingen auch gegenüber KI viel Skepsis und durchaus berechnete Kritik, ob das jetzt Diskriminierung durch Algorithmen ist, Datenschutzverletzung oder der Vorwurf, dass Virtualität sozialer Vereinsamung Vorschub leistet. Seht ihr euch in der Rolle, über Kunst Kritik abzubauen oder darüber aufzuklären?

ILJA MIRSKY Ich arbeite schon seit letztem Sommer mit dem Klabauter Theater in Hamburg, das ist ein inklusives Theater, und experimentiere mit digitalen Medien und Technologien wie Face- und Motion-Capturing und spiele auch mit KI. Dabei finde ich es immer wieder spannend und wichtig, auch

die Grenzen dieser Technologie zu zeigen. Ich glaube schon, dass man durch Kunst und durch Kultur aufzeigen kann, wo der Mensch Verantwortung hat und ab wann er sagen muss, okay, das, was jetzt passiert, ist diskriminierend. Beim Klabauter Theater fand ich sehr interessant zu beobachten, ob jemand, der im Rollstuhl sitzt, von der Technologie als Mensch erkannt wird oder nicht. Die Frage nach Körperbildern und Körperdiskursen finde ich da ganz entscheidend. Im Grunde reproduziert KI in so einem Fall einfach den Rassismus und die Diskriminierung, die bei uns Menschen zu Grunde liegt. Ich finde, Kunst und Kultur haben die Verantwortung, das Positive darzustellen und die Grenzen der Technologie aufzuzeigen.

ULRICH SCHRAUTH Für mich hat die Frage zwei Ebenen. Die eine ist: Egal, wie sehr man sich dagegen sträuben möchte, bestimmte Technologien und Medien bestimmen unser Rezeptionsverhalten und unsere gesellschaftliche Realität. Für mich ist es evident wichtig, dass Künstler*innen sich mit dieser Realität auseinandersetzen, mit den technischen Möglichkeiten, aber eben auch mit den ethischen und moralischen Konsequenzen. Wir wollen mit dem „VRHAM!“-Festival eine Plattform bieten, wo Künstler*innen genau diese Diskurse verhandeln können. Wir haben ein ausgeprägtes Programm, wo wir uns damit auseinandersetzen, eben auch mit moralischen und ethischen Fragen dieser Technologie, aber auch mit den positiven Möglichkeiten, die es für gesellschaftliche Zusammenhänge bietet. Das ist ein Bereich, den wir stärken müssen, weil wir nicht Technikerunternehmen im Silicon Valley oder Megaunternehmen das Narrativ überlassen dürfen, wie wir diese Technologien als globale Gesellschaft nutzen wollen.

Was für ein künstlerisches und/oder gesellschaftliches Ideal für VR habt ihr, das technisch gerade noch nicht durchsetzbar ist?

ULRICH SCHRAUTH Für mich wäre es das, was ich gerade mit dem „VRHAM!“ 2021 versuche, also eine hybride Form zu finden: Wie kann ich das, was mir persönlich und uns allen als Menschen so wichtig ist, das physische Beieinandersein und das partizipative Erleben von Kunst, verbinden mit einer lebendigen, bis ins Tiefste hinein menschlichen virtuellen Variante, die eine sehr intuitive und eine sehr direkte Form der gemeinsamen Kommunikation schafft. Das ist für mich das Ideal, und da können wir, da wir im immersiven Bereich arbeiten, Pionierarbeit leisten und neue Dinge ausprobieren, die anderen, etablierteren Kulturinstitutionen noch nicht möglich ist. Wir können da wirklich einen Riesenschritt nach vorne machen und neue Formen der Begegnung in einem Kunstkontext schaffen.

ILJA MIRSKY Ich finde, Hybridität ist ein gutes Stichwort. Die Frage ist doch: Wo verorten wir uns, was macht uns Menschen eigentlich aus? Wo wollen wir hin und was ist für uns selbstverständlich und was nicht? Wenn es um VR, um Digitalität im Kulturbetrieb, um Theater und Digitalität geht, dann sprechen wir hier von Selbstverständlichkeiten für uns, die aber für sehr viele andere Menschen eben noch nicht selbstverständlich sind. Da ist noch sehr viel Vermittlungsarbeit zu leisten und für mich sind noch viele Fragen offen, die ich sowohl aus wissenschaftlicher als auch aus künstlerischer Sicht gerne bearbeitet sehen würde. Aber dafür müssten erst mal viel mehr Menschen erkennen, wo das Potenzial von diesen ganzen Elementen und Ebenen liegt, denn es betrifft uns ja alle. Wir sind immer noch am „Scratch of something bigger“ und ich freue mich im Grunde drauf und will, dass das nicht den Falschen überlassen wird, sondern dass da besonders viele mitmischen können, weil das Internet eben die Möglichkeit bietet, dass man viel mitmischen kann.