

Anne Seubert

Virtual Reality als neue und neu zu erschaffende Bühne und Einladung zu Immersion, Partizipation und Transformation der Kultur-Erfahrung

*Nimm es nicht so schwer,
uns fällt schon noch was ein.
Wenn du daran glaubst, kommt vielleicht noch irgendwer
mit Intelligent Design.
Sag, ist es schon zu spät?
Das kann doch eigentlich nicht sein
wo ist die Singularität, wenn man sie braucht.
Warum sind wir noch allein?
(Sag, warum sind wir noch allein?)
Nimm mich mit ins Metaverse,
dort, wo der Mensch hingehört.
Oh, nimm mich mit ins Metaverse.
Gott weiß, ich hab mich selbst zerstört.
(...)*

Yukno & Marco Kleebauer, 2022

Wie könnte ein Theaterstück im digitalen Metaverse aussehen? Wie agieren und interagieren Avatare auf virtuellen Bühnen, wenn Theaterprojekte entstehen, bei denen die Menschen, „formerly known as Schauspieler*innen“ und die Menschen, „formerly known as Publikum“, auf neue Art zusammenfinden und mittels Headset und Controller interagieren?



Die Abbildung zeigt die erste Zusammenkunft der 12 Teilnehmenden und der Workshopleiterinnen als Avatare auf der virtuellen Bühne im Rahmen des Theatertreffens der Jugend 2022, © vm-people Agentur für immersives Marketing

Kann die Virtuelle Realität als neue und neu zu erschaffende Bühne und Einladung zu Immersion, Partizipation und Transformation unserer Kultur-Erfahrungen fungieren? Was beinhalten solche Entwicklungen für unsere Theater und ihre Bühnen, ihr Publikum, ihre Stücke, ihre Ausdrucksformen, ihre Macherinnen und Macher? In einem Workshop für zehn junge Theatermachende im Alter von 12–21 Jahren aus im Bundeswettbewerb des Theatertreffens der Jugend 2022 ausgezeichneten Theater-Produktionen, boten wir 2022 an, diese „neuen“ Welten kreativ und spielerisch für sich zu erproben.

Meta-Verse? Culture-Verse!

Spätestens seit Facebooks Ankündigung, sich in “Meta” umzubenennen und auf die nächste Entwicklungsstufe des Internets zu fokussieren, ist das “Metaverse” Teil des allgemeinen Diskurses – und prägt Gegenwart und Zukunft des Kultur- und Theater-Schaffens¹. Die Entwicklung von sogenannten Künstlichen Intelli-

1 <https://www.bundestag.de/resource/blob/926414/bab75e653e79ad9c8963b385d38f365a/Stellungnahme-Rauschnabel-data.pdf>

genzen (AI) und Virtual Reality (VR)-Technologien ist auf dem direkten Weg in den Mainstream, sie bezieht jede Ecke unseres Alltags: von Gaming- und sogenannten Sport-Angeboten über digitale Konferenzplattformen, Kollaborationstools und virtuelle Büroräume über VR-Shopping-Center und Telemedizin hin zu virtuellen Museums- und Theaterräumen. Dabei entstehen nicht nur ganz neue Funktionen und Kommunikationskanäle, sondern auch – so meine These – soziale Räume und damit neue Möglichkeiten für Begegnung, Interaktion und immersive Kulturerlebnisse.

Vorhang auf: The Metaverse!

Stellen Sie sich vor: Hinter einer digitalen Nebelwand, ganz nah und doch für die meisten unsichtbar, entwickeln sich unzählige neue Räume. Virtuelle Räume, in denen das Internet wie wir es kennen, weiterentwickelt und um eine vierte Dimension erweitert wird. Statt zweidimensionaler Webseiten und Video-Konferenzen, einzelnen Welten, entsteht ein lose zusammenhängendes, interagierendes Universum, eine Vielfältigkeit an einzelnen, parallel und in Verbindung miteinander und mit der realen Welt entstehenden Räumlichkeiten: das sogenannte Metaverse. In verschiedenen Sprachen, mit unterschiedlichsten Agenden und auf vielfältigen Annahmen basierend, arbeiten diverse Firmen bereits heute an ihrer Vision des Metaversums.²³

Noch ist dieses sogenannte Metaverse eine Vision und gleichzeitig ist diese Vision bereits in der Verwirklichung. Diese vierte Dimension könnte zu einem neuen dezentralen „Erlebnis-Internet“ werden, in dem konsumiert und interagiert, in dem geheiratet und verweist wird. Es handelt sich um eine Version, die wir nicht nur wahrnehmen oder geschehen lassen, sondern die wir aktiv gestalten. Und sie ist im Plural zu denken, die Rede ist nicht von einem, sondern von einer Vielzahl, miteinander mehr oder minder verbundener „Metaversen“.

“But the metaverse is something more. It's an effort to disrupt the nature of reality itself—to replace it, or at least augment it, with a digital simulacra of reality, one that is more malleable and more personalized.”⁴

2 <https://www.theverge.com/22588022/mark-zuckerberg-facebook-ceo-metaverse-interview>

3 <https://www.cnn.com/2021/07/29/facebook-metaverse-plans-to-make-money.html>

4 <https://reason.com/2022/06/25/the-metaverse-is-already-here/>

Das Metaverse sei nicht nur Facebook oder “Meta“, sondern die nächste Ära des Internets“, betont Joel Luc Chacehelin, der an der Universität Luzern zu unserem Innovationsverständnis forscht.

Es gibt zurecht viele Zweifel an diesen neuen Entwicklungen, es gibt Skepsis, Ängste und Unmut, denn die Machtverhältnisse und zumeist kapitalistisch motivierten Interessenslagen werden bereits deutlich. Es gibt viel zu tun, viele Stellschrauben von Zugängen und Machtverteilung über neue Technologien bis hin zu Digitaler Ethik und es eilt. Zukunftsforscher wie Chacehelin ermutigen nachdrücklich, die offenen Fragen zu diskutieren, die Gestaltungskräfte und -räume zu nutzen, und nicht in Ohnmacht, Opposition und Konservatismus zu verharren – auch und gerade als Akteurinnen und Organisationen im kulturellen und gemeinnützigen Sektor.

Immersion qua Technologie

Bei Anwendungen, bei denen wir von Metaverse sprechen, werden mehrere Technologien miteinander kombiniert und erzeugen so eine bis dato nicht gekannte Immersion:

1. Augmented Reality (AR)

Übersetzen lässt sich „Augmented Reality“ mit „erweiterter Realität“, in der Fachsprache ist ebenso von „angereicherter Realität“ die Rede. Die analoge Welt wird um digitale Elemente ergänzt – und zwar direkt auf einem Bildschirm oder in einer Brille und damit vor den Augen des Betrachters. So kann beispielsweise ein Lagerarbeiter über eine Augmented-Reality-Brille erkennen, in welchem Regal das gesuchte Ersatzteil zu finden ist.⁵ Ein Mechaniker erhält nützliche Informationen über das technische Bauteil, das er reparieren soll.⁶ Eine Ärztin kann bei operativen oder minimalinvasiven Eingriffen die entscheidenden Gewebeschichten ein- und ausblenden lassen.⁷ Das berühmteste Beispiel für Augmented Reality ist mit der App „Pokémon Go“ eine rein private Anwendung. Das Spiel wurde über eine Milliarde Mal heruntergeladen. Die Idee dahinter könnte einfacher kaum sein: die Poké-

5 <https://www.teamviewer.com/en/ar-warehouse/>

6 <https://3dqr.de/augmented-reality-remote-maintenance/>

7 <https://bmcmusculoskeletdisord.biomedcentral.com/articles/10.1186/s12891-021-04339-w>

mon fügen sich auf dem Bildschirm in die bereits vorhandene Umgebung, die das Gerät mit seiner Kamera einfängt.

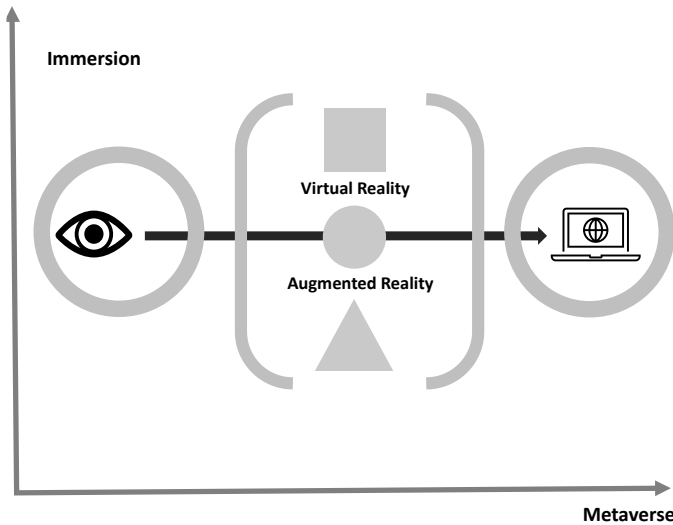
2. Virtual Reality (VR) bezeichnet digitale, am Computer geschaffene Abbilder der Realität, also virtuelle Realitäten. Mittels für diese Anwendungen gestalteter VR-Brillen können die Nutzer in solche neuen, künstlich erschaffenen Welten eintauchen, die täuschend echt wirken. So lassen sich in Unterwasserwelten mit Walen schwimmen, ein Schiffswrack erkunden⁸ oder durch sein neues Haus laufen, bevor dieses gebaut wird.⁹
3. Gateways, Tools & Interfaces schaffen uns die Zugänge in Metaverse. Dabei handelt es sich aktuell entweder um sogenannte VR-Brillen, externe komplexe Headsets oder Kombinationen aus einem der beiden mit Joysticks, die man mit den Händen greift und bedient, wie beim Gaming.¹⁰ Die meisten Anwendungen kann man jedoch auch mittels normaler Bildschirme von Computern, Tablets oder Mobiltelefonen betreten und nutzen, wenn auch nicht in vollständigem Umfang und nicht mit dem vollständigen Immersions-Umfang. Noch spielen diese Technologien eine wesentliche Rolle, ermöglichen den Einstieg und verhindern ihn zugleich. Denn ohne Geräte ist ein Betreten der Welt nicht möglich. Zugleich werden auch diese Geräte immer kleiner und unauffälliger, treten in den Hintergrund und müssen möglichst demokratisch und anbieter-unabhängig zugänglich werden.¹¹

8 <https://www.virtual-reality-magazin.de/tauchgang-in-vr-schiffswrack-wird-zum-versunkenen-schatz/>

9 <https://www.bau-welt.de/hausbau/hausplanung/planung-mit-virtual-reality/vr-erfahrungen-von-bauherren.html>

10 <https://www.vdi-nachrichten.com/technik/elektronik/vr-das-metaverse-greifbar-machen-mit-hardware-fuer-den-ganzen-koerper/>

11 <https://www.computerbild.de/artikel/cb-News-Internet-Apple-Vision-Pro-Alle-Details-zum-AR-Headset-35160621.html>



Die Abbildung zeigt das Zusammenspiel von Technologien bei der Erzeugung von Immersion, Quelle IDTechEx Research 2023¹²

Disney benennt Chief Metaverse Officer

Da sie direkt davon abhängen, wo und wie wir Informationen konsumieren und uns unterhalten lassen, neigen Unterhaltungs- und Medienunternehmen dazu, Innovationen in der Technologiebranche aufmerksam zu verfolgen. Dies war beim Internet der Fall und ist auch beim Metaverse der Fall. In diesen Branchen laufen die Unternehmen, die sich in den kommenden Jahren nicht am 3D-Internet beteiligen, sonst schnell Gefahr, ihre Zielgruppen und wertvolle Marktanteile an die Konkurrenz zu verlieren.

Wir verbringen bereits täglich Stunden in digitalen Räumen ohne uns bewusst zu sein, dass wir mit unserer Aufmerksamkeit in anderen Welten weilen.¹³ Gerade im Unterhaltungsbereich wächst die Akzeptanz von Virtual Reality bei

12 <https://www.idtechex.com/en/research-article/three-predictions-for-2023-in-augmented-and-virtual-reality/28142>

13 <https://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/Online-Zeit-Kinder-Jugendliche-111-Minuten>

den Verbrauchern exponentiell,¹⁴ da die Nutzer stetig nach neuen Möglichkeiten der Unterhaltung suchen, wenn sie etwa Video und Streaming überdrüssig werden. Gleichzeitig erfordert die Gestaltung von Erlebnissen für und mit Avataren in virtuellen 3D-Umgebungen einen ganz anderen Ansatz, neue Technologien einerseits und einen eigenes Verständnis von Interaktion, Immersion und Erlebnis andererseits. Die alternativen Erlebnis-Möglichkeiten, die in den kommenden Jahren auf den Markt kommen werden, werden vermutlich ohne unsere gewohnten Schnittstellen wie Tablet oder Mobiltelefon als unsere wichtigsten Schnittstellen in die digitalen Welt auskommen.¹⁵

Die Walt Disney Company gehört sicherlich nicht zu den unbeteiligten Unternehmen. Es wäre leicht, Disneys Vertrauen in die Technologien und die Bedeutung des Metaverse allein an den finanziellen Investitionen des Unternehmens zu bemessen, aber das Unternehmen hatte Anfang 2022 auch als eines der ersten DAX-Unternehmen einen Chief Metaverse Officer berufen.¹⁶

Die nächste Generation des Geschichtenerzählens

Deutlich zutage tritt das Potenzial des Metaverse als neuer Vertriebskanal.¹⁷ ¹⁸ Disney betont zudem, dass es ihm bei seiner Entwicklung vorrangig um die nächste Generation des Geschichtenerzählens geht, und erinnern uns damit an den Purpose von Disney: Es handelt sich bei der Walt Disney Company eben in erster Linie nicht um ein Technologieunternehmen, das sein kompetitiv ausgerichtetes Geschäftsmodell ausbauen möchte. Das Unternehmen möchte das Metaverse inhaltlich mitgestalten, eine prägende Rolle einnehmen und dabei so viel wie möglich lernen. Disney ist bereit sich dafür an ein grundlegend anderes Modell, einer andere Kultur und eine anderen Denkweise zu adaptieren.

14 <https://www.digitalbusiness-cloud.de/lellwitz-studie-grosse-akzeptanz-fuer-virtual-reality-im-deutschen-markt/>

15 <https://www.provideocoalition.com/brelyons-ultra-reality-technology-vr-without-the-headset/>

16 <https://www.reuters.com/business/media-telecom/exclusive-disney-names-executive-oversee-metaverse-strategy-memo-2022-02-15/>

17 <https://www.statista.com/forecasts/1337169/vr-b2c-market-revenue-worldwide>

18 <https://www.statista.com/statistics/1221522/virtual-reality-market-size-worldwide/>

Best Metaverse Performance

Die MTV Video Music Awards (VMAs) haben 2022 ebenso auf die Weiterentwicklungen im Virtuellen Raum reagiert und in mit der Kategorie „Best Metaverse Performance“ der Inszenierung im Metaverse einen eigenen Preis gewidmet. Während der vor allem unter Jugendlichen beliebte Musik-TV-Sender jedes Jahr das „Musik-Video des Jahres“, den „Song des Jahres“ und den und die „KünstlerIn des Jahres“ kürt, kam nun erstmals das Web 3.0 hinzu. 2022 wurde das „Beste Konzert im Metaverse“ prämiert, und damit Kriterien definiert, nach denen eine solche Performance bemessen werden kann und sollte.

In der ersten Iteration dieser Kategorie gab es sechs Nominierte¹⁹, die in unterschiedlichen Welten auftraten: The Rift Tour featuring Ariana Grande (Fortnite), Blackpink mit „The Virtual“ (PUBG Mobile), BTS (YouTube), Charli XCX (Roblox), Justin Bieber (Wave) und die Twenty One Pilots (Roblox). Die virtuelle Welt von Roblox ist damit gleich durch zwei Künstler für den neuartigen Preis nominiert. Konzerte, Festivals und Performances sind für den Anbieter längst keine Neuheit mehr, sondern von gewisser Regelmäßigkeit. Bereits im Jahr zuvor wurde in Zusammenarbeit mit Insomniac zum Beispiel ein digitales Dance-Festival veranstaltet.²⁰

Neben der Einführung des neuen Preises wurde die Award Show auch erstmals als eigene Metaverse Experience angeboten, parallel zur Live-Performance. Die Paramount Game Studios hatten die entsprechende VMA Experience bereits vorzeitig online gestellt und hielten sie auch über den eigentlichen Verleihungstag hinaus verfügbar.²¹ Die Einbindung einer Metaverse-Kategorie hat für MTV durchaus strategische Gründe, in den letzten fünf Jahren waren die Einschaltquoten der Preisverleihung stetig zurückgegangen und das Metaverse bietet ob seines Altersdurchschnitts den idealen Resonanzraum für jüngere Generationen.

Der Metaverse-Workshop

Auch das Haus der Berliner Festspiele in Berlin, eine der zentralen Kultureinrichtungen Deutschlands, wollte 2022 zumindest einen Workshop im Metaverse ausrichten. – Das Haus versteht sich als Indikator von Trends, als innovative Ein-

19 https://en.wikipedia.org/wiki/2022_MTV_Video_Music_Awards

20 <https://cointelegraph.com/news/mtv-introduces-the-best-metaverse-performance-award-category>

21 <https://www.mtv.com/vma>

richtung und Bühne für neue Formate. Unter anderem richtet das Haus jährlich Bundeswettbewerbe aus, von Jazzfest bis Märzmusik, so auch das Theatertreffen und das Theatertreffen der Jugend, 2022 vom 27. Mai bis 4. Juni.

Eine ebenso hochkarätige wie vielstimmige Jury hatte deutschlandweit zehn Jugend-Theater-Produktionen ausgewählt und zum Theatertreffen der Jugend 2022 eingeladen. Das Programm beinhaltete nicht nur eine gemeinsame Woche mit abendlichen Theater-Aufführungen, sondern ein intensives Campus-Programm mit verschiedenen Theaterworkshops, theoretischen Diskussionen und täglicher Reflektion.

„Unser Anliegen ist es, dass junge Menschen auch die neuen Techniken nicht nur als klassische User nutzen, sondern ihr kreatives Potential für künstlerischen Ausdruck entdecken und diese Mittel einsetzen, um unsere gegenwärtige Welt zu reflektieren, zu beschreiben und zu erzählen“, erläutert die Leiterin Susanne Chrudina den Ansatz des Hauses. Dafür lud sie uns ein, in einem Workshop den Einsatz und das kreative Potenzial gemeinsam mit den jungen Theatermachenden auszuprobieren, was wir dann auch taten.

Die Teilnehmenden

In unserem Workshop bot sich gemeinsam mit Thomas Zorbach, Geschäftsführer der Agentur für immersive Markenführung vm-people 10 junge Theatermachende im Alter von 12–21 Jahren eine Möglichkeit, diese „neuen“ Welten kreativ und spielerisch für sich zu erproben. Diese hatten sich den Workshop aus dem Programm ausgesucht und kamen zum Teil mit Vorerfahrungen, zum großen Teil jedoch ohne jegliche Erfahrung mit virtuellen Welten.

Der erste Tag bestand daher aus dem theoretischen und praktischen Onboarding und fand hybrid, das heißt vor Ort in den Probenräumen und in einer virtuellen Umgebung statt. Alle Teilnehmenden erhielten für die Dauer des Workshops ein Headset sowie Controller und nach einer kurzen theoretischen Einführung bestand der Auftakt aus begleitetem Einrichten und Erproben. Dabei zeigte sich, dass die Teilnehmenden mit sehr unterschiedlichen Erfahrungen und Erwartungen zu uns gefunden hatten. Es stellte sich die Frage: Was ist das Metaverse und was können wir darin auf die Bühne bringen?

Zutaten und Rahmenbedingungen

Es hätte ein Vielfaches der zehn Teilnehmenden teilnehmen wollen – Ausdruck des Interesses der jungen Theatermachenden. Zuletzt entschied das Los und so fanden sich unter den zwölf Teilnehmenden drei, die bereits in virtuellen Welten unterwegs waren, sich darin bewegen und kommunizieren konnten, die anderen kannten das Metaverse nur vom Hörensagen. Drei der zwölf Teilnehmenden bedurften der Lern-Unterstützung durch sie begleitendes Lehrpersonal. Vier der Teilnehmenden waren der englischen Sprache nur bedingt mächtig. Eine der Teilnehmerinnen wurde tatsächlich so „seekrank“, das wir medizinische Abhilfe beschaffen mussten. Diese sogenannte Motion Sickness ist tatsächlich eine der möglichen Begleiterscheinungen, wenn man den Umgang mit Headsets nicht gewohnt ist, sie zu lange trägt oder die eigenen Sinne durch eine VR-Experience anfänglich überfordert werden.

Am Nachmittag des ersten Tages versammelten wir uns erstmalig alle gemeinsam in einer virtuellen Umgebung, in AltSpaceVR²², eines der virtuellen Multiversen, in dem man seine eigene Welt erschaffen und sich mit anderen zu Veranstaltungen oder einer Konversation am öffentlichen Lagerfeuer verabreden kann. Von da ging es auf eine Erkundungstour durch verschiedene virtuelle Welten und über virtuelle Bühnen zur Inspiration für die eigene Produktion. Immer wieder fanden wir live und vor Ort zusammen, um die nächsten Schritte zu besprechen und offene Fragen zu klären, und um die Headsets zu laden und die Sinne auszulüften. Immer wieder galt es die eigenen Ausdrucksmöglichkeiten in Frage zu stellen, neue Resonanzräume auszuprobieren und den eigenen „Radius“ zu testen. Während der virtuelle Spielraum grenzenlos erschien, waren vor Ort die Räumlichkeiten durchaus begrenzt.

Idealerweise gilt es für jeden Teilnehmenden bzw. Mitspielenden einen eigen störungsfreien Raum mit ausreichend Bewegungsradius, stabilem WLAN und ungestörte /nicht störende Audio-Bedingungen sowie technischem und gegebenenfalls auch Lern-Support zu stellen. Gleichzeitig sollten alle Workshop-Teilnehmenden von uns immer wieder auch kurzfristig in einen gemeinsamen Raum zusammenführbar sein, um die nächsten Schritte zu besprechen. Dies war dank des Entgegenkommens des Hauses der Berliner Festspiele weitgehend möglich.

22 <https://en.wikipedia.org/wiki/AltSpaceVR>



Die Abbildung zeigt „die Zutaten“ für unser Experiment: VR-Headset, zwei Controller, eine FFP2-Maske, sowie Stift und Skript für die Szenen-Entwicklung, Quelle: Anne Seubert

Das dramaturgische Potential der VR-Technologie

Am zweiten Tag richteten wir unsere Avatare, unsere künstlichen Identitäten ein. Welchen Körper wollen wir haben? Einen weiblichen, einen kräftigen, einen schwarzen, einen zerbrechlichen? Wie soll er wirken, wie sich bewegen? Welche Möglichkeiten bietet eine virtuelle Welt, in der die Genetik nicht festgelegt und die Schwerkraft auch mal ausgehebelt werden kann. In einer Welt, in der Fliegen zum Mond Teil des Stückes sein kann und in der das Ensemble-Mitglied nicht im gleichen Raum ist, wie ich selbst, vielleicht noch nicht einmal in derselben Stadt oder demselben Land? Wie kommuniziere ich? Wie erfahre ich Resonanz?

Die methodischen Impulse

Am dritten Tag erprobten die Teilnehmenden unter Anleitung das dramaturgische und inszenatorische Potential der VR-Technologie als Bühne und für ihre persönlichen Ausdrucks- und Wirkungsambitionen als Theaterschaffende der Gegenwart – und der Zukunft. Das VR- Headset bot dabei gleichzeitig Einstieg in und Begrenzung der virtuellen Welten und Schnittstelle zur realen Welt, inklusive Ladestation, den anderen Workshops und dem wahren Berlin.

In kurzen interaktiven Impulsen beleuchteten wir die neuen Ausdrucksmöglichkeiten von Stimme bis Gestik, Techniken und Interaktionsformen sowie technologische Besonderheiten und Herausforderungen der VR. Auch die technischen Rahmenbedingungen wurden diskutiert, etwa der Umstand, mit seinem Ensemble und seinem Publikum nicht in einem Raum zu sein, ja, sein Spielen nicht an einem Ort festzumachen und Reaktionen nicht zu erleben.

Die Frage nach der Gestaltung von Bühnen in der Virtuellen Welt stellten wir hinten an, auch wenn es reizvoll gewesen wäre, in einem zweiten Workshop eine eigene Bühnensituation zu kreieren. Für den Moment entschieden wir in der Aufgabenstellung mit dem Straßentheater eine alte Theatertradition zu bemühen und stellten den Teilnehmenden die Aufgabe, auf dem öffentlichen Platz in der Virtuellen Realität ein Publikum für eine kurze Szene zu begeistern.

Die Aufgabe: Wie lässt sich ein Theater-Stück in Social VR inszenieren?

„Erprobt in kleinen Teams eine kurze Theatersequenz (maximal 5 Minuten) eurer Wahl die anderen Möglichkeiten und führt euer Stück final hybrid auf: An einem öffentlich zugänglichen Ort in der Virtuellen Realität und vor Ort auf einer Bühne im Haus der Berliner Festspiele für die anderen etwa 150 Teilnehmerinnen in Berlin.

In zwei Teams aufgeteilt widmeten sich die Teilnehmenden der Erarbeitung einer kurzen Pop-Up-Theater Sequenz in englischer Sprache, denn in der Virtuellen Realität kommen Menschen aus der ganzen Welt zusammen. Rollen wurden verteilt und Skripte geschrieben und dann wurde geprobt. Mit dem Haus wurde organisiert, dass das Stück aus der virtuellen Realität per Stream auf die Leinwand in Berlin gelangen würde. Es galt also gleichzeitig für ein Publikum aus Avataren und für die Streaming-Kamera zur Peergroup in Berlin zu spielen.

Die Teilnehmenden entschieden sich das Metaverse selbst und die Machtverhältnisse darin zum Thema zu machen und entwickelten ein Stück zur „Kugel

der Macht“, die beschützt und umkämpft ist und einiges an Magie und übernatürlichen Kräften benötigt und am Ende gerettet werden zu können, indem sie zerstört wird.

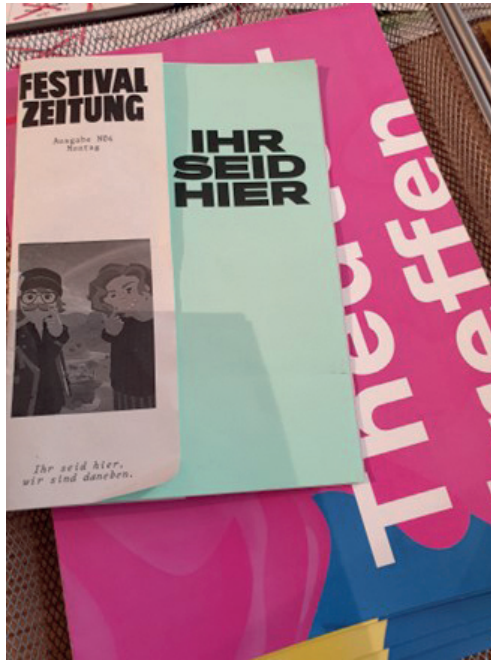
Die Bühne: Das "Campfire" in AltspaceVR

Die Aufführung fand schließlich am virtuellen „Campfire“, dem zentralen und öffentlich zugänglichen Marktplatz der AltspaceVR-Welt statt.²³ Während andere Welten nur auf Einladung zugänglich, steht das Lagerfeuer rund um die Uhr allen offen und ist Ort für Verabredungen und zufällige Begegnungen. Das bedeutet auch, dass man wie auf einem echten Marktplatz nicht weiß, wer und wie viele andere Menschen bzw. ihre Avatare man antrifft, aus welchem Land diese kommen und welche Themen diskutiert werden. Die Neugier auf zufällige Begegnungen und den „Talk of Town“ ist oft Teil der Motivation, das Lagerfeuer aufzusuchen.

Angesichts der eingeschränkten Zeit des Workshops entschieden wir uns mit den Teilnehmenden dagegen, die Veranstaltung im Metaverse explizit zu bewerben. Ins Haus der Berliner Festspiele beziehungsweise auf die Bühne des Großen Saals wurde das Stück zeitgleich gestreamt und hätte, das sei zum Thema Reichweite, Inklusion und Zugang erwähnt, zusätzlich auch zum Beispiel via YouTube an externe Bildschirme außerhalb des Hauses übertragen werden können. Die Aufregung bei den Teilnehmenden war groß, die Neugier bei den anderen Festival-Teilnehmerinnen nicht minder. Auch stand das Wirken des Teilnehmenden quasi täglich im Fokus der das Campus-Programm begleitenden Festivalzeitung, die auch über die finale Aufführung berichtete.

23 <https://sidequestvr.com/app/13941/altspacevr-campfire>

Microsoft hat im März 2023 seine soziale VR-Welt AltspaceVR geschlossen. Die Idee hinter AltspaceVR war es, eine Art Chat- und Social-Erfahrung mit vielen visuellen Elementen in der Virtual Reality open source möglich zu machen. Man versorgte damit unter anderem diverse Oculus-Plattformen wie die Quest 1 und 2. Mit dem Fokus auf Events und Communities hat AltspaceVR im Laufe der Jahre virtuelle Filmpremierer auf dem roten Teppich, VR-Modenschauen, Konzerte und sogar Präsidentschaftsdebatten veranstaltet. Der Comedian Reggie Watts schaute regelmäßig vorbei, und eine Reihe von Kirchen und Glaubensgemeinschaften hielten wöchentliche Gottesdienste auf AltspaceVR ab.



Die Abbildung zeigt die Festivalzeitung des Theatertreffens der Jugend 2022, die unseren Workshop aufmerksam in Bild und Text begleitete und kommentierte, Quelle: Anne Seubert

Die Learnings der Teilnehmenden

Am Ende des Workshops baten wir die Teilnehmenden um ein kurzes Feedback und ihre AHA-Erlebnisse. Wir wollten wissen, was sie überrascht hatte, was sie genossen hatten und was sie in ihre kreative Theater-Arbeit und gegebenenfalls auch darüber hinaus aus dem Workshop in ihren Alltag mitnehmen würden. Die Antworten waren vielfältig und überraschten uns zum Teil in ihrer Vehemenz, so betonten mehrere Teilnehmenden, wie sehr sie es genossen hatten, nicht auf der Bühne stehen zu müssen, sondern aus einem geschützten Raum heraus agieren zu können, und „nur“ ihren Avatar auf der Bühne agieren zu lassen. Die eigene Schüchternheit konnte so für manche überwunden werden.

Deutlich wurde auch die Möglichkeiten der Inklusion, die uns so vorher nicht bewusst waren, und zwar indem ein Avatar nach Gusto gestaltet werden kann, sich Gesundheitszustand, Größe, Alter, Geschlecht oder Hautfarbe ausgedacht und beliebig wandeln ließen, auch innerhalb eines Stückes.

Gleichzeitig lernten wir, dass die englische Sprache ein Hindernis darstellen kann und dass die Technik zunächst erworben und dann auch bedient werden muss, das verlangt finanzielle Ressourcen und zumindest eine minimale Technik-Kompetenz oder zumindest eine Affinität oder Neugier. Darüber hinaus benannten die Teilnehmenden:

- **Slip into the „right body“:** Die Möglichkeit, sich seinen Bühnen-Körper zu gestalten – gesund, ausdrucksstark, schön (?)
- **Express yourself:** Die Möglichkeit, sich durch Gesten, Körpersprache, Stimme auszudrücken, aber auch Emojis, & ungewohnte Kräfte & Fähigkeiten über Grundgesetzte wie Schwerkraft hinaus, einsetzen zu können als spannende Ergänzung
- **Create your perfect stage:** Die Möglichkeit, sich seine Bühne in der virtuellen Welt und in der realen Welt zu bauen, wahlweise beides oder als Hybrid verbunden, und damit auch jenseits von Schwerkraft & Lokalität
- **Join in from anywhere:** Du & Dein Team & Euer Publikum sind nicht in einem Raum, die Teammitglieder können sich aus allen Ländern und Zeitzonen der Welt zuschalten, das Publikum aber auch. Das hat Konsequenzen für die Ansprache und Kommunikation:
- **Try to connect:** Es gilt, auszuloten, wie man in Resonanz & Kontakt mit seinem Publikum kommt. Eine nicht triviale Aufgabe ist das Erschaffen und Gestalten von Nähe und Distanz, von Möglichkeiten zu Feedback, und einem Gefühl der Resonanz
- **Explore and experiment:** Diese neuen Welten gilt es erst noch zu erschaffen, Spielen und Experimentieren ist nicht nur möglich, sondern die Grundlage. Dabei gilt es auch neue Grenzen auszuloten, eigene (gedankliche) Grenzen zu überwinden, Team, Intendanz und Publikum zu provozieren und auch mal zu scheitern.

Ist ein Culture-Verse möglich? Nötig? Unausweichlich? Unser Fazit

„Der Metaverse-Workshop war eine wundervolle Möglichkeit für unsere Teilnehmer*innen, mit versierter technischer Begleitung in ein neues Universum einzutreten und zu lernen, wie man dies fantasievoll gestalten und mit eigenen

Geschichten und Figuren bevölkern kann. Digitale Plattformen und Techniken sind nicht nur nützlich und dienen der Unterhaltung, sondern sie haben ein weit größeres Potential, sie prägen und formen unsere Welt und unsere Wahrnehmung. Unser Anliegen ist es, dass junge Menschen diese Techniken nicht nur als klassische User nutzen, sondern ihr kreatives Potential für künstlerischen Ausdruck entdecken und diese Mittel einsetzen, um unsere gegenwärtige Welt zu reflektieren, zu beschreiben und zu erzählen." fasste Susanne Chrudina, die Leiterin der Bundeswettbewerb am Berliner Haus der Festspiele ihr Fazit auf meine Bitte im Vorfeld meines Workshops auf dem NTA Swiss in Worte.

Wir nahmen aus der Arbeit am Theater mit, dass das Metaverse aus Theater-sicht...

- gerade erst anfängt!
- kontrovers betrachtet wird.
- durchaus magnetisch ist & viele Emotionen auslöst.
- erstaunlich inklusiv ist.
- gar nicht so einfach von einem Ort aus zu bespielen ist.
- vielleicht auch eine Generationenfrage ist.
- noch unüberschaubar und gestaltbar ist.

Wenn Kultur im Metaverse präsent sein möchte, bleibt es nicht aus, dass Kulturschaffende die Zukunft des Metaversums mitgestalten. Als Kulturwissen-schaftlerin möchte ich an dieser Stelle gern den Diskurs dazu eröffnen. Ein erster Schritt wäre vermutlich das Ausformulieren konstruktiver Fragen und das Benennen von Ängsten. Etwa

- Wie wird das Metaversum reguliert werden, und von wem?
- Inwieweit werden die Nutzer Eigentümer und kontrollieren die von ihnen erstellten Inhalte?
- Was sind die Rollen der einzelnen Nutzer, Gemeinschaften, Plattformbetreibern und Regierungen?
- Wie wird sich das Metaverse auf unsere Gesellschaft auswirken? Wie wird es die Demokratie beeinflussen?
- Werden die Nutzeridentitäten anonym sein, pseudonym, oder öffentlich? – Wie wird die soziale Dynamik im Metaversum aussehen?
- Welche Rolle wird die KI bei der Schaffung, Moderation und Steuerung des Metaversums spielen?
- Wie können wir eine positive, gesunde Kultur im Metaversum fördern?
- Wie können wir die Metakompetenz der Bevölkerung, Unternehmen und staatlichen Institutionen steigern?

- Wie können Organisationen diejenigen betreuen, die sich aus logistischen, geografischen oder anderen Gründen weiterhin ausschließlich online engagieren werden?

Ausgehend von diesem und anderen konkreten Kulturprojekten stellt sich mir als Kulturwissenschaftlerin die Frage nach der Kultur als treibende und getriebene, als fragende und in Frage stellende, als fordernde und geforderte Kraft zur Diskussion: Welche Rolle kann/muss/wird Kultur als treibende und getriebene, als fragende und in Frage stellende, als fordernde und geforderte Kraft in Bezug auf das "Metaverse" einnehmen? Unter welchen Bedingungen ist ein Culture-Verse möglich? Nötig? Unausweichlich? Und was benötigt es, um Kulturschaffende zu befähigen und ermächtigen, diese neuen Welten mutig auszuprobieren, zu bespielen und die Kultur als gestaltende Kraft zu etablieren?

