

Das uneigentliche Musiktheater?

Über digitale Räume im Realen

KORNELIUS PAEDE

Es war schon einmal leichter für Musiktheater, das sich als spezifisch digital versteht. Einerseits ist da die (seit etwa 2023 wieder abnehmende) Vielfalt des pandemischen und nachpandemischen Digitalbooms mit Förderprogrammen, Spartenneugründungen und spezialisierten Akteur:innen, die ein kreatives Feld abseits der großen Budgets bespielen. Etliche dieser Projekte galten während der Pandemie als letztes künstlerisches Fenster zur Welt und Innovationsmöglichkeit in Zeiten zwangsgeschrunpfter Analogformate. Mittlerweile scheint man seitdem vielerorts froh, nicht mehr darauf angewiesen zu sein. Andererseits wimmelt es auf heutigen Opernbühnen nur so von Darstellungen menschlich degenerierter Medienzombies, die auf Requisiten-Smartphones oder in VR-Brillen starren. Zusammenkopierte Social-Media-Feeds drehen derweil schneller und schneller auf Projektionsleinwänden, als wollte man sich mit aller Kraft vergewissern: Seht her, dieses schnelllebige Internet – ein Glück haben wir Musik und Theater, echte Stimmen und Instrumente, echte Konzentration und Langsamkeit. Zahlreiche große Institutionen hatten ihre künstlerische Haltung zur digitalen Moderne in diesem Sinne schon vor der Pandemie gefunden: durch die gesellschaftspolitische (mithin kunstreligiöse) Überhöhung leiblich-musikalischer Ko-Präsenz. Das kann man richtig oder aber unterkomplex finden – in jedem Fall ist es eine recht spärliche Basis für die Auseinandersetzung mit neuen Kulturtechniken, zu denen es mehr als die Frage zu besprechen gäbe, ob man das Handy auch mal ausmachen kann. Ein zeitgenössisches digitales

Musiktheater, das technisch vorne dabei sein will, hat derweil ein zusätzliches Problem, das aber mit den gleichen Narrativen über das (vermeintlich) Eigentliche der Kunstform zusammenhängt. Die Ansprüche kollidieren hier mit einem Industriestandard digitaler Kulturproduktion, der mit den verfügbaren Strukturen nahezu unerreichbar ist – und so fragt sich



Brigitta Muntendorf, *Melencolia*, 2022

ein (hypothetisches) Publikum, dem ein (hypothetisches) neues Stück als Gaming-Revolution von Musik und Theater angepriesen wird, wieso das Rendering denn trotzdem so viel schlechter aussehen muss als der fünf Jahre alte Mittelklasse-Shooter – oder warum das neue Musik-KI-Experiment nicht halb so beeindruckende Resultate produziert wie ein kurz eingehackter Prompt bei Suno oder Udio. Vielleicht noch vehementer als das Digitaltheater ohne Musik ist das digitale Musiktheater so zur Konzept- und Medienkunst, zum Underdog verbannt. Das verwundert, denn kompositionsästhetisch scheint man seit Jahren doch recht weit zu sein.

1 Vgl. Johannes Kreidler / Harry Lehmann / Claus-Steffen Mahnkopf, *Musik, Ästhetik, Digitalisierung. Eine Kontroverse*, Wolke Verlag 2010, S. 7/8

2 Rainer Nonnenmann, »Ich sende, also bin ich.« Digital Natives Musiktheater beim Stuttgarter Festival Eclat«, in: *MusikTexte* 153 (2017)

Komposition und Kulturtechnik

Die Zeiten, in denen eine »Neue Technikgläubigkeit« das sogenannte »Eros der Musik« ankratzte, sind heute endgültig passé, wenn überhaupt jemals etwas dran war¹. Stücke wie Jagoda Szmytkas *DIY or DIY* und Brigitta Muntendorfs *iScreen, YouScream!* beim Eclat-Festival² operierten schon 2017 – inklusive szenischer Mittel – auf selbstverständliche Weise mit dem Ausdrucksspektrum der sozialen Medien; ohne diese in einem permanenten



Staatstheater Kassel, Raumbühne *ANTIPOLIS: Der Fall Carmen*, 2024

Modus der Differenz zu verhandeln. In *Melencolia* (2022) knüpfte Muntendorf mit 3D-Soundsapes und AR-Publikumsinteraktionen daran an: kritisch gegenüber »hyper-stimulated fatigue societies and the new, colonized digital lifeworlds«, aber ohne die Digitalität kulturpessimistisch zu essenzialisieren.³

Mit Sara Glojnarićs *DING, DONG, DARLING!* für Orchester und Mixed Media war sogar das letztjährige Orchesterpreisträgerstück der Donaueschinger Musiktage (konzertant, freilich) ganz dem Referenzsystem einer selbstverständlich-digitalen, ausdrücklich queeren) Umwelt verpflichtet, ohne sie als das ewig Andere zu markieren. Für Glojnarić hat »Queer culture [...] a foundational shaping power on broader pop culture, digital movements, online slang, and modern internet discourse«, sodass auch das mediale Material, das sie selbst konsumiert, »influenced by my own queerness« sei und »how I see the world and how I interact with it« beeinflusse.⁴ Alexander Schubert hat unter dem Titel *Switching Worlds* theoretisch wie in künstlerischen Projekten eine postdigitale Ästhetik und Kompositionsstrategie vorgeschlagen, die die wechselseitige Durchdringung des Analogen und Digitalen thematisiert: als »Umschwenken von einer Technikkonzentration hin zu einer Sichtweise [...], welche die Folgen, Implikationen und zugrunde liegenden Charakteristika der Digitalität in den Vordergrund stellt.«⁵ Auch die Arbeiten von Michael von zur Mühlen – sowohl bei Sara Glojnarićs *Im Stein* als auch im in der ersten Person spielbaren digitalen Musiktheater-Videospiel-Essay *opera – a future game* mit Musik aus Edoain Lovis Hübners *opera, opera, opera! revenants and revolutions* – leben nicht von der Differenz des Digitalen, sondern arbeiten wie selbstverständlich mit existenziellen Fragen digital-moderner Subjekte und ihren Kulturtechniken als opernhaft-emphatischer Rausch durch die spätmoderne Gesellschaft. Die 2010 von Johannes Kreidler prophezeite »Bemächtigung alles Klingenden« durch die »vollständige Digitalisierung allen musikalischen Materials« hat – wenn schon nicht

3 Vgl. online brigitta-muntendorf.de/works/melencolia/

4 Vgl. online www.saraglojnaric.com/work/ding-dong-darling-for-orchestra-and-fixed-media-2024/

5 Alexander Schubert, *Switching Worlds*, Wolke Verlag, 2021, S. 163

durch Medienrevolution – »die Neue Musik aus ihrer ästhetischen Isolation« geführt; »ungeahnte Chancen für eine Semantisierung von Klang in gänzlich neuen Kontextualisierungen und Funktionalisierungen« lassen sich 15 Jahre später ebenfalls bestätigen – nur auf viel selbstverständlichere Weise.⁶ Und selbst wenn beispielsweise die Experimente des Komponist:innenkollektivs ktonal (Antoine Daurat, Björn Erlach, Roberto Fausti, Genoël von Lilienstern, Dohi Moon) im Bereich generativer Audio-KI nicht die effekthascherischen Resultate produzieren, gleich ganze Beethoven-Symphonien neu zu komponieren, sind sie im Resultat vermutlich interessanter, als würde man künstliche Intelligenz sich nur an Stilkopien abarbeiten lassen. Mit Dietmar Dath gilt auch hier: »Welche Verschwendung von Potentialen ist es also, wenn man den Reichtum der Erkenntnisse, der da auf uns wartet, zur Seite schiebt, um die Programme mit der Nachahmung des Menschen zu unterfordern, damit sie für ihre Eigentümer Löhne und Gehälter in der Datenverarbeitung drücken.«⁷

Pragmatische Revolutionen

Da ist es schade, dass das institutionelle Musiktheater diese Differenzierungen strukturell eher zugunsten analoger Kopräsenz abwehrt – zumal doch vielerorts auch hier schon eine pragmatische Revolution stattfindet: Aus den virtuellen Bauproben seit den späten 2010ern haben sich etwa Arbeitsweisen entwickelt, in denen analoge Szenografien vollständig im virtuellen Raum entstehen.⁸ So wurde die Raumbühne PANDÆMONIUM der Musiktheaterspielzeit 2021 am Staatstheater Kassel vom Bühnenbildner Sebastian Hannak maßgeblich mit der Deutschen Theater-technischen Gesellschaft in 3D modelliert und die dazugehörigen Musiktheaterinszenierungen wurden im gleichen virtuellen Modell live konzipiert (in der heute abgeschalteten Open Source Multiuser-VR-Anwendung Mozilla Hubs für virtuelle Treffen, lauffähig im Browser.) Dieser 3D-Raum bildete in Kassel dann die Modellgrundlage für ein plattformunabhängiges Musiktheater-Game im weiterentwickelten Grundraum zwei Spielzeiten später. Noch spektakulärere Potenziale lässt die Entwicklungsarbeit am VR-begehbaren Orchester von Sascha Etezazi, Lucia Kilger und Damian Dziwis erahnen – künstlerisch wie pragmatisch. Denn diese »Anwendung kann dabei nicht nur in Musikvermittlungs- und didaktischen Kontexten eingesetzt werden, z. B. im Musikunterricht. Sie könnte Musiker:innen dabei helfen, ihre Stimme im richtigen Kontext zu üben: nämlich an der Position, an der sie später auch wirklich spielen werden. Dabei würden sie auch die anderen Instrumente genauso hören, wie es später im echten Orchester auch klingen wird.«⁹

Die Verbindung dieser Techniken könnte die Arbeit schon an rein analogen Musiktheatererlebnissen grundlegend verändern. Komponierte Raumklanganordnungen ließen sich so etwa parallel zur Szenografie entwickeln und noch vor der Bauprobe überprüfen und ändern; neben Regiekonzepten in virtuellen Räumen könnten Beleuchter:innen die



Der
Fall Carmen

6 Johannes Kreidler, Harry Lehmann und Claus-Steffen Mahnkopf, *Musik, Ästhetik, Digitalisierung. Eine Kontroverse*, Wolke Verlag 2010, S. 7

7 Dietmar Dath, »Was kann Künstliche Intelligenz, was wir nicht können?«, FAZ, 11.12.23

8 Weitere Information unter: digital.dthg.de/kurz-erklart-virtuelle-bauprobe/

9 Vgl. kreativ.institute/de/projekte-und-beitraege/das-begehbare-orchester

Modelle schon parallel zur Grundlage einer Echtzeitvisualisierung des Lichtkonzepts verwenden, sodass effektiv eine stetig rückkoppelnde Musiktheaterkonzeption denkbar wäre, die kaum noch Reibungsverluste des linearen Nacheinanders kennt.

Die Labore des institutionellen Digitaltheaters – u. a. Digitalsparten in Augsburg, Karlsruhe, Nürnberg sowie die Akademie für Theater und Digitalität in Dortmund und die einzige Musiktheater-Digitalsparte, das MiR.LAB in Gelsenkirchen unter der Leitung von Nora Krahn – haben dieses Potenziale freilich längst erkannt. Viele von ihnen sitzen ohnehin zwischen den Stühlen und sind gleichzeitig Co-Produzentinnen mit anderen Sparten und externen künstlerischen Partnern, leisten genauso aber auch Vermittlungsarbeit nach außen und innen sowie technische und künstlerische Entwicklung. Der Spagat zwischen großen Bühnenproduktionen bis hin zu Gaming und interaktivem Livestreaming ist vielleicht auch gar nicht anders möglich, als den Unterschied zwischen Kunst, Erlebnis, Technik und Vermittlung bewusst aufzulösen. Der Spielplan des MiR.LAB inte-

Dass die große digitale Revolution des
Musiktheaters in der Breite trotzdem (noch)
nicht angekommen ist, hat vermutlich
mehr mit Ideologien im Musiktheater zu tun ...

griert in diesem Sinne neben digitalem Musiktheater (wie etwa Nora Krahls Sci-Fi Mixed-Reality-Oper *Am Ende der Welt*) Stadtraumprojekte mit Communityarbeit (wie zu Bellinis *Norma*), Diskurs, Workshops und Gaming. Das ist naheliegend; auch um der Erzählung des Uneigentlichen mit einer positiven Praxis zu begegnen – die Sparte verschreibt sich damit aber auch einer postautonomen Musiktheaterarbeit, die den Unterschied nicht mehr zwischen Kunst und Nichtkunst, digital oder analog macht. Auch im gemeinsamen digitalen Foyer der Deutschen Oper am Rhein Düsseldorf Duisburg und des Forum Freies Theater Düsseldorf (2020–2023) sollten sich die Grenzen zwischen Vermittlung, Kunst und Begegnungsraum digital auflösen. Vielleicht sind also gerade diese Zwischenräume ein Erfolgsmodell?

Dass die große digitale Revolution des Musiktheaters in der Breite trotzdem (noch) nicht angekommen ist, hat vermutlich mehr mit Ideologien im Musiktheater zu tun: Musik und Musiktheater verstehen sich schließlich meist als gerade nicht kurzlebig-aktualistisch, sondern operieren im praktischen Selbstverständnis eines invarianten (musikalischen) Textes und seiner Intentionen. Diese Idee liegt im Verständnis von Musik als kulturelles Erbe offen da, lauert aber auch in den abstrakten Glaubenssätzen der neuen Musik; etwa in Vorstellungen, durch Klangkunst und zeitgenössische Musik ließe sich gerade in heutigen Zeiten gesellschaftliches Hin- und Zuhören, Bedacht und Langsamkeit lernen. Das bedeutet

nicht, dass daran nichts dran wäre – sondern, dass spezifisch digitales (Musik-)Theater genau unter dem gegenteiligen Verdacht steht. Schon das Label des digitalen Musiktheaters verdeutlicht dieses Dilemma: Wäre der Einsatz digitaler Kulturtechniken so selbstverständlich wie im Alltag, ließe sich schließlich einfach »Musiktheater« ohne Zusatz sagen. Es ist deshalb auch kein Zufall, dass sich diejenigen Innovationen schneller durchsetzen, die nicht zu sehr am nichtdigitalen Selbstverständnis kratzen. Ob allerdings auf dem Humus eines dominant analog-kopräsenten Musik(-Theater-)Verständnisses ein avanciertes, genuin digitales Musiktheater gedeihen kann?

Wandel und Beharrungskräfte

Ein Beispiel für diese aufgeschlossen-verkantete Lage ist folgender Bericht über ein hochkarätig besetztes Symposium über Oper und Medienkunst 2020 am Staatstheater Karlsruhe. »Oper sei ein Live-Erlebnis«, heißt es da, »der Einsatz der Medienkünste solle ein neues Hörerlebnis ermöglichen oder komplett neue Zugänge zum Gehörten schaffen, stellte Musik- und Theaterwissenschaftler sowie Publizist Stephan Mösch fest. Autor und Dramaturg Carl Hegemann sprach sich für die körperliche Kopräsenz auf der Bühne als dem Ort des Geschehens aus.«¹⁰ Digitalität also ja – aber bitte in allen bisherigen Verabredungen des Musiktheaters? Dazu – »In der traditionellen Kunstform Oper kam es schon immer auf

10 Vgl. MIZ Online, »Digitalität und Medien auf der Opernbühne – Staatstheater Karlsruhe richtet mit Symposium ›Oper & Medienkunst‹ Blicke in die Zukunft«



KreativInstitut. Ostwestfalen-Lippe, Das begehbare Orchester (Sascha Etezazi, Lucia Kilger und Damian Dziwis)

eines an: Prima la musica. Die Oper hat sich in der Vergangenheit per se die modernsten Mittel angeeignet und eingesetzt. Schon früh wurde Theater als ›Maschine‹ gedacht – mit all seinem Zauber, den Effekten und der Verwandlung. ›Die Oper kann auch künftig ein Labor für das Musiktheater sein, bei dem geforscht wird ohne Ziel, etwa um die Mittel zu erproben.



Intel x The Royal Shakespeare Company, *The Tempest*, 2016/17

Oper ist lebendig, klug und hatte noch nie Berührungsängste. Und hat sich schon immer der neuesten Medien² bedient.« Ob es jedoch überhaupt sinnvoll möglich ist, sich ziellos neuester Medien zu bedienen, ohne ihre medialen Formungsbedingungen adäquat zu berücksichtigen, bleibt fraglich. Und selbst wenn es so wäre, steht zu bezweifeln, ob sich mit »Maschinenzauber« überhaupt ein Blumentopf auf dem ureigensten Terrain der Kopräsenz gewinnen lässt. Selbst die technisch bis heute beeindruckende Kooperation der Royal Shakespeare Company mit der Intel Corporation und ihrer »cutting-edge technology« für die Neuproduktion von *The Tempest* 2016, für die sich bis heute kein Theater allein die Rechenkapazität würde leisten können, war für die Kritikerin des Technikblogs Ars Technica nur »a little underwhelming«, denn »it's the blood, sweat, and tears of actors that we want to be up close to during a play as visually rich, rhythmic, and raucous as *The Tempest*«. ¹¹

Ähnlich wie diese Produktion, die in Teilen³ durchaus Musiktheater war, erging es Jay Scheibs *Parsifal*-Inszenierung mit 330 Augmented-Reality-Brillen (bei 1944 Zuschauer:innen) bei den Bayreuther Festspielen 2023. Sie war für die breite Öffentlichkeit womöglich sogar schon der

11 Kelly Fiveash, »The Tempest review: Real-time digital avatar brews storm in a teacup«, in: Ars Technica, 25.02.2016

vorläufige VR-AR-Höhepunkt für klassische Oper, die sich anscheinend bei der Kritik keinen Gefallen tut, wenn sie innovative künstlerische Mittel nur optional integriert.¹² Besser erging es den digitalen Musiktheaterproduktionen des Komponisten Michel van der Aa – etwa der Filmoper *Upload* von 2021, die Live-Motion-Capturing mit einer filmischen Videoebene verband und sich ähnlich der Serie *Black Mirror* mit Fragen digitaler Gedächtnisse beschäftigte. Oder auch van der Aas Virtual Reality Opera mit generativer *Ki, From Dust* von 2024, mit der er an *Eight* von 2019 anknüpfte. Sind dann sogar noch Fragen nach Raum, Perspektive und Immersion medial so zwingend wie etwa in der Freischütz-VR-Installation der CyberRäuber oder dem hybriden *Orfeo ed Euridice* des vr-theater@home des Staatstheaters Augsburg, entfaltet sich ein digitales Musiktheater tatsächlich auch im Opernkontext recht innovativ. Es kann so die zentralperspektivische Sicht, Hör- und Hierarchieachsen des 19. Jahrhunderts, die das alte und neue Musiktheater bis heute prägen, neu justieren oder ganz ablösen. Und das ganz unaufgeregt.

Ob es nun an den Ideologien des klassischen Musiktheaters liegt oder die Pragmatik die Institutionen einfacher transformiert als ästhetische Innovation: Das digitale Musiktheater entwickelte sich in den vergangenen Jahren maßgeblich auf dem Feld digitaler Raumkonzepte weiter. Es lohnt sich in all diesen Facetten, die Frage nach dem Stand der Technik als ästhetische Frage nach Kulturtechniken zu stellen und umgekehrt: ohne Call of Duty zu werden, aber auch ohne immer wieder beteuern zu müssen, dass Musiktheater eigentlich ein analog-kopräsenten Medium ist. Entsprechend schreibt 2021 auch das theaternetzwerk.digital, ein Zusammenschluss digitalaffiner Theater: »Von einem Gegensatz zwischen digital und analog zu sprechen« sei »nicht mehr zeitgemäß«.¹³ Durch den digitalen Wandel würden zentrale Grundfesten des Kulturbetriebs infrage gestellt: »von Inszenierungsweisen über Nutzungsformen und Plattformneutralität bis hin zu Wertehierarchien. [...] Wir wollen den digitalen Wandel aktiv und mit den Mitteln der Kunst gestalten; wir möchten uns neue Spiel- und Handlungsräume erschließen, wollen den physischen Bühnenraum ins Digitale erweitern und neue Formen der Zusammenarbeit testen.« Digitaltheater nicht am Unterscheid zwischen Kunst und Technik zu scheiden, leuchtet also ein – die Praxis wird gerade bei Musik nicht um die Frage herumkommen, worum es denn im jeweiligen Vorhaben letztlich gehen soll: um ein genuin als digital verstandenes Musiktheater mit einer spezifischen Ästhetik – oder um mediale Adäquanz, also auf dem Stand der medialen Praxis angemessen anzukommen, künstlerisch wie technisch. Schaden könnte beides nicht. ■

Kornelius Paede

Kornelius Paede ist Chefdramaturg am Musiktheater am Staatstheater Kassel sowie Musik- und Theaterwissenschaftler. Er arbeitet, forscht und lehrt zu (zeitgenössischem) Musiktheater und gesellschaftspolitischen Fragen zu Digitalität und Musikästhetik.

12 Vgl. beispielsweise Merle Krafeld, »Glitch im Gesamtkunstwerk«, in: VAN Magazin, 11.01.2023

13 Vgl. das Gründungsstatement des Netzwerks, theaternetzwerk.digital/