



Residency Reflection: Deutsches Theater Berlin mit dem *Wunderland* in Bilbao

Von Karla Mäder

Eine Residency, das ist natürlich etwas Tolles. Man bekommt Zeit geschenkt, in der man ein Projekt mit der Hilfe kundiger Menschen tiefer erforschen oder vorantreiben kann. In unserem Fall bekamen wurde uns im Rahmen des AcuTe-Projekts eine Residency im Zentroa Azkuna in Bilbao zugesprochen. An sich ein Grund zur Freude. Aber auch ein Problem: Unser VR-Film *Wunderland* war zum Zeitpunkt der Residency längst fertig, das AcuTe-Projekt inzwischen von Graz nach Berlin umgezogen und im gesamten neu-Berliner Team gab es nur noch eine Person, die den Entstehungsprozess von Anfang bis Ende mitbekommen hatte. Doch Barbara Espalza vom Azkuna Zentroa in Bilbao, die vor uns bereits andere AcuTe-Teams zu Residencies in Bilbao begrüßt hatte, hatte eine nahezu geniale Idee: Wie wäre es, den Prozess von den Füßen auf den Kopf zu stellen und die zur Verfügung stehende Zeit zu nutzen, um das Ergebnis zu reflektieren und es auf potenzielle Weiterentwicklungsmöglichkeiten bzw. Erkenntnisse für kommende VR-Projekte hin abzuklopfen? Gesagt, getan. Der Künstler und Techniksachverständige Jaime de los Rios stellte für uns vier Tage Teams aus ganz unterschiedlichen Fachleuten zusammen, die jeweils einen Tag lang unser Ergebnis – den VR-Film *Wunderland* – begutachteten und reflektierten, mit uns diskutierten, Ideen generierten und uns so eine Art von Qualitätsmanagement ermöglichten, die es sonst nie gegeben hätte.

Die Einladung und die Eingeladenen

Konkret waren die von ihm eingeladenen Expertinnen und Experten am 9. Januar 2024 Iratxe Fresneda, eine spanische Filmemacherin sowie Ainara Bilbao, Programmtechnikerin am Azkuna Zentroa. Am 10. Januar eine etwa 20-köpfige Studentengruppe von Kunshtal, einer Hochschule für Design in Bilbao mit unterschiedlichen Richtungen von interior design über Mode bis food design. Am 11. Januar 2024 trafen wir die Theaterregisseurin, Schauspielerin und Dramaturgin Maria Goiricelaya sowie ihren Schauspieler-Kollege Javier Liñera. Und den Abschluß machte am 12. Januar 2024 ein dreiköpfiges Expertenteam der Firma Vicomtech, die als Spezialisten für Künstliche Intelligenz, Visual computing and Interaction als einzige der Eingeladenen profunde Erfahrungen mit neuer Technologie und VR im Kontext darstellender Künste (v.a. bei Operninszenierungen) gemacht hatten. An diesem letzten Tag trafen wir noch eine weitere Gruppe von Studierenden, die im 1. Semester am Dantzerti, der Higher School of Dramatic Arts in Bilbao, ihre Ausbildung als Tänzer machen.

Die Berliner Reisegruppe, die die Residency in Bilbao wahrnehmen durfte, war mit folgenden Frauen bunt gemischt: Kathrin Frosch, Ausstattungsleiterin am Deutschen Theater, eine gestandene Bühnenbildnerin mit ca. 30-jähriger Erfahrung und großer Neugier auf neue Medien und Möglichkeiten. Anna Gyapyas, Mitarbeiterin in der Kommunikationsabteilung des DT, studierte Kulturjournalistin, die im Theater vor allem um die Internetseite, den Newsletter und digitale Inhalte für social media zuständig ist. Marie Speckmann, Dramaturgieassistentin und Tausendsassa im DT. Schließt demnächst ihr Studium der Angewandten Literaturwissenschaft mit Schwerpunkt auf Übersetzungen ab. Marie hat unsere Sitzungen mit den spanischen Experten protokolliert und uns mit ihren hervorragenden Spanischkenntnissen abseits der Termine im Azkuna Zentroa durch die Stadt gelotst. Letzte im Bunde war Karla Mäder, Leitende Dramaturgin am Deutschen Theater und diejenige, die



das VR-Projekt *Wunderland* bereits in Graz und somit von der ersten bis zur letzten Minute begleitet hat und auch diesen Text verfasst.

Residency upside down – was es braucht, damit sie gelingt

Tatsache ist es, dass wir uns im dichten Theateralltag, wo auf jede Premiere unweigerlich eng getaktet der nächste Probenbeginn folgt, selten Zeit nehmen, ein gerade glücklich über die Bühne gebrachte Ergebnis tiefgründig im Sinne eines zukunftsorientierten Qualitätsmanagements zu reflektieren. Bestenfalls gibt es irgendwann ein Feedback-Gespräch mit dem Ensemble. Die Kritiken in den traditionellen Medien sind auch nicht mehr das, was sie mal waren, und Theaterleute tendieren meiner Meinung nach dazu, die eigene Leistung überzubewerten und extrem empfindlich auf Kritik zu reagieren. Löbliche Ausnahme sind natürlich die Dramaturgen, die aufgrund ihrer eher rationalen Herangehensweise an Projekte oft emotional nicht so verflochten sind, dass sie durchaus in der Lage sind, mit wohlmeinenden Kollegen auch ein offenes Wort der Selbstkritik zu teilen.

Eine geradezu notwendige Voraussetzung für den Erfolg einer solchen reflexiven Residency ist daher in erster Linie Ehrlichkeit. Insbesondere bei neuen Medien, mit denen viele Zuschauer keine Vorerfahrungen haben und folglich erst einmal überwältigt und begeistert sind von dem Erlebnis, gilt es, einen kühlen, kritischen Kopf zu bewahren und sich nicht einlullen zu lassen von der Begeisterung eines unkritischen Publikums.

Des weiteren habe ich als ungemein bereichernd und hilfreich empfunden, dass wir es mit einer Reihe von hochqualifizierten und erfahrenen Kollegen zu tun bekamen, die aber keinerlei Interesse hatten, in der Zukunft für uns zu arbeiten. Und die deswegen ehrlich sein konnten, ohne sich eine Chance zu vertun. Dass sie trotzdem freundlich und wertschätzend kritisiert haben, spricht für eine gut entwickelte Feedbackkultur unter unseren spanischen Kollegen. Tatsächlich habe ich den Kontakt mit fachkundigen, zugewandten, aber in ihrem Kulturkreis bestens vernetzten und deswegen gar nicht auf der Suche nach neuen Kontakten befindlichen Kollegen als unglaublich angenehm empfunden. Diese Konstruktion ermöglichte einen ehrlichen und nahbaren, aber auch kritischen sowie ideenreichen und großzügigen Austausch.

Erkenntnisse aus den vier Residency-Tagen

Wie erwähnt hatten viele der eingeladenen Gäste keine bis sehr wenig Erfahrung mit VR – ein Abbild der generellen Situation in einer kunstaffinen Bevölkerungsschicht. Mit Ausnahme des Vicomtech-Teams und Jaime de los Rios war es für 36 von 40 ein erster Kontakt mit dem Medium. Nichtsdestoweniger war ihre professionelle Analyse aus ihrem jeweiligen Fachgebiet bzw. aus ihrer jugendlichen Perspektive heraus wertvoll und in der Summe erkenntnisreich für uns. Da sich viele Feedbacks ähnelten, haben wir versucht, die wichtigsten Erkenntnisse aus den vielen Rückmeldungen zu destillieren und zusammenzufassen.

Konstatiert wurde generell ein Interesse an der Geschichte an sich und an der dramaturgischen Idee, diese aus der Perspektive des Kindes zu erzählen. Nichtsdestoweniger wurde die Kombination von konventioneller filmischer Erzählweise mit 360° VR benannt, die Übersetzung der Erzählung in eine passende digitale Form blieb unter den Möglichkeiten zurück. Auch die Interaktion der Eltern untereinander und mit dem Baby (der Kamera) wurde als nicht so richtig funktionierend empfunden: Die Eltern gehen mit der Kamera nicht wie mit einem Kind um. Die Sichtbarkeit des Babykörpers fehlt, wäre aber wichtig. Die Kinderperspektive an sich wurde als tolle Idee und smarter Einfall gewürdigt, insbesondere, weil auch ein Baby nicht alles versteht; daher: wenn einen der Film verwirrt,

ist das okay und normal. Problem: Erwartung an den „Kinderblick“ wird enttäuscht, weil alle Handlungen und Vorgänge für den Zuschauer verständlich und klar bleiben.

Die Erzählung könnte potenziell unendlich sein, der Film braucht keinen Start-/Endpunkt. Eine nicht-lineare Installation wäre interessant. Idee: z.B. mit mehreren Bildschirmen rechts & links vom Betrachter oder mit Handy in der Hand, Cyklorama. Weitere Ideen waren eine Spotlight-Technik/-Narrativ zu nutzen, also wiederum keine lineare Erzählweise, sondern anhand von Bewegung durch die Wohnung erzählen, d.h. je nachdem wo man hinschaut, passiert etwas, wie im Videospiel, jeder Betrachter kreiert eine andere Story je nach persönlichem Interesse.

Letzten Endes war der stärkste Kritikpunkt, den wir auch selber so sehen: Das Projekt wurde gefilmt wie ein konventioneller Film und blieb somit unter den Möglichkeiten des Mediums VR. Auch aus filmischer Perspektive kann man kritisieren, dass die Cuts zwischen den Szenen zu hart sind; sinnvolle Übergänge fehlen. Sounds kommen nicht aus der Richtung, in der sie erzeugt werden, was verwirrend ist. Außerdem zu viele Inputs gleichzeitig, Redner / Spieler sind nicht immer sichtbar, was ebenfalls verwirrt.

Ebenfalls bemängelt wurde die Animation, die inhaltlich sehr erwachsen ist; authentischer wäre es, wenn die Grundangst von Kindern abgebildet würde, dass die Eltern das Kind allein lassen.

Haptik ist bei VR essenziell. Daher ist es wichtig, selbst auf einem Stuhl zu sitzen, der dem Stuhl im Film entspricht. Oder eine Installation schaffen, bei der man sich im Raum bewegen kann. Haptische Elemente aus dem Film zu übernehmen und als reales Element in das Erlebnis einbauen, z.B. eine Rassel oder ein Spielzeug in der Hand zu halten, wäre denkbar; ebenso ein Fokus auf haptische Position anstatt haptischer Objekte: z.B. einen Kindersitz bauen, der in der Größe einem Erwachsenen entspricht.

Potenziale und Ideen für zukünftige VR-Arbeiten

Generelle Hinweise:

- Zielgruppe von Anfang an mitdenken, interaktives Storytelling mitkonzipieren.
- Voraussetzung: Entwicklung einer neuen Dramaturgie (Unterschied zwischen: visueller Dramaturgie, Theaterdramaturgie, Videospieldramaturgie)
- Wichtige Anfangsfrage: Welche Inhalte fordern VR?
- Kein Überstülpen der VR-Technik, wenn es inhaltlich keinen Sinn ergibt
- Wo kommt die Sprache / der Ton her?
- Welche Trennung von Sehen und Hören macht Sinn?
- Regie 360° Grad: erfordert Wissen und Interesse an den Empfindungen des Betrachters
- Einsatz von „Voice actors“ statt Theaterschauspieler:innen: Sie brauchen kein Publikum und können alleine, ohne Zuschauende spielen.
- Oder: Besonderes Schauspiel-Coaching für VR-Drehs nötig.



Ideen für eine Präsentation im Theater:

- Rückbezug auf konventionelles Theater, denn als reines VR-Projekt funktioniert es nicht richtig
- Tour von Raum zu Raum innerhalb des Theaters; hierbei an jeder Station Szene mit VR-Brille anschauen und so interaktiv erlebbar machen
- Installation mit realen Schauspieler:innen machen
- Einbinden aller Sinne: Gerüche, Geschmäcker, Geräusche, Berührung (z.B. wirkliches Füttern des Essens aus den Filmszenen)

Ideen für eine potenzielle Neu- und Weiterbearbeitung des vorhandenen VR-Materials:

- Szenen auseinanderschneiden und vorhandene, harte Cuts nutzen zum Einbau surrealer Szenen
- Nicht-lebendige Dinge durch Animation lebendig werden lassen → Auf der Bühne nicht umsetzbar, daher spannend für VR-Theater-Bereich
- Interessante Zufälle in gestaltete Effekte ummünzen, mit Audioeffekten, Spotlight-Erzählung ausbauen
- Sprache weglassen, nur Bilder und Geräusche neu produzieren (Wahrnehmung des Babies)
- Videobearbeitung in neuem Format
- Für andere Medien aufbereiten, Fragmente weinternutzen, ggf. mit Studierenden zu Lernzwecken verwenden
- Weitergabe des Materials an Theaterautor:in und Erarbeitung eines Prequels oder 2. Teils (Vorgeschichte oder Folgestory), die als richtiges Theaterstück auf der Bühne gezeigt wird
- Film in Youtube 360° umwandeln (dadurch ist er leicht z.B. übers Handy konsumierbar)

Für zukünftige Projekte:

- Learnings mitnehmen und Projekt neu aufsetzen, anstatt Fehler zu vervielfachen
- Dabei bei Weiterbearbeitung im VR-Format: nicht noch mehr Content erdenken, sondern die Perspektiven ausbauen (psychologisch, historisch, non-linear, spielerisch)
- Mut zum Abstrakten: weniger realistisch arbeiten und abstrakter denken, auch in Bezug auf Set und Deko
- Künstlerisches Team in Zukunft: kombiniertes Team nötig (Kombi aus Film-, Theater-, Dramaturgierteam)
- Einbezug neuer Partner:innen mit technischer Expertise in zukünftiges Projekt essenziell
- Produktionsaspekte: VR-Projekte benötigen sehr lange Vorproduktionszeit → Balancefrage! Kosten/Nutzen?



- Wichtig sind Kenntnisse in der Mitte zwischen Technologie und Dramaturgie – beide Seiten müssen bereit sein, einen Teil ihres Einflusses abzugeben

Fazit

Wunderland ist noch kein Endprodukt, sondern ein Test. Der Prozess ist genauso wichtig wie das Ergebnis – und wir Theaterleute sollten die Technologie als etwas erforschen wollen, das ein Ergebnis bereichern kann und nicht schwächt, auch wenn nicht alles perfekt gelingt. Oder, um es mit den ermutigenden Abschlußworten der Experten von Vicomtech zu sagen:

„Das Potenzial ist sichtbar. *Wunderland* ist ein gutes Trial-and-error-Experiment mit viel Lernpotenzial für die Zukunft.“

Danken möchte ich sehr herzlich Barbara Espalza, die uns dieses Erlebnis und die Erkenntnisse in Form einer ungewöhnlichen Residency ermöglicht hat, die es verdient, in dieser Form auch im Theateralltag für unser Qualitätsmanagement auch unserer analogen Theaterabende hin und wieder angewendet zu werden!