

## Deutscher Theaterpreis DER FAUST 2023

### Nominierungsbegründungen

#### Ton und Medien

#### **Martin Hennecke (Konzeption) für THE (UN)ANSWERED QUESTION, Saarländisches Staatstheater/Saarländisches Staatsorchester**

In der Bearbeitung von Charles Ives Orchesterwerk „The (Un)answered Question“ am Saarländischen Staatstheater hat Martin Hennecke (in Zusammenarbeit mit der Helmholtz-Gesellschaft) anhand von Fitness-Armbändern biomedizinische Daten der Zuschauer:innen-Körper abgenommen. Puls und Emotionen des Publikums werden über Kameras im Raum erkannt und beeinflussen die Komposition in Echtzeit. In das Original-Musikwerk von Charles Ives greift dann eine Künstliche Intelligenz ein, die – getriggert von den Publikums-Daten – live Veränderungen von Notenmaterial generiert, das wiederum unmittelbar auf den Tablets der 25 Musiker:innen des Saarländischen Staatsorchesters dargestellt wird. Das Ergebnis ist ein permanent im Wandel befindliches Stück, was dem Publikum dadurch vermittelt wird, dass bei jeder Vorstellung zwei Versionen entstehen. Das Publikum wird zu diesem Zweck in zwei Hälften geteilt, deren jeweilige Messdaten zwei unterschiedliche Partituren lancieren. Selbst wenn es sich dabei streng genommen nicht um ein „Theaterwerk“ handelt, sondern eher um eine Art interaktive Konzertperformance, möchten wir den Abend nominieren, weil er Kunst und Wissenschaft auf eine innovative Weise verbindet und dabei spannende Fragestellungen zum Verhältnis von Kunstwerk und Publikum stellt. Die Audio-Mitschnitte bezeugen die durchaus faszinierende ästhetische Dimension der KI-generierten Modifikationen. Die Überschreibung des historischen Musikstückes durch das Zusammenspiel von Technologie und menschlichen Körpern gehört nach Meinung der Jury zu den spannendsten künstlerischen Beiträgen des Diskurses um Künstliche Intelligenzen.

#### **Katie Mitchell (Regie) und Donato Wharton (Sounddesign) für DER KIRSCHGARTEN, Deutsches Schauspielhaus Hamburg**

Der multimediale Rahmen von „Der Kirschgarten“ am Deutschen Schauspielhaus Hamburg folgt zwar einem bewährten Prinzip von Katie Mitchells Arbeiten, aber die Komplexität der Inszenierung und die technische Perfektion, mit der hier die einzelnen Elemente von Schauspiel und Video, Sound und Musik zu einem ganzheitlichen Theaterabend zusammengefügt werden, ist verblüffend. Gespielt wird nur wenig – eher werden Bilder live im Green Screen unten erzeugt, die dann mit Filmbildern vermischt auf dem großen, mittig angebrachten Screen auf der Bühne landen. Während das Schauspiel in den Hintergrund tritt, rückt der titelgebende Kirschgarten stattdessen als Naturereignis auf Video in den Fokus: Naturaufnahmen im Wandel der

Jahreszeiten bewegen sich zielsicher auf den winterlichen Verfall zu und werden zu einer leicht lesbaren und doch stimmigen Öko-Parabel. Vor allem aber im Hinblick auf die Ebene des Sounds erweist sich Mitchells Inszenierung als außerordentlich: Die Schauspieler:innen agieren von einer Art gläsernen Sound-Recording-Kabine aus. Sie sprechen Texte von Anton Tschechow und von Dawn King mit aufgeschlagenem Textbuch in Mikrofone, während zugleich – innerhalb derselben Kabine, nur eine Ebene tiefer – allerhand Geräusche (Blätter rascheln, Äste knacken ...) live erzeugt werden. Parallel spielt ein Streichquartett, das in einer weiteren transparenten Recording-Box am rechten Bühnenrand sitzt, die Musik zu den Szenen ein. Geschickt erzeugt Sounddesigner Donato Wharton ein abwechslungsreiches Spiel aus Nähe und Distanz, wenn die Stimmen zugunsten von Musik oder Geräuschkulissen in den Hintergrund rücken und atmosphärische Momente der Kontemplation erzeugen. Weitere wunderbare Momente entstehen, wenn gegen Ende der Vorstellung Tempowiwechsel erfolgen und plötzlich sogar die Handlung zurückgespult wird, um den Unausweichlichkeit der Handlung (mithin: den ökologischen Verfalls-Determinismus) in Frage zu stellen. Die Inszenierung zeigt sich insgesamt als perfekt abgestimmte und penibel choreografierte Neuinterpretation des Stoffes für die Gegenwart. Mehr Installation als klassisches Schauspiel ist dieser Abend. Die Jury empfindet die Inszenierung vor allem im Hinblick auf ihre faszinierende sonische Erzählung als sehr besonders und empfehlenswert.

**Michael v. zur Mühlen (Regie und Game Design) für OPERA – A FUTURE GAME,  
Next Level – Festival for Games, NRW KULTURsekretariat**

„Opera – a future game“ war ursprünglich als klassische Opernuraufführung für die große Bühne geplant. Nachdem sie aufgrund der Pandemie 2020 nicht gezeigt werden konnte, hat Michael von zur Mühlen die Inszenierung unter großem Aufwand (Abstandsregeln etc.) aufzeichnen lassen. Als Klanginstallation wurde das Stück bei der Münchener Biennale 2022 im modifizierten Originalbühnenbild gezeigt. In einem weiteren Schritt hat von zur Mühlen es in ein Computerspiel transformiert, das er selbst programmiert hat. Dabei entstand das digitale und interaktive Abbild jener post-apokalyptischen Welt, die ursprünglich im Libretto der Oper vorgesehen war: Ein Cyborg in First-Person-Perspektive – in der eigentlichen Form als VR-Experience angelegt – versucht sich an eine Art Katastrophe zu erinnern, die die Welt zerstört hat, und wird von Erinnerungen und Visionen heimgesucht. Die Spielenden steuern dabei durch endzeitlich-surreale Video-Game-Ästhetiken, die immer wieder mit Elementen einer virtuellen Opernbühne gebrochen werden. Dabei entsteht ein immersiver Opern-Trip, der selbstreferenziell immer wieder das Medium des Musiktheaters selbst ausstellt, ironisiert und befragt. Als gelebte Erfahrung einer virtuellen Welt produziert „Opera – a future game“ interessante visuelle, aber vor allem auch musikalische Eindrücke, die der geschriebenen Opernkomposition interessante elektronisch generierte Sound-Ästhetiken gegenüberstellen. Die Oper im Game schafft wunderbare musikalische, stellenweise sehr filmisch anmutende Momente, die sich mal durch immersive Intensität, mal eher durch ironische Distanzierung auszeichnen. Die Möglichkeit, sich frei durch

den virtuellen Raum zu bewegen, erzeugt eine gewisse Freiheit, und lässt konventionelle Konzepte von Dramaturgie zugunsten einer Video-Game-Idee hinter sich. In dieser Kontextualisierung von Ton, Video und Game-Design verknüpft sich das Spiel auf eine neuartige Weise mit einer klassischen Opernuraufführung und erlangt dadurch eine andere Form von Relevanz und Dringlichkeit, als eine mögliche Bühnenversion es wohl vermocht hätte. Die Jury empfindet das Projekt als spannenden und innovativen Entwurf, der den Weg für künftige Liaisons zwischen Musiktheater und Digitalität ebnet.