

DAS THEATER DER ZUKUNFT

In unserer Serie schreiben Theaterkünstler, welche Impulse sie aus der Corona-Krise mitnehmen



Markus Selg im Porträt (links), CAVE/Entwurf zu „I AM (VR)“ (unten), AVATAR/Still aus: „I AM (VR)“ (rechts) von Susanne Kennedy & Markus Selg in Kollaboration mit Rodrik Biersteker und Richard Janssen

Aus der Höhle der Zukunft

Im fünften Teil unserer Reihe „Theater der Zukunft“ zieht der Künstler und Theatermacher Markus Selg Parallelen zwischen prähistorischen Höhlenmalereien und digitaler Technik wie VR als Bewusstseins-erfahrung des eigenen Selbst. Theater könnte ein ritueller Raum für Gemeinschaft sein

TEXT MARKUS SELG



HÖHLE

Vor etwa 45 000 Jahren begann sich ein neues Bewusstsein der Menschheit in Form von Zeichnungen an den Wänden von Höhlen zu manifestieren. Die Fähigkeit, innere Bilder nach außen zu projizieren, sie dadurch über längere Zeit mit anderen teilen zu können und so die Welt durch Imagination zu gestalten, nahm hier einen ihrer Ursprünge. Betritt man heute eine der Höhlen und leuchtet mit der brennenden Fackel entlang der Zeichnungen, stockt einem fast der Atem. Die unbegreifliche Schönheit und dreidimen-

Fotos: Markus Selg



sionale Präsenz der Bilder und das schleichende Gefühl, sich weniger in einer Höhle als im Gehirn jener Menschen zu befinden, die diese Kunstwerke schufen, ist nur sehr schwer fassbar. Eine dieser Höhlen heißt Chauvet. Sie liegt eigentlich im Südosten Frankreichs, jetzt aber kann sie unmittelbar im Inneren des eigenen Schädels entstehen, und man betritt sie mithilfe eines Virtual-Reality-Headsets, den Controller dabei als virtuelle Fackel in der Hand. Durch einen Felsabbruch war die Chauvet-Höhle fast 20 000 Jahre unberührt in einer Zeitkapsel verschlossen und wurde erst 1994 wiederentdeckt. Zum Schutz vor menschlichen Aerosolen, die das Höhlenklima gefährden würden, bleibt die Höhle für Publikum geschlossen, ist aber in Form verschiedener Simulacren erfahrbar. Als maßstabsgetreue Kopie, 3-D-Film, 3-D-Scan und Virtual-Reality-Experience ist dieser paläolithische Ritualort nun Teil des virtuellen Raums geworden. Teil jener grenzenlosen Spiegelwelt, die wir um uns herum erschaffen und in die wir uns zum Schutz vor der Pandemie gerade verstärkt zurückziehen. Die digitale Höhle, die einmal den Geist der heutigen Menschheit widerspiegeln wird.

AVATAR

„Die reichhaltigste, maximal stabile und nahezu perfekte Virtual-Reality-Erfahrung, die wir derzeit kennen, ist unsere eigene, biologisch entwickelte Form des Wachbewusstseins. VR ist die beste technologische Metapher für bewusste Erfahrung, die wir derzeit haben ... eine kontrollierte Halluzination, die auf Vorhersagen über den aktuellen sensorischen Input basiert.“ (Thomas Metzinger)

VR ist nicht nur eine wirkungsmächtige Technologie der Simulation, wie am Beispiel der Höhlen von Chauvet zu sehen, sondern ein tiefgreifendes Reflektionswerkzeug über die menschliche Wahrnehmung und das Ich-Bewusstsein. Wer bin ich? Wer ist dieser Avatar, mit dem wir uns als Ich identifizieren? Existieren wir in der physikalischen Welt, oder existieren wir vor allem innerhalb der Geschichten, die sich unser Gehirn selbst erzählt? Wer oder was halluziniert diese Geschichten? Wie erhalten wir Zugang zu einer Wirklichkeit außerhalb unserer begrenzten Sinneswahrnehmungen? Wenn wir in unserer eigenen Simulation leben, wie können wir dann mit anderen interagieren? Wie unterscheiden wir zwischen Realität und Simulation? Gibt es überhaupt einen Unterschied? Und was bedeutet dann Tod, Auferstehung und Wiedergeburt in diesem Zusammenhang?

Erkenne dich selbst. Seit Jahrtausenden versuchen die Menschen, das Verhältnis von Materie und

„Wie erhalten wir Zugang zu einer Wirklichkeit außerhalb unserer begrenzten Sinneswahrnehmungen? Wenn wir in unserer eigenen Simulation leben, wie können wir dann mit anderen interagieren?“

Markus Selg

Geist, Individuum und Ganzheit, Geburt und Tod zu ergründen. Jede Zeit hat ihre Metaphern für die Beschaffenheit des Menschen und den Ursprung des Bewusstseins. Der Mensch als Avatar oder Gottesgeschöpf, zum Leben erweckt durch Atem, Lehm, Schrift oder Information. Das Leben selbst – ein Traum, Illusion, Spiel, Zufall oder Simulation.

„We are such stuff/As dreams are made on/ And our little life/Is rounded with a sleep.“ (William Shakespeare) Die Metaphern erwachsen aus den Glaubenssystemen und Technologien der jeweiligen Zeit. Mythologie, Politik, Religion und Kunst sind von uns erschaffene virtuelle Realitäten, archetypische Programme, durch die wir versuchen, unsere Rollen im (je nach Programm) endlichen oder unendlichen Spiel zu finden – dem kosmischen Drama, an dem wir alle teilhaben. »

Welche Programme wollen wir also für unsere Gegenwart schreiben? Und auf welche Technologien und Erfahrungen können wir überhaupt zurückgreifen, um unser Zusammenleben friedlicher und in Einklang mit Gaia, dem Organismus Erde, zu gestalten? Können wir überhaupt den Begrenzungen unseres Egotunnels, dem immersiven Meisterwerk der menschlichen Erfahrung, entkommen, um uns mit den größeren Zyklen des Lebens zu verbinden? Oder im Sinne Platons: Können wir aus der Höhle der sinnlich wahrnehmbaren Welt emporsteigen in die Welt des unwandelbaren Seins? Können wir uns gegenseitig dabei helfen, oder müssen alle diese Helgenreise für sich selber unternehmen?

„Das Theater verkörpert seit seinem Ursprung das Feld der ständigen Wandlungen und bietet so den idealen Ort für die gerade stattfindende Metamorphose. Ein Labor für die experimentelle Verschmelzung mit den uns umgebenden Technologien.“

Markus Selg

Neben den bewusstseinsweiternden Methoden der Wissenschaft stehen uns Techniken wie Meditation, schamanische Trance, Opferrituale, Mysteryspiele und psychedelische Medizin zur Verfügung. Alles hilfreiche Werkzeuge, um festgefahrene Denk- und Verhaltensmuster zu erkennen und neue, vielleicht noch kontraintuitive Informationen zu verarbeiten. Thesen der heutigen Kognitionswissenschaft, dass ein Selbst im traditionellen Sinne nicht existiert, stimmen mit buddhistischen und anderen durch intensive Innenschau gewonnenen Einsichten weitestgehend überein. Die Erforschung der Erde als komplexes, sich selbst regulierendes System führt die moderne Wissenschaft nun endlich wieder zum Wissen indigener Kulturen, dass jeder Organismus und seine Umwelt einen untrennbaren Prozess bilden, dass Unterscheidungen zwischen Selbst und Nicht-Selbst im Grunde nur oberflächlich möglich sind. Auch wenn vieles davon nur langsam zu verinnerlichen ist, drängen Klimawandel, Artensterben und Pandemie zu einer Beschleunigung und weisen darauf hin, dass zum Überleben der Menschheit eine

grundlegende Erweiterung unserer Empathie nicht nur auf alle menschlichen, sondern auch auf nicht-menschliche Lebensformen notwendig sein wird.

KOSMISCHE BÜHNE

„It's important to realize, when you interact with others, that everybody in a sense is you in a different timeline ...“ (Joscha Bach)

Kunst und Theater können Raum geben für Euphorie und Unsicherheit angesichts dieser Erkenntnis. Erfahrungsräume, in denen wir die gleichsam befreienden wie auch schmerzhaften Transformationen unseres Menschenbildes in Gemeinschaft erproben können. Ein geschützter Raum, in dem diverse Identitäten entstehen und wieder vergehen können. Das Theater verkörpert seit seinem Ursprung das Feld der ständigen Wandlungen und bietet so den idealen Ort für die gerade stattfindende Metamorphose. Ein Labor für die experimentelle Verschmelzung mit den uns umgebenden Technologien. Ein Knotenpunkt im Netzwerk unserer durch das Internet verbundenen Nervensysteme. Ein Ort, an dem Hyperkonnektivität genauso erlebt werden kann wie das gemeinsame Zelebrieren absoluter Stille oder die Abwesenheit jeglichen Inputs. Gegen die damit einhergehende nervöse Unruhe werden wir wieder lernen, uns mit Wesen und Netzwerken zu verbinden, die in geduldigeren Zeitzyklen existieren als wir. Planeten, Bäume, Pilze, Viren. „All that you touch, you change. All that you change, changes you. The only lasting truth is change.“ (Octavia E. Butler)

Die Bühne als eine ritualistische Architektur für Gemeinschaft, ein System des kollektiven Traums. Eine Stätte, an der die unzähligen Realitätszentren, die nach dem Verlust der allgemein geteilten Realität entstanden sind, zu einem Spektrum gebündelt und in ihrer Unterschiedlichkeit erfahrbar gemacht werden können. Die Anwendung des Komplementaritätsprinzips der Quantenphysik, in dem sich scheinbar widersprüchliche, einander ausschließende Beschreibungsweisen wechselseitig ergänzen, kann zu mehr gegenseitigem Verständnis und einem Heilungsprozess innerhalb der Zersplitterungen beitragen. Die archaische Theatermaschinerie (Dea ex Machina), in den digitalen Raum erweitert, gibt den unterschiedlichsten Akteur*innen, menschlichen, nichtmenschlichen, biologischen und synthetischen Intelligenzen,

die Möglichkeit, gemeinsam zu spielen. Physikalische Beschränkungen können aufgehoben, das Navigieren zwischen den Welten kann fließend werden. Mit der begehbaren Bühne und VR verfügt das Theater über Möglichkeiten der kollektiven Immersion mit gleichzeitiger körperlicher Anwesenheit im Raum. Computerspiele und Live-Rollenspiele, Clubs und Retreats bieten verwandte Anordnungen, und ihre Vernetzung kann ein System erzeugen, in dem das Leuchten unseres komplexen Kosmos aufscheinen kann. Mit den Beteiligten als Akteur*innen in seinem Zentrum. Eine Plattform, die dem Gesamtkunstwerk näher kommen wird als jede Kunstform zuvor. Diese kosmische Bühne wird der Schauplatz sein, an dem wir unsere algorithmischen Rituale vollziehen, um das Leben in all seiner Rätselhaftigkeit zu zelebrieren.

Mit den ersten Pinselstrichen an den Wänden dieser von uns selbst erschaffenen Höhle beginnt eine Zukunft, die aus unseren Visionen erwachsen wird, deren wirkliche Beschaffenheit wir uns aber nicht in den kühnsten Träumen vorstellen können. Wenn sich die Menschen der Zukunft unsere Visionen in die Höhle ihrer Köpfe laden, irgendwo im zeitlosen, unendlichen Fraktal des Universums, werden sie sich vielleicht wundern, welche Bedeutung wir den Geschichten in unseren Köpfen beigemessen haben. Sie werden aber das Pulsieren unseres Herzschlags als Muster des Lebens darin erkennen. ■

UNSER AUTOR

MARKUS SELG (geb. 1974) erforscht Dynamiken zwischen Mythos und digitaler Technologie. Seine als Parcours angelegten Installationen verdichtet er zu multimedialen Erfahrungsräumen.

- » 1996 bis 2000 Studium an der von ihm selbst mitbegründeten Akademie Isotrop
- » Seit 1999 stellt er international in Galerien und Museen aus
- » Selgs Werke befinden sich in Sammlungen wie der Pinakothek der Moderne, Sammlung Goetz und der Saatchi Collection, London
- » Seit 2016 Kollaborationen mit Susanne Kennedy: „MEDEA.MATRIX“, Ruhrtriennale, „COMING SOCIETY“ und „ULTRAWORLD“ 2019/20 an der Volksbühne Berlin, „ORACLE“, Kammerspiele München 2020
- » 2021 hatte ihre erste Virtual Reality Experience „I AM (VR)“ Premiere beim Theater Commons Tokyo