

„Unsere nächste große Herausforderung wird sein, wie wir diese Innovationen aus dem Digitalen auf die Holz- und Stahlbühne bringen.“



# NELE NEITZKE

**„Die Frage war, ob wir das irgendwie schaffen und nicht nur die berühmte Kamera, Reihe 7, Mitte, in der Totalen aufstellen“**

Ich bin ja gefühlt die Oma, die immer Angst hat, das Internet zu löschen.“ Im Gespräch mit Nele Neitzke merkt man schnell, dass diese humorvolle Selbsteinschätzung nicht ganz stimmen kann. Nicht nur wegen Corona führt sie das Junge Theater gemeinsam mit ihrem Team in Richtung digitale Partizipation. Was dabei gut, aber auch schlecht verlaufen ist, spricht sie offen an.

## **Welche Erfahrungen haben Sie mit der Nutzung von hybriden Möglichkeiten gemacht?**

Wir haben überlegt, wie wir Produktionen, die wir am Jungen Theater machen, in eine interessante digitale Form bringen könnten. Die Frage war, ob wir das irgendwie schaffen und nicht nur die berühmte Kamera, Reihe 7, Mitte, in der Totalen aufstellen. Zuerst haben wir es mit einem Faust Monolog Short Cut probiert, da es hieß Ein-Personenstücke sind das sicherste. Wir haben ein wenig herumprobiert und sind darauf gekommen, dass

es am besten funktioniert, wenn der oder die Schauspieler:in die Kamera selbst hält. Es bekam dann eine gewisse Youtube-Ästhetik. Wir haben es dann noch mit einem größeren Stück probiert und da fingen dann die Probleme an. Die Frage, wie finde ich einen Rahmen für eine theatrale Vorstellung, die nie ein Publikum gesehen hat. Wie kriegen wir eine Bühneninszenierung von Alice im Wunderland in eine Onlineversion transferiert. Wir haben schnell gemerkt: Je mehr Menschen beteiligt sind, desto mehr Zeit braucht es. Wir versuchten es mit drei Kameraperspektiven, das war jedoch noch lange nicht das, was wir gerne gehabt hätten und wir haben gemerkt, für Kinder funktioniert das nicht. Für die ist das nicht interessant. Nach diesem zweiten Versuch haben wir gesehen, das kann so nicht weiter gehen, es dauerte alles viel zu lange. Wir wollten es irgendwie schaffen, wieder live vor Publikum zu spielen. Wir haben einen Versuch mit Schulklassen gestartet, bei dem wir live gespielt und es dann auf die Bildschir-

me der Schüler:innen übertragen haben. Aber auch das war für die Kinder zu langweilig. Wir haben uns dann entschlossen, dass wir für Kinder unter 10 Jahre keine digital übertragene Inszenierungen mehr versuchen, da es nicht funktionierte. Für die Kleinen haben wir nur noch Live-Online-Lesungen angeboten.

## **Wie ging es dann weiter? Habt Ihr Lösungen gefunden?**

Was für uns gut funktioniert hat, jetzt nach drei Jahren Erfahrung: Je interaktiver, desto besser. In ganz unterschiedlichen Variationen, also von ganz einfachem Entscheidungsmustern bis zu ausgefeilteren Branching Narratives, also mehrere Entscheidungen treffen zu können, die Auswirkungen auf das Stück haben. Zum Beispiel in Szene 3 trifft man eine Entscheidung und die hat Auswirkung auf etwas, was in Szene 5 passiert. Das interessante für die Schüler:innen ist die Entscheidungsminute, in der sich die Klasse die Köpfe zerredet, welche Ent-

scheidung getroffen werden soll. Wenn sie hinterher sagen: Ah, da wäre dann was anderes passiert. Können wir das nochmal machen? Und uns für eine andere Variante entscheiden? Wir hatten auch ein Stück, das wie ein Escape Room aufgebaut war. Die Schulklasse war Online zugeschaltet, zwei Statist:innen waren aufgeteilt in zwei Räumen und haben die Schüler:innen mit Kamera mitgenommen und man musste herausfinden, wo die Bewohner:innen dieser Räume sind. Sie hatten die Chance, mit Hilfe der Statist:in die Zimmer zu durchsuchen und zwei Schauspieler:innen haben mitgehört und sind in bestimmten Situationen in die Zimmer gegangen, um zu beschleunigen, zu verlangsamten oder für Ruhe zu sorgen. Das war interaktionsmäßig das Aufwendigste, da

Ich habe die Vermutung, dass wir bei so offenen Formaten auch ein wenig in den Gaming-Bereich hineinschauen müssen. Wie Dramaturgien gerade in Open-World-Spielen funktionieren. Natürlich gibt es gewinnorientierte Spiele, aber ich glaube, es gibt auch Spiele, die anders funktionieren.

### **Haben Sie schon Projekte gesehen, bei denen die digitale Welt auf die Bühne geholt wurde?**

In Augsburg haben sie eine eigene Digitalsparte am Staatstheater. Die haben eine Oper gemacht. Da hat das gesamte Publikum eine VR-Brille bekommen und musste diese zu einem bestimmten Zeitpunkt im Stück aufsetzen. Das Stück läuft dann mit Live-Sprecher:innen und Sänger:innen auf der Bühne weiter. Das ist beim Publikum sehr gut angekommen. Auch wenn in einigen Häusern bestimmte Projekte gut funktionieren, habe ich das Gefühl, es ist noch ein ziemliches Herumprobieren.

### **Welche künftigen Projekte planen Sie im Bereich Kunst zwischen analog und digital?**

„Wir sind Teil eines EU-weiten Projektes, PlayOn!, das im Rahmen von Creative Europe europaweit vernetzt ist und über vier Jahre geht“. In dieser Zeit geht es darum, jeweils mindestens eine Produktion zu machen, die sich den Kernthemen widmet. Das erste Thema war Gaming, also Gamingstrukturen zu übernehmen. Das Zweite war im weitesten Sinne immersive Technologien und das Dritte ist, sozusagen die ersten beiden zu vermischen und in den Stadtraum zu bringen, also unsere Bühnen zu verlassen. Da überlegen wir uns gerade, in welcher Form wir da arbeiten wollen. Uns interessiert, wie bekommt man ein Stück in den Stadtraum, ohne dass es beliebig in seiner Form ist. Wir überlegen gerade, Liebesgeschichten aus Linz über eine App zu erzählen. Wir sind gerade mit einer Firma im Gespräch, die eine App entwickelt hat, die mit geobasierten Punkten arbeitet. Man hat dabei die Möglichkeit, Bild, Audio und Augmented Reality (AR) zu nutzen, die immer startet, wenn man einen bestimmten Ort erreicht. So wollen wir die Menschen durch die Stadt führen. Wir suchen Menschen aus Linz, die uns Geschichten erzählen. Zum Beispiel am Schlossberg bei einem Picknick unter der Linde, da gab es den ersten Kuss. Wir erzählen dann diese Geschichte unter dieser Linde und man hat die Möglichkeit mit AR sich via QR-Code oder Symbol in diese Geschichte reinzufinden, um es dann via Social Media zu einer Art Archiv aus Liebesgeschichten aus Linz zu machen. Mit Hashtags wie zum Beispiel #linzliebe. Wir wollen es zu so einer Art Krake werden lassen. Das Projekt ist noch sehr im Rohen, die Premiere soll im April 2024 sein. ■



### **„Auch wenn in einigen Häusern bestimmte Projekte gut funktionieren, habe ich das Gefühl, es ist noch ein ziemliches Herumprobieren.“**

ohne Publikum nichts passiert ist. Interessant war, Erwachsene tun sich deutlich schwerer, jemanden durch ein Zimmer zu schicken als Jugendliche. Aber auch dass in diesen digitalen Räumen die Partizipation des Publikums viel einfacher möglich ist, als im Bühnenraum.

### **Das heißt, dass die Schauspieler:innen offener sein müssen als früher und den Dingen ihren Lauf lassen müssen. Das ist ja gar nicht so leicht. Wie denken Sie darüber?**

Ich hatte mal eine Podiumsdiskussion und da wurde die Frage gestellt, ob es neue Texte braucht. Ich finde nicht, was es aber braucht, ist eine neue Dramaturgie. Wie muss man eine Veranstaltung strukturieren, bei der man nicht weiß, wo sie hin geht? Wie bekommt man trotzdem einen dramaturgischen Bogen hin? Wie setzt man gute Plotpoints in so eine Geschichte?

### **Was wünschen Sie sich für Ihre Arbeit? Lieber wieder zurück, wie es vorher war?**

Zurück geht sowieso nicht mehr. Der Zug ist abgefahren. Ich bin natürlich dafür, die interaktive Arbeit weiterzuführen. Unsere nächste große Herausforderung wird sein, wie wir diese Innovationen aus dem Digitalen auf die Holz- und Stahlbühne bringen. Daran arbeiten wir gerade. Wie kann es funktionieren, in einem gemeinsamen Raum zu sitzen und mit digitalen Elementen zu arbeiten. Ich glaube, es muss so weiter gehen und man muss sich auch weiter damit beschäftigen. Wir müssen dringend was tun, aber uns fehlt auch ein Stück weit die Expertise. Wie kommt man zu Menschen, die sich in diesen digitalen Welten fluent bewegen können und gleichzeitig ein Interesse am Theater mitbringen. Diese ganzen Digitalexperimente sind wahnsinnig teuer. Ich würde mir wünschen, dass es kleine Labs gibt. Also kleine Labore, in denen man ausprobieren kann, ohne den Druck, dass in zwei Monaten der Vorhang vor 500 Zuschauern hochgehen muss. Und eben auch sehr viel wegschmeißen kann, was nicht sinnstiftend im Theaterkontext ist. Aber dazu muss man erstmal lernen.

*Neben ihrem Studium in Literatur- und Erziehungswissenschaften arbeitete Nele Netzke bereits nebenbei als Regieassistentin und wurde 2007 am Theater Ulm engagiert. 2012 wurde sie Leiterin des Jungen Theaters am Mainfranken Theater Würzburg. Im Jahr 2016 wechselte die gebürtige Hannoverin ins Landestheater Linz und ist seither künstlerische Leiterin des Jungen Theaters am Landestheater Linz.*