

STIFTUNG UNIVERSITÄT HILDESHEIM –
INSTITUT FÜR THEATER, MEDIEN UND POPULÄRE KULTUR

Praxismodul: Praktische Forschungsarbeit
WiSe 2018/2019 und SoSe 2019
Betreuung: Prof. Dr. Stefanie Diekmann

REFLECTION OF A *REHEARSAL WINDOW*

Ein Blick durch die virtuelle Scheibe der Wirklichkeit

Vorgelegt von:

Name:	Katharina Simons
Studiengang und Fachkombination:	Master: IKM (Theater)
Fachsemester:	4
Matrikelnummer:	286237

Adresse:	Orleansstraße 66, 31135 Hildesheim
E-Mail:	simonsk@uni-hildesheim.de
Telefon:	0176 54455841

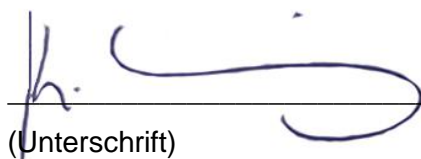
Hildesheim, 25.05.2019

EIDESSTATTLICHE ERKLÄRUNG

Ich erkläre an Eides statt, dass ich die vorliegende Arbeit selbständig und ohne fremde Hilfe verfasst, andere als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel nicht benutzt und die den benutzten Quellen wörtlich und inhaltlich entnommenen Stellen als solche kenntlich gemacht habe.

Hildesheim, 25.05.2019

(Ort, Datum)



(Unterschrift)

INDEX

- 1) INTRODUCTION: OPENING WINDOWS 3**
- 11) PROCESSING 4**
 - 11.0) FRAMING_A_WINDOW 4
 - 11.00) **18-02-2019 – 22-02-2019: SEARCHING..... 4**
 - 11.00.1) Loading 5
 - 11.00.11) Technical Try-outs..... 6
 - 11.000) **25-02-2019 – 01-03-2019: TRY AND ERROR! – TRY-OUT 1..... 7**
 - 11.000.1) Installation 7
 - 11.000.11) Reflection: Game and System10
 - 11.0000) **11-03-2019 – 15-03-2015: RESET – TRY-OUT 2.....11**
 - 11.0000.1) Reload and Update.....11
 - 11.0000.11) Reflection: Write and Run.....13
- 111) YouTheatre!: RESULTS..... 14**
- 1111) APPENDIX 17**
 - 1111.0) LISTS OF ILLUSTRATIONS17
 - 1111.00) SOURCE CODES.....19
 - 1111.000) INTERVIEWFILES, RULES AND TRANSCRIPTIONS.....21

1) INTRODUCTION: OPENING WINDOWS

Am Anfang waren zwei Fragen: Welches Fenster öffnet sich für das Theater durch das Internet? Welchen Einfluss kann das Theater auf das Internet nehmen?

Der Philosoph Walter Benjamin schrieb in den 20igern, dass „was im Zeitalter der technischen Reproduzierbarkeit des Kunstwerks verkümmert, das ist seine Aura“ (Benjamin, 2019, S. 16). Die Aura in Bezug auf das Kunstwerk beschreibt nach Benjamin „die Echtheit einer Sache“ (Benjamin, 2019, S. 15), die ihre Entfaltung nur in der Gegenwärtigkeit versprühen kann (vgl. Ebd., S. 14 -16). Mit der Etablierung der neuen Medien stellt sich die Frage, inwieweit diese Aura nicht doch am Ende reproduziert werden kann oder erst in ihrer Reproduktion entstehen kann. Die „Umsetzung medialer Konventionen eines oder mehrerer Medien in ein anderes“ (Balme, 2003, S. 155), beschreibt der Theaterwissenschaftler Christopher Balme als *Intermedialität*. Aus den Diskursen der 1990 geht hervor, dass sich das Internet zunehmend als „Supermedium“ durchsetzt, „in dem alle anderen Medien aufgehen würden.“ (Hickethier, 2010, S. 312). Parallel kursiert die Bezeichnung des Theaters als „*Hypermedium*, das in der Lage ist, alle anderen Medien zur Darstellung zu bringen“ (Balme, 2003, S.29; z.n. Otto 2013, S. 70). Diese theoretische Grundlage brachte die Entscheidung hervor diese beiden Hypermedien zusammen zu bringen und sie nach ihren konventionellen Durchsetzungen und Übersetzungen zu hinterfragen.

Was das Theater vor allem von anderen Künsten unterscheidet ist die Probe. Die Probe beschreibt einen intensiven Prozess des Tuns und Beobachtens und suggeriert damit auch immer eine Aufführungssituation (vgl. Matzke, 2015, S. 26). Über einen Livestream auf der Videoplattform YouTube sollte ein Probenprozess übertragen werden. Drei PerformerInnen sollten im Probenraum anwesend sein und mit Hilfe einer im Raum installierten Kamera im Stream übertragen werden. Zusätzlich sollten drei weitere PerformerInnen zugeschaltet werden. Über den YouTube-Chat sollten diese mit den drei im Probenraum Anwesenden eine Performance zum Thema Realität, Virtualität und Echtheit entwerfen. Der entscheidende Moment des Forschungsprojekts sollte in der Verhandlung zwischen den Vorschlägen der ZuschauerInnen und den Umgang der PerformerInnen mit jenen sein.

Diese Anordnung von körperlich anwesenden PerformerInnen und virtuell agierenden PerformerInnen via Chat, sollte die „leibliche Co-Präsenz von Zuschauer/innen und Darsteller/innen[,] die Voraussetzung für eine Performance als theatrales Ereignis“ (Cseke, 2017, S. 44) ist, im virtuellen Raum hinterfragen. Inwieweit müssen ZuschauerInnen und PerformerInnen „am selben Ort zur selben Zeit“ (Fischer-Lichte, 2014, S. 254) anwesend sein, und inwiefern reicht ein hybrider Ort aus, um die Voraussetzungen für die von Fischer-Lichte geprägte „autopoietische Feedbackschleife“ (Fischer-Lichte, 2016, S. 55) zwischen ZuschauerInnen und AkteurInnen zu erfüllen?

Mit diesem Versuchsaufbau sollten die theoretischen Ausgangspunkte durch das Virtualisieren einer theatralen Aufführung in einem Livestream übersetzt werden. Dass die Grundidee des Forschungsprojekts im Konjunktiv steht, liegt der Tatsache zu Grunde, dass es sich bei dieser Reflektion um keinen Erfolgsbericht handelt. Im folgenden Verlauf wird erläutert warum der geplante Aufbau nicht nach den Vorstellungen umgesetzt werden konnte und welche Entwicklungen sich daraus ergaben.

11) PROCESSING

Im Folgenden wird der Verlauf des Projektprozesses chronologisch zusammengefasst. Die Entscheidung für eine schriftliche Rekonstruktion der Chronologie erachte ich als sinnvoll, weil die verschiedenen Durchführungen aufeinander aufbauen und jeweils Teile des Vorangegangenen weiter übernommen und hinterfragt wurden.

11.0) FRAMING_A_WINDOW

Was wäre ein Fenster ohne einen Rahmen, der es umschließt? Für das Spannen eines theatralen Rahmens benötigt es einige grundlegende Bedingungen: Das Forschungsprojekt *Rehearsal Window* fand in einer drei-wöchigen Proben- und Versuchsphase vom 18.02.2019 bis 15.03.2019 statt. Die Woche vom 04.03. – 10.03. beinhaltete keine Proben und wurde als Reflektionswoche genutzt. Die Proben und Durchführungen fanden in den Räumlichkeiten der Universität Hildesheim, auf dem Kulturcampus Domäne Marienburg im Hohen Haus 52/Raum 402, statt. Die Performenden lassen sich in zwei Gruppen teilen: Einmal die im Probenraum Anwesenden und die virtuellen Chat-AkteurInnen. In der ersten Gruppe wirkten mit: Selina Glockner, Isabelle Schulz und ich selbst. Im Probenprozess wurde hauptsächlich kollektiv gearbeitet. Da es sich dabei jedoch um mein Forschungsprojekt handelte, übernahm ich die künstlerische Leitung und schrieb mir selbst in manchen Entscheidungen im Sinne der Forschung ein höheres Entscheidungsrecht zu. In den verschiedenen Try-Outs waren in der zweiten Gruppe beteiligt: Mandy Sepa, Johann Egger, Manuel Romeis, Eric Mewes und Jonathan Friess, der zudem auch in der ersten Woche bei dem technischen Aufbau behilflich war. Die Reflektion spiegelt durch meine Anwesenheit im Probenraum die Ereignisse und Wahrnehmungen aus dieser Perspektive wider. Für eine Wiedergabe der Eindrücke auf der anderen Seite wurden Interviews durchgeführt, auf die sich im Verlauf auch bezogen wird.

11.00) 18-02-2019 – 22-02-2019: SEARCHING...

Die erste Woche vom 18.02.2019 – 22.02.2019 markiert die Phase der Orientierung, des Suchens und des Aufbaus. Im Folgenden wird kurz auf die wesentlichen Entscheidungen, die in dieser Zeit fielen, eingegangen und erläutert.

11.00.1) Loading

Zur Orientierung wird eine kurze Beschreibung des technischen Aufbaus, der räumlichen Anordnung und der Ideen, die dazu entstanden, wiedergeben.

Was die Videokamera abbildet, das wird auch im Livestream angezeigt. Um das HD-Bild der Kamera in den Livestream zu transportieren, ist die Kamera mit Hilfe eines Mini-HDMI-Kabels mit einer HDMI-Capture-Card verbunden, welche wiederum an einem Laptop angeschlossen und in der Aufzeichnungssoftware OBS installiert ist. OBS war mit meinem YouTube-Kanal, von dem der Live-Stream gestartet wurde, verknüpft. Ein Punkt, warum der Aufbau der Technik mehr Zeit als geplant in Anspruch nahm, war die Dauer der Freischaltung der Streamfunktion auf YouTube von 24 Stunden.

Für die Übertragung des Tons wurden noch drei Mikrofone, die an einem Tonpult angeschlossen waren, im Raum installiert. Dieses Tonpult wurde zudem auch an die HDMI-Capture-Card angeschlossen und über die OBS-Software reguliert. Demzufolge konnten vom Tonpult eingespielte Effekte und über OBS eingespielte Musik nur über den Livestream und nicht im Probenraum wahrgenommen werden. Der produzierte Livestream wird nach dem Beenden in einem Ordner auf YouTube als Video gespeichert und kann wieder abgespielt werden und konnte für das Projekt als Soundcheck genutzt werden (vgl. Soundcheck – Rehearsal Window). YouTube selbst erwies sich mit seinem Livestream nicht nur als Abspielplattform, sondern lieferte damit auch eine Kontrollfunktion für das Abzuspielende.

Nach einigen Testdurchläufen wurde deutlich, dass die mit der zu rechnenden Zeitverzögerung eine Variable in sich trug, die schwer zu kalkulieren war. So ergab sich in Abhängigkeit der momentanen Uploadgeschwindigkeit eine Verzögerung im Livestream von 5 Sekunden bis zu 2 Minuten. Um eine gewisse Klarheit für die Interaktion mit den virtuellen Beteiligten zu schaffen, wurde deutlich, dass der gewählte Bildausschnitt eine Projektion des Chatverlaufs an der Wand des Probenraums mit einfangen muss. So erfüllte YouTube im Livestream wieder eine Kontrollfunktion, indem die virtuellen AkteurInnen das im Chat Geschriebene einerseits neben dem Stream dargestellt in Echtzeit und andererseits im Stream selbst mit zeitlichem Versatz sehen konnten und so Auskunft über die aktuelle zeitliche Verzögerung des Stream erhielten. Die Konzentration der Performenden auf die Projektion des Chats an der Wand und nicht auf den Echtzeit-Chat, sollte eine gewisse Präzision von Abfolgen zwischen Anweisung im Chat und Reaktionen im Probenraum ansteuern. Um den virtuellen und analogen Raum in ihrer Beeinflussung und gleichzeitig in ihren Machtverhältnissen zu hinterfragen, wurde die Projektion des Chats bewusst weit oben links an die Wand gesetzt. Für die Performenden im Raum sollte der Chat als Orakel angesehen werden, das ihnen bestimmte Anweisungen gibt.¹

¹ Für eine Übersicht der Raumanordnung und des technischen Aufbaus, siehe Abb. 1, Abb.2 und Abb. 3 auf Seite 17f.

11.00.11) Technical Try-Outs²

Jenseits des online zur Verfügung gestellten Probenprozess, wurde im Probenraum, allein durch die Installation der Kamera, ein gewisser Voyeurismus spürbar. Trotz des Wissens, dass das bloße Erkunden des Raumes nur von der Kamera aufgezeichnet und noch nicht live übertragen wird, ergab sich eine Formatierung aller zur Kamera hin. Aufgrund des penetranten Gefühls beobachtet zu werden und da im Probenprozess der Umgang mit Liveness im Internet und auf der Bühne erst erfahren werden sollte, wurden aus Gründen des Selbstschutzes für alle Try-Outs vertraute Personen aus dem Freundeskreis der Performerinnen gewählt.

Die Kamera hatte zu Beginn der Proben auf ihrem Stativ einen festen (abgeklebten) Platz im Raum. Zur Orientierung wurde der Bildausschnitt der Kamera in den Raum übertragen, in dem am Boden ein Off bzw. eine Sichtbarkeit und eine Nichtsichtbarkeit in Form einer Linie abgeklebt wurde. Wie bereits erwähnt und beschrieben, gab es neben dem übertragenen Bild auch Ton, die jedoch technisch getrennt voneinander produziert wurden. Dadurch bekam das (abgeklebte) Off einen neuen Zusammenhang. Die Platzierung im Off konnte nicht mit einem – so sehr die Wortspielerei es auch wollte - Offline gleichgesetzt werden, denn die durch das Mikrofon übertragene Stimme gehörte immer noch zum wahrnehmbaren und übertragenden Bereich des Livestreams. Für die Performenden gab es demnach zwei Off-Bereiche: Den visuellen, der sich durch den Bildausschnitt der Kamera ergibt und der Akustische, der erst durch das Ausschalten des Mikrofons entsteht.

Als inspirierende Grundlage für die zu erprobende Performance war eine Sequenz aus David Lynchs *Mulholland Drive*, die ein Spiel mit diesen beiden Bereichen des Offs anregte. Diese zeigt den Besuch einer Aufführung in einem Varieté. Die Inszenierung im Varieté spielt – so meine Interpretation – mit der *Echtheit einer Sache*. Während der Eindruck besteht, die Sängerin am Mikrofon würde singen, fällt diese augenblicklich zu Boden und ihr Gesang wird als Tonaufnahme entlarvt und weiter eingespielt (Lynch, 2001, TC 01:44:52 – 01:52:27). Von der Darstellung der Trennung von Stimme und Körper angeregt, wurden im ersten technischen Try-Out mit Manuel Romeis, jeweils eine Performerin gezeigt, die sich zu dem Eingesprochenen von einer anderen Performerin aus dem Off inhaltlich adäquat bewegte und gestikulierte. Am Ende wurde ein Bruch gezeigt, in dem sich die sprechende Performerin mit dem Mikrofon vor die Kamera stellte. Aus der Perspektive des Live-Streamers wurde die Trennung und Zugehörigkeit von Körper und Stimme erst im Augenblick der Auflösung erkannt (vgl. Transkript, Romeis, S. 22, Z. 7-15). Aufgrund von Dialekten und Verzerrung der Stimme sowie der Synchronisation von körperlicher Bewegung und Eingesprochenen wurde die Stimme nicht als eine vom Körper getrennte wahrgenommen (vgl. Ebd.).

² Da es sich bei den technischen Try-Outs um keine erprobten Durchläufe, sondern um eine technische Orientierung und Anordnung handelt, sind diese Aufzeichnungen sehr privat. Den versprochenen Schutz des Probenraums nicht zu brechen, werden in dieser Reflektion keine Videos zu den technischen Try-Outs zur Verfügung gestellt. Die Links zu den weiteren Try-Outs finden sich im Verlauf.

In weiteren technischen Try-Outs lag der Fokus auf der Kommunikation zwischen Chat und Probenraum. In einem Durchlauf beispielsweise mit Mandy Sepa, sollte jede Performerin, sowohl im Chat als auch im Probenraum nacheinander ein Wort sagen bzw. schreiben, um daraus eine Geschichte zu formen. Aufgrund der Zeitverzögerung, die manchmal Minuten auf ein einziges Wort gewartet ließ, verlor sich die Dynamik des Spiels. Von einer Ungeduld und Nervosität durch die beobachtende Instanz der Kamera und des Livestreams bedrängt, fühlten sich die Performerinnen im Raum unter einem gewissen Zugzwang und versuchten die Stille mit erzählenden Einlagen zu durchbrechen. Dadurch verblasste das Spiel und in der Summe kam ein – so würde ich es bewerten – verlegendes Getratsche vor der Kamera hervor, das zu keinem gemeinsamen Konsens mit dem Chat führte. In einer Gruppenreflektion wurde über die technischen Try-Outs deutlich, dass durch das Halten eines Mikrofons und das Wissen einer Online-Übertragung ein Druck zu Unterhalten unbewusst entsteht, und der in Folge eines stillen Abwartens nur unerträglich zu ignorieren ist. Gleichzeitig wurde die Kommunikation zwischen Chat und Performerinnen im Raum als sehr mühselig wahrgenommen, die aufgrund der Dauer schnell den Fokus verliert, sodass das Ziel am Ende in dieser Konstellation eine Performance zu entwerfen, unmöglich schien. Aus dieser Erkenntnis heraus, wurde für die kommende Woche festgehalten, dass die Mikrofone bzw. die Sprache als Mittel der Kommunikation für die Performenden im Probenraum für die weiteren Versuche verschwindet oder nur bewusst eingesetzt wird.

11.000) **25-02-2019 – 01-03-2019: TRY AND ERROR! – TRY-OUT 1**

Aus den Erfahrungen der ersten Woche ergaben sich, wie bereits erwähnt, Erkenntnisse über die Kommunikation zwischen Probenraum-Performenden und Chat-AkteurInnen. Aus diesen Resultaten wurde zu Beginn der zweiten Woche entschieden, dass die Erforschung eines Probenprozesses, der mit diesen Mitteln und Anordnungen arbeitet, zwecklos, mühselig und unnötig kompliziert ist. Trotz dessen sollte der technische Aufbau und die räumliche Anordnung beibehalten werden. Die Reflektion beschreibt die zweite Woche als eine Phase der Neuorientierung und die Entwicklung eines neuen Konzepts, das die Chat-AkteurInnen trotzdem partizipieren lässt, jedoch aus dem Probenprozess ausschließt und nur zu einem erprobten Try-Out einlädt, der für das Ende der Woche angesetzt wurde.

11.000.1) Installation

Da im Chat nur über Schrift kommuniziert werden kann und die Sprache aus dem Probenraum für den Livestream gestrichen bzw. auf ein Minimum reduziert wurde, wurde die Übersetzung von Schrift in den Körper mit Hilfe eines Haushaltsgarn erprobt. Zwei der Performerinnen befanden sich im Bild des Livestreams mit dem Blick zur Chatprojektion und dem Rücken zur Kamera. Beide hatten einen Meter Garn in der Hand. Die dritte Performerin übernahm die

Funktion des Chats und schrieb was sie mit dem Garn anstellen sollten. Die Konversation beruhte nur auf der Chat-Anweisung und die dazu gehörende körperliche Ausführung. Die Übung zeigte die Vielfältigkeit von Interpretationen der Handlungsanweisungen. Bei dem Befehl *Wickle Garn um den Kopf*, legte eine das Garn mehrmals um die Stirn, während die andere es quer über ihr Gesicht spannte. Die Reziprozität zwischen Performanz und Schrift ließ sich in dieser Übung erkennen und inwieweit, trotz des devoten Verhaltens zum Chat, die Performerinnen im Probenraum doch die Fäden wieder in die Hand nehmen konnten, z.B. durch die Bestimmung von Geschwindigkeit der auszuführenden Tätigkeit oder die Art und Weise der Durchführung, die nach ihrem Empfinden als angenehm(er) erscheint. Zudem entwickelte sich daraus der – so wurde er von uns im Probenprozess bezeichnet – *geheime Modus* der Sprache. Solange die Performenden den Rücken zur Kamera wendeten oder sich außerhalb des Kamerabildes befanden, konnte im Raum völlig hemmungslos kommuniziert werden, ohne dass dies im Livestream hörbar und ersichtlich war.

Aus den Versuchen der ersten Woche wurde klar, dass die Übertragungsfehler und Störbilder, die bei einem Livestream entstehen, in der Auseinandersetzung mit Virtualität nicht ignoriert werden können. Markant ist bei den Störungen, dass die Bilder für einen unbestimmt langen Moment in einem Stillstand verweilen und der Ton nicht mehr übertragen wird. Diese virtuelle und visuelle Störung sollte auch in den Körper übersetzt werden, in dem die Performerinnen im Lauf durch den Raum immer wieder auf ein sprachliches Signal von einer Performerin in einen Freeze kamen und solange darin verweilten, bis das Signal wiederkam, und sie damit zum Weiterlaufen aufrief. Die weitere Forschung nach Bewegung im virtuellen Raum führte zu Bewegungen von Avataren in Computerspielen, da diese Spiele die Beeinflussung und reziproke Beziehung von virtuellem und analogen Raum vereinen. Inspiriert und zur Nachahmung animiert wurden die avatar-ähnlichen Bewegungen von dem Kurzfilm *Freeroam À Rebours, Mod#1.1* von Stefan Panhans und weiteren Clips auf YouTube, die sich mit der Übertragung von programmierten Bewegungen in den Körper auseinandersetzen (vgl. Panhans, 2016 und GTA, 2015). Dabei stellte sich klar heraus, dass die inspirierenden Videos zusätzlich mit filmischen Mitteln arbeiteten, um die Authentizität dieser kopierten Bewegungsabläufe zu suggerieren. Da es sich bei dem Try-Out um einen Livestream und kein Video handelt, konnte dafür nicht auf eine Montage zurückgegriffen werden. Gleichzeitig wissend, dass eine Diskrepanz zwischen Bewegungen der Videos und unseren körperlichen Aneignungen zu sehen sein wird, fiel die Entscheidung die Mechanisierung des Körpers nicht gänzlich zu kopieren, sondern als ein Zitat von Avatar-Bewegungen zu verstehen und zu zeigen. Die komplette Übernahme der Bewegungen wäre – um realistisch zu sein – uns aufgrund unserer körperlichen Ausbildung und dem zeitlichen Druck nicht so gelungen, dass sich eine ernst zu nehmende Glaubwürdigkeit aufgebaut hätte. Das Zitat der Bewegung sollte demnach nur die Illusion eines Avatars verkörpern und auf eine Performativität verweisen, um somit auch theatrale Konventionen im virtuellen Raum zu reflektieren.

In der Kombination aus diesen Übungen und Aneignungen, sowie der Hinterfragung von Machtverhältnissen des virtuellen und analogen Raumes, fanden Überlegungen zu einem Gaming-Format als performativen Akt, der die Chat-Anwesenden als partizipierende AkteurInnen miteinbeziehen sollte, statt. Für die Vorstellung des Formats sollte es für die Chat-AkteurInnen zu Beginn eine performative Einführung geben. Diese sollte zeigen wie mit Hilfe des Chats die PerformerInnen als Spielfiguren gelenkt werden können, um anschließend diese Steuerung an die Chat-AkteurInnen weiterzugeben. Für eine Suggestion von Anonymität für die Performerinnen und Etablierung eines Spielfigurencharakters trug jede eine weiße Perücke, eine schwarze Trainingshose und jeweils unterschiedlich gefärbte Pullover. In der Demonstration übernahm eine Performerin den Part im Chat und führte mit Hilfe eines geskripteten Textes Befehle und Anweisungen aus, die die anderen Performerinnen als Avatare befolgten und durch den Raum lenkten. In der Einführung reagierten die Avatare auf das Ansprechen ihrer Pulloverfarben. Dies sollte verdeutlichen, dass alle Avatare bespielt werden können. Zusätzlich verwies die Einführung auf das Off als einen bespielbaren Bereich und deutete mit einem analog eingeführten Black durch das Schließen des Objektivs auf die Funktionsweise der Kamera hin. Dabei gab es keine direkte Aufforderung zur Bewegung der Kamera, jedoch sollte damit auf die Möglichkeit dezent hingewiesen werden. Inspiriert von der Übersetzungsübung mit dem Haushaltsgarn erfolgte am Ende der Einführung der Befehl zur schmerzhaften Einspannung und Verstrickung des Gesichts mit dem Garn. Die gezeigte Brutalität verfolgte die Intention die Chat-AkteurInnen einerseits zu sensibilisieren und ihnen zu dem einen Rahmen zu geben, der gleichzeitig auf Schwachstellen getestet werden konnte und provoziert werden sollte. Damit sollte die Frage angestoßen werden, inwieweit virtuelle Befehle eine Auswirkung auf die analoge Realität haben können und inwiefern die etablierte Machtposition des virtuellen Raumes (aus)genutzt wird.

Nach der Einführung sollte sich ein Spielraum für die Chat-AkteurInnen ergeben, in dem sie die Avatare steuern können. Um allen die gleiche Ausgangsmöglichkeit zu geben, wurde auf einen gleichzeitigen Anfang geachtet, sodass sich alle drei eingeladenen Chat-AkteurInnen vor der Einführung im Chat anmelden mussten. Während des Anmeldevorgangs zeigten sich im Bild die Performerinnen (noch nicht als Avatare) im nachgestellten Störbild: Freeze und Bewegung durch den Raum. Im Lauf durch den Raum wurden Utensilien, die sich während des anschließenden Spiels im Off befinden sollten, kurz in das Bild getragen, um dessen Existenz und Spielmöglichkeit für den späteren Verlauf subtil zu präsentieren. Inspiriert vom Haushaltsgarn und für eine beibehaltende Konsequenz handelte es sich bei den gezeigten Requisiten um Haushaltsgeräte: Pfanne, Nudelholz, Schneebesen (und später ein zufällig hinzugefügter Regenschirm). Um dem Spiel einen Schwierigkeitsgrad und eine Motivation zu geben, wurde für die Chat-AkteurInnen ein System eingeschrieben: Jeder Avatar hört nur auf eineN Chat-AkteurIn (vgl. Abb. 4, S. 18). Dieses System zu erraten und mit den eingeführten

Utensilien ein Spiel zu improvisieren, sollte der Untersuchungsgegenstand für den ersten Try-Out sein.

11.000.11) Reflection: Game and System

Die Chat-AkteurInnen erhielten jeweils zu einem vorab vereinbarten Zeitpunkt eine E-Mail mit dem Link zum Livestream. Während der bereits beschriebenen Anmeldephase im Chat zeigt sich im gespeicherten Video des Try-Outs 1, dass die Einführungs- und Spielmusik versehentlich nicht ausgeschaltet wurde, sodass nur eine Störung auf der visuellen Ebene stattfand. Demzufolge wurde die Szene nicht zwingend als Störbild wahrgenommen (vgl. Try-Out 1, TC 00:14:00 – 00:26:30).

Die darauffolgende Einführung des ersten Try-Outs lief fast problemlos. Die ersten Kommentare im Chat deuteten darauf hin, dass die Vermittlung des Gaming-Formats erfolgreich war. Dennoch war das System der unterschiedlichen Zugehörigkeiten zu schwer und konnte nicht gelöst werden. Ein Grund war, dass das Einführungssystem der Avatarsteuerung ein anderes war als das im improvisierten Spielverlauf. In der Einführung wurde ein Avatar durch das Nennen der Pulloverfarbe aktiviert, im Spielsystem war jeder Avatar einer/m bestimmten Chat-AkteurIn zugeteilt und reagierte demnach nicht auf das Nennen der Farbe. Dies führte zu sehr großer Verwirrung. Zusätzliche konnten aufgrund der Zeitverzögerung, drei Avataren im Bild und drei Chat-AkteurInnen die ausgeführten Bewegungen den Anweisungen nicht eindeutig zugeordnet werden. Stattdessen etablierte sich bei den Chat-AkteurInnen die Annahme, dass die Avatare nach einer gewissen Willkür handelten und daraus ergab sich eine große Frustration (vgl. Transkript, Romeis, S. 22/Z. 23-31). Auf der agierenden Seite als Avatar war es schwierig die Befehle umzusetzen und stellte die Avatar-Figur vor eine neue Herausforderung. *Grün, füttere die anderen mit einer Pizza.* Aufforderungen dieser Art stellten einmal die Performerinnen als Avatar und den analogen Aufführungsraum vor eine nahezu unmögliche Herausforderung. Was sich der Übertragung des Livestreams entzog, war die Kommunikation der Avatar-Performerinnen untereinander, die, soweit es ihre Position im Kamerabild zu ließ, sich gegenseitig die Anweisungen vorlasen und mit Interpretationen von Umsetzung der Spielanweisungen halfen. In dem Try-Out wurde so gut es ging, versucht auf die Befehle performativ einzugehen. Jedoch waren die Visualisierungen oft zu ungenau als dass sie als solches hätten erkannt und zu dem Befehl zugeordnet werden können. In der Summe spielte sich im Livestream eine Verstrickung und Verknotung von Schrift und Bewegung ab, die nicht miteinander in Verbindung gebracht werden konnte und folglich in einer chaotischen Fusion aus sich gegenseitig negierenden Befehlen und einer inhaltlicher Überfüllung im Bild endete (vgl. Try-Out 1 TC 00:14:00 – 01:22:21).

11.0000) 11-03-2019 – 15-03-2015: RESET – TRY-OUT 2

Auch wenn der erste Try-Out in seinem Durchlauf gescheitert ist, gab er große Erkenntnis darüber wie ein Game-Format über einen Livestream nicht umgesetzt werden kann und welche Überlegungen einer Verbesserung bedürfen. Trotz der aufgetretenen Frustration im Durchlauf hatte das Format, laut der Aussagen der Chat-AkteurInnen, ein gewisses Potenzial zur Immersion (vgl. Transkript, Romeis, S. 25, Z. 5 – 14). Diese Leistung des Projekts im Auge behaltend, wird die Reflektion im Folgenden auf die Verbesserungen des 1. Durchlaufs eingehen und die Änderungen, die sie hervorbrachten, die daraufhin zum zweiten Try-Out führten, beschreiben.

11.0000.1) Reload and Update

In der einwöchigen Pause erfolgte aus dem Résumé der zweiten Woche der Schluss die Illusion des Störbilds inklusiv Ton erneut zu versuchen. Zudem sollte das Gaming-Format nochmal überarbeitet und verbessert werden.

Aufgrund der Überlagerung im Bild und der Gleichzeitigkeit von Handlungsausführungen wurde die Anzahl der spielbaren Avatare auf einen reduziert. In zwei angesetzten Durchläufen am Ende der Woche sollte das Spielverhältnis einmal mit einer anwesenden Person im Chat und drei Anwesenden verglichen werden. Da das angesetzte System des ersten Try-Outs zu schwierig war, jedoch aus den Reflektionen der Chat-AkteurInnen deutlich wurde, dass das Spiel ein Rätsel benötigt, um eine Spielmotivation zu suggerieren, wurden im zweiten Try-Out Aufgaben inspiziert, um den Spielverlauf anzutreiben. Die Aufgaben wurden kurz schriftlich in das Bild des Livestreams über OBS eingefügt. Um diesen Aufgaben einen Rahmen und Sinnhaftigkeit zu geben, wurden sie in eine Narration gebettet.

Diese Narration³ orientierte sich zunächst an den Räumlichkeiten des Probenraums und der Architektur der Domäne Marienburg. Aufgrund des technischen Aufbaus konnte der Livestream den Probenraum als Aufführungsort nicht verlassen. Mit Hilfe von vorproduzierten Videos sollte eine Illusion eines größeren Spielraums gegeben werden. Zudem sollte das gezeigte Außerhalb des Probenraums die Narration entwerfen. Das Verwenden von Einspielungen während des Livestreams auf YouTube hatte zudem eine interessante Komponente, da beide von der Grundidee ähnlich scheinen aber dennoch verschieden sind. Während das Video (bzw. der Film) von einer gewissen Determination umschlossen wird, beschreibt der Livestream auf YouTube eine andere Dimension der Determination. Der Moment der Aufnahme ist live und verläuft mit der weltlichen Zeitlichkeit. Aufgrund der Übertragungsverzögerung ist der Moment der Liveness im virtuellen Stream (an einem anderen Ort) immer ein anderer oder ein bereits vergangener. Die Relation zum Film zieht der

³ Aufgrund der Rahmenbedingungen dieser Arbeit wird auf die Ausführung und den Inhalt der Narration nicht weiter eingegangen, da sie für die wesentliche Reflektion und Entwicklung des Projekts nicht beeinflussend ist.

Livestream auf YouTube im Verlassen des Live-Moments, der gleichzeitig den nächsten einleitet. Das Verlassen wird im Livestream in der Zeitleiste als das Vergangene gespeichert. Durch das Speichern trägt der Livestream eine in sich abgeschlossene Zeitlichkeit und verhält sich wie ein Film. Ein Film, dessen Anfang feststeht und dessen Ende unbekannt ist. Mit jeder weiteren vorantreibenden Sekunde schreibt es seine Geschichte feststehend weiter ein und vergrößert somit immer weiter den determinierten Anteil. Im Umkehrschluss wird das unbeschriebene Ende mit dem Voranschreiten des Livestreams in seiner Zeitlichkeit kleiner. Das Beenden des Livestreams schließt den sich fortschreibenden Vorgang der Liveness ab und formatiert ihn auf YouTube zum Video. Gleichzeitig wird die Liveness des Proben- und Spielraums von der Liveness des Videos abgelöst. In dem Moment des Einspielens der Videos wird der Spielraum nicht mehr übertragen und formatierte sich zu einem Zwischenraum für einen Umbau um. Mit dieser Perspektive auf die Verbindung zwischen Livestream und Film wurde in der Montage das Videobild an die Störbilder des Livestreams angepasst. Das Bild fror ab und zu ein und gleichzeitig verstummte der Ton für dieselbe Zeit. Der Verlauf des Videos setzte dann jedoch nicht an dem gestoppten Punkt wieder ein, sondern veranschaulichte die Beeinflussung von vergehender Zeit auf den Raum, in dem das Video an einer späteren Stelle wiedereinsetzte. Um diese Relation von Video und YouTube Livestream zusätzlich zu reflektieren, wurde die Lösung einer Aufgabe im Video versteckt. Dabei handelte es sich um einen Nachnamen auf dem Grabstein hinter dem Hohen Haus der Domäne Marienburg, der kurz in einem Video abgebildet wurde. Nach der Einspielung des Videos mussten die Chat-Akteure YouTube mit seinen Funktionen nutzen und das archivierende Potenzial des Livestreams erkennen. Der Live-Moment musste verlassen werden, um die zukünftigen Live-Momente mit dem erlangten Wissen aus dem aufgezeichneten Vergangenen zu schaffen und voranzutreiben.

Die Narration und die Aufgaben waren auch an eine Neuorientierung der Avatarfigur geknüpft. Die bereits im ersten Try-Out eingeführten Haushaltsgeräte als Requisiten wurden im zweiten Try-Out als Waffen eingeführt. Diese Transformation ist an das Video von Martha Rosler *Semiotics of the Kitchen* angelehnt. In dem Video steht Rosler mit einer Schürze in der Küche und entfremdet nacheinander in der Chronologie des Alphabets Küchengeräte in ihrer ursprünglichen Funktion. In dieser Verfremdung zeigt sich eine gewisse Wut und Brutalität, in der die sonst unschuldig wirkenden Geräte als – für mich - potenzielle Waffen etabliert werden. Davon inspiriert sollte der neue Avatar als eine Hausfrau namens Ava, gekleidet mit einer Schürze, geformt werden. Um die Frage nach den Machtverhältnissen zwischen virtuellen und analogen Raum neu aufzugreifen, sollte zudem die Machtfrage in den sozialen Räumen der Virtualität hinzugefügt werden. So wurden in den zweiten Try-Outs bewusst nur (bekannte) Männer als Chat-Akteure eingeladen. Maskiert durch den virtuellen Usernamen im Chat sollten die Akteure ihre Machtposition durch die Steuerung einer Avatar-Frau durch den Raum

reflektieren. Eine Demaskierung der Teilnehmer läutete das Ende ein. Die richtigen Namen der Teilnehmer wurden in der finalen Videoeinspielung auf dem Grabstein stehend, gezeigt. Für die Einführung des Spielformats bediente sich die szenische Umsetzung am ausliegenden Sortiment YouTubes: Das Tutorial. Wieder durch den Chat angewiesen, wurde der Avatar Ava durch den Raum geführt. Ausgebreitet auf einem Tisch lagen die Haushalts-Waffen. Im Format eines Tutorials erläuterte Ava die Funktionen der einzelnen Waffen. Dabei sprach eine andere Performerin den Text ein und die bereits eingeführte Übung der Trennung von Stimme und Körper wurde wieder eingeholt. Die Stimme stellte dabei eine Analogie zur gewöhnlichen Computerstimme her, um einmal Ava als einen virtuellen Avatar einzuführen und die Echtheit des Performativen im virtuellen Raum herauszustellen. So wurde die Idee einer programmierten Stimme in eine leibliche Stimme übertragen und digital im Livestream wiedergegeben. Zusätzlich wies die Einführung auf die Beweglichkeit der Kamera hin. Mit dieser zusätzlichen Funktion wurde das visuelle Off in seiner Statik aufgelöst und gleichzeitig der ganze Raum zu einer potenziellen Bühne und als bestehender Teil der Diegese eingeführt. Das visuelle Off war demnach immer vom Kamerabild abhängig und beschrieb alles, was die Kamera nicht abbildete. Hinzugefügt wurde dazu noch eine Hilfsfunktion mit dem Codewort ZERO EXPLOIT. Nur über die Betätigung der Hilfsfunktion konnte mit dem Probenraum schriftlich kommuniziert werden.

11.0000.11) Reflection: Write and Run

Im Vergleich zu dem ersten Try-Out zeigten sich die Verbesserungen im zweiten Try-Out sehr positiv. Die Chat-Akteure hatten eine Spielmotivation und aus dem Verlauf des Spiels wurde deutlich, dass die Einführungen in das Format und die gestellten Aufgaben richtig verstanden wurden.

Die Unterschiede zwischen dem ersten (1 Akteur) und dem zweiten (3 Akteure) Durchlauf waren nicht besonders groß (vgl. Try-Out 2 – Durchlauf 1, und Try-Out 2 – Durchlauf 2). Im ersten Durchlauf wurde auf das Störbild reagiert, in dem ich über eine Nachricht auf meinem Handy darauf hingewiesen wurde, dass der Ton nicht eingeschaltet wurde und das Bild nicht einwandfrei übertragen werde. Die Beabsichtigung zeigte sich wieder in einem Bruch, in dem sich am Ende der Szene eine Performerin durch den suggerierten Stillstand bewegte. In beiden Durchläufen wurde die Hilfsfunktion an der gleichen Stelle des Spielverlaufes betätigt. Die letzte Aufgabe ist es Ava mit dem Haushaltsgarn zu erwürgen und somit das Spiel zu beenden. Da diese Aufgabe im Gegensatz zu den anderen nicht explizit erwähnt wurde, zeigte sich ein Bruch im Spielverlauf und eine gewisse Hilfslosigkeit auf den Seiten der Chat-Akteure. Während die 3er-Gruppe untereinander erst nach Lösungen suchte, aktivierte der einzelne Akteur sofort die Hilfsfunktion des Chats. Wissentlich, dass es sich bei dem Avatar um einen echten Menschen handelte, standen die Chat-Akteure unter einem gewissen

Handlungszwang und verspürten eine gewisse Verantwortung der Performerin gegenüber (vgl. Transkript, Friess, S. 29, Z. 1 – 9).

Die Videoeinspielungen wurden positiv wahrgenommen, vor allem weil sich ein nahtloser Übergang von Livestream zu Video zeigte, was zu einer immersiven Spielerfahrung führte (vgl. Transkript Friess, S. 28, Z. 4 – 19).

Die Konversationen und Diskussionen im Aufführungsraum zu den geschriebenen Befehlen im Chat wurden beim Try-Out 2 wieder bewusst nicht übertragen. Für einen reibungslosen Ablauf wäre eine klare Positionierung und Rolleneinteilung der Performerinnen im Raum während des Spiels von Vorteil gewesen. Während eine Performerin als Avatar agierte, teilte sich die Verantwortung für die Technik und die Spielleitung unter den beiden anderen auf. Da sich die Kommentare im 2. Durchlauf mit drei Akteuren oft überschritten und auch negierten, musste über die Umsetzung und die damit verbundene Beeinflussung des künftigen Spielverlaufs geredet werden. Da vor Spielbeginn nicht klar kommuniziert wurde, wer die finale Entscheidung für die Ausführung der Anweisungen übernimmt, kam es zwischenzeitlich zu Unstimmigkeiten und der Spielverlauf kam dadurch ins Stocken und verlor – meiner Meinung nach - an Konsequenz.

111) YouTheatre!: RESULTS

Im Hinblick auf ein Forschungsergebnis des Projekts, welches zu Beginn mit Benjamin hinterfragt, ob die *Echtheit* des Theaters in der technischen Reproduzierbarkeit des Internets bestehen kann, unterstreicht Theaterwissenschaftlerin Doris Kolesch diese von Benjamin hingewiesene *Verkümmerung der Performance in der technischen Reproduktion* und bezieht sich dabei auf Performance-Theoretikerin Peggy Phelan.

Sie [Peggy Phelan] betont, dass Performances ausschließlich im Modus der Gegenwart existieren, dass sie weder aufbewahrt noch aufgezeichnet oder dokumentiert werden können und sich daher dem kapitalistischen Warenaustausch verweigern. Performances existieren nur im und als Verschwinden und wirken so subversiv gegen die dominante Ökonomie der Reproduzierbarkeit. (Kolesch, 2014, S. 199).

Nach Phelan zeichnen sich diese Live-Performances durch die bereits erwähnte leibliche Co-Präsenz von AkteurInnen und ZuschauerInnen aus (vgl. Ebd.). Eine Gegenposition dazu bietet Philip Auslander, der Medialität und Technologie als Teil der Liveness versteht und eine Unterscheidung von *live* und *mediatisiert* vornimmt (vgl. Cseke, 2015, S. 45). Damit widerspricht er der grundsätzlichen Annahme, „that the live event is „real“ and that mediatized events are secondary and somehow artificial reproductions of the real“ (Auslander, 2008, S. 3). Stattdessen behauptet er, “[...] that the live and the mediatized exist in a relation of dependence and imbrication, not one of opposition. (Auslander, 1996, S. 198). Auf Phelans

Theorie der Performance nochmals eingehend, findet das theatrale Ereignis des Projekts auch im immer verschwindenden und sich neu erstreckendem live-Moment statt. Die Archivierung des Livestreams ist eine Innovation der neuen Technologie. Das gespeicherte Dokument des Livestreams wird als Video markiert und hebt sich auch davon ab, dass der partizipative Chat inaktiv ist und nur noch als Reproduktion zur Verfügung steht. Dies zusammenfassend ist das theatrale Ereignis dieses Projekts so konzipiert, dass es zwar technisch wieder abrufbar ist, jedoch nicht reproduziert werden kann. Der Livestream auf YouTube mediatisiert das theatrale Ereignis. Das gespeicherte Video ist die Dokumentation und kann damit nicht gleichgesetzt werden. Das Konstrukt des Projekts bestätigt einmal Phelans Argumentation des einzigartigen Live-Moments der Aufführung und widerspricht ihr gleichzeitig damit, dass dieser in der technischen Reproduzierbarkeit des Internets entstehen kann und sich über verschiedene Orte verknüpfen lässt. Der Chat ist die Repräsentation eines partizipativen Publikums. Eine leibliche Existenz und Anwesenheit ist eine notwendige Bedingung für eine virtuelle Anwesenheit. Demzufolge etabliert sich der Chat als virtuelle Co-Präsenz, die auf eine Körperlichkeit angewiesen ist und gleichzeitig auch darauf verweist. In diesem Konflikt bietet das Internet die Möglichkeit der Zugänglichkeit für alle, die nicht vor Ort sind und einen Austausch und Verknüpfung untereinander. Der Livestream bildet damit eine Analogie zur Aufführung. Demzufolge ist der Livestream auf YouTube ein Mittel für eine (mediatisierte) Aufführung im virtuellen Raum.

Aus den Durchläufen und der Reflektion des Prozesses wird deutlich, dass sich das theatrale Ereignis im intermedialen Zwischenraum von Performance, Liveness, Sprache, Schrift und Bild ereignete. Dieser Raum beschreibt die konventionellen Umwandlungen des einen Mediums in ein anderes. Dabei stellte sich eine Reziprozität zwischen dem Beobachten und dem Darstellen, den PerformerInnen und den ZuschauerInnen, den Anweisungen und den Ausführungen, dem Sichtbaren und dem Nichtsichtbaren, dem Materiellen und Immateriellen heraus. Festzuhalten ist bei dieser Reflektion, dass sie sich die Dichotomien nicht abgegrenzt voneinander verhalten, sondern als eine performative Einheit begriffen werden. Dieses Verständnis trägt dazu bei Begriffsgegensätze wie Original und Reproduktion, live und mediatisiert, Wirklichkeit und Virtualität nicht mehr als parallellaufende Gegensätze zu verstehen. Diese Fusion nimmt einen Einfluss auf die Wahrnehmung von Zeitlichkeit, Räumlichkeit und Körperlichkeit und demzufolge auch auf das Verständnis von Theater und Performance. Die Verknüpfung von Virtualität und Wirklichkeit durch mediatisierte und technologische Funktionen bringt den performativen Zwischenraum der Liveness hervor, in dem das theatrale Ereignis stattfindet. Demzufolge scheint die interaktive Verbindung zwischen analogem und virtuellem Raum als eine grundlegende Prämisse für die konventionelle, intermediale Kombination von Theater und Internet zu gelten. Nach Auslander versteht sich „the live event itself [as] a product of media technologies“ Auslander, 2008, S.

25), und betont damit die Aufhebung der gedachten Dichotomie und beschreibt die Technologie als verbindendes Werkzeug zwischen Wirklichkeit, Virtualität und Digitalisierung. Jenseits der Datenübertragung zeigt sich eine Binarität in dem Projekt *Rehearsal Window*: Öffnung und Schließung. Während YouTube sich vor allem darüber auszeichnet ein breites Publikum zu erreichen, wurde der Link zum Livestream für maximal drei AkteurInnen freigegeben. Dieses Verhalten verweist auf eine gewisse Machtposition: Einmal die Macht der Verbreitung und die Macht der Exklusivität, durch Verweigerung und Schließung. In *Rehearsal Window* liegt die Verringerung der Zugänglichkeit dem experimentellen Forschungsformat und dem konzeptuellen Aufbau des Projekts als Probenprozess, der sich durch eine gewisse Privatsphäre und Vertrautheit auszeichnet, zu Grunde. Zudem unterliegt diese Form der Schließung der Annahme, dass nur so ein Gleichgewicht und damit eine Interaktion zwischen den beiden Räumen gewährleistet werden kann. Andernfalls würde sich die Kommunikation in ihre eigenen Räume (Probenraum und Chatroom) gegebenenfalls zurückziehen.

Eine weitere Fusion von Dichotomien findet sich in der inhaltlichen Auseinandersetzung: Alt und neu. Computerspiele als angenommener intermedialer Zwischenraum der Vereinigung von analogen Befehlsanweisungen und ausgeführten virtuellen Handlungen, konzentrierte sich das Game-Format des Projekts auf eine der ältesten Formate des Computerspiels: Write and Run. Gleichzeitig wird diese veraltete Spielvariante in eine der modernsten Technologien umgesetzt. Aus dieser Kombination von alten und neuen Medien spiegelt sich auch die theoretische Annahme von Theaterwissenschaftler Balme zur Intermedialität wider:

Hier geht es um die Frage, wie ein älteres Medium auf ein neues reagiert. Neue Medien, die durch technologische Innovationen entstehen, schaffen neue Möglichkeiten, auf die ältere Medien entweder ablehnend oder annehmend reagieren (Balme, 2003, S. 155).

Darauf eingehend, zeigt sich YouTube mit seinen Funktionen und Möglichkeiten als mögliche Strategie das *Live* der Theateraufführung in den virtuellen Raum zu übertragen und die Virtualität als Teil des Bühnengeschehens zu etablieren. In meinem zukünftigen Masterprojekt soll dieses Format mit einem leiblichen sowie virtuellen Publikum weiterentwickelt werden.

1111) APPENDIX

1111.0) LISTS OF ILLUSTRATIONS



Abb. 1. Räumliche Anordnung von der Seite, Projekt *Rehearsal Window*, 22.02.2019
Foto: Katharina Simons, Bearbeitung: Katharina Simons.



Abb. 2: Anordnung der Kamera, Projekt: *Rehearsal Window*, 22.02.2019
Foto: Katharina Simons.

CHAT

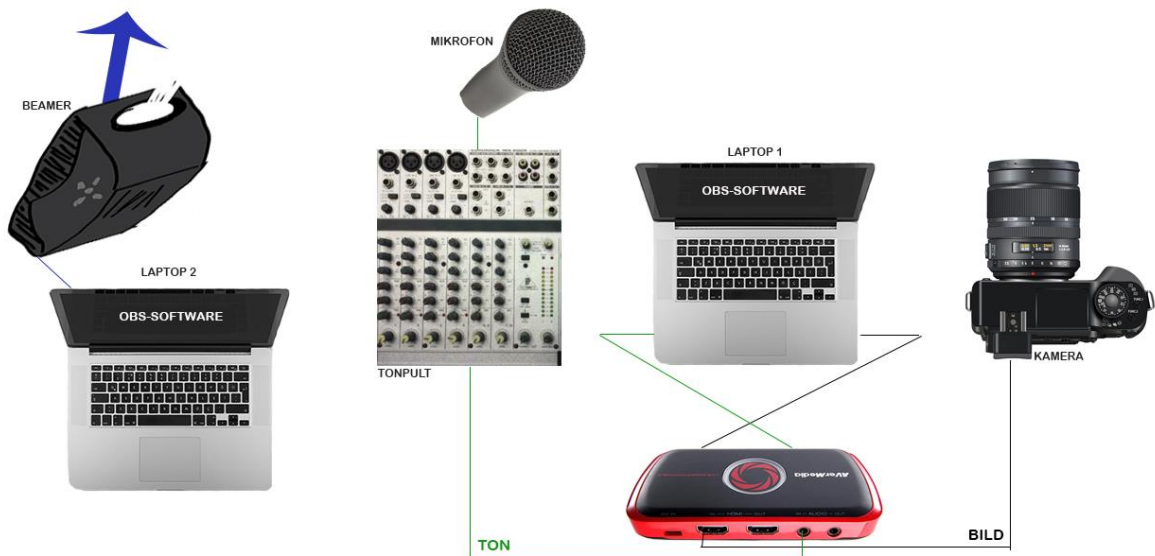


Abb. 3: Nachstellung des technischen Aufbaus von oben ,
 Bild: Katharina Simons
 Bilderquelle: pixabay.com [www.pixabay.com].

FARBE	AVATAR(FARBE)	ZUGEHÖRIGE/R CHAT-AKTEUR/IN
Selina Glockner	Grün	Manuel Romeis
Isabelle Schulz	Gelb	Johann Egger
Katharina Simons	Rot	Mandy Sepa

Abb. 4: Try-Out 1 – System: Zugehörigkeiten
 Bild: Katharina Simons.

1111.00) SOURCE CODES

LITATURE

Auslander, Philip: Liveness: Performance and the anxiety of simulation; in: Diamond, Elin (Hrsg.): Performance & cultural politics, 1996, S. 198 -218.

Auslander, Philip: Liveness. Performance in a mediatized culture, 2008.

Balme, Christopher: Einführung in die Theaterwissenschaft, 2003.

Cseke, Iris: Netzwerke aus Inszenierung und Öffentlichkeit. Protest, Kunst und Theater auf YouTube, 2017.

Fischer-Lichte, Erika: Aufführung, in: Fischer-Lichte, Erika; Kolesch, Doris; Warstat, Matthias (Hrsg.): Metzler Lexikon Theaterwissenschaft, 2. Auflage, 2014, S. 15-26.

Fischer-Lichte, Erika: Performativität. Eine Einführung, 2016.

Hickethier, Knut: Einführung in die Medienwissenschaft, 2010, S. 312.

Kolesch, Doris: Liveness, in Fischer-Lichte, Erika; Kolesch, Doris; Warstat, Matthias (Hrsg.): Metzler Lexikon Theaterwissenschaft, 2. Auflage, 2014, S. 199 – 201.

Matze, Annemarie: Das Theater auf die Probe stellen. Kollektivität und Selbstreflexivität in den Arbeitsweisen des Gegenwartstheaters, in: Hochholdinger-Reiterer, Beate; Bremgartner, Mathias; Kleiser, Christina (Hrsg.): Arbeitsweisen im Gegenwartstheater, Berlin, 2015, S. 15 – 33.

Otto, Ulf: INTERNETAUFTRITTE. Eine Theatergeschichte der neuen Medien, 2013.

LINKS

Freeroam À Rebours, Mod#l.1, 2016, 16:13 [Ausschnitt 3:30] Min., Farbe, Ton [Videonale.16]

http://archiv.videonale.org/artists/p/stefan-panhans/?tx_html5videoplayer_pivideooplayer%5Bvideo%5D=551&tx_html5videoplayer_pivideooplayer%5Baction%5D=detail&tx_html5videoplayer_pivideooplayer%5Bcontroller%5D=Videoplayer&cHash=9216394b77429a1511b8d8c8d5c8b0d1, [zuletzt aufgerufen am 25.05.2019].

GTA On Real Life Maden By Russian Guys Makes You Laugh

<https://www.youtube.com/watch?v=iK6JBjERd7I>, [zuletzt aufgerufen am 25.05.2019].

Martha Rosler - Semiotics of the kitchen 1975, 18.10.2017

<https://www.youtube.com/watch?v=ZuZympOIGC0>, [zuletzt aufgerufen am 25.05.2019].

Soundcheck – Rehearsal Window, 28.02.2019

<https://www.youtube.com/watch?v=l57fa3x5B2g>, [zuletzt aufgerufen am 25.05.2019].

Try-Out 1 – Rehearsal Window, 01.03.2019

<https://youtu.be/sbRX9MOeXyk>, [zuletzt aufgerufen am 25.05.2019].

Try-Out 2 – Durchlauf 1/Teil 1 – REHEARSAL WINDOW, 14.05.2019

<https://youtu.be/84uW7s2tZIA>, [zuletzt aufgerufen am 25.05.2019].

Try-Out 2 – Durchlauf 1/Teil 2 – REHEARSAL WINDOW, 14.05.2019

<https://youtu.be/vPaM5xIRo48> , [zuletzt aufgerufen am 25.05.2019].

Try-Out 2 – Durchlauf 2 – REHEARSAL WINDOW, 15.03.2019
<https://youtu.be/ArcCMj44miY>, [zuletzt aufgerufen am 25.05.2019].

FILMS

Freeroam À Rebours, Mod#11. Regie: Stefan Panhans, Deutschland, 2016.

Mulholland Drive. Regie: Lynch, David; USA, Frankreich, 2001.

Semiotics of the Kitchen. Regie: Martha Rosler, USA, 1975.

1111.000) INTERVIEWFILES, RULES AND TRANSCRIPTIONS

Transkriptionsregel für alle durchgeführten Interviews

Fragen der Interviewerin	Fett
Eigennamen bei der Interviewerin	Fett und kursiv
Antworten der Befragten	Ohne Zusatz
Eigennamen der Befragten	<i>kursiv</i>
Zitat innerhalb der Rede	Da sagt er: „...“
Gedankliche wörtliche Rede	Ich dachte „ <i>kursiv</i> “

Interview mit Manuel Romeis

Interviewerin: Katharina Simons

Daten zur Person und Interview

Funktion/Position:	virtueller Akteur im Chat
Mitwirkend bei:	Technical Try Out
	Try Out 1
	Try Out 2 – 2. Durchlauf
Datum:	30.04.2019
Ort:	Hildesheim
Art:	Persönlich
Dauer:	20 Minuten

1 **TRANSKRIPT DES INTERVIEWS MIT MANUEL ROMEIS**

2

3 **Lieber Manuel, du warst ja bei fast allen Try-Outs den Forschungsprojektes *Rehearsal***
4 ***Window* dabei. Zu den ersten technischen Versuchen. Kannst du dich noch daran**
5 **erinnern?**

6 Ja, klar.

7 **Bei dir ging es ja eher um szenische Versuche. Wie hat dieses Spiel, in dem Körper und**
8 **Stimme getrennt wurden, auf dich gewirkt.**

9 Also ich fand es von der Zuschauerperspektive aus sehr unterhaltsam. Das hat Spaß gemacht,
10 weil man das erst so richtig verstanden hat, dass das gar nicht Isabelle selbst vor der Kamera
11 mit ihrer Stimme war, sondern du.

12 **Und das, obwohl du meine Stimme eigentlich sehr gut kennst? Wie kannst du dir das**
13 **erklären?**

14 Nun ja, einmal war das wirklich sehr synchron und du hast ja auch mit verschiedenen Dialekten
15 und Stimmen gesprochen. Da hab ich das nicht so rausgehört.

16 **Zu dem ersten Try-Out. Für das erstegab es ein bestimmtes System, das es**
17 **nachzuvollziehen gab, dass jeder nur einen Avatar nur zu bedienen hat. Demzufolge**
18 **gab drei Avatare auf der Bühne. Was hat da für dich gut funktioniert?**

19 Also es war tatsächlich mal interessant auszuprobieren, dass nicht nur ne Figur, sondern ein
20 realer Mensch, dann schriftliche Eingaben umsetzt.

21 **Und inwieweit wurden diese Eingaben so umgesetzt wie du es wolltest? Oder führt das**
22 **vielleicht eher zu meiner nächsten Frage: Was hat für dich nicht funktioniert?**

23 Ja, das war ein wenig frustrierend, da ja auch ein spezielles System angewandt wurde, was
24 uns danach noch offengelegt wurde. Und zwar hatte jeder Spieler einen Avatar und dieser hat
25 auch nur auf einen bestimmten Spieler reagiert. Und man hat dann oft einzelnen Figuren
26 anzuschreiben, nach der Farbe ihres Outfits, weil die alle unterschiedlich waren. Rot, Grün,
27 Gelb. Dann haben die Figuren aber nicht reagiert und irgendeine andere Figur hat reagiert und
28 man hat dann versucht, herauszufinden, warum die Figur reagiert oder warum eine andere
29 Figur reagiert. Und ich habe das System, so banal es eigentlich ist, nicht erkannt. Und ich
30 glaube auch kein anderer Spieler im Chat bei dem ersten Try Out. Das war manchmal ein
31 wenig frustrierend.

32 **Wie fandest du, dass es anfangs keine Aufgabenstellung gab, sodass es nur ein**
33 **gewisser Möglichkeitsraum war und eigentlich die Challenge es war, das System zu**
34 **knacken?**

35 Ja man hätte schon gerne, also ich zumindest, hätte gerne damals schon eine Aufgabe gehabt
36 und nicht nur eine Sandbox, in der man macht, wonach einem gerade ist, weil man auch nicht
37 die Möglichkeiten so wirklich kannte.

38 **Naja, das Projekt hat zu Beginn schon eine kleine Einführung gegeben, war diese denn**
39 **hilfreich?**

1 Ja schon. Aber da man nicht spezielle Personen ansprechen konnte, war es am Ende ziemlich
2 chaotisch. Das System wurde damit einfach zu transparent und nicht im Spiel begreifbar.

3 **Was hat dann bei dem 2. Try Out mit nur einem Avatar und du mit drei anderem im Chat,
4 und Aufgabenstellungen für dich funktioniert?**

5 Dadurch, dass man diesmal eine Aufgabe hatte, hatte ich das Gefühl, dass mehr konkrete
6 Anweisungen von den Spielenden geschrieben und es gab nicht so viele Pausen wie beim
7 ersten Try Out oder dass jeder seine eigene Sache gemacht hat, sondern es lief zusammen
8 in eine Richtung und es fand auch mehr Interaktion zwischen den Spielenden statt, weil man
9 eben vor Rätseln gestellt wurde, die man gemeinsam lösen musste.

10

11 **Wie fand diese Kommunikation untereinander statt?**

12 Im Chat. Also man hat sich untereinander gefragt: „Was sollen wir jetzt machen?“ Es gab ja
13 auch die Funktion, dass wir uns einen Tipp holen konnte, da hat man sich natürlich auch vorher
14 abgesprochen, weil man ja keinen anderen Spieler übergehen wollte, falls dieser noch weiter
15 rätseln wollte.

16 **Es gab quasi einen gewissen Solidaritätsgedanken im Chat?**

17 Auf jeden Fall, denn man wollte ja gemeinsam die Aufgabe oder das Spiel durchspielen oder
18 das schaffen, was einem gestellt wurde.

19 **Wie fandest du die Aufgabenstellungen?**

20 Fand ich gut, ja. Haben mir gefallen. Ich könnte jetzt gar nicht sagen, ob was nicht funktioniert
21 hat. Ich fand insgesamt die Geschichte auch spannend aufgezogen und es war auch nicht zu
22 schwer, als dass man es hätte gar nicht lösen können mit bisschen Überlegen und es gab ja
23 auch noch die Hilf-Funktion. Ich glaube wir haben sie einmal nutzen müssen, wo wir nicht mehr
24 so richtig weitergekommen sind. Also es war vom Schwierigkeitsgrad her top. Es war nicht zu
25 leicht, aber auch nicht zu schwer.

26 **Wie fandest du das Ende – an dem quasi keine konkrete Aufstellung gegeben wurde,
27 sondern eigentlich durch die Zeichen klar werden sollte, dass der Avatar umgebracht
28 werden sollte? Da habt ihr auch einmal die Hilfsfunktion ZERO EXPLOIT verwendet.
29 Inwiefern gabs eine gewisse Hemmschwelle oder inwiefern war klar, dass es ein Spiel
30 ist, aber dennoch die Reflektion, dass es kein virtueller Avatar ist?**

31 Naja man wusste die ganze Zeit, dass es ein Spiel ist und dass es damit auch gespielt ist. Es
32 war gar nicht so das Ding. Aber ich hatte zumindest das Bedenken, dass wir durch den Tod
33 der Spielfigur uns den Spiel und den Spielinhalt fortzeitig kaputt machen und damit
34 ausversehen beenden. Deswegen war da schon eine gewisse Hemmschwelle aber nicht
35 unbedingt wegen des Avatars bzw. der Performerin gegenüber, sondern dem Spiel, das man
36 schaffen möchte.

37 **Aufgrund von Zeitgründen war es auch leider keine komplette Story, und so konnte nur
38 wirklich der Anfang und das Ende gespielt werden. Sonst hätte es auch nochmal mehr
39 Aufgaben gegeben.**

40 Was mir gerade nochmal aufgefallen ist, was bei beiden Try Outs nicht so funktioniert hat, das
41 fällt mir gerade ein, ist der Umgang mit dem Delay als Spieler. Also dass die eingegebenen

1 Nachrichten die andren Chatteilnehmer zwar sofort lesen können, aber im Video war ein Delay
2 von 5 bis 10 Sekunden. Und das heißt, dass man es timen und planen muss, was man
3 schreibt, dass es am Ende nicht zu chaotisch wird.

4 **Was war das für dich für ein Spielempfinden, so als sonst sehr in der Game-Erfahrener?**
5 **Wie war für dich diese Form des Spiels?**

6 Ich fand es sehr interessant, weil ich zwar in Computerspiele auch viele umständliche
7 Funktionen und Methoden der Figurensteuerung kenne, also gerade die etwas älteren Spiele,
8 wo man quasi so ein Board vor sich hat und dann der Figur sagt: „Greife Gegenstand.“ Und
9 dann sagt die Figur: „Geht nicht.“ Und man hat eine Palette von 20 verschiedenen Befehlen
10 und muss dann teilweise alle durchprobieren. Selbst da musste man sehr differenziert seine
11 Eingaben überlegen. Aber es ist trotzdem nochmal in der Textform, die wir in der Performance
12 hatten, nochmal eine ganz neue Herausforderung, weil man sehr genau – also gerade, wenn
13 man der Figur Bewegungen vorgeben hat, musste man genau bestimmen: „Gehe 10 Schritte“
14 um dahin zu kommen, aber man musste sich erstmal in dem Raum orientieren und
15 ausprobieren, wo kommt der Avatar mit 10 Schritten in diesem Raum hin. Weil wenn man dem
16 Avatar sagt: „Benutz die Tür“ – dann sagt der Avatar: „Welche Tür?“ Und klar, man hat die Tür
17 nicht genau definiert und man musste dann eben erst zu der entsprechenden Tür kommen,
18 um sie weiter im Spiel benutzen zu können. Und dafür musste man erstmal den Abstand
19 bemessen und da musste man einfach viel probieren, wie diese Eingaben überhaupt
20 umgesetzt werden.

21 **Und wie groß war da die Neugierde vorhanden dies alles auszuprobieren? Vielleicht**
22 **auch sogar gewisse Tabus zu probieren, wie beispielsweise, dass sie sich auszieht?**
23 **Um quasi auch die Grenzen der Möglichkeiten zu testen?**

24 Ich habe da persönlich gar nicht dran gedacht, gewisse Grenzen zu übergehen. Also
25 zumindest in die Persönlichkeitsrechte der Figur einzugreifen.

26 **Denkst du das lag an dem Format, weil die Figur, wie du sagtest, aber ja, der Avatar dir**
27 **zu menschlich war oder ist es eher eine persönliche Sache?**

28 Das ist eine persönliche Sache. Ich kann das in gewisser Weise abstrahieren, aber ich weiß
29 ja, dass da immer noch eine Person mit Gefühlen und gewissen Rechten, die man ihr
30 zusprechen sollte, und deswegen ist das für mich ganz klar eine persönliche Grenze, die ich
31 da für mich ziehe. Dass sie sich nicht verletzt oder auszieht. Aber es hatte dennoch eine
32 Illusion der Realität, aber ich muss sagen, selbst in Computerspielen, bei denen es wirklich
33 virtuell ist und quasi nichts wirklich passiert, selbst da, bin ich schon vor gewissen Inhalten
34 gestanden und habe gesagt: „Nein, das kann ich nicht.“ Allein schon wegen der Darstellung
35 und mein Kopf dann da auch so funktioniert, dass er das überträgt. „*Wie wäre das denn in der*
36 *Realität?*“ Dass ich das dann nicht machen kann, obwohl es eine virtuelle Figur ist. Aber das
37 ist dann mein Kopf, der das dann direkt auf die Realität projiziert. Und mit einer realen
38 Spielfigur das zu machen, ist ja noch viel gesteigerter.

39 **Inwieweit hattest du ein gewisses Anonymitätsgefühl mit deinem YouTube-Namen? Mal**
40 **abgesehen davon, dass nur drei Leute im Chat waren und du von mir den Link per E-Mail**
41 **zu geschickt bekamst.**

42 Eigentlich eher wenig. Ich bewege mich da auch privat im Internet, eher weniger im
43 Deckmantel der Anonymität oder denke mir: „*Nur weil mich niemand erkennt, kann ich jetzt*
44 *alles tun was ich will.*“ Also stehe dann trotzdem zu meinen Taten. Doch trotz der Anonymität,

1 also die Sachen, die man schreibt, tatsächlich auch im Video auftauchen und nochmal
2 gestanden haben, entwickelt man nochmal ein anderes Bewusstsein für das, was man
3 schreibt, weil man es dann auch ein paar Minuten wieder sieht, was man da geschrieben hat.
4 Und auch die anderen Leute im Chat Beobachter sind. Von dir, was du geschrieben hast. Und
5 du wolltest ja auch nichts Unrechtes schreiben.

6 **Was waren deine Emotionen, die dich begleiteten, als du zuhause vor dem PC sahst**
7 **und wusstest du musst jetzt was schreiben, mit zwei anderen Leuten, die ich überhaupt**
8 **nicht kenne, und die das auch lesen? Und vielleicht auch dem Wissen, dass es ein**
9 **Uniprojekt ist und man nun eventuell zu einem gewissen Forschungsergebnis beiträgt?**

10 Also es war für mich dann eher eine – wie sagt man – eine immersive Erfahrung als eine
11 reflektierende. Ich konnte mich also schon aufs Spiel einlassen. Die Tatsache des Uniprojekts,
12 habe ich komplett ausgeblendet. Aber man hat dennoch eine gewisse Hemmschwelle, da man
13 es nicht allein spielt. Die anderen Chatteilnehmer und Teilnehmerinnen vor denen nicht einen
14 kompletten Blödsinn schreiben möchte. Wenn man es allein spielen würde, dann würde man
15 vielleicht auch mehr und anders schreiben.

16 **Wie war das, wenn du derjenige warst, der das Rätsel gelöst hat? Und hat sich daraus**
17 **auch eine gewisse Gruppendynamik im Chat ergeben?**

18 Man hat sich gefreut. Zur Gruppendynamik, ich glaube es hätte passieren können, aber bei
19 uns ist es jetzt nicht so extrem passiert. Aber ja, es hat sich schon heraus kristallisiert, dass
20 einer so die Führung übernimmt und andere sich beim Schreiben schon eher zurückhalten.
21 Ich hab tatsächlich relativ viel geschrieben, aber ich hab mich eingebremst, weil ich nicht zu
22 viel Raum einnehmen wollte. Aber ich hab gemerkt, dass mich ein Ehrgeiz gepackt hat und
23 mir gings mir auch manchmal zu langsam. Und wenn auch mal nichts geschrieben wurde, da
24 habe ich mir gedachte: „*Nein da nimmst du jetzt mal keine Rücksicht, da hau ich jetzt einfach*
25 *raus.*“

26 **War die Interaktion zwischen euch nur auf das Spiel bezogen?**

27 Sowohl als auch, wobei die Konversation im Chat erst zum Ende hin etwas privater wurde.
28 Also das Kennenlernen ist so ein wenig über das Spiel passiert. Aber ich glaube, dass der
29 Chat von außen betrachtet, nochmal was anderes sagt, als wenn man sich tatsächlich darin
30 befindet.

31 **Vielen Dank!**

32

33

34

35

36

37

38

39

40

Interview mit Jonathan Friess

Interviewerin: Katharina Simons

Daten zur Person und Interview

Funktion/Position:	virtueller Akteur im Chat Technische Unterstützung
Mitwirkend bei:	Try Out 2 – 1. Durchlauf
Datum:	12.05.2019
Ort:	Hildesheim und Augsburg
Art:	Telefonisch
Dauer:	17 Minuten

1 **TRANSKRIPT DES INTERVIEWS MIT JONATHAN FRIESS**

2

3 **So, dieses Interview findet einmal in Hildesheim und in Anhausen (Augsburg) über**
4 **Telefon statt.**

5 Diese Welt.

6 **Ja. So, lieber Jona, du warst ja einmal technischer Support beim Forschungsprojekt**
7 **Rehearsal Window und zudem Beteiligter beim 1. Durchlauf des 2. Try-Outs. Die Fragen**
8 **werden sich auch hauptsächlich auf diesen Durchlauf beziehen. Wie fandest du die**
9 **Einführung in das Spiel und diesen Aufbau?**

10 Die Einführung fand ich super. Also ich wusste überhaupt nicht, was mich erwartet. Ich habe
11 ja nur den Link zum Stream bekommen. Ich hatte auch überhaupt keine Ahnung mehr, wie
12 sich das Projekt entwickelt hat. Und die Einführung war dann wie so ein Computerspiel. Das
13 war ein super Start-Tutorial, bei dem man gleich alles super erklärt bekommen hat. Und da
14 war für mich gleich klar, wie das alles funktioniert.

15 **Ja, das hast du auch gleich gezeigt. In dem du im selben Schreibstil die Anweisungen**
16 **gegeben hast.**

17 Ja, genau. Das waren wie so Kommandos mit so Codewörtern.

18 **Da du schon ein – ich sag mal – Game erfahren bist, wie fandest du, dass die Befehle**
19 **nicht via Klick sondern, via Satzformulierung eingegeben werden mussten?**

20 Ich weiß natürlich nicht, ob das so gewollt war, es war sehr retromäßig, wie bei den ganz alten
21 Adventurespiele, noch bevor es eine Maus gab, bei denen man noch nicht klicken konnte,
22 sondern tatsächlich eingeben musste, was die Figur tun sollte. Das waren dann so die ganz
23 alten ersten Spiele, wo du dann eben eingegeben hast: „Hebe das auf.“ „Untersuche das.“
24 „Gehe nach links.“ Daran hat mich das erinnert. Das hat echt Laune gemacht.

25 **Gabs dabei für dich gewisse Schwierigkeiten?**

26 Ja, die Verzögerung ist vor allem aufgefallen, wenn man die Figur hat laufen lassen. Also
27 unendlich lange und sie dann mit STOP angehalten hat. Wenn man gesagt hat: „Gehe 10
28 Schritte“, dann war das schon eher ne klare Sache. Ja aber ansonsten, bin ich manchmal zu
29 weit gelaufen, eben durch die Verzögerung. Hat mich am Anfang auch noch irritiert, dass sich
30 die Kamera nicht mitbewegt, sondern die Figur aus dem Sichtfeld läuft und ich gar nicht mehr
31 wusste „*Wo ist die jetzt? Was mach ich jetzt?*“ Aber das hat sich dann ja auch geklärt, dass
32 man die Kamera auch manuell schwenken kann.

33 **Wie fandest du diese Funktion?**

34 Gut, an sich. Aber ich glaube, es wäre einfacher und intuitiver, wenn die Kamera automatisch
35 mitschwenkt, sobald die Figur das Bild verlässt.

36 **Oh sehr gut, das kann man ja schon mal voll als Anreiz sehen. Danke. Du warst ja schon**
37 **selbst in dem Raum anwesend, wie war dann für dich die Raumwahrnehmung, den**
38 **Raum nur über den Stream zu sehen? Und wie war durch die Raumkennung die**
39 **Einschätzung für die Schrittzahl der Figur?**

1 Da musste man sich trotzdem erstmal rantasten. Aber ich fand, das ging recht schnell. Also
2 ich hab dann schnell gemerkt. „Wie weit sind fünf Schritte?“ „Wo kommt man da hin?“ Das
3 ging dann ganz gut. Von der Raumwahrnehmung war es natürlich deutlich anders, als
4 körperlich anwesend zu sein. Also den Raum so, habe ich gar nicht mehr gesehen. Das war
5 dann schon eine eigene Welt dann, gerade dann mit den Einspielern, wenn man den Raum
6 verlassen hat. Also den Raum oben. Das war sehr cool, wie das so nahtlos weiter geht. Ja,
7 das hat mich reingezogen.

8 **Oh, eine immersive Erfahrung also?**

9 Absolut.

10 **Zu den Einspielern: Wie hat dir der gesamte Spielaufbau gefallen? Was hat für dich**
11 **funktioniert?**

12 Narrativ hat das für mich sehr gut funktioniert mit den Ortswechseln und den Einspielern. Es
13 war nicht immer gleich klar, dass es Videoeinspielung ist, weil es so nahtlos überging. Natürlich
14 hab ich irgendwann gewusst, dass es jetzt nicht mehr live ist, sondern ein Video.

15 **Woran wurde dir das bewusst?**

16 Naja, weil ich den technischen Aufbau kannte, und ihr könnt jetzt unten mit der Kamera nicht
17 über den Hof laufen. Also mit diesem Background-Wissen war mir das klar. Aber es hat nicht
18 die Narration gestört, im Gegenteil. Das war wirklich nahtlos und hat gut funktioniert. Nur
19 technisch hat die Einspielung dann ein wenig gehangen.

20 **Das war teilweise absichtlich. Weil wir mit diesen Störbildern arbeiten wollten und wir**
21 **wussten, dass eine so große Videodatei nicht ohne Wackler und Hänger hochgeladen**
22 **werden kann, habe ich in das Video auch typische – ich sag mal – Buffer-Störungen**
23 **eingebaut, in dem das Bild still steht und der Ton wegfällt.**

24 Ja?

25 **Ja, das war teilweise Absicht. Aber trotzdem gab es bestimmt Störbilder, die bei der**
26 **Übertragung von selbst aufkamen.**

27 Ah okay. Dann ist da wohl beides bei mir zusammen gekommen. Denn das war die Sache bei
28 mir, ich hatte den Grabstein gar nicht gesehen. Sprich, ich wusste dann ziemlich lange nicht,
29 wie es weiter geht. Bis ich dann im Stream zurück gespult habe, und dann hat der gebuffert
30 und ich konnte mir das Video dann nochmal komplett und somit auch den Namen auf dem
31 Grabstein anschauen.

32 **Wie schwer fandest du, rauszufinden, YouTube selbst mit seinen Funktionen zu nutzen,**
33 **damit den typischen Spielverlauf zu unterbrechen, um wieder im Spiel weiter fort zu**
34 **fahren?**

35 Das hat schon ein bisschen gedauert. Aber, wie du sagst, es war schon ein bisschen: „Hä
36 okay, muss ich das jetzt machen? Darf ich das jetzt machen? Das bricht ja jetzt hier irgendwie
37 den Verlauf, es läuft der Stream weiter und die Protagonisten sitzen im Raum und warten und
38 ich zappe jetzt hier in irgendwelchen Videos rum.“ War schon ein wenig eine Hemmschwelle,
39 auf jeden Fall. Also erstmal muss man draufkommen, das ist klar. Aber dann war es klar, dass
40 das der Weg ist.

41 **Hattest du während des Spielverlaufs noch weitere Hemmschwellen?**

1 Ja, es war natürlich von Anfang an die Sache mit dem Wissen: „Okay, da s ist jetzt live und
2 ich steure hier jetzt eine reale Person.“ Dementsprechend hatte ich auch irgendwie Zugzwang
3 und wollte nicht zu lange warten oder überlegen und die Person warten lassen. Im normalen
4 Spiel weiß ich nicht, wäre ich vielleicht mal aufs Klo gegangen, hätte was zu essen geholt.
5 Aber so war natürlich schon immer irgendwie eine Verantwortung da. Das war schon krass.
6 Das war schon sehr spannend. Und gegen Ende, ich versuche mich zu erinnern, da hatte ich
7 glabu keinen Einfluss drauf, dass ich Ava umbringen sollte, oder dass Ava sich umbringt. Und
8 das war schon hart, dass das so zu sehen.

9 **Wobei man natürlich immer weiß, dass alles Teil einer Inszenierung ist.**

10 Ja klar, aber ich habe mir gedacht: „Kann ich irgendwas machen? Hab ich irgendwas falsch
11 gemacht? Kann ich das noch beeinflussen?“ Ja.

12 **Zum Thema Hab ich was falsch gemacht? – Wie fandest du die schriftliche
13 Kommunikation im Chat zum Spiel mit der Hilfsfunktion ZERO EXPLOIT?**

14 Das war gut. Die habe ich, glaub ich, verwendet, als ich nicht wusste, wie das mit der Kamera
15 funktioniert. Da wurde mir dann erklärt, dass ich die Kamera auch mit steuern kann. Daher hat
16 das alles super funktioniert. Ich habe das glaube ich auch mal genutzt um das Lösungswort-
17 ne habe ich nicht. Da habe ich Ava direkt gefragt, da hat sie sich dann natürlich geweigert, die
18 Lösung mir dann komplett einzusagen.

19 **Hat für dich irgendwas nicht funktioniert? Oder hättest du irgendwelche Wünsche, die
20 in der Entwicklung im September mit aufgenommen werden sollten?**

21 Was ich mir interessant vorstellen kann, sind andere Charakter, die noch auftauchen, die man
22 zwar nicht steuern kann, mit denen man aber interagieren kann.

23 **Die gab es ja, einmal durch die Selina, die immer Wege in den Videoeinspielungen
24 vorgegeben hat. Kannst du dich noch erinnern?**

25 Ja so ähnlich, nur fände ich dabei so Dialogoptionen noch ganz cool. Ja das kann ich mir
26 vorstellen. Ich seh das jetzt natürlich immer noch aus dieser Spielperspektive.

27 **Wie fändest du zu spielen, mit dem Wissen, dass in dem Raum noch Live-Publikum
28 wäre.**

29 Ich weiß nicht, ob das für mich im Spiel noch viel verändert. Sofern das nur passives Publikum
30 ist, glaube ich, mach das keinen großen Unterschied, würde ich behaupten. Da das Hauptding
31 ist, man weiß, dass es eine Live-Performance ist und man steuert diese Person live und will
32 sie nicht warten lassen. Ich glaube, daher wäre es für mich kein großer Unterschied, ob da
33 noch Publikum dabei ist. So vom Verhalten her.

34 **Wie wäre deine Einschätzung bei einem Chat mit drei Personen. Vor- und Nachteile?**

35 Ich weiß ja nicht, wirklich, wie das gelaufen ist. Aber ich kann mir vorstellen, dass es auf jeden
36 Fall chaotisch ist, weil man sich untereinander noch absprechen muss oder sollte, was man
37 jetzt tut. Damit man niemanden in die Quere kommt.

38 **Wäre dir das an so einem Punkt, an dem du nicht mehr weiterweißt, wäre es dir nicht
39 lieber, noch einen im Chat zu haben bevor du die Hilfsfunktion aktivierst. Oder fandest
40 du es gerade gut, das dann allein zu lösen?**

1 Ich fand das bei meinem Durchlauf gut, das alleine zu machen. Aber ich kann mir das auch
2 gut in der Gruppe vorstellen. Das funktioniert jetzt, schätze ich mal nicht, mit zufällig
3 zusammengewürfelten Leuten. Ich glaube, man muss dann schon als Team agieren, sich
4 untereinander absprechen, Gedanken austauschen.

5 **Aber glaubst du, es ist wichtig, dass diese sich vorher kennen, oder reicht ein Aufbau**
6 **der Gruppendynamik auch im Chat?**

7 Ja, das glaube ich schon. Man muss sich jetzt nicht unbedingt vorher kennen. Es müssen alle
8 Lust darauf haben. Man kennt das ja von Online-Spielen, wenn da ein Dödel dabei ist, sag ich
9 mal, der da nur für sich seinen Spaß sucht, der kann das den anderen dann schon kaputt
10 machen. Aber, wenn da alle Beteiligten Bock drauf haben und bei der Sache sind, dann sollte
11 das schon klappen.

12 **Vielen Dank!**

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

31