

STAATSTHEATER NÜRNBERG

WAS IST „PAN’S LAB“?

Online-Theater von minus.eins frei nach Motiven von G. d. Toro, L. Carroll, W. Shakespeare, I. Arnejcic, P. Neurath, u.a.

Vom 14.01. bis 26.02.2022 auf den Online-Kanälen Instagram und Twitch sowie im Digitalen Fundus des Staatstheaters Nürnberg

WAS WURDE PROBIERT?

Etwas wie „PAN’s Lab“ hat so in der Form noch niemand vorher gemacht. Es war ein Experimentieren mit einer völlig neuen Form, die aber jetzt schon auf großes Interesse stößt und auch zukünftig riesige Potentiale birgt für neue theatrale Erzählungen: Eine immersive und interaktive Live-Theater-Serie auf Twitch. Als Vorläufer könnte man, neben einigen Onlinetheater-Produktionen von minus.eins selbst, auch „Oblomow Revisited“ nennen, das zuletzt erfolgreich am Schauspiel Köln, gemeinsam mit Luk Perceval und Roman Senkl, umgesetzt worden war. Diese Ansätze wurden nun um wesentliche Schritte weiterentwickelt.

WAS IST TWITCH?

Für die, die es nicht kennen: Twitch ist eine Art Youtube für Live-Videos. Leute streamen sich dort selbst bei allem Möglichen. Beim Gamen, beim Kochen, beim Baden (Pornografie findet immer einen Weg; allerdings: No nudes!) aber viel auch einfach beim Quatschen über dies und das. „Just Chatting“ heißt das dann oder „Real Live Talk“. Dabei haben einige Streamer:innen regelmäßig mehrere tausend Zuschauer:innen. Die sind live dabei, kommentieren im Chat, stellen Fragen etc. Viele schauen das gerade wegen dieser gemeinsamen Anwesenheit. Gemeinsam mit anderen etwas anschauen und in Kontakt kommen – miteinander und mit den

Streamer*innen. Da liegt die große Gemeinsamkeit mit dem Theater. Wenn man nach einem Raum im Netz sucht, wo regelmäßig Leute um des Zusammenkommen Willens zusammenkommen, dann ist das Twitch.

Und was ist bei „PAN’s Lab“ genau passiert? Startpunkt von „PAN’s Lab“ war der Start und das Betreiben eines Twitch Channels, der erstmal „Just Chatting“ war. Eine scheinbar authentische Situation. Leute erzählen von sich und ihrem Leben. Letztlich ist es aber eben keine „echte“ Situation, sondern eine Geschichte. Es geht dabei nicht darum, das Theater in Twitch hineinzudrücken, sondern das Theatrale an Twitch zu nutzen, idealerweise einen funktionierenden Twitch Channel zu kreieren, der dann fikionalisiert wird. Oder anders gesagt: Nicht nur darum, das Digitale ins Theater zu holen, sondern vor allem auch das Theater ins Digitale zu bringen, in diesem Fall: in die bestehenden digitalen Räume von Twitch. Dabei interessiert das Team gerade das Verschwimmen von Realität und Fiktion. Darum fiel die Entscheidung, die eigene Situation als Ausgangspunkt zu nehmen: PAN’s Lab erzählt die Geschichte einer Theatertruppe, die einen Twitch Channel startet und darüber den Leuten einen Einblick in ihr Leben und ihre Arbeit gibt. Diese Theatertruppe (alternative Versionen des Teams selbst) war der Protagonist der Geschichte.

WAS IST DIE GESCHICHTE?

Einiges hieran ist wahr, anderes nicht: Die Theatertruppe hat sich nach einer verschobenen Premiere dazu entschlossen, sich im Theater einzuschließen und die Außenwelt möglichst auszusperrten. Warum? Weil sie den umstrittenen Theatermacher, Gamedesigner und Digitalpionier Paul Anton Neurath (der in den 80ern auch hier in Nürnberg am Theater war) ernst nehmen wollen. Der hat mal gesagt: „Die Wirklichkeit soll mich in Ruhe lassen“. Er wollte „die Realität überwinden“, und dachte sehr früh über das Potential virtueller Welten nach. Nur im Spiel, so dachte er, ist der Mensch wirklich frei und nicht an die Zwänge der Realität gebunden. Das will die Truppe ausprobieren – zumal das Leben draußen zurzeit auch wirklich „scheiße“ ist. Die Theatertruppe macht sich also daran in ihrer Isolation ein Stück über Neurath zu entwickeln. Kurz nach ihrer Ankunft entdecken sie im Theater einen alten Computer, samt Disketten, der offenbar Neurath gehörte. Darauf ist u.a. das rätselhafte Computerspiel an dem Neurath angeblich gearbeitet hat – kurz bevor er spurlos verschwand. Doch je tiefer die Gruppe gräbt, umso widersprüchlicher erscheint Leben und Wirken Neuraths. Und je mehr von dem Game das Team rekonstruiert, desto mehr seltsame Dinge passieren auch bei ihnen. Irina wird langsam aber sicher in die alternative Realität dieses Games hineingezogen – oder droht sie schlichtweg ihren Verstand zu verlieren? Neurath, der nach dem frühen Verlust seines Vaters immer schon gegen den Tod ankämpfte, hat offenbar doch mehr entworfen als nur ein Computerspiel. Zwischen Aydın und dem Rest der Truppe entwickelt sich eine Dynamik gegenseitiger Anschuldigungen. Beide Seiten denken oder behaupten zumindest, die andere würde lügen. Und während einige sich zunehmend in Verschwörungsphantasien hineinsteigern, zerfällt die Gruppe in ihre Einzelteile.

MIT WELCHEN MITTELN WIRD DAS ERZÄHLT?

Vor allem über die oben erwähnten „just chatting“ Streams, die aber immer situativer und theatraler werden. Weil der Stream als solcher Teil der erzählten Welt ist, sind auch die Zuschauer*innen des Streams immer Teil der Geschichte. Über den Chat können sie jeder Zeit auf die Geschehnisse einwirken, miträtseln und manches Mal auch den Verlauf der Geschichte mitbestimmen.

Für die Episoden um das Game hat die Gruppe selbst ein Game entwickelt und gebaut. Für die Teile, die in Neuraths virtueller Realität spielen nutzten sie „virtual production“, eine Technik, die gerade die Filmbranche revolutioniert, aber bisher noch nicht fürs Theater nutzbar gemacht wurde. Formal orientierten sich minus.eins außerdem an sogenannten Alternate Reality Games, eine Form von Netznarrativ, die online bereits sehr erfolgreich ist. Es geht darum, auf verschiedenen Plattformen im Netz eine alternative Wirklichkeit zu erzeugen (oder anders gesagt: eine Geschichte zu erzählen), bei der sich Realität und Fiktion bewusst miteinander vermischen. So konnte man ab einem gewissen Punkt in der Geschichte auf eine von Neurath erstellte Website stoßen. Wer das entsprechende Passwort herausbekam (Gedankenstrom), konnte dort auch das Game spielen. Auch auf Twitter und Instagram dehnte sich die Welt aus.

WAS SOLL DAS ERZÄHLEN? WORUM GEHT'S?

Es geht u.a. um alternative Realitäten, digitale Räume und Netze und was diese mit uns machen. Neuraths Thesen sind in Zeiten von Fake News, Verschwörungstheorien und VR eine irre Provokation. Suchte er doch – so zumindest eine Theorie – nach der Utopie eines Überwindens der Realität. So lange wir uns nicht gegenseitig unsere Realitäten als solche aufdrängen, liegt eine große Freiheit darin, sich seine eigene zu bauen. Dass das auf der einen Seite stimmt, auf der anderen aber auch nicht so einfach ist, davon erzählt PAN's Lab. Es erzählt aber auch davon, wie wir mit den technischen Möglichkeiten umgehen, die sich uns bieten. Und es erzählt über die transformierende und utopische Kraft von Fiktionen und Spiel, ebenso wie über die Schwierigkeit von Orientierung, wenn Wahrheit und „Fake“ sich immer weniger trennen lassen. Dabei haben sie selbst eine alternative Realität geschaffen, die mit der Wirklichkeit verschwimmt. Hier bedingen sich Form und Inhalt. Das Projekt lenkt nicht zuletzt den Blick darauf, dass die Netzwirklichkeit letztlich immer eine inszenierte Wirklichkeit ist und man sich fragen muss: Wer inszeniert hier was und warum?