

Transkription Podcast-Folge 4: Sarah Fartuun Heinze & Elle Nerdinger

Sarah Fartuun Heinze (Sprachnachricht): – Tja, es ist immer ein bisschen unterschiedlich, immer ein bisschen anders. Es gibt aber auch –

Elle Nerdinger (Sprachnachricht): – Recherche, diese umspannt Nachrichten sichten, Social-Media-Diskurse durchgehen und das Lesen von Büchern –

Sarah Fartuun Heinze (Sprachnachricht): – Morgens immer erst mal raus zu Gedankenspaziergängen am Ufer –

Elle Nerdinger (Sprachnachricht): – Die Recherche fließt dann in meine Vorträge ein und hält mich auch für Beratungen auf dem neusten Stand –

Sarah Fartuun Heinze (Sprachnachricht): – Schau mir den Himmel durch blühende Bäume an und telefoniere oft erstmal mit Personen zu anstehenden Projekten.

Elle Nerdinger (Sprachnachricht): – Studierende, die ihre Abschlussarbeiten zu Themen rund um die Verschmelzung von Mensch und Technik schreiben –

Sarah Fartuun Heinze (Sprachnachricht): – So zum Beispiel ist es bei mir momentan, so ein ganz normaler Tag. Aber was ist schon normal?

Musik

Moderation: Perspectives Unboxed – ein Podcast über digitale Kultur und Theater. Produziert vom Theatertreffen der Berliner Festspiele in Kooperation mit der Digitalen Dramaturgie und dem Podcast „abgespielt“.

Seit vor nun über einem Jahr das gesellschaftliche Leben und damit auch der Kunst und Kulturbetrieb notgedrungen stillgelegt wurden, sind im Digitalen zahlreiche künstlerische Formate entstanden. Der durch die Pandemie ausgelöste Digitalisierungsschub hat bewirkt, dass in kürzester Zeit viele Menschen neue digitale Skills erlernt haben. Auch im Theater haben Künstler*innen, Institutionen und vor allem auch das Publikum auf unterschiedliche Weise neue Erfahrungen gemacht. Wir haben uns gefragt, welches utopische Potenzial digitale Transformations- und Technisierungsprozesse bergen. Und wie lassen sich gesellschaftliche Utopien in Games oder in anderen digitalen künstlerischen Formaten spielerisch erproben? Um darüber zu sprechen, haben wir zwei Gäste zu einem fachlichen Blind Date eingeladen. In dieser Folge begegnen sich die Vorsitzende des Vereins Cyborgs e.V. und Expertin für Chancengleichheit im Digitalen Elle Nerlinger und die Theaterpädagogin, Musikerin und Künstlerin Sarah Fartuun Heinze, die an der Schnittstelle von Theater, Games und Empowerment arbeitet. Herzlich willkommen!

Sarah Fartuun Heinze: Hallo! The mystery has been solved – also fast.

Elle Nerdinger: Toll, ich hatte gehofft, dass du das bist.

Sarah Fartuun Heinze: Wie? Ich weiß noch nicht, wer du bist.

Elle Nerdinger: Elle Nerdinger, Forschungstorte!

Sarah Fartuun Heinze: Nein. Ach nee. Das ist ja total schön. Ach, wie lustig. Ich freu mich.

Elle Nerdinger: Als ich was mit Games las, dachte ich, das kann doch fast nur die Sarah sein.

Moderation: Ihr habt nun Zeit, euch kennenzulernen und euch zu unterhalten. Und dafür habt ihr vorab von uns einige Fragen bekommen. Die könnt ihr während des Gesprächs an euer Gegenüber richten. Und ihr habt vom anderen einige Stunden vor dieser Aufnahme eine Sprachnachricht erhalten. Ja, was habt ihr gedacht, als euch diese Sprachnachricht erreicht hat?

Sarah Fartuun Heinze: Konntest du überhaupt mit meiner Nachricht etwas anfangen? Ich habe eigentlich mehr von Wolken und blühenden Bäumen erzählt als von dem, was ich eigentlich mache. Aber das beschäftigt mich dieser Tage auch viel.

Elle Nerdinger: Also ich hatte mir schon überlegt, etwas über einen dekonstruierten Arbeitstag zu erzählen, weil das, was man so von 9 to 5 kennt als selbstständiger Mensch, zerklüftet sich nun mit der Pandemie.

Sarah Fartuun Heinze: Ja, das fühle ich auch so. Ich bin so richtig neugierig in dieses Gespräch reingekommen, aber ich wollte dich erstmal fragen: Ist es okay, wenn ich jetzt erst ein paar Fragen an dich richte?

Elle Nerdinger: Ja, frag gerne.

Sarah Fartuun Heinze: Ich hab mir fünf Minuten lang überlegt, ob ich jetzt irgendwie noch wild google und alles lese über Cyborgs. Ich hab mich dann dagegen entschieden, weil mich würde eigentlich viel mehr interessieren, wenn du es erklärst: Was ist denn eigentlich ein Cyborg und was ist dieser Verein? Du, als Vorsitzende eines Vereins, der sich als Lobby für Cyborgs versteht. Was bedeutet das? Reden wir über Transhumanismus? Oder sollte man ganz fix die Asimov'schen Gesetze nachschlagen? Oder geht es doch eher um die Intersektion von Disability Studies und Teilhabe und Inklusion? Ich bin total neugierig. Sag doch mal!

Elle Nerdinger: Also, ich würde sagen, das, was du als letztes genannt hast mit Disability Studies, das passt da ganz gut rein. Ein Teil des Hauptfeldes, was wir machen oder was uns auch zusammengeführt hat. Wenn ich auf Podien auftrete, und es wieder heißt, „Was macht ihr denn im Verein?“, sag ich: Wir sind sowas wie ein Science-Fiction-mäßig glorifizierter Patient*innen-Vertretungs-Lobbyverband, wenn es eben um diese Intersektion von Technik und Menschheit geht. Unser Verein beschreibt sich als Verein zur konstruktiv kritischen Begleitung von der Verschmelzung von Mensch und Technik. Und da geht es darum, wie verschiedene Implantate – fangen wir mit Cochlea-Implantat an, was mein Co-Vorsitzender Enno Park bekommen hat. Seine Auseinandersetzung mit seiner Körperlichkeit, seinem Implantat und was das mit ihm macht, hat dazu geführt, dass ich mit Cyberfeminismus und Donna Haraway und anderen Sachen beschäftigt war. Das war auch über Twitter –

Sarah Fartuun Heinze: Cooler Ort dafür.

Elle Nerdinger: Ja, wunderbar. Und dann leider konnte ich wegen meiner Arbeit damals im Parlament, weil wir Plenum hatten, nicht nach Berlin zur c-base kommen, um dort bei der Gründung dabei zu sein, was ich sehr traurig fand.

Sarah Fartuun Heinze: Kurze Zwischenfrage: Was ist die c-base?

Elle Nerdinger: Oh, stimmt. Die c-base ist ein Ort in Berlin und zwar ein Hackspace. Also dort, wo Leute aus der Hacking Szene oder digitalen Kulturszene basteln und tüfteln. Und daraus sehr viel Computer und Schönheit erschaffen und dort auch diese Kultur pflegen.

Sarah Fartuun Heinze: Computer und Schönheit erschaffen. Tolles Bild!

Elle Nerdinger: Gerne, das ist auch so ein bisschen entlehnt aus der Hacker-Ethik. Dieser Gedanke von Technik und Schönheit zusammen, das ist eben auch etwas, was ich für sehr wichtig halte. Und an diesem Ort, da haben bisher einige historische Gründungen stattgefunden, auch die Piratenpartei. Damals, 2006, war ich auch nicht dabei. Aber 2013, Dezember oder November, hat sich eben der Cyborgs-Verein dort gegründet. Du wolltest aber wissen, wie ich einen Cyborg definiere?

Sarah Fartuun Heinze: Ja, ich kann vielleicht auch erklären, warum.

Elle Nerdinger: Ja klar, gerne.

Sarah Fartuun Heinze: Also wir sind uns ja begegnet in diesem Internet, bei Twitter – über „Star Trek“. Geteilte Leidenschaft. Und wenn ich Cyborg höre, dann denke ich auch erstmal an Science-Fiction, an Data oder an die Cybermen aus „Doctor Who“.

Elle Nerdinger: Oder die Borg.

Sarah Fartuun Heinze: Ich denke als erstes an Science-Fiction. Und ich habe mich gefragt: Warum kommt denn jetzt dieser Cyborg-Begriff rein, wenn wir eigentlich über Teilhabe und über Fragen von Inklusion oder Ermächtigung reden. Ist das denn hilfreich in Bezug auf Utopien, also Utopien, die in die Gegenwart hineinragen? Oder geht es um etwas ganz Anderes? Ich glaube, für mich sind es noch so unterschiedliche Sachen, dieser Cyborg-Diskurs und Teilhabe und Ermächtigung. Aber wahrscheinlich auch einfach, weil du da viel mehr weißt. Also wo sind die Verflechtungen?

Elle Nerdinger: Die Verflechtungen würde ich situativ kulturell nennen. Und zwar 2013 war eine Zeit, wo zum Beispiel zumindest im deutschen Diskurs erstens die Begriffe „nicht-binär“ und „gender-queer“ nicht vorhanden waren, auch in, ich sage das jetzt, spezifisch *weißen* Kreisen, der Begriff der Intersektionalität nicht so vorhanden war. Wir hatten das Gefühl, da ist etwas, wir brauchen etwas, waren aber noch nicht über unsere Tellerränder gekommen. Und das sage ich als starke Selbstkritik, weil Kimberlé Crenshaw hat die Intersektionalität 1991 oder so schon formuliert. Und ich bin erst, glaub ich, 2014/15 darauf gestoßen. Da würde ich sagen,

das war ein ziemlich weißer Tellerrand. Und um Nicht-Binarität oder manche Intersektionen zu beschreiben, sind wir dann über Donna Haraway – auch weiß – gekommen und die ganze Cyborg-Geschichte, weil es da darum ging, eine andere Kategorie Mensch zu haben, die sich aus diesem Mann/Frau-Thema oder auch aus allen anderen selbst herauskomplimentieren kann. Also erstmal eine andere Position einzunehmen und zu sagen: Ich bin jetzt nicht Mann oder Frau, ich bin jetzt nicht rein Mensch, der sich nur über organische Sachen definiert wie über kultivierte Wahrnehmungsweisen von Genitalien und Reproduktionsrollen – sondern etwas Anderes zu nehmen. Im Anfang von Haraways Manifests heißt es, eine Cyborg – und sie hat das feminin übersetzt – eine Cyborg erkennt den Garten Eden nicht. Also, diese ganzen menschlichen Sachen anzuerkennen, dass es existiert, aber zu sagen, wir wollen jetzt erstmal einen Cut machen, um uns zu finden, weil wir das Gefühl haben, da ist etwas Anderes. Und Science-Fiction, weil wir alle stark auf Science-Fiction sind, sehr viel Science-Fiction als Inspiration für Dinge nehmen oder generell Science-Fiction Teil der Kultur ist, die uns überhaupt Visionen gibt oder Gedanken gibt, wie Dinge weitergehen können, wie Lösungen funktionieren können. Und da ist halt dieser Begriff Cyborg klar gewesen. Ja, wir sind Menschen, die wie auch immer Technik in unserem Leben stark haben und das damals als starkes Identifikationsmerkmal zu haben, statt zu sagen: Ich bin Mann/Frau, ich bin aus Düsseldorf oder meine Eltern sind aus England oder was auch immer.

Sarah Fartuun Heinze: Also, ich übersetze das für mich so: Cyborg auch als Anlass, über Vorstellungen von Körperlichkeit nachzudenken?

Elle Nerdinger: Ja.

Sarah Fartuun Heinze: Ah, spannend.

Elle Nerdinger: Ja, auch über Körperlichkeiten. Bei uns im Verein ist unser Smartphone halt auch so etwas wie ein neues Sinnesorgan, weil wir damit Informationen wahrnehmen. Wir nehmen damit Nachrichten aus der Welt wahr. Ja, so wie wenn wir auf Twitter sind. Man merkt, da ist eine bestimmte Stimmung mit bestimmten Hashtags und wir nehmen das damit wahr. Das ist der Fühler dafür. Und wenn ich jetzt nochmal Cyborg und die Geschichte eines organisch gewachsenen Individuums oder einer Gruppe [nehme] und etwas technisch Konzipiertes, Entworfenes oder Ausprobiertes damit verschmelze, haben wir quasi auch etwas, was die Menschheit schon seit Millionen von Jahren zum Cyborg macht. Und zwar die Entdeckung des Feuers, westlich-mythologisch Prometheus und dann die Nahrung von Speisen, die entstand, und auch das Kochen entstand.

Sarah Fartuun Heinze: Also Kulturtechniken. Kulturtechniken als Anlass, sich zum Cyborg zu verwandeln, aufzumachen, auf den Weg zu machen,

Elle Nerdinger: Auf den Weg zu machen! Weil gekochte Speisen werden anders verdaut und unser Verdauungssystem hat sich durch gekochte Speisen verändert. Und diese tatsächliche Veränderung im Körper hat stattgefunden durch die Technik des Garens. Dadurch ist das quasi sehr frühe Cyborgisierung und ich stelle gern die These auf oder behaupte, die Menschheit an sich ist Cyborg.

Sarah Fartuun Heinze: Also ein inklusiv gedachter Technikbegriff, der auch Kulturtechniken mit einschließt.

Elle Nerdinger: Auf jeden Fall alles, inklusiv gedacht. Und dann komme ich zu Games und zwar, ich hatte von – ich weiß nicht, ob du den kennst – Sebastian Standke, der auch über Games forscht, hatte ich ein wunderbares Essay über mein Lieblingsgame „Portal“ gelesen. Ich weiß nicht, ob du die „Portal“-Serie auch so gerne gespielt hast ...

Sarah Fartuun Heinze: Ich habe sie selber noch gar nicht gespielt. Aber ich kenne sie natürlich.

Elle Nerdinger: Es ist halt sehr körperlich.

Sarah Fartuun Heinze: Also dein Lieblingsgame ist „Portal“?

Elle Nerdinger: Eines meiner Lieblingsgames. Deswegen heiße ich auf Twitter auch Forschungstorte.

Sarah Fartuun Heinze: The cake is not a lie. Übrigens, the cake was never a lie.

Elle Nerdinger: Ja, den gibt's auch noch. Aber bei „Portal“ hat der Sebastian Standke die Antagonistin durch die Brille von Haraway betrachtet und des Cyborg-Feminismus. Diese Person, die eigentlich vorher ein Mensch war, die Caroline, die dann gezwungen wurde, einen Computer-Körper zu übernehmen und quasi zwangscyborgisiert wurde. Also ein bisschen wie bei den Borg, nur aus dem eigenen Körper raus und in einen mechanischen Körper hinein. Und im Game läuft man durch ihren Körper hindurch, weil die ganzen Testkammern, die man löst, die baut sie. Ihr Hauptraum ist das Gehirn dieses Cyborg-Organismus und die ganzen Testräume, die sie baut, sind ihr Körper, die sie je nachdem in andere Posen versetzt, damit die Testperson hindurch kann.

Sarah Fartuun Heinze: Das ist sehr spannend, das wusste ich gar nicht.

Elle Nerdinger: Und dann hat der Standke noch einen anderen Gedanken draufgesetzt und er hat gesagt: Games per se sind quasi erzählerische, narrative Cyborgs, weil es braucht den Computer mit der Grafikkarte und das Programmieren und die ganzen technischen Hard- und Softwarelösungen, um diese Geschichte überhaupt erzählen zu können. Da hat man also einerseits die technische Komponente, und es gibt eine organische Komponente, und zwar das Storytelling. Aber dass das überhaupt aktiviert wird, braucht man einen Menschen. Also eine Person, die das aktiviert und die das durchspielt.

Game-Ausschnitt „Portal“

Elle Nerdinger: Was sagst du denn, wenn wir darüber geredet haben, über Körperlichkeit und Gaming: Was für Körpererfahrungen machst du denn beim Gaming, Sarah?

Sarah Fartuun Heinze: Also, erstens danke für diese Ausführungen durch die interstellaren Raum- und Zeitreisen und die Diskursverflechtungen und Multiversen. Mir schwirrt auf jeden Fall der Kopf. Und genau das war auf jeden Fall auch eine körperliche Erfahrung. Und deine Frage an mich – Ich finde, das ist ne interessante Frage, ich möchte aber gleichzeitig auch ein bisschen Widerstand mit dieser Frage sichtbar machen, weil ich merke irgendwie, dass je mehr ich über Games und Theater und die Verflechtungen von beidem nachdenke, dass ich immer mehr das Gefühl habe, eigentlich über beides gleichzeitig zu sprechen. Theater ist eine Kunstform, Games auch. Und ich habe zum Beispiel das Bedürfnis, drüber zu sprechen: Was habe ich überhaupt für Körpererfahrungen, wenn ich Kunst rezipiere im digitalen Raum? Aber natürlich in Bezug auf eine Analogie – witzig. Eine Doppelanalogie, nämlich mein analoger Körper in Bezug auf Gleichzeitigkeiten. Weil natürlich, wenn ich ein sehr gruseliges Game spiele, dann sitze ich irgendwie so da, also irgendwie verkrampft und der Controller ist nah an meinem Gesicht. Oder wenn ich total emotional invested bin, bin ich vielleicht irgendwie mit dem Gesicht näher am Bildschirm. Oder wenn ich zum 8-Millionsten Mal gegen einen Endgegner verliere bei „Hollow Knight“, dann fluche ich herzhaft. Aber auf der anderen Seite, wenn ich im digitalen Raum zum Beispiel Kunst aus theatralen Kontexten rezipiere, da bleiben ja meine Körperreaktionen dieselben. Nur die Anlässe sind unterschiedlich. Also da bin ich gerade gedanklich, weil ich auch immer mehr drüber nachdenke, ist es nicht viel interessanter, über Verflechtungen nachzudenken. Also dieses: Das ist Theater und das sind Games. Weil im Endeffekt ist es ja auch eine Behauptung, also eine Behauptung zu sagen, das ist ein Game-Theater oder das ist ein Theater-Game oder das ist ein Theaterstück oder das ist ein Game oder so. Diese Behauptung, dieser mächtige Zauber.

Elle Nerdinger: Ja, dieser Glamour, der dadurch erzeugt wird. Dabei muss diese Grenze nicht vorhanden sein, nur weil es dieses Label gibt. Ich möchte dich fragen, ob ich das richtig verstanden habe. Wenn du ein Game spielst, spielst du ja auch quasi eine Art Theater. Du wirst ja quasi in etwas hineinkatapultiert und spielst ja meist eine Person oder eine Figur. Und im Theater geht Mensch ja auch hin, also als SchauspielerIn und spielt jemanden. Es ist beides ein Spielen. Meinst du das?

Sarah Fartuun Heinze: Jein. Die Begrifflichkeiten laden erst einmal dazu ein, nach Gemeinsamkeiten zu suchen. To play games, to play theatre and to play music. Aber ist es so, dass man bei Games jemanden spielt oder ist es nur ein Spiel mit dieser Behauptung? Weil eigentlich begleite ich genauso wie bei einer Inszenierung eine Figur und werde dazu eingeladen, die Perspektive einer bestimmten Figur einzunehmen. So zum Beispiel bei „Monkey Island“. Ja, the god mother of all, the Point And Click Adventure Games. Ich stoße immer wieder auf Begrenzungen dieser Welt. Ich erinnere mich an diese Momente, wo ich die absurdesten Dinge miteinander kombinieren wollte, um ein Rätsel zu lösen und mir Guybrush immer wieder gesagt hat, warum er das jetzt nicht macht, warum das jetzt keinen Sinn macht. Ja, für mich war das so logisch. Auf dieselben Begrenzungen stoße ich ja, wenn ich ein Game-Theaterstück rezipiere. Ja, ich bin Spielerin und ich kann diese Welt irgendwie gestalten. Aber trotzdem stoße ich auf die Gamedesign-bedingten oder Theater-bedingten Begrenzungen dieser Welt.

Game-Ausschnitt „Monkey Island“

Sarah Fartuun Heinze: Ich finde es auch einen interessanten Ansatz, darüber nachzudenken und zu sprechen: Wo ist der Unterschied zwischen Interaktion und Partizipation? Ja, also ist das eine und wann das andere? Und wie wichtig ist es uns, uns darüber Gedanken zu machen? Das sind ja auch Fragen, die als Ort der kulturellen Bildung bedacht werden sollten.

Elle Nerdinger: Ich hatte das irgendwie als diffuses Gefühl, dass es einen Unterschied gibt zwischen Partizipation und Interaktion. Da fällt mir „Minecraft“ ein, als eines der Spiele, die vielleicht am partizipativsten sind, weil du zwar immer noch Begrenzungen hast, aber du kannst zum Beispiel mit Leuten zusammen ein Haus bauen, du kannst verschiedene Dinge machen oder nicht machen. Natürlich gibt es dann, um irgendwelche Sachen zu erschaffen, Regeln. Du kannst nur dies mit das kombinieren, um das zu erhalten. Aber es ist halt wieder das Interaktive und nicht ganz das Partizipative. Andererseits haben wir auch auf unserer Welt etwas, dass, wenn ich einen Kuchen backen will, müssen halt verschiedene Dinge zusammenkommen und eine bestimmte Behandlung der jeweiligen physikalischen Bestandteile, um dann diesen Kuchen zu erzielen. Was denkst du also, was als Game am nächsten richtig partizipativ statt nur interaktiv ist?

Sarah Fartuun Heinze: Das ist eine total schöne Frage, die mich sehr viel beschäftigt zurzeit. Also sowohl, welches Thema fällt mir ein, das wirklich partizipativ ist und nicht nur interaktiv, und aber auch, was für Theater-Games gibts, die richtig partizipativ und interaktiv sind. Und ich bin momentan irgendwie an dem Punkt, wo ich das Gefühl habe, so Pen & Paper ist ein Game mit theatralen Potentialen. Also ich beschäftige mich gerade sehr viel im Rahmen von einer Forschungsresidenz durch den Fonds Daku am FFT Düsseldorf damit. Und ich brauche natürlich auch eine bestimmte Beweglichkeit der Umgebung, in der wir uns da mit Narrationen befassen. Also natürlich sagt Guybrush: „Nein, du kannst jetzt nicht dieses Loch im Boot flicken, indem du den Kaugummi benutzt“, weil das ist ja schon für das andere Rätsel irgendwie vorgesehen. Und natürlich sagen mir die Performer*innen in Game-Theaterinszenierung irgendwie durch Hinweise oder durch Aufzeigen, wo die Spielwelt endet. Zum Beispiel, wenn ich einen Telegram-Game von machina eX spiele, reagiert der Bot auf bestimmte Sachen. Und deswegen bin ich momentan gedanklich sehr nah an Pen & Paper. Ich bin mitten im Forschungsprozess.

Elle Nerdinger: Das klingt so spannend! Ich gebe jetzt eine große Bildungslücke von mir preis. Ich habe lange von Theater-Games gehört, aber nie die Zeit oder die Möglichkeit gehabt, mir das genauer anzuschauen. Und da wäre eben meine Frage: Pen & Paper, wie kann ich es mir vorstellen? Du hast Leute, die quasi Publikum sind, und mit einem „Dungeons & Dragons“-Spielleiter ein Rollenspiel machen, während auf der Bühne die Schauspieler*innen das spielen, was die jeweiligen Teilnehmenden, das Publikum, dann sagt? Sowas wie „Die Elfe geht in den Wald und, keine Ahnung, trifft auf den Zwerg“?

Sarah Fartuun Heinze: Ja und nein. Also, ich habe vier großartige Gäste eingeladen und wir werden dann mit denen einen Abend lang spielen und schwatzen und ausprobieren und das Publikum wird über Twitch dabei sein. Und hoffentlich Lust haben, an bestimmten Stellen der Interaktion Entscheidungen mitzugestalten, zum Beispiel: Soll die Gruppe nach links gehen oder nach rechts?

Mir fällt gerade die Inszenierung von Christopher Rüping „Dekalog“ am Schauspielhaus Zürich ein, eine interaktive Theater-Serie. Ich weiß nicht, ob das Wort aus den Texten der Dramaturgie aus Zürich kam oder aus meinem Kopf, aber wie eine Theater-Soap. Ich habe davon von vielen Leuten gehört, dass sie das als WG zuhause geschaut haben und dann konnten sie am Ende jeder Folge mitentscheiden, wie es weitergehen soll. Wenn Christopher Rüping gerade zuguckt, bitte protestieren, wenn es ganz anders war. Ich habe viel darüber gelesen, hab's dann leider selbst verpasst. Aber, könnte das so etwas sein – eine Pen & Paper-Session, bei dem das Publikum wirklich mit eingreift und wirklich partizipieren kann?

Übrigens für diejenigen, die zuhören und noch nie was von Pen & Paper gehört haben, erkläre ich es mal ganz kurz: Man braucht eigentlich nur Stift, Papier und die Vorstellungskraft. Und über die Interaktion von Spieler*innen und Spielleitung entsteht eine geteilte Imagination. Manchmal muss man würfeln, und darüber, ob man es geschafft hat, besonders gut zu schleichen oder eine Tür leise zu öffnen, entsteht eine geteilte Imagination. „Dungeons & Dragons“ oder „Das Schwarze Auge“ in Deutschland sind besonders populär. Pen & Paper sind auch entscheidend für Games, wie sie sich entwickelt haben. Für mich schloss sich irgendwie als Theatermacherin der Kreis, sich jetzt also wieder mit Pen & Paper zu befassen, back to the roots.

Aber, frag mich in einem Monat nochmal, ob das funktioniert. Ob es doch wieder nur eine Interaktion ist oder eine Einladung, die Welt mitzugestalten.

Elle Nerdinger: Ich habe noch eine Frage, weil ich kann mir vorstellen, dass es so ein Publikum geben könnte – Wäre es möglich, dass man Leute im Publikum hat, die aus dem Rollenspiel und Fanfiction-Bereich kommen, die selber gerne einfach hobbymäßig schreiben und Plot Bunnys entwickeln? Sie entwickeln eine Geschichte und es gibt Darsteller*innen, die quasi dieses Pen & Paper machen oder aufführen und das Publikum schreibt iterativ über vielleicht Tage und Wochen mit an einem Regelwerk, an einer Geschichte. Man schreibt sich seine eigene Serie zusammen mit anderen. Und dass halt quasi diese Geschichte und nicht nur ihr Ende mitentschieden wird, sondern die gesamte Handlung mitgetragen wird von engagierten Menschen aus dem Publikum?

Sarah Fartuun Heinze: Da bin ich dann gedanklich wieder bei Cyborgisierung. Der Grat ist schmal. Wenn wir wirklich darüber sprechen, dass Theater und Gaming und Pen & Paper vielleicht als Dramaturgie-Tool oder als Kulturtechnik – Wenn sich alles trifft und dann die Performer*innen zu den Spielercharakteren werden und das Publikum über die Mitgestaltung dieser Fiktion und dieser Spielwelt eigentlich auch zu Gamedesigner*innen wird. Aber alles in einem interaktiven, partizipativen Austausch. Also eigentlich wäre das ein vercyberter Prozess. Wenn ich irgendetwas verstanden habe davon, was du gesagt hast.

Elle Nerdinger: Ja, ist es dann auch. Und es klingt nach etwas, was ich dringend miterleben möchte.

Game-Ausschnitt „The Last of Us“

Sarah Fartuun Heinze: Mich interessiert einfach dieser Aspekt des Worldbuildings sehr. Ich finde es spannend, weil ich finde, genau da beginnt es mit diesem Knackpunkt. Zum Beispiel bei „The Last of Us“, was viele feiern. Ich habe mich oft

geärgert, weil ich mich so auf Schienen gesetzt gefühlt habe. So nach dem Motto: Jetzt musst du der Figur und dem Charakter hinterher. Da darfst du aber nicht lang! Und ich wollte die Welt erkunden. Und gleichzeitig gibt es auch Open World Games, die nur mit der Behauptung einer offenen Welt operieren. Es ist ja mit eingebaut ins Gamedesign. Natürlich sind Welten nur bis zu einem gewissen Grad unendlich. Natürlich gibt es dann auch Begrenzungen, was ja auch interessant ist. Und ich bin einfach sehr neugierig darauf, was passiert mit dramaturgischen Tools. Wie können wir mit dem mächtigen Zauber der Behauptung Welten erschaffen, in denen Partizipation passiert? Wahre Partizipation, whatever that means, und wie wir gleichzeitig zu Weltenbauer*innen werden können, weil das ist ja irgendwie schon eine Selbstermächtigung und potenziell utopische Erfahrung.

Elle Nerdinger: Genau das ist es. Dieser Moment, wo klar wird, ich kann mir etwas vorstellen, und das, was ich mir vorstelle, kann ich erschaffen. Das kann ich quasi aus meinen Gedanken erschaffen. Und wenn wir jetzt schon von Gesellschaft sprechen – Über das Theater wird ja gesagt, dass davon die Gesellschaft gespiegelt wird. Was sagst du? Wie ist der Anspruch in Games, reale Begebenheiten zu repräsentieren und zu diskutieren? Und wie funktioniert das für dich? Vielleicht anders als im Theater oder was haben Games und Theater gemein? Oder auch in der Verschmelzung, in der Intersektion zwischen Games und Theater, was da mit gesellschaftlichen Diskursen, Spiegel und so weiter alles ist?

Sarah Fartuun Heinze: Also vielleicht ähnlich wie vorhin bei dieser Frage in Bezug auf Körperlichkeiten oder körperliches Erleben habe ich das Gefühl, sowohl bei Games als auch Theater wird mit verschiedenen Behauptungen operiert. Mir ist so ein Satz begegnet. „Stadttheater geht jetzt ins Internet, wie es vorher in die Stadt rein wollte“. Das ist auf jeden Fall nicht von mir, dieser Gedanke. Ich fand ihn aber irgendwie total interessant, weil es irgendwie darum geht, nicht nur in so einer separaten Welt Dinge auszuprobieren und zu verhandeln, sondern in Verbindung mit den Welten, die man bespielt, über die man sprechen möchte. Und ja, ich habe das Gefühl, bei Games wird mit einer anderen Behauptung operiert. Wir bauen Welten und die können Bezug nehmen auf – Nein, je länger ich darüber nachdenke, ich weiß gar nicht, ob das interessant ist und Sinn macht, da so in Abgrenzung drüber nachzudenken. Jetzt mal auf Games bezogen: Ich möchte eine Welt schaffen, die irgendwie unvoreingenommen ist von gesellschaftlichen Kontexten, aber sie findet ja dennoch aus den Vorstellungen heraus statt, die wir schaffen.

Elle Nerdinger: Ich glaub es geht ja nicht anders. Du kannst ja quasi nicht nichts sagen oder nicht nicht politisch sein.

Sarah Fartuun Heinze: Egal, ob ich jetzt Theater, Games oder andere Spielarten von Kunst habe – es ist immer ein Gesprächsangebot, Einladungen oder Ergebnisse oder beides, gegossene Vorstellungen von Welten, in Gesprächsangebote transformiert und dadurch das Potenzial, natürlich Dinge als utopische Noch-Nicht-Orte zu denken. Und dann ist es interessant. Dann kann aus diesem Eskapismus-Vorwurf, mit dem ja auch Games oft konfrontiert sind, etwas Empowerndes und Ermächtigendes werden. Wie du schon gesagt hast, wir brauchen ja irgendwie Orte, wo wir Vorstellungen ausprobieren können, wie wir Welten gestalten wollen. Und dann kann das Theater auch ein interessanter Raum sein. Und spannend wird's ja, wenn das irgendwie in Kontexten funktioniert, wo demokratisierte Teilhabe nochmal

anders ermöglicht wird. Das finde ich spannend. Und das Potential haben sowohl Theater als auch Games, das hat jede Spielart von Kunst und deswegen liebe ich kulturelle Bildung. Ein langer Gedanke, aber es macht Sinn.

Elle Nerdinger: Für mich ergibt es auch Sinn. Und vor allem, wenn wir jetzt schon bei Utopien sind und es sollte ja hier das Thema sein, dann würde ich die Verbindung zu „Star Trek“ wieder bringen und zwar auf mehreren Ebenen. Erstens, das hast du schon zusammengefasst, kann Eskapismus auch etwas sein, was uns Ideen gibt, Probleme der Gegenwart zu lösen. Wenn Leute sagen „Du guckst nur Science-Fiction, du beschäftigst dich nicht mit der Welt“, sage ich „Nein, ich beschäftige mich mit der Welt, wie sie sein könnte und mit Konflikten, die kommen könnten, oder Ideen von dieser Welt, die auch in unserer Welt Konflikte lösen können und oder Probleme lösen können“. Und da fällt mir eben auch ein: In „Star Trek“ haben wir das Holodeck. Was würdest du mit einem Holodeck machen?

Sarah Fartuun Heinze: Was würde ich mit einem Holodeck machen? Ja, das ist echt eine gute Frage. Da muss ich an Data denken, wie er dann immer seine liebsten Sherlock-Fälle nachspielt. Oh, das ist echt eine gute Frage.

Elle Nerdinger: Weil das ist ja wirklich partizipativ, oder?

Sarah Fartuun Heinze: Ich hab mich das echt noch nie gefragt. Ich glaube, weil es mich nicht so reizt. Ich finde das Coole an so potenziell progressiven, eskapistischen Einladungen wie die Populärkultur oder wie die Kunst das ist, wie das ja oft ist mit Gedankenspaziergängen oder Umherschweifen und Vorstellungswelten – Und das gefällt mir total gut. Und beim Holodeck bin ich dann wirklich konfrontiert und bin dann irgendwie an dem Ort und dieses Dazwischen findet gar nicht mehr statt. Da bin ich grade gedanklich. Aber danke für die Einladung, da werde ich mal drüber nachdenken.

Und mir ist noch etwas eingefallen von wegen Games, die andere Vorschläge machen für anderes Erzählen von Gesellschaften, und zwar von Twin Drums. Das ist ein Berliner Studio, die arbeiten momentan an „The Wagadu Chronicles“ und die wollen das erste Afro-Fantasy-Roleplay-Game sein. Und das Spannende daran ist, es ist ein Black-Only-Business und die Entscheidung, wir wollen nicht euro-zentristische Erzählungen reproduzieren, sondern wir wollen afro-zentristische, afro-futuristische Afro-Fantasy erzählen. Und tatsächlich, das gibt's. Es wird sowohl ein Online-Game geben und es gibt aber auch ein Pen & Paper Regelwerk. Die „Wagadu Chronicles“ sind noch in der Entwicklung, aber ich glaube, es wird richtig fantastisch.

Game-Ausschnitt „The Wagadu Chronicles“

Elle Nerdinger: Ich dachte eher mit Holodeck, was wäre, wenn du jemand wärst, die Holodeck-Programme entwickelt? Also nicht das Fertige, sondern das überhaupt zu erschaffen und Konzepte zu entwickeln, wie Leute dann in ihren Holodeck-Programmen interagieren? Das hätte ich genauer sagen müssen. Also wenn du als schöpfende Person quasi Holodeck-Theater entwickeln würdest?

Sarah Fartuun Heinze: Genau, verstehe. Ich habe heute Vormittag ein ganz tolles Interview mit Solvejg Nitzke – eine Literaturwissenschaftlerin, die sich mit Bäumen

und Literatur befasst und ich habe so ein taz-Interview mit ihr gelesen und da bin ich gedanklich noch sehr. Also, weil sie gesprochen hat über Beziehungen zwischen Bäumen und Menschen und Baum. Es war ein ganz tolles Interview und ich fand es aus mehreren Gründen interessant. Einmal fand ich es interessant, weil es adressiert hat, wie wir immer unsere Perspektive mitbringen. Also in dem Fall ging es jetzt um unsere menschliche Perspektive, also auch wenn wir zum Beispiel über Bäume sprechen, sind wir gleich mit unseren Menschenbildern am Start. Kunst kann ein toller Ort sein, um genau so etwas zu überprüfen. Weil, auch wenn wir über Utopien sprechen oder was bedeutet Vercyberung oder so, sind wir immer mit unseren eigenen internalisierten Ismen und Vorstellungswelten, die ja auch wie Games-Welten oder wie theatrale Narrationen Begrenzungen haben, konfrontiert. Und ich glaube, wenn ich ein Holodeck bauen würde, dann im Versuch, einen Ort zu schaffen, wo Menschen Vorstellungswelten multisensorisch, sinnlich, ästhetisch unmittelbar erfahren können und die auch die eigenen Vorstellungswelten sprengen. Ich denke mir voll oft: Mensch, ich würde so gerne eine Sprache sprechen, in der ich mich mit dem Baum, unter dem ich gerade sitze, austauschen kann oder mit dem freundlichen Vogel, dem ich gerade begegne. Aber das ist ja ein sehr menschlicher Gedanke, natürlich. Es geht also alles. Alles kommuniziert. "Everything sings to itself", wie es in "Everything", ein tolles Game, so schön heißt. Nur es sind irgendwie wieder Sprachen und Begrenzungen, die stattfinden. Und wie cool wäre es, so einen Raum zu schaffen, um Begegnungsorte zu schaffen und vielleicht ganz neue Sprachen gemeinsam entwickeln zu dürfen?

Elle Nerdinger: Ja, Blickwinkel ändern. Genau, vor allem zwischen Menschen und Nicht-Menschen.

Sarah Fartuun Heinze: Wissen und Perspektiven sprengen.

Elle Nerdinger: Ja, das sowieso, Perspektiven sprengen! Da komme ich nämlich an eine andere Frage, die ich dir jetzt mal stelle, die ich die ganze Zeit mir selbst stelle in Vorbereitung einer anderen Diskussionsveranstaltung. Und das könnte eben auch in dieses spielerische Theater hineinfließen: Was denkst du, müsste die Menschheit, was Perspektiven betrifft, tun, um eine Eutopie, als Begriff einer geteilten Welt, wo mehr Chancengleichheit herrscht und wo eben diese Ismen anders adressiert sind und vor allem mit weniger Emotionalität seitens der Privilegierten, die Angst haben, was hergeben zu müssen – Was müsste die Menschheit machen, um dahin zu kommen?

Sarah Fartuun Heinze: Ich glaube, das, was wir gerade machen, sich begegnen. Banden bilden fetzt und macht Sinn. Nämlich auch unter so einem queer-feministischen intersektionalen Gesichtspunkt. Weil auf dieser Matrix zwischen privilegiert und nicht-privilegiert sind wir ja alle irgendwie mehrfach auffindbar. Und ich glaube, es macht total Sinn, sich erstens mit der eigenen Positioniertheit zu verbinden, sich auf die Suche zu machen, Sprache dafür zu finden und das mitnehmen als Material, um in den Austausch zu gehen mit anderen Personen und so messy learning, heiter scheitern, dann sich in diesen Prozess zu begeben. So, okay, wie funktioniert das jetzt mit unseren Unterschiedlichkeiten, mit unseren Gemeinsamkeiten in dem Versuch, sich fehlerfreundlich zu begegnen? Natürlich heißt es aber auch in Prozessen von Lernen und Verlernen, die eng zusammenhängen mit queer-feministischen Intersektionalitätsansätzen, dann heißt es auch: Ich werde verletzt und ich werde [selbst] auch verletzt werden. Und wie können wir damit

umgehen? Wie kann das funktionieren? Und ich glaube, da braucht es viel Raum, dem Ganzen Nicht-Bescheid-Wissen „Hallo“ zu sagen. Wir sind alle unterschiedlich. Wir haben alle unterschiedlich viel Kraft und Lust und Zeit und Zugänge. Und das heißt auch, dass ich gar nicht immer alles schon wissen und können muss, dass es eigentlich genügt, Fragen zu haben und gemeinsam Räume zu schaffen, wo diese Fragen Resonanzräume schaffen für neue Fragen. Weil dann können wir uns gemeinsam in einer Vielfalt von Herangehensweisen und von verschiedenen Geschwindigkeiten auch aufmachen zur Gestaltung der Gesellschaft der Vielen, zu utopischen Noch-Nicht-Orten. Und dafür ist, finde ich, die Kunst und kulturelle Bildung ein ganz wunderbarer Ort, finde ich.

Elle Nerdinger: Ja, finde ich auch, weil du hast es so wunderschön gesagt. Ich werde verletzt und ich werde verletzt. Und ich liebe dieses Schlagwort von Lernen und Verlernen und heiter Scheitern. Ich habe in meinem privaten Umfeld immer wieder Menschen, die noch nicht bereit sind zu lernen. Und mehrere Leute versuchen, das diesen Leuten zu zeigen. Hier, es gibt eine Methode, die Intersektionalität heißt, wo du ein Raster bekommst, Dinge anzuschauen, die du noch nicht weißt, wo plötzlich deine Unknown Unknowns sind, also deine unbekanntes unbekanntes Sachen, denen du dadurch einfacher begegnen kannst. Das ist sowas, was mich umwälzt: Welche Methoden dafür, sei es durch kulturelle Bildung, vor allem weil kulturelle Bildung für mich etwas ist, was nicht unbedingt von einer Person zu einer Person, sondern mehr eine Meta-Ebene ist – wie das sozusagen adressiert werden kann. Dass du das Gefühl hast, dir nicht die Zacken aus der Krone zu brechen, weil du vielleicht, ich sag es mal krass, in deinem weißen Feminismus Angst hast. Dass dein weißer Feminismus nicht mehr gilt. Nein, dein weißer Feminismus findet einen Platz bei allen anderen und ist vielleicht dann nicht mehr so weiß.

Sarah Fartuun Heinze: Ich hab auch noch eine letzte Frage an dich. Einerseits würde mich natürlich auch interessieren, was wäre deine Antwort auf die Frage, die du mir gestellt hast? Aber auch, welches utopische Potential steckt für dich in der Cyberisierung? Oder vielleicht auch im doing cyber so wie doing gender oder to queer? Welches utopische Potential steckt in to cyber als Kulturtechnik?

Elle Nerdinger: Also dann werde ich ganz kurz antworten. Und zwar, es gab eine weiße Kybernetikerin Mitte des 20. Jahrhunderts namens Alice Mary Hilton. Ich habe bis heute kein Foto von ihr gefunden. Sie hat aber viele Bücher geschrieben. Und zwar hat sie den Begriff der Cyberculture geprägt. Und das ist jetzt nicht „cyber“ als Buzzword, sondern es ging ihr tatsächlich um eine Gesellschaft der Kybernetik. Sie hat gesagt: Warum haben Gesellschaften Machtgefälle? Warum gibt es Ausbeutung? Und dann ist sie hingegangen und hat gesagt: Klar, weil es immer ein Other geben muss, das die unangenehmen, ausbeuterischen Arbeiten übernehmen muss, damit die In-Group einen höheren Lebensstandard hat. Und dann durch Kybernetisierung das quasi auf Technik auszulagern. Diese unangenehmen Arbeiten auszulagern, damit kybernetische Systeme den Menschen versorgen können. Das ist, womit ich mich befasse als Ausgangspunkt für Dinge. Damals, im 20. Jahrhundert, waren die Intersektionalität und andere Dinge noch längst nicht so weit. Hilton hat noch im generischen Maskulinum geschrieben. Das englische generische Maskulinum, wo statt „human“ „man“ steht. Aber da steckt halt so viel drin. Und ich halte Vorträge darüber und frage mich, wie das, was Hilton sagt, überhaupt intersektionell möglich ist. Da kommt halt auch die Frage von Kybernetisierung:

Wieviel Bias, wieviel Voreingenommenheit steckt in technischen Systemen drin? Sind diese Systeme überhaupt neutral? Auf welcher Datenbasis arbeiten sie? Wer hat sie erbaut, zu welchem Zweck? Und ob vielleicht andere Zwecke miteingebaut sind, die ich nicht sofort sehe. Und da sozusagen das Ganze intersektional auseinanderzuklamüsern, das ist da, wo ich Utopie sehe, weil Utopie bedeutet Arbeit. Es bedeutet den Willen, zu sagen, wir müssen was ändern, aber wir träumen nicht und warten bis es irgendwie kommt, sondern wir müssen es tun, eine Mischung aus Mittelbarkeit und Unmittelbarkeit erzeugen. Und zwar nicht nur etwas tun, damit irgendwann der goldene Tag kommt und das Volk erlöst wird, wie es so gerne gemacht wird, gerade von Religionen oder in anderen sehr ideologisch aufgeladen und teilweise sehr unfreien Gruppen. [Sondern], wie können wir dieses Utopische im Jetzt schon ausführen, dass Dinge jetzt schon möglich sind? Und was können wir mit diesem verbesserten Jetzt für eine strukturelle Chancengleichheit bis morgen machen?

Sarah Fartuun Heinze: Wunderschön, vielen Dank. Ja, es gibt jede Menge zu tun. Lasst es uns gemeinsam tun.

Musik

Moderation: Das war „Perspectives Unboxed – ein Podcast über Digitale Kultur und Theater“, produziert vom Theatertreffen der Berliner Festspiele in Kooperation mit der Digitalen Dramaturgie und dem Podcast „abgespielt“. Danke an Lisa Weidenmüller und Tobias Voigt, ohne die wir diesen Podcast technisch nicht hätten realisieren können. Danke auch an Matze Pröllochs, dessen Musik ihr gerade hört und vor allem, danke an unsere Gäste Elle Nerdinger und Sarah Fartuun Heinze. Miteinander verkuppelt hat sie die Digitale Dramaturgie. Unser Projekt ist es, Menschen zu den Themen digitale und hybride Formate, Technologien und Technologiediskurs zu vernetzen. Um mehr über uns zu erfahren, kommt auf unsere Webseite dramaturgie.digital. Das weitere Programm des Theatertreffens zum Thema digitale theatrale Formen findet ihr unter digital.berlinerfestspiele.de/stages-unboxed. Danke fürs Zuhören!