Das Interview: Oktober 2004

Der magische Ort und "Locative Media"
Horst Konietzny im Gespräch mit Sabine Breitsameter

Der Münchner Dramaturg und Regisseur Horst Konietzny beschäftigt sich in seiner künstlerischen Arbeit seit vielen Jahren mit dem performativen Potential der digitalen Medien. 2003 und 2004 hat er in seinem Projekt "REACT _Literatur im Alltag" - unter Anwendung drahtloser Übermittlungstechnologien - u.a. in München, Stuttgart und Hamburg das alltägliche Verhalten von Passanten untersucht, die - von aktuell schreibenden Autoren "beobachtet" - sich plötzlich als literarische Figur in Texten wieder finden, welche auf öffentliche Wände projiziert werden. In den Symposien "The Art of Mobile Experience" (Augsburg 2003 und München 2004 ff.) hat er, zusammen mit K.P. Ludwig John und Jürgen von Stenglin, ein Forum geschaffen, das die ästhetischen Auswirkungen mobiler Technologien auf Kunst und Alltagskultur reflektiert.

➔ Biografie Horst Konietzny

Sabine Breitsameter:
Horst Konietzny, in jüngster Zeit macht das Schlagwort "Locative Media" die Runde. - Was ist das eigentlich? Was verstehen Sie darunter?

Horst Konietzny:
"Locative Media" ist ein Begriff, der darauf abzielt, dass mobile Medien sehr stark durch den Ort geprägt sind. Das mag merkwürdig klingen, weil man denkt: "Mobil, da bin ich doch eigentlich flüchtig". Aber im Gegensatz zu zeitbasierten Medien sind mobile Medien ganz stark durch den Ort geprägt, an dem die Rezipienten sich befinden. Es scheint, als wäre durch die Erfindung des Handys der Ort ins Bewusstsein zurückgekommen. Hört man Menschen zu, wenn sie ein Handy benutzen, dann ist eine wichtige Standardmitteilung: "Wo bin ich gerade?" Das Sich-Rückversichern hinsichtlich dessen, wo ich bin, und es mitzuteilen, ist ein wichtiger Faktor in der Mobiltelefonie.

Sabine Breitsameter:
Wieso nimmt die Frage nach dem Ort, im Alltag aber auch in der Kunst, in letzter Zeit so rasant an Bedeutung zu?

Horst Konietzny:
Vielleicht ist das einfach eine Reaktion auf die Ortlosigkeit des Internets. Wir sind jahrelang an diesem Internet gesessen, darin versackt, versumpft vielleicht. Virtuelle Realität war ein großes Thema, Virtualität der Beziehungen: Ich glaube, dass wir mit der Rückbesinnung auf die handfeste Realität eine Gegenbewegung haben. Ich finde den Begriff "Locative Media" eigentlich sehr schön, weil er einen Hinweis darauf gibt. Was ich für sehr wichtig halte: die Medienspezifik dieser mobilen Anwendungen, die sich in allen möglichen Bereichen versuchen breitzumachen, erst mal grundsätzlich zu fassen.

Sabine Breitsameter:
Medien- und Unterhaltungsindustrie arbeiten längst mit den mobilen Medien. Welche Antworten geben deren Anwendungen auf Ihre Fragestellungen?

Horst Konietzny:
Wenn man sich anschaut, mit was versucht wird, Geld zu machen: das sind Spiele, die allerdings das Manko haben, dass sie auf einem kleinen Display schwer zu sehen sind, unkomfortabel zu spielen sind, und sich einfach anlehnen an PC-Spiele. Das ist das große Manko: Dass man von Seiten der Industrie ganz schnell versucht, die "Killerapplikationen" zu finden und ganz viel Geld zu machen. Man denkt da zu kurz, und mir kommt es so vor wie in der Anfangszeit des Kinos, als auch der Darstellungstil vom Theater abgeluchst war und nicht den originären Kräften des Mediums gerecht wurde, und so ist es bei diesen mobilen Medien auch.

Sabine Breitsameter:
Was sind diese originären Kräfte?

Horst Konietzny:
Für mich ist ein zentrales Element, dass man sich dabei auf die Erfahrung bezieht: Was für eine Art von Erfahrung mache ich als Nutzer einer mobilen Anwendung? Ich denke, dass es da zwei wesentliche Aspekte gibt: das eine ist das Lokalisieren, der Ortsbezug, und der andere ist die Tatsache, dass ich mich in Bewegung befinde.

Sabine Breitsameter:
Welche Kriterien sind für Sie als Dramaturg ausschlaggebend, damit diese Erfahrung eine möglichst starke ästhetische Erfahrung wird?

Horst Konietzny:
Für mich ist ganz entscheidend, dass der Ort ein magischer Ort ist, und zwar in der Begegnung von Zuschauern und Akteuren. In diesem gemeinsamen Prozess, der da entstehen kann, in der Begegnung, liegt für mich eine große Faszination. Der zweite Schritt ist, diesen Prozess in Alltagssituationen zu bringen. Was bei diesem Schritt passiert, ist, dass ich eine starke Konfrontation mit unkalkulierbaren Umwelteinflüssen habe. Sobald ich eine Performance im Stadtraum veranstalte, muss ich mit Zufallsfaktoren arbeiten und rechnen.

Ich glaube, dass unsere Plätze, auch wenn sie nicht unbedingt einladend sind, trotzdem viele Menschen beherbergen, die ein Interesse daran haben, diesen Platz anders zu nutzen als nur ihren alltäglichen Geschäften nachzugehen. Und das auszuprobieren ist eine Intention von meinem "REACT"-Projekt.

Sabine Breitsameter:
Für Ihr "REACT"-Projekt haben Sie eine Reihe renommierter Autoren gewinnen können: Ulrike Draesner, Doris Doerrie, Thomas Meinecke, Katja Lange-Müller, Moritz Rinke, Kathrin Röggla und andere. Wie funktioniert "REACT"?

Horst Konietzny:
Das funktionierte so, dass wir Autoren an einen Platz gesetzt haben und sie gebeten haben, diesen Platz zu beschreiben. Diese Beschreibung wurde gleichzeitig auf dem Platz an verschiedene Stellen visuell projiziert. - Wir haben den Platz markiert, so dass die Leute, die über den Platz gingen, sich entscheiden konnten, ob sie jetzt in diese Beobachtungszone treten wollen oder nicht, und durch diese Entscheidung nahmen die Passanten alles, was um sie herum passierte, anders wahr. - Da gab es Menschen, die sich irgendwie produzierten, um auffällig zu werden. Andere, die das taten, was sie auch normalerweise tun, so schien es jedenfalls. Aber das Entscheidende war weniger, was die Leute gemacht haben, sondern wie man das anders wahrgenommen hat, was passiert ist. In den Texten konnte man diese Geschichten, die Vielfalt an Geschichten, die sich auf so einem öffentlichen Platz tummeln, nachlesen, nachvollziehen.

Sabine Breitsameter:
Aber auch vom heimischen Computer aus kann man mitspielen und mitschreiben, nämlich per SMS. Für manch einen ist das eine technische Spielerei, mehr nicht - was verbirgt sich für Sie künstlerisch dahinter?

Horst Konietzny:
Diese mobilen Medien sind im Grunde Interfaces, die es erlauben, dass Fremde miteinander in Beziehung treten. Es ist eine gemeinsame Schnittstelle zu einem neuen gemeinsamen Raum. Sie bilden eine Ebene, auf der ich Menschen erreichen kann, in diesem disparaten öffenlichen Raum. Es ist eine Möglichkeit, Menschen anzusprechen, um sie zusammenzubringen.
Was mit dem mobilen Kommunikationsgerät möglich ist, ist, dass ein Austausch entsteht, dass die Leute selber mit ihrer Kraft und Energie stärker beteiligt sind, und das finde ich faszinierend.

Biografie
Horst Konietzny, * 1959, Regisseur und Dramaturg, lebt in München. Inszenierungen in den Grenzbereichen von Musik, Bildender Kunst und Theater. Realisation von Kunstprojekten im öffentlichen Raum. Arbeiten zum Thema kultureller Stadtentwicklung. Lehre und Projektentwicklung in Bezug auf die performativen Aspekten der "neuen Kommunikationstechnologien" . Ein besonderer

Schwerpunkt liegt auf der Beschäftigung mit mobilen Medien und der Entwicklung von Formen interaktiver Dramaturgie. Gastprofessur an der HdK Berlin 2001, Lehrauftrag für Medientheorie/IAM Konzeption an der Fachhochschule Augsburg, seit 2002

Werkliste (Auswahl)

- Mitinitiator von XINOBER Mobile Experience, seit 2003
- "reACT_Literatur im Alltag",München, Stuttgart und Hamburg 2003-2005
- Audioinstallation, "Leonardo Log", Neues Theater München, 2002
- Konzeption der internationalen Veranstaltungsreihe: "re FRAMES", 2002
- Audioinstallation für die Monacensia München: "Hörgänge", 2002
- Konzeption und Moderation von "Desperate Disparata", einer Veranstaltung des Medienforums München zum Thema der Dramaturgie nichtlinearen Erzählens, 2001
- Dramaturgie/Regie "Die Welt ist eine Scheibe", Comedy, St. Pauli Theater, Hamburg, 2001

Links:
www.xinober.com (" The Art of Mobile Experience")
www.reframes.com ("REACT _Literatur im Alltag")
www.theatermaschine.net