

location). In unserem Alltag fällt all dies selbstverständlich zusammen: Mein Körper ist meiner, ich bewege ihn, und dort, wo er ist, bin auch ich.

Experimente mit virtuellen Körpern zeigen allerdings, wie beweglich diese Ordnung sein kann. Unter geeigneten Bedingungen können Menschen einen virtuellen Körper zeitweise als eigenen erleben; Perspektive, synchrone Bewegung und andere multisensorische Übereinstimmungen können Körperzugehörigkeit und Selbsttortung verschieben.

Für „Liederkreis“ ist entscheidend, dass Musik selbst schon immer etwas sehr Ähnliches vermag. Auch mithilfe eines Lieds können wir den physischen Raum verlassen, Zeit dehnen, Erinnerungen gegenwärtig machen, ein inneres Bild hervorrufen, das nirgends vor uns steht und doch vollkommen da ist. VR erfindet diese zutiefst menschliche Fähigkeit nicht. Sie fügt ihr eine weitere Wahrnehmungsschicht hinzu.

Vermutlich ist es deshalb in gewisser Weise falsch, beim Absetzen der Brille nur zu fragen, ob das Erlebte real oder virtuell gewesen sei. Natürlich war es virtuell. Natürlich stehen Sie wieder dort, wo Sie vorher standen. Und doch ist die Sache damit nicht erledigt. Erfahrungen sind nicht weniger wirklich, nur weil ihr Gegenstand nicht materiell anwesend war. Ein Traum kann uns den ganzen Morgen begleiten. Eine Erinnerung verändert unseren Herzschlag. Musik kann einen Raum öffnen, den niemand vermessen kann. Erfahrungen, die wir alle schon gemacht haben.

Ihre „Experience“ endet also nicht in dem Augenblick, in dem die Technik ausgeschaltet wird. Die Brille ist abgesetzt. Der Raum ist wieder derselbe. Aber womöglich stehen Sie für einen Moment ein wenig anders darin.

Markus Dietze

392

 THEATER KOBLENZ

Spielzeit 2026/2027

Intendant: Markus Dietze (V.i.S.d.P.)

Fotos: Arek Głębocki

LIEDERKREIS

VR-Erfahrung mit Motiven aus Robert Schumanns op. 39



LIEDERKREIS

VR-Erfahrung mit Motiven aus Robert Schumanns op. 39

Audioaufnahme

Gesang Ana Carolina Medeiros Coutinho
Peter Rembold
Klavier Lorenz Höß

Konzeption Markus Dietze
Consultant VR Ulrich Stöcker

Lead Programmier Julien Rodewald
Programmier Felix Stach
Environments Kasra Mani
Ivan Petrov

Technischer Direktor Johannes Kessler • Werkstattleitung und Konstruktion Thomas Kurz
Produktionsleiterin Teresa Müller • Technischer Projektleiter Sebastian Nitsch • Bühnen-
inspektor Thomas Wagner • Bühnenmeister Markus Bollinger, Tim Gruber • Beleuchtungs-
inspektorin Julia Kaindl • Beleuchtungsmeister Michael Reif, Christofer Zirngibl • Leitung der
Requisite Meike Wilkens • Leiter der Tontechnik Arne von Schilling • Leiterin des Malsaals
Stefanie Pörsch • Leiterin der Kostümabteilung Carolin Quirnbach • Produktionsleiterin
Kostüm Eva Baumeister • Kostümassistenz Claus Doubeck • Gewandmeister Damen
Maik Stüven • Gewandmeisterin Herren Anke Bumiller • Chefmaskenbildnerin Manuela
Adebahr

Premiere 9. September 2026, PSD Foyer

Dauer der Vorstellung: ca. 30 Minuten, keine Pause

UND MEINE SEELE SPANNT WEIT IHRE FLÜGEL AUS

Und plötzlich fliegen Sie. Nicht so, wie ein Körper fliegt, dessen Flugbahn ein Ziel hat. Eher so, als würden sich die festen Ränder der Dinge lösen. Der Raum besteht nur noch aus Partikeln, Licht und Klang. Sie bewegen sich in diesem Raum und zugleich bewegt dieser Raum sich durch Sie hindurch. Dabei wissen Sie, dass das nicht „wirklich“ geschieht und erleben es doch.

In diesem Widerspruch liegt eine der faszinierendsten Eigenschaften virtueller Realität. Die Forschung unterscheidet dabei zwei Begriffe, nämlich *Immersion* und *Presence*. *Immersion* bezeichnet die technischen Möglichkeiten eines Systems: Wie vollständig umschließt es unsere Wahrnehmung? Reagiert das Bild auf unsere Bewegungen? Erleben wir räumliche Tiefe, ein großes Gesichtsfeld, eine stimmige Verbindung von Bewegung, Bild und Klang? *Presence* dagegen meint das subjektive Gefühl, in der dargestellten Umgebung tatsächlich „anwesend“ zu sein.

Ein anderer, vermutlich präziserer Begriff zur Beschreibung des eigentümlichen „Dortsein“ in einer VR ist *Place Illusion*. Wir erleben uns an einem anderen Ort, obwohl wir wissen, dass unser physischer Körper diesen nicht betreten hat. Das Entscheidende daran: Die Illusion verlangt keinen Irrtum des Verstandes. Niemand muss glauben, der virtuelle Wald, der Abgrund oder die Blumenwiese existiere materiell um uns herum. Unser Wissen um die Realität wird nicht angegriffen. Und dennoch organisiert unser Wahrnehmungssystem für einige Zeit eine andere Gegenwart.

Davon zu unterscheiden ist die sogenannte *Plausibility Illusion*: das Empfinden, dass das, was im virtuellen Raum geschieht, tatsächlich „mit uns“ geschieht. Dafür braucht es keinen Fotorealismus. Ein Raum kann künstlich, poetisch, abstrakt sein und dennoch überzeugend auf uns reagieren. Gerade für die Kunst ist das entscheidend. VR muss die physische Welt nicht perfekt kopieren. Es reicht, dass sie eine Welt mit eigenen Regeln entstehen lässt und unser Körper bereit ist, sich vorübergehend darauf einzulassen. Unmögliches kann so erfahrbar werden und dennoch reale Reaktionen hervorrufen.

Damit führt die Frage nach Immersion schnell zur Frage nach dem eigenen Körper. Denn wo genau sind „wir“, wenn unsere Augen einen Raum sehen, der physisch nicht da ist, unsere Ohren diese Wahrnehmung bestätigen und unsere Bewegungen darin Folgen haben? In der Forschung unterscheidet man zwischen dem Gefühl, ein Körper gehöre zu mir (*body ownership*), dem Gefühl, dass ich seine Bewegungen verursache (*agency*) und dem Empfinden, an einem bestimmten Ort zu sein (*self-*