

Sarah Hegenbart

„Zum Raum wird hier die Zeit“

Das digitale Gesamtkunstwerk und sein Umgang mit Grenzen

Im Sommer 2023 fand im Rahmen der Bayreuther Festspiele die erste Inszenierung eines Musikdramas statt, in der die Handlung durch den Einsatz von *Augmented Reality* (AR) erweitert wurde. Jay Scheib, der Regisseur dieser *Parsifal*-Inszenierung, beschreibt in einem Interview mit dem Theaterwissenschaftler Arnold Aronson, wie AR dem Publikum ermöglicht, aktiv in die Handlung einzugreifen. So sei das letzte AR-Element eine Taube, umgeben von einer Art Heiligenschein, die der Augenbewegung der Zuschauenden folge (Abb. 1).

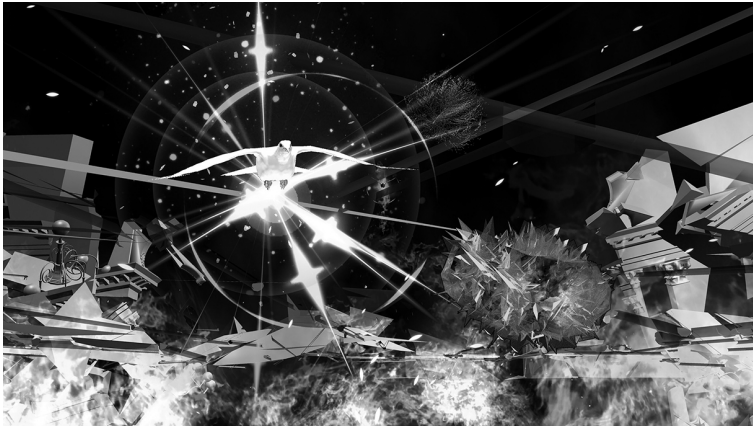


Abb. 1: Jay Scheib: Entwurf AR-Content zum *Parsifal*. Interaktives Design von Joshua Higgason.
© Bayreuther Festspiele.

Da diese nun entscheiden können, ob sie die Taube über Parsifal platzieren oder über Kundry oder sogar einem anderen Zuschauenden, könne das Publikum letztendlich sogar wählen, wer der Erlöser oder die Erlöserin ist.¹ Wie begrenzt die Formen der Partizipation allerdings sind, wurde dem Bayreuther Publikum bereits vor dem Festspielbesuch deutlich. Aufgrund der hohen Kosten dieser neuen Technologie waren lediglich für ca. 330 der 1.900 Zuschauenden AR-Brillen vorhanden. Nachdem die AR-Brillen inkludierenden Karten verkauft waren, verblieben etwa achtzig Prozent des Publikums in der Rolle der passiven Betrachtenden. Gelang es

¹ Vgl. Aronson 2023, 250.

Scheib mit seiner Inszenierung dennoch, das Gesamtkunstwerk ins Digitale zu erweitern? Was zeichnet ein digitales Gesamtkunstwerk aus? Inwiefern schließt ein digitales Gesamtkunstwerk an Richard Wagners Urkonzept des Gesamtkunstwerks an? Und realisiert ein digitales Gesamtkunstwerk lediglich Wagners Urkonzept mit digitalen Mitteln oder stellt es eine genuine Erweiterung des Gesamtkunstwerks dar?

In diesem Aufsatz möchte ich die Bezüge zwischen einem digitalen Gesamtkunstwerk und Wagners Ur-Gesamtkunstwerk untersuchen. Das digitale Gesamtkunstwerk, so meine Hypothese, unterscheidet sich vom ursprünglichen Gesamtkunstwerk durch die Reflexion seiner eigenen Begrenztheit und seiner Produktionsbedingungen. Während Friedrich Kittlers viel zitierte These, dass Wagners Gesamtkunstwerk ein „Massenmedium im modernen Wortsinn“ darstelle, und Forschende wie Anke Finger (2006) und Matthew Wilson Smith (2007) das Gesamtkunstwerk im digitalen Raum situieren, möchte ich hier zeigen, dass zwischen Wagners Urkonzept und dem digitalen Gesamtkunstwerk gravierende Unterschiede bestehen.² Dementsprechend werde ich argumentieren, dass Scheibs AR-Inszenierung keineswegs ein digitales Gesamtkunstwerk darstellt, sondern lediglich das Ur-Konzept des Gesamtkunstwerks mit digitalen Stilmitteln realisiert. Die vom Londoner Royal Opera House konzipierten und auf der Website öffentlich zugänglichen Kurzopern *8bit* exemplifizieren demgegenüber ein digitales Gesamtkunstwerk, das seine eigenen Produktionsbedingungen kritisch reflektiert.

1 Grenzverlust vs. Grenzbetonung

Hierbei interessiere ich mich vor allem dafür, inwiefern das digitale Gesamtkunstwerk Grenzphänomene gezielt betont und somit eine neue Perspektive auf eine Auseinandersetzung mit den Grenzen der Künste eröffnet. Meine Vermutung ist, dass sich das digitale Gesamtkunstwerk dem Grenzphänomen auf eine völlig neuartige Weise annähert. Im digitalen Gesamtkunstwerk implodieren die Grenzen nicht, sondern werden vielmehr betont. So ermöglicht das digitale Gesamtkunstwerk zwar eine Erweiterung von Grenzen, z. B. durch Netzwerke, löst diese aber nicht auf. Es geht somit über die utopische Vorstellung hinaus, dass sich durch das Digitale „ein globales soziales Gesamtkunstwerkprojekt durch die Vernetzung menschlicher Individuen“ ergebe, die bereits Anke Finger infrage stellte.³ Finger

² Kittler 2012, 30 (Wiederveröffentlichung des bereits 1987 publizierten Antrittsvorlesung mit dem Titel „Weltattem. Über Wagners Medientechnik“); vgl. Wilson Smith 2007, 169.

³ Finger 2006, 151.

problematisiert ebenso Randall Packers „Umkleiden des alten Gesamtkunstwerk-begriffes für das digitale Zeitalter“ in seinem *Telematic Manifesto* (1999) und den „inflationären Gebrauch des Wortes für Medien-Synthesen verschiedenster Art“.⁴ Ebenso kritisch steht sie der utopischen Hoffnung gegenüber, dass allein durch die Vernetzung, die das Digitale ermöglicht, Demokratisierungsprozesse zunehmen.⁵ Dies motiviert meine Überlegung, das digitale Gesamtkunstwerk vom Urkonzept selbst abzugrenzen. Denn nur durch die Selbstreflexion und das Herausstellen der eigenen Grenzen sowie Produktionsbedingungen, die sich im digitalen Gesamtkunstwerk ereignen, ergibt sich das Potenzial der demokratischen Partizipation von Bürgerinnen und Bürgern, die nicht länger durch das Phantasmagorische getäuscht werden. In diesem Sinne realisiert das digitale Gesamtkunstwerk eine Utopie, die Wagner zwar zunächst dem Urkonzept des Gesamtkunstwerks zuschrieb, die aber in seinen eigenen Inszenierungen nie realisiert wurde.

2 Begriffsklärung: Vom Ur-Gesamtkunstwerk zum digitalen Gesamtkunstwerk

Bevor ich meine Unterscheidung zwischen beiden Konzepten erläutere, möchte ich zunächst mein Verständnis des Urkonzepts sowie des digitalen Gesamtkunstwerks darlegen. Der deutsche supranaturalistische Philosoph Eusebius Trahdorff (1782–1863) verwendet den Begriff des „Gesamtkunstwerks“ noch vor Richard Wagner bereits im Jahre 1827 in seiner *Aesthetik oder Lehre von der Weltanschauung und Kunst*, um die Verbindung aller Künste zu einem einzigen Kunstwerk zu beschreiben. Vorgänger der Idee, die Künste miteinander zu verbinden, finden sich schon in den Dionysien in der griechischen Antike, den mittelalterlichen Mysterienspielen und der Kunst des Barocks wie beispielsweise in Gian Lorenzo Berninis Idee des „bel composto“.⁶ Historisch ist der Begriff des Gesamtkunstwerks aber vor allem eng mit der künstlerischen Praxis und dem gesellschaftsutopischen Visionen Wagners verbunden. Wagner erachtete das Gesamtkunstwerk als anarchisches Mittel, um seine von ihm als dekadent empfundene Gesellschaft zu demokratisieren. Das Gesamtkunstwerk bezeichnet für Wagner somit eine Alternative zur konventionellen und von ihm als elitär und lediglich aufs Spektakel zielend abgelehnten Operngattung. Deshalb verwendet Wagner häufig die Begriffe „das voll-

⁴ Finger 2006, 151.

⁵ Finger 2006, 153.

⁶ Vgl. hierzu auch Hegenbart 2021, 47, wovon ich meinen Überblick über die Ursprünge des Gesamtkunstwerks übernehme.

endete Kunstwerk“, „das gemeinsame Kunstwerk“ und „das Kunstwerk der Zukunft“ synonym zu „Oper“. Dementsprechend trägt die Auflösung der Grenzen aller künstlerischen Gattungen zur Utopie der Zukunftsmenschen, welcher starke Parallelen zu Friedrich Nietzsches Übermenschen aufweist, bei.⁷ Diesen Prozess beschreibt Wagner in *Das Kunstwerk der Zukunft* wie folgt:

Das große Gesamtkunstwerk, das alle Gattungen der Kunst zu umfassen hat, um jede einzelne dieser Gattungen als Mittel gewissermaßen zu verbrauchen, zu vernichten zu Gunsten der Erreichung des Gesamtzwecks *aller*; nämlich der unbedingten, unmittelbaren Darstellung der vollendeten menschlichen Natur; – dieses große Gesamtkunstwerk erkennt er nicht als die willkürlich mögliche Tat des Einzelnen, sondern als das notwendig denkbare gemeinsame Werk der Menschen der Zukunft.⁸

Für Wagner liegt ein integraler Bestandteil des Gesamtkunstwerks darin, durch die Verbindung verschiedener künstlerischer Formelemente ein einheitliches Ganzes zu erwirken, das synästhetisch so überwältigend wird, dass sein Publikum sich als Teil dieser neuen Identität begreift. So wie das Gesamtkunstwerk die Fragmente der Kunstformen zu einem großen zusammenfügt, sollte sich auch ein Großdeutschland aus den fragmentarischen Elementen der unterschiedlichen Königtümer und Grafschaften neu zusammenfügen. Dementsprechend ist es nicht verwunderlich, dass sich die Nationalsozialisten in ihren ästhetischen Inszenierungen der Vision eines allumfassenden Deutschen Reiches Strategien des Gesamtkunstwerks bedienten, anhand derer sie eine nationalistische und totalitär gedachte Gemeinschaft erzeugen wollten, die auf rassistischen Ideologien basierte. Joseph Beuys dreht die Wirkrichtung des Gesamtkunstwerks um, wenn er behauptet, dass jeder Mensch ein Künstler sei und das Kunstwerk somit im Partikulären verortet.⁹ Das Konzept des Gesamtkunstwerks wird von zahlreichen künstlerischen Avantgarden, wie beispielsweise dem Blauen Reiter, Dada, Fluxus, der Neuen Musik, dem Epischen Theater Erwin Piscators und Bertolt Brechts, Joseph Beuys Sozialer Plastik, dem Wiener Aktionismus, aber auch der Partizipationskunst und Relationalen Ästhetik, aufgegriffen und neu interpretiert, wobei der Aspekt der Immersion von einer Erfahrung der Friktion abgelöst wird. Digitale Kunst setzt in ähnlicher Weise die Dematerialisierung des Kunstobjekts zugunsten einer Partizipation der Rezipierenden um.¹⁰

So schließt das digitale Gesamtkunstwerk an die dezidiert politische Note an, die Wagner dem Gesamtkunstwerk verleiht, wenn er es zuerst in seinen Revoluti-

⁷ Vgl. hierzu Münkler 2021, 218–220.

⁸ Wagner 1983, 28–29.

⁹ Beuys ³1984, 121.

¹⁰ Vgl. Paul 2020, 4.

onsschriften einführt, die er während der Aufstände in Dresden und in seinem Exil in Zürich schrieb. Allerdings verliert dieser politische Aspekt beim späten Wagner immer mehr an Relevanz. Seit Anfang des Jahres 1848 kam es in weiten Teilen Europas zu Umsturzversuchen mit dem Ziel, die etablierten aristokratischen und feudalen Strukturen durch demokratische zu ersetzen. Wie Karl Marx und Friedrich Engels in ihrem ebenfalls im Jahre 1848 erschienenen *Kommunistischen Manifest* darlegen, resultieren die Aufstände aus einer Unzufriedenheit mit den herrschenden politischen und gesellschaftlichen Ordnungen. Während der Aufstände in Dresden stand Wagner in einem engen Austausch mit dem russischen Anarchisten Michail Bakunin. Ob Wagner selbst auch die Schriften von Karl Marx und Friedrich Engels las, kann nicht belegt werden, laut Barry Millington sei dies aber „wahrscheinlich“.¹¹ In *Die Kunst und die Revolution* (1849) verknüpft Wagner seine ästhetischen Visionen dementsprechend auch mit den kommunistischen politischen Visionen seiner Zeit.

Drei Facetten des Gesamtkunstwerks lassen sich dabei unterscheiden: die formal-ästhetische; die gesellschaftspolitisch-transformative und die philosophisch-psychologisch-eudämonistische.¹² Die formal-ästhetische Facette des Gesamtkunstwerks besteht in der inhärenten künstlerischen Strategie, die verschiedenen Kunstformen miteinander zu verbinden, wobei Wagner durch die Synthese der Kunstformen einen Effekt der Überwältigung des Publikums intendiert. Die Ambition, durch das Gesamtkunstwerk Gesellschaft und Politik zu transformieren, äußert sich bei Wagner in dem Wunsch nach revolutionären Umbrüchen in der aristokratischen Gesellschaftsordnung seiner Zeit und der Etablierung von Demokratie. Allerdings sollte Wagners Versuch der Demokratisierung keineswegs zu positiv gedeutet werden, da fraglich ist, ob sich diese auf alle gesellschaftlichen Gruppen bezieht. Wagners offener Antisemitismus und Rassismus verdeutlicht, dass sich diese Demokratisierung nur auf ausgewählte Mitglieder eines „deutschen Volk[es]“ bezieht, zu dessen nationaler und patriotischer Identität Wagner mit dem Gesamtkunstwerk beitragen will.¹³ Es scheint somit dem Digitalen, das keine nationalen Grenzen akzeptiert, diametral gegenüberzustehen. Die philosophisch-psychologisch-eudämonistische ist eng mit dieser identitätsstiftenden Funktion des Gesamtkunstwerks verknüpft und stellt gleichsam eine Reaktion auf die Empfindung dar, dass die eigene Herkunftsgesellschaft aufgrund eines Bedeutungsverlusts moralischer Normen und Werte und gemeinschaftsbildender Rituale sowie auf-

¹¹ Millington 2012, 73.

¹² Vgl. Hegenbart 2021, 17.

¹³ Vgl. Botstein 2021, 42.

grund von zunehmendem Egoismus, psychologischer Kälte und Gleichgültigkeit nicht länger den Nährboden für eine Entfaltung des eigenen Potenzials bietet.

Möglicherweise kommt dem Gesamtkunstwerk als ‚Krisenerscheinung‘ aber gerade in Zeiten, in denen demokratische Prozesse durch digitale Techniken torpediert werden, eine besondere Bedeutung zu.¹⁴ Wolf Gerhard Schmidt betont in seiner „medienhistorischen Neubestimmung“ des Gesamtkunstwerks, dass diesem eigen sei, „die Defizite und Grenzen der Einzelkünste intermediär aufzufangen, um ein Maximum verfügbarer Wirklichkeit [...] künstlerisch zu erschließen und theatral rezipierbar zu machen“.¹⁵ Während Schmidt weitestgehend an dem Verständnis des Gesamtkunstwerks als grenzauflösend festhält, deutet er in seiner Neubestimmung des Begriffs an, dass Diskrepanzen zwischen Utopie und Realität nicht länger aufgelöst, sondern vielmehr, u. a. durch Medienkonvergenz, präsent gehalten werden.

Wie Angela Nagle jüngst in *Kill All Normies. The Online Culture Wars from Tumblr and 4chan to the Alt-Right and Trump* (2018) herausgearbeitet hat, bietet gerade der digitale Raum Möglichkeiten für das Ausleben von Zukunftsfantasien. Wenn dort ein Zusammenführen aller künstlerischen Gattungen, beispielsweise um einen Beitrag zur „unmittelbaren Darstellung der vollendeten menschlichen Natur“ zu leisten, intendiert wird, weist er Ähnlichkeiten zur Gesamtkunstwerkästhetik auf. Sogenannte „beta males“ oder Incels (unfreiwillig zölibatär lebende heterosexuelle Männer) tauschen sich in Computerspielen und auf Imageboards in Online-Communities mit Gleichgesinnten aus, wobei sie sich in ihrer als desaströs empfundenen Realität und ihrer Selbstidentifikation als ‚Untermenschen‘ aufwerten, indem sie andere, vor allem Frauen, abwerten.¹⁶ Auch die Kommodifizierung, die kommerzielle Ausbeutung des eigenen Körpers durch Influencerinnen und Influencer, evoziert mögliche Anknüpfungspunkte zum Zeitalter der *Décadence*.¹⁷ Guy Debord antizipiert in *Die Gesellschaft des Spektakels* (1967) das „Moment, in welchem die Ware zur völligen Beschlagnahme des gesellschaftlichen Lebens gelangt ist“.¹⁸ Debords Kritik, dass sich „gesellschaftliche[s] Leben[] als ein[] bloße[r] Schein“ ereigne, beeinflusst die Genese des digitalen Gesamtkunstwerks.¹⁹ Es knüpft dabei an Theodor W. Adornos Kritik an, laut der Wagners Musikdramen eine Tendenz „zum Blendwerk“, ja „zur Phantasmagorie“ haben.²⁰ Insbesondere kriti-

¹⁴ Schmidt 2011, 176.

¹⁵ Schmidt 2011, 176–177.

¹⁶ Nagle 2018. Siehe auch Amadeu Antonio Stiftung 2021.

¹⁷ Nymoen und Schmitt 2021.

¹⁸ Debord 1978, 8.

¹⁹ Debord 1978, 4.

²⁰ Adorno 1952, 107.

siert Adorno die „Verdeckung der Produktion durch die Erscheinung des Produkts“, also die Verschleierung eigener Produktionsbedingungen wagnerianischer Musikdramen.²¹ Dementsprechend argumentiert Wilson Smith, dass ein zentraler Aspekt von Wagners Bayreuther Inszenierungen das Verdecken der Bühnentechnik gewesen sei und er somit als Pionier einer sich entwickelnden Gesellschaft des Spektakels gelten könne.²² Ebenso betont Jan Claas van Treeck, dass die multimediale Bühnentechnik erst zum Erfolg des von Wagner intendierten „Immersionsspektakel[s]“ beiträgt.²³ Während er sich detailliert mit den architektonischen Bedingungen der Bühnentechnik auseinandersetzt, unterstreicht er, dass ebendiese die Passivität des Publikums befördert, dem nur ein Minimum an Partizipation zugestanden wird.²⁴ Anhand des Einsatzes der *Laterna Magica* illustriert van Treeck, dass die Produktionsbedingungen dieser Projektion dem Publikum vorenthalten werden.²⁵

Scheibs immersive *Parsifal*-Inszenierung steht demnach ganz in der Tradition des Urkonzepts des Gesamtkunstwerkes, auch wenn die Materialität der AR-Brillen einen eher unfreiwilligen Hinweis auf die technischen Bedingungen dieser Produktion liefert. Da die Produktionsbedingungen der digitalen Umsetzung jedoch nicht reflektiert werden, um den immersiven Effekt und die Verschmelzung mit dem Kunstwerk nicht zu stören, wäre Adornos Vorwurf der Phantasmagorie sicherlich auch für Scheibs Interpretation zutreffend.

Demgegenüber steht das digitale Gesamtkunstwerk. Es fungiert wie eine Art Meta-Gattung, die eine Reflexionsebene nicht nur über die digitale Gesellschaft, sondern vor allem auch über die digitale Kunst ermöglicht. Christiane Paul, deren Hauptforschungsschwerpunkt digitale Kunst ist, benennt den Technologiebezug als zu den zentralen Eigenschaften digitaler Kunst gehörig. Digitale Kunst beschreibt sie als

digital-born, computable art that is created, stored, and distributed via digital technologies and uses the features of these technologies as a medium. Digital artworks are computational, and can be process-oriented, time-based, dynamic, and real time; participatory, collaborative, and performative; modular, variable, generative, and customizable, among other things.²⁶

21 Adorno 1952, 107.

22 Vgl. Wilson Smith 2007, 46.

23 Treeck 2020, 35.

24 Zur Rolle der Architektur in Wagners Ästhetik siehe auch Erben 2014, 36.

25 Treeck 2020, 36.

26 Paul 2020, 4.

Übertragen auf das Gesamtkunstwerk würde sich das digitale Gesamtkunstwerk vom „klassischen“ Gesamtkunstwerk darin unterscheiden, dass ihm eine kritische Ebene der Selbstreflexion über die Technologien, auf denen es basiert, inhärent ist. Es trägt dabei der „Verschiebung des Medienbegriffs“ Rechnung.²⁷ Denn, so Dieter Mersch:

Gleichzeitig sind damit *zwei weitere* implizite Verschiebungen verbunden, nämlich *zunächst* eine Verschiebung des Medienbegriffs, denn Medien sind keine Apparate, und sie verweisen auch nicht auf Strukturen, Anordnungen oder Dispositive, sowenig wie sie in operativen Prozessen aufgehen oder die Knotenpunkte technischer Netzwerke bilden. Vielmehr fällt das Mediale mit dem Performativen selbst zusammen: Medien instantiieren; sie realisieren sich *durch* und *vermittels* praktischer Vollzüge, die je nach Situation und Kontext anders ausfallen und dabei *etwas* in die Welt setzen oder *Effekte* induzieren.²⁸

Dieser performative Aspekt beinhaltet eine Reflexion der eigenen Produktionsbedingungen, wozu u. a. eine Auseinandersetzung mit den „Hindernisse[n] und Grenzverläufe[n] des Technischen“ zählt.²⁹ Im Gegensatz zu Matthew Wilson Smith verbinde ich den immersiven Aspekt *nicht* mit dem digitalen Gesamtkunstwerk. In *The Total Work of Art: From Bayreuth to Cyberspace* beschreibt Matthew Wilson Smith charakteristische Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen digitaler Kunst und dem Gesamtkunstwerk anhand einer Analyse von *Beyond Manzanar* wie folgt:

At times it exhibits many features of the Gesamtkunstwerk: full immersion, unity of aesthetic media, longing for utopia. At other times it deconstructs those very features: estrangement effects pull us away from immersion, montage replaces organicism as a principle of unity, and paradise proves precarious and illusory. In the end, it draws our attention to the historical and economic foundations of virtual reality itself, to the uncomfortable relationship between the total work of art, mass media, and the military machine.³⁰

Während Wilson Smith die selbstkritische Auseinandersetzung mit den historischen und ökonomischen Bedingungen virtueller Realitäten als Dekonstruktion des Gesamtkunstwerks auffasst, erachte ich diese als konstitutiv für ein digitales Gesamtkunstwerk, das Wagners Urkonzept in die Gegenwart überführt. Außerdem ignoriert Wilson Smith in seiner Definition, wie stark das Konzept des Gesamtkunstwerks durch die Avantgarden bereits modifiziert wurde.³¹ Hilfreich erscheint

²⁷ Mersch 2015, 14.

²⁸ Mersch 2015, 14.

²⁹ Mersch 2015, 14.

³⁰ Wilson Smith 2007, 185.

³¹ Vgl. Wilson Smith 2007

es mir an dieser Stelle, Jay David Bolters und Richard Grusins Unterscheidung zwischen Leugnung (*Immediacy*) und Thematisierung des Mediums (*Hypermediacy*), die ich von Roberto Simanowski übernehme, einzuführen.³² Während ein immersives Gesamtkunstwerk zur Leugnung des Mediums beiträgt, thematisiert das digitale Gesamtkunstwerk die Technologien, die seine Medialität überhaupt erst ermöglichen. Deshalb verstehe ich VR-Kunst wie *Richie's Plank Experience* der australischen Gruppe ToastVR auch nicht als digitales Gesamtkunstwerk, da diese Arbeit durch Immersion primär auf die Täuschung der Betrachtenden abzielt. Andreas Beitin beschreibt

VR und auch Augmented Reality (AR), also die Verbindung zweier übereinander gelagerter Bildebenen (einer realen und einer digital erweiterten, die über ein technisches Gerät wie ein Tablet sichtbar wird)[, als] die Fort- und Umsetzung der Trompe-l'oeil-Malerei mit zeitgenössischen technischen Mitteln, die durch Bewegung und interaktive Elemente ergänzt wird.³³

In *Richie's Plank Experience* erzeugt die Technologie einer VR-Brille die Illusion, dass die Rezipierenden durch eine Fahrstuhltür auf ein Brett treten, das über eine 160 Meter hohe Schlucht zwischen Hochhäusern führt.³⁴ Zwar gelingt der Arbeit, bei den Rezipierenden reale Gefühle auszulösen, aber sie verfolgt keine selbstreflexiven, politischen oder identifikatorischen Ambitionen.

Deshalb fokussiere ich mich in meiner Analyse auf weniger hyperreale digitale Gesamtkunstwerke, die uns mitten im Leben – sprich vor dem Computerbildschirm – begegnen (und somit die Grenze zwischen Kunst und Leben nivellieren). Ein Beispiel dafür ist das *8bit*-Opernexperiment.

3 Zur Produktionsästhetik des digitalen Gesamtkunstwerks

Mit dem Opernexperiment *8bit* betrat das Londoner Royal Opera House am 30. April 2021 die „digitale Bühne“.³⁵ Der Titel *8bit* bezieht sich auf acht Versionen von ‚Kurzopern‘. Der Neologismus „8bit“ setzt sich dementsprechend aus der Anzahl der kurzen Opern als auch dem englischen Word „bit“ zusammen, womit sowohl die Abkürzung der digitalen Dateneinheit als auch die englische Bezeichnung einer

³² Der Verweis hierauf findet sich bei Simanowski 2006, 41.

³³ Vgl. Beitin 2018, 207.

³⁴ Vgl. Beitin 2018, 208. Siehe auch Höfler 2021, 288–289.

³⁵ *8bit* war ab dem 30. April 2021 frei verfügbar auf der Website des Royal Opera House (2021) und konnte außerdem über die sozialen Medien des Royal Opera House rezipiert werden.

kleinen Einheit gemeint ist. Dazu gehört eine Instagram-Oper und ein „web browser experiment“. Das interaktive webbasierte Opernerlebnis *Fatal System Error*, entwickelt von Dumbworld, wird dabei wie folgt angekündigt:

Nehmen Sie an einer digitalen Löschung teil und verfolgen Sie die letzten Momente einer künstlichen Intelligenz, deren Leben vor ihren Augen aufblitzt. Mit einer neuen Komposition von Brian Irvine, gespielt von Jette Parker Young Artist Alexandra Lowe und Mitgliedern des Orchestra of the ROH. Erleben Sie das Stück über einen Webbrowser.³⁶

Dabei wird man eingeladen, den letzten Momenten vor der Löschung einer künstlichen Intelligenz teilzunehmen. Allerdings bleibt die Partizipation auf das Anklicken des „Delete“-Buttons und somit Starten des Auslöschungsprozess reduziert. Die Betrachtenden fühlen sich somit dem digitalen Prozess ebenso ausgeliefert wie dem Gesamtkunstwerk, da der Verlauf nicht weiter gesteuert werden kann. Konfrontiert mit einer Porträtaufnahme der ROH-Soprano-Sängerin Alexandra Lowe, die einen in Frontalansicht anblickt, beginnt die *experience*. Mit ihren blinkenden Augen erinnert sie an ein Tableau Vivant. Nach dem Anklicken von „Delete“ wird ihr Gesicht von verschiedenen Tafeln Internetwerbung mit den bekannten dubiosen Versprechungen wie „Vergrößern Sie Ihre Prostata“ und „Verdienen Sie Tausende von Bitcoins“ überlagert, die sie hektisch singt. Als die Tafeln verschwinden, singt sie in Ruhe „Let me rest on you“. Immer wieder wird der Gesang durch hektische Gewinneinspielungen, begleitet von digitalem Konfetti, unterbrochen.

Am Ende verpixelt das Gesicht der Sängerin, und in Verbindung mit dem Untertitel „Forget my Fate“ ist den Betrachtenden klar, dass sie nun am digitalen Auslöschungsprozess teilnehmen. Die Art und Weise, wie das Bild verschwindet – weniger ein Auflösen in Pixeln als ein Vergehen in einem metaphysischen Schleier –, erinnert an Hito Steyerls Beschreibung des digitalen Bildes als „poor image“: „As it accelerates, it deteriorates. It is a ghost of an image [...]“.³⁷

Es wird suggeriert, dass durch das Digitale jede menschliche Beziehung durch den von Shoshana Zuboff konstatierten „Überwachungskapitalismus“ ausgelöscht werde.³⁸ Die Fragmentierung trägt dazu bei, dass unsere Erfahrung selbst abbrückt von der dialogischen Auseinandersetzung mit anderen Menschen und immer wieder abgelenkt wird durch den Kapitalismus künstlich erzeugter Begierden. Gleichzeitig wird das Subjekt gelenkt und manipuliert durch Begierden, die seiner

³⁶ Royal Opera House 2021, o.S. Aufforderung des „web browser experiment“ *8bit*, das über die Website des Royal Opera House zugänglich war, aber nun nicht mehr verfügbar ist. Übersetzung aus dem Englischen durch die Verfasserin.

³⁷ Steyerl 2009.

³⁸ Zuboff 2019.

eigenen Entfaltung und dem Beitrag zur Gemeinschaft und Partizipation an politischen Prozessen entgegenstehen.³⁹ Die Raumzeit des Digitalen scheint somit eine kapitalistisch manipulierte Zeit, gegen die sich selbst die operatische künstliche Intelligenz nicht durchsetzen kann. Sie stirbt. Möglicherweise ein Plädoyer für die Notwendigkeit der Erfahrung von Präsenz, die unmittelbar mit dem Opernerlebnis verknüpft ist.

Die Chancen einer digitalen Oper verdeutlicht dagegen die Instagram-Oper *Among the Flowers*, die von Patrick Eakin Young speziell auf das soziale Medium hin konzipiert wurde.⁴⁰ Ein Text von Samuel Kentridge und Musik von Matt Huxley werden dabei von Lucy Goddard aufgeführt. Die Verbindung von Bild, Text und Musik funktioniert dabei eingängig auf sinnlich ästhetischer Ebene und versucht, die Opernerfahrung auch einem Publikum außerhalb des Opernhauses demokratisch zugänglich zu machen. Dabei soll das Opernerlebnis nicht nur in den Alltag integriert, sondern auch transnational vermittelbar sein. Fraglich bleibt jedoch, ob sich nicht letztlich auch hier der Adressatenkreis auf eine mit der Arbeit des Royal Opera House bereits vertraute Zielgruppe beschränkt. Außerdem muss gerade die in sozialen Medien verbreitete Kunst einen „Balanceakt“ bestehen:

Finally, the process of creating art on a social media platform is a balancing act. The successful work of art must critique the platform on which it exists, both resisting the money-driven ecosystem that the Internet has become and taking advantage of it as a resource for viewership, authority, and attention. Art must take part in the system in order to reach a wider audience. As the genre of institutional critique and its co-dependent relationship to institutional spaces, social media art piggybacks on its semi-willing hosts, untenable without them but impure with them. The trade-off must be acknowledged and, if possible, appropriated and redirected.⁴¹

Im Gegensatz zum interaktiven webbasierten Opernerlebnis *Fatal System Error* fehlt der Instagram-Oper eine Reflexionsebene über die Technologien, auf denen sie basiert, und deren Einbettung in kapitalistische Verwertungsprozesse.

4 „Zum Raum wird hier die Zeit“: Transformationsszenen im digitalen Raum

Das Gesamtkunstwerk ähnelt dem digitalen Raum, dem Cyberspace, darin, dass es unsere Anschauungsformen von Raum und Zeit herausfordert. Damit antizipiert es

³⁹ Vgl. Stavrakakis 2007, 263.

⁴⁰ Young 2021.

⁴¹ Chayka 2016, 424.

ein Spezifikum der zeitgenössischen Kunst, die, wie Peter Osborne in *Anywhere or Not at All: Philosophy of Contemporary Art* betont, ebenfalls die kantischen Anschauungsformen von Raum und Zeit hinterfragt.⁴² Besonders deutlich wird dies in der berühmten Transformationsszene von Wagners letztem Gesamtkunstwerk, dem Bühnenweihfestspiel *Parsifal*, das 1882 bei den Bayreuther Festspielen uraufgeführt wurde. Im *Parsifal* geht es um die Gemeinschaft der Gralsritter, die in Unordnung geraten ist und nur durch das Mitleid eines reinen Narren gerettet werden kann. Parsifal erweist sich als dieser Erlöser. In der besprochenen Szene ist Gurnemanz, ein hochrangiger Gralsritter, im Begriff, Parsifal in das Gralsgeheimnis einzuführen. Gurnemanz' geheimnisvoller Ausspruch „Du siehst, mein Sohn, zum Raum wird hier die Zeit.“ führt zu einer Verwandlung der Bühne. Auf sehr festliche und erhabene Weise kündigt das Glockengeläut Parsifals Ankunft in der Gralsburg an. Die Kombination aus dem Libretto, das einen metaphysischen Moment ankündigt, in dem die Trennung zwischen Zeit und Raum nicht mehr gilt, und der erhabenen Musik und dem Bühnenbild evoziert die Erwartung, dass sich nun etwas metaphysisch Übergeordnetes offenbaren wird. Es deutet das Aufbrechen einer konventionellen erkenntnistheoretischen Ordnung an, da die Zeit nicht mehr als sequenziell, sondern als räumlich und simultan gedacht wird. Interessanterweise findet sich dieses unkonventionelle Zeitdenken auch in verschiedenen afrikanischen epistemischen Systemen, die eine nicht-lineare Zeitkonzeption vertreten. Dieser Aufbruch tradierter Ordnungssysteme wird von den raum-zeitlichen Wahrnehmungsstrukturen im digitalen Raum weitergeführt. Karl Schlögel beschrieb die Erfahrung des Cyberspace, das „durch digitale Informationen konstituierte und kohärent gemachte ‚Territorium‘“ bereits in seinem 2003 erschienenen Buch *Im Raume lesen wir die Zeit: Über Zivilisationsgeschichte und Geopolitik* als grenzübergreifend.⁴³ Er konstatiert:

Die neuen Prozesse respektieren die territorialen und politischen Grenzen nicht. Sie sind nicht mehr an vorgefundene Orte gebunden. Sie laufen daher, wenn schon nicht auf ein Verschwinden des Raumes, so doch auf einer Deterritorialisierung hinaus. Die traditionellen Grenzen lösen sich auf, werden irrelevant.⁴⁴

Durch diese „radikale Verminderung der Entfernungen“ wird eine „Gleichzeitigkeit der Ungleichzeitigkeit auf engstem Raum“ produziert.⁴⁵ Wir können in einem Raum, dem Cyberspace, gleich mehrere Zeitformen gleichzeitig wahrnehmen. Dies

⁴² Vgl. Osborne 2013, 192.

⁴³ Schlögel 2003, 75–76.

⁴⁴ Schlögel 2003, 77.

⁴⁵ Schlögel 2003, 77.

wird im digitalen Gesamtkunstwerk noch auf die Spitze getrieben, da dies sowohl die durch den Überwachungskapitalismus inszenierte Zeit auf einer Metaebene thematisiert als auch eine künstlerische Wahrnehmung von Zeit ermöglicht.

Die Wahrnehmungsformen von Raum und Zeit lösen sich somit nicht nur im metaphysischen Gesamtkunstwerk auf, indem sie einander transzendieren, sondern scheinbar auch im digitalen Gesamtkunstwerk. Allerdings nur scheinbar, da wir im digitalen Raum zwar gleichzeitig mehrere Zeitebenen betreten können, aber eine bestimmte Form der zeitlichen Erfahrung noch immer prägend bleibt. Karl Schlögel verbildlicht dies anhand einer Skizze, die darstellt, dass die Datenströmungen sich vor allem zwischen Regionen des Globalen Nordens bewegen, die somit eine bestimmte Erfahrung von Zeit vorgeben.⁴⁶ Zyklische Formen von Zeitlichkeit wie in der afrikanischen Philosophie oder indigenen Konzeptionen von Zeit werden ignoriert.⁴⁷ Dementsprechend verwundert es nicht, dass Armin Nassehi in seiner soziologischen Studie des Digitalen mit dem Titel *Muster: Theorie der digitalen Gesellschaft* auf die „Begrenztheit“ des Informationswerts digitaler Daten hinweist.⁴⁸

Damit verbunden ist eine weitere Begrenzung des Digitalen, die durch Algorithmen forciert wird. Safiya Nobles Forschung zu rassistischen Algorithmen, *Algorithms of Oppression*, betont, dass sich das Denken weißer Vorherrschaft in der Sortierung und Auslese von Daten fortsetzt.⁴⁹ Wir bekommen also primär Inhalte angezeigt, die diesem Denken entsprechen. Der im wagnerianischen Gesamtkunstwerk angelegte Nationalismus (und Rassismus) setzt sich somit als Teil eines „emerging media ecosystem powered by algorithms“ fort.⁵⁰ Die Algorithmen führen somit die quasi-nationalen Grenzen wieder ein, die der digitale Raum aufzulösen schien.⁵¹

5 Die Netzwerke des digitalen Gesamtkunstwerks

Während mit der Digitalisierung in den Zeiten der zunehmenden Verbreitung des Internets in den 1990er-Jahren ursprünglich die Hoffnung verbunden war, demokratische Prozesse zu fördern und auf bisher nicht oder kaum aktiv partizipierende Akteurinnen und Akteure auszuweiten, führten spätestens die Enthüllungen digi-

⁴⁶ Siehe Schlögel 2003, 76.

⁴⁷ Vgl. Smith 1999, 55.

⁴⁸ Nassehi 2019, 32.

⁴⁹ Noble 2018.

⁵⁰ Daniels 2018, 64.

⁵¹ Vgl. Hegenbart 2023, 118.

taler Wahlmanipulationen durch das Datenanalyse-Unternehmen Cambridge Analytica im Frühjahr 2018 zur Desillusionierung dieser Vorstellungen.⁵² Die Möglichkeiten des Digitalen werden nicht länger als ‚heiliger Gral‘ der Demokratie angesehen. Statt einer gemeinschaftsstiftenden Funktion wird die Digitalisierung nun mit einer zunehmenden Pluralisierung und Heterogenität der Gesellschaft in Verbindung gebracht.⁵³ Dabei operiert das digitale Gesamtkunstwerk gleichsam einer Meta-Gattung, deren kritische Analyse sich nicht lediglich auf Phänomene der digitalen Gesellschaft beschränkt, sondern die vor allem hinterfragt, wie sich die Manipulation kapitalistischer Begierden und die Steuerung von Zukunftsfantasien auch in der digitalen Kunst manifestiert.

Dazu tragen die dem digitalen Gesamtkunstwerk inhärenten Charakteristika bei. So gibt das digitale Gesamtkunstwerk, das stark durch die Rezeption des Gesamtkunstwerks der künstlerischen Avantgarden wie Dada und Fluxus geprägt ist, den „Einheitsanspruch“ des wagnerianischen Gesamtkunstwerks auf.⁵⁴ Diese Verweigerung geht mit der Aufgabe der Diffusion von Grenzen einher. Diese Erfahrung des Grenzverlusts beschrieb bereits Armin Nassehi interessanterweise auch als symptomatisch für das Digitale: „Wenn es einen zentralen Topos in der Rezeption und Diskussion von Digitalisierung und Digitaltechnik gibt, dann ist es die Erfahrung von Grenzenlosigkeit, Kontrollverlust und Ubiquität.“⁵⁵ Jüngst betonte Jürgen Habermas, dass mit dieser Entgrenzung der Öffentlichkeit die „Gefahr der *Fragmentierung*“ einhergehe.⁵⁶

Nachdem sich ästhetische Diskurse in den letzten Jahrzehnten vor allem auf Phänomene der Grenzüberschreitungen zwischen den Künsten fokussiert haben (Stichwort Intermedia), kam es in den letzten Jahren zunehmend zu einer Fokussierung auf die Grenzen selbst. So stehen Grenzreflexionen im Zentrum von Steffen Maus' jüngst erschienenem Buch *Sortiermaschinen. Die Neuerfindung der Grenze im 21. Jahrhundert* (2021). Die Literaturwissenschaftlerin Caroline Levine schlug in ihrem 2015 erschienenen Buch *Forms: Whole, Rhythm, Hierarchy, Network* vor, sich wieder auf Formen als Organisationsprinzipien zu konzentrieren.⁵⁷ Dazu zählt sie auch das Netzwerk, dem sie u. a. auch die Fähigkeit zuschreibt, totalitäre Formen aufzubrechen.⁵⁸ In ähnlicher Weise begreift Mark Wenman den digitalen Raum als

52 Vgl. hierzu Nationale Akademie der Wissenschaften Leopoldina et al. 2021; Thiel 2021; Cadwaladr 2018; Wylie 2020.

53 Margetts et al. 2016, 206.

54 Rebentisch 2013, 102.

55 Nassehi 2019, 178.

56 Habermas 2022, 47.

57 Levine 2015, 9.

58 Levine 2015, 117.

Bühne für einen „agonistischen Konflikt“.⁵⁹ Dementsprechend könnte das digitale Gesamtkunstwerk als etwas verstanden werden, das nicht länger eine Einheit erfahrbar machen will, sondern seine eigenen Begrenzungen offenlegt. Dies gelingt ihm dadurch, dass es einerseits die Grenze zwischen Rezipierenden und Kunstwerk durch die Betonung des Bildschirms als Grenze betont; und andererseits dadurch, dass es seine Abhängigkeit von kapitalistischen Verwertungskriterien offenlegt. Dies ist in Scheibs Inszenierung nicht der Fall. Zwar entwickelt diese eine Kritik am Extraktivismus, wobei der Gral selbst als seltene Erde fungiert, die von extraktiven Industrien begehrt wird. Allerdings widerspricht die inhaltliche Ebene der Inszenierung den eigenen Produktionsbedingungen. Detlef Obens entlarvt diesen Widerspruch in seiner Rezension:

Das umweltbewusste Credo, mit dem Rohstoffabbau und der damit einhergehenden Umweltverschmutzung müsse jetzt auch mal Schluss sein, legt bei einem derart technikverliebten Regisseur wie Jay Scheib eine Doppelmoral offen. Denn Scheibs Bayreuther Augmented-Reality-Technologie mit 330 Mini-Computern nebst hochspezialisierter Brillen-Display-Elektronik ist vollgestopft mit jenen in seiner Inszenierung angeprangerten, in prekären Verhältnissen der Natur entnommenen, Materialien und Rohstoffen.⁶⁰

Einem digitalen Gesamtkunstwerk wie *8bit* gelingt es dagegen, Netzwerke zu generieren, wodurch es auch diejenigen in Prozesse der demokratischen Repräsentation einschreibt, die sich bisher wenig repräsentiert gefühlt haben. David Joselit betont, dass die Kraft des Bildes in der Fähigkeit bestehe, komplexe und multivalente Beziehungen auf bildnerischer Ebene herzustellen.⁶¹ Zwar ermöglichen diese Netzwerke einerseits eine Ausweitung des Gesamtkunstwerks im transnationalen Bereich: statt des Volks wird eine *digital community* angesprochen. Doch muss dabei berücksichtigt werden, dass dies keineswegs organische Netzwerke sind, sondern diese durch Algorithmen gesteuert werden, in denen sich noch immer die hegemoniale Macht des Globalen Nordens ausdrückt. Die vermeintliche Nähe, die das Digitale durch das Aufbrechen räumlicher und zeitlicher Distanzen suggeriert, überdeckt somit nur eine Distanz, die Linda Tuhiwai Smith als charakteristisch für imperiale und koloniale Herrschaft beschreibt.⁶² Letztlich basiert der Netzwerkcharakter des digitalen Gesamtkunstwerks auf Begrenzungen.

⁵⁹ Vgl. Wenman 2013, 275.

⁶⁰ Obens 2023.

⁶¹ Vgl. Joselit 2013, 14.

⁶² Smith 1999, 55.

6 Zusammenfassung

Auch wenn das Digitale, dem Gesamtkunstwerk ähnlich, zur Überschreitung zahlreicher Grenzen einlädt, besteht zwischen dem digitalen und dem wagnerianischen Gesamtkunstwerk ein fundamentaler Unterschied. Das digitale Gesamtkunstwerk implodiert nicht länger Grenzen, sondern macht eigene Grenzen sichtbar. Dies betrifft nicht nur regionale und nationale Grenzen sowie die (immersive) ästhetische Erfahrung von Kunst als grenzenlos, sondern vor allem auch die dem digitalen Gesamtkunstwerk inhärenten technologischen Begrenzungen, auf denen es basiert. Auch haben sich die ursprünglich mit dem Gesamtkunstwerk sowie der Digitalisierung verbundenen Hoffnungen der Demokratisierung noch nicht eingelöst. Zu sehr kontrollieren mit dem Überwachungskapitalismus verknüpfte ökonomische Absichten und gesellschaftliche Ideologien (wie beispielsweise Rassismus), die sich auch in der Prägung digitaler Strukturen wie rassistischer Algorithmen widerspiegeln, den digitalen Raum und begrenzen ihn wiederum. Diese Strukturen müssen kritisch hinterfragt und überwunden werden, damit das Digitale zu Prozessen der Demokratisierung beitragen kann. Die zentrale Leistung des digitalen Gesamtkunstwerks (und seine Relevanz im Zeitalter des Überwachungskapitalismus) besteht in der Reflexion über seine eigene Be- (und nicht Ent-)grenzung. Dies ist umso wichtiger, als diese Reflexionsebene im digitalen Alltag des Wegklickens oft untergeht.

So wie das ‚klassische‘ wagnerianische Gesamtkunstwerk an der gesellschaftlichen Realität scheiterte und möglicherweise sogar zum Gegenteil der Demokratisierung (nämlich der Faschisierung) beitrug, könnte auch das Digitale die mit ihm verbundenen Hoffnungen pervertieren. Das Phänomen der postfaktischen Politik, die durch das Abgreifen, Kontrollieren und Manipulieren von Daten der Nutzerinnen und Nutzer des digitalen Raums und insbesondere der digitalen Medien befeuert wurde, hat dies jüngst verdeutlicht. Um dieser Entwicklung etwas entgegenzusetzen, bedarf es der Präsenz der Künste im digitalen Raum. Möglicherweise sogar eines digitalen Gesamtkunstwerks.

Bibliografie

- Adorno, Theodor W.: *Versuch über Wagner*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 1952.
- Amadeu Antonio Stiftung: *Frauenhassende Online-Subkulturen. Ideologien – Strategien – Handlungsempfehlungen*. Berlin, 2021, https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/wp-content/uploads/2021/05/FrauenhassOnline_Internet.pdf (18. Juni 2024).
- Aronson, Arnold: „Parsifal at Bayreuth 2023: an interview with director Jay Scheib“. In *Theatre and Performance Design* 9:3 – 4 (2023), 242 – 258.
- Beitin, Andreas: „Es werde Schein. Aspekte der Kunst- und Kulturgeschichte der Illusion“. In: Ders. und Roger Diederer (Hg.): *Die Lust der Täuschung: Von Antiker Kunst zur Virtual Reality*. Ausstellungskatalog. München: Hirmer, 2018, 199 – 211.
- Botstein, Leon: „Marx, Wagner und der Deutungsrahmen von Sprache und Denken im modernen Antisemitismus“. In: Stiftung Deutsches Historisches Museum (Hg.): *Historische Urteilskraft. Magazin des Deutschen Historischen Museums*. 3. Jg.: *Marx und Wagner: Der Kapitalismus und das deutsche Gefühl*. München: C. H. Beck, 2021, 41 – 45.
- Beuys, Joseph: „Ich durchsuche Feldcharakter“. In: Volker Harlan, Rainer Rappmann und Peter Schata (Hg.): *Soziale Plastik. Materialien zu Joseph Beuys*. Achberg: Achberger Verlag, 1984, 121 – 122.
- Cadwalladr, Carole: „I made Steve Bannon's psychological warfare tool: meet the data war whistleblower“. In: *The Guardian*, 18. März 2018, <https://www.theguardian.com/news/2018/mar/17/data-war-whistleblower-christopher-wylie-faceook-nix-bannon-trump> (18. Juni 2024).
- Chayka, Kyle: „Art in the Corporatized Sphere The Impact of Commercial Social Media on Online Artistic Practice“. In: Christiane Paul (Hg.): *A Companion to Digital Art*. Hoboken: Wiley, 2016, 413 – 425.
- Daniels, Jessie: „The algorithmic rise of the ‚alt-right‘“. In: *Contexts* 17.1 (2018), 60 – 65.
- Debord, Guy: *Die Gesellschaft des Spektakels*. Hamburg: Edition Nautilus, 1978.
- Erben Dietrich: „wo ich gerade bin, nach meinem plane aus bretern ein theater errichten lassen“. *Architekturtheoretische Annäherungen an Richard Wagners Idee des Festspielhauses*. In: *wagner spectrum. Schwerpunkt Wagner und die bildende Kunst* 2.10 (2014), 33 – 61.
- Finger, Anke: *Das Gesamtkunstwerk der Moderne*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 2006.
- Habermas, Jürgen: *Ein neuer Strukturwandel der Öffentlichkeit und die deliberative Politik*. Berlin: Suhrkamp, 2022.
- Hegenbart, Sarah: *Oper der Ambiguitäten. Christoph Schlingensiefels Operndorf Afrika*. München: Edition Metzel, 2021.
- Hegenbart, Sarah: „Black Dada Data: Collage as a tool of resistance against white supremacy thinking in the digital age“. In: Dies. und Mara Kölmel (Hg.): *Dada Data. Contemporary art practice in the era of post-truth politics*. New York und London: Bloomsbury, 2023, 105 – 124.
- Höfler, Carolin: „Jeder Mensch ist tast- und raum-sicher“. Über die haptische Erfahrbarkeit virtueller Umgebungen“. In: Anne Röhl, André Schütte, Phillip D. Th. Knobloch, Sara Hornäk, Susanne Henning und Katharina Gimbel (Hg.): *Bauhaus-Paradigmen: Künste, Design und Pädagogik*. Berlin: De Gruyter, 2021, 285 – 301.
- Joselit, David: *After Art*. Princeton: Princeton University Press, 2013.
- Kittler, Friedrich: *Das Nahlen der Götter vorbereiten*. München: Fink, 2012.
- Levine, Caroline: *Forms: Whole, Rhythm, Hierarchy, Network*. Princeton: Princeton University Press, 2015.
- Margetts, Helen, Peter John, Scott Hale und Taha Yasseri (Hg.): *Political Turbulence: How Social Media Shape Collective Action*. Princeton und Oxford: Princeton University Press, 2016.
- Mersch, Dieter: *Epistemologien des Ästhetischen*. Zürich: Diaphanes, 2015.

- Millington, Barry: *Richard Wagner. The Sorcerer of Bayreuth*. London: Thames & Hudson, 2012.
- Münkler, Herfried: *Marx, Wagner, Nietzsche. Welt im Umbruch*. Berlin: Rowohlt, 2021.
- Nagle, Angela: *Die digitale Gegenrevolution. Online-Kulturkämpfe der Neuen Rechten von 4chan und Tumblr bis zur Alt-Right und Trump*. Bielefeld: transcript, 2018.
- Nassehi, Armin: *Muster. Theorie der digitalen Gesellschaft*. München: C. H. Beck, 2019.
- Nationale Akademie der Wissenschaften Leopoldina, Union der deutschen Akademien der Wissenschaften, acatech – Deutsche Akademie der Technikwissenschaften (Hg.): *Digitalisierung und Demokratie*. Halle (Saale), 2021, https://www.leopoldina.org/uploads/tx_leopublication/2021_Stellungnahme_Digitalisierung_und_Demokratie_web_01.pdf (18. Juni 2024).
- Noble, Safiya Umoja: *Algorithms of Oppression: How Search Engines Reinforce Racism*. New York: New York University Press, 2018.
- Nymoen, Ole, und Wolfgang M. Schmitt: *Influencer. Die Ideologie der Werbekörper*. Berlin: Suhrkamp, 2021.
- Obens, Detlef: „Vom Wahn, die Realität zu erweitern: ‚Parsifal‘ bei den Bayreuther Festspielen“. In: *Das Opernmagazin*, 26. August 2023, <https://opernmagazin.de/vom-wahn-die-realitaet-zu-erweitern-parsifal-bei-den-bayreuther-festspielen/> (18. Juni 2024).
- Osborne, Peter: *Anywhere or Not at All: Philosophy of Contemporary Art*. London und New York: Verso Books, 2013.
- Paul, Christiane: „Digital Art Now: Histories of (Im)Materialities“. In: *International Journal for Digital Art History* 5 (2020), 2 – 11.
- Rebentisch, Juliane: *Theorien der Gegenwartskunst zur Einführung*. Hamburg: Junius, 2013.
- Royal Opera House: *8bit*, 30. April 2021, <https://www.roh.org.uk/tickets-and-events/festival/8bit-details> (18. Juni 2024).
- Schlögel, Karl: *Im Raume lesen wir die Zeit: Über Zivilisationsgeschichte und Geopolitik*. München: Hanser, 2003.
- Schmidt, Wolf Gerhard: „Was ist ein „Gesamtkunstwerk“? Zur medienhistorischen Neubestimmung des Begriffs“. In: *Archiv für Musikwissenschaft* 68.2 (2011), 157 – 179.
- Simanowski, Roberto: „Transmedialität als Kennzeichen moderner Kunst“. In: Urs Meyer, ders. und Christoph Zeller (Hg.): *Transmedialität: Zur Ästhetik paraliterarischer Verfahren*. Göttingen: Wallstein, 2006, 39 – 81.
- Smith, Linda Tuhiwai: *Decolonizing Methodologies: Research and Indigenous Peoples*. London und New York: Zed Books, 1999.
- Thiel, Thorsten: „Demokratie in Zeiten der Digitalisierung“. In: Lea Schrenk und Tim Schmalfeldt (Hg.): *Dossier Politische Bildung in einer digitalen Welt*. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung, 2021, o.S., <https://www.bpb.de/lernen/digitale-bildung/politische-bildung-in-einer-digitalen-welt/325148/demokratie-in-zeiten-der-digitalisierung/> (19. Juli 2024).
- Stavrakakis, Yannis: *The Lacanian Left. Psychoanalysis, Theory, Politics*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2007.
- Steyerl, Hito: „In Defense of the Poor Image“. In: *e-flux journal* 10 (2009), <https://www.e-flux.com/journal/10/61362/in-defense-of-the-poor-image/> (18. Juni 2024).
- Treck, Jan Claas van: „Die Medialitäten der (Gesamt-)Kunst. Richard Wagner und Gabriele D’Annunzio“. In: Immacolata Amodeo und Bettina Vogel-Walter (Hg.): *Kunst wird Macht. Richard Wagner und Gabriele D’Annunzio*. Stuttgart: Steiner, 2020, 33 – 41.
- Wagner, Richard: *Das Kunstwerk der Zukunft*. Dichtungen und Schriften. Jubiläumsausgabe in zehn Bänden. Bd. 6, hg. von Dieter Borchmeyer. Frankfurt a. M.: Insel, 1983.

- Wenman, Mark: *Agonistic Democracy: Constituent Power in the Era of Globalisation*. Cambridge: Cambridge University Press, 2013.
- Wilson Smith, Matthew: *The Total Work of Art. From Bayreuth to Cyberspace*. New York und London: Routledge, 2007.
- Wylie, Christopher: *MINDF*CK. Inside Cambridge Analytica's Plot to Break the World*. London: Profile Books, 2020.
- Young, Patrick Eakin: *Among the Flowers*, Instagram-Oper 2021, Royal Opera House, London, Text: Sam Kentridge, Musik: Matt Huxley, <https://www.patrickeakinyoung.com/projects/among-the-flowers-2021> (18. Juni 2024).
- Zuboff, Shoshana: *The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for the Future at the New Frontier of Power*. London: Profile Books, 2019.

