

Eine EXTRALEBEN Produktion



HAPPPILY EVER AFTER

Koproduktion mit Kulturhaus Helferei (Zürich) & Theater am Gleis (Winterthur)

HAPPPILY EVER AFTER

EINE INSTALLATIVE LECTURE PERFORMANCE

INHALTSVERZEICHNIS	SEITE
ABSTRACT & CREDITS	1
EINFÜHRUNG	2
Ausgangslage	2
Glück als Technologie	2
Bezug zur Klimakrise	3
ÄSTHETIK	3
Format	3
Performance	3
Storyline	4
Dramaturgie	4
Audio	6
Avatar	6

CREDITS ↓

Leitung: Mona De Weerd, Benjamin Burger **Text & Performance:** Benjamin Burger **Inszenierung:** Benjamin Burger, Andreas Storm, Mona De Weerd **Dramaturgie:** Andreas Storm, Daniela Guse **Bühne & Licht:** Thomas Giger **Sounddesign:** Ernesto Coba-Antequera **Avatar & Animationen:** Stella Speziali **Produktionsleitung:** Daniela Guse **Gefördert durch:** Stadt Zürich Kultur, Fachstelle Kultur Kanton Zürich, Stadt Winterthur, Migros Kulturprozent, Elisabeth Weber Stiftung, GGKZ - Gemeinnützige Gesellschaft Kanton Zürich **Produktion:** *Extraleben* **Koproduktion:** Kulturhaus Helferei, Theater am Gleis **Dank an** IA Space, Augmented Ecospheres Projekt, Gessnerallee, Fabriktheater Rote Fabrik

KONTAKT

Daniela Guse

produktion@extraleben.ch

Mona De Weerd, Benjamin Burger

leitung@extraleben.ch



WWW.EXTRALEBEN.CH

→ *Choose Happiness* steht auf dem Snack-Automaten. Benjamin will nur einen Schokoriegel. Die Münze bleibt stecken, der Kundendienst weiss, woran es liegt: Benjamin muss negativ eingestellt sein, deswegen ist der Automat negativ zu ihm zurück. Die Customer-Care-App von *Choose Happiness* stellt ihm einen Avatar – einen *Emotional Assistant* – zur Seite, der aussieht wie Benjamin und ihm dabei helfen soll, zur glücklichsten Version seiner selbst zu werden. Dafür muss Ben 'nur' seine Natur überwinden.

Happily Ever After beschäftigt sich mit der Vermessung der eigenen Psyche im digitalen Kapitalismus. Während die Aussenwelten immer stärker ausser Kontrolle geraten, wollen wir unsere Psyche vermessen und berechenbar machen. Glücksratgeber propagieren, innere Landschaften zum Aufblühen zu bringen und das emotionale Wetter zu besänftigen. Die Rhetoriken und Sprachbilder dieser inneren «Treatments» erinnern nicht selten an die Visionen von Geo- und Weather-Engineering; die innere Natur durch gezielte Eingriffe zu gestalten. Glück ist eine Technologie.

Happily Ever After bildet den Auftakt des künstlerischen Langzeitprojekts *Eroding Grounds*. Die im Rahmen von *Eroding Grounds* entstehenden Arbeiten beschäftigen sich mit allgegenwärtigen ökologischen, psychischen, gesellschaftlichen und politischen Erschöpfungs- und Erosionserscheinungen in Zeiten von Klimakrise und Hyperkapitalismus.

EINFÜHRUNG

Happily Ever After ist eine hybride (analog-digitale) installative Lecture-Performance. Das Publikum betritt einen begehbaren Bühnenraum, in dem der Performer Benjamin Burger als Erzähler durch eine vermeintlich selbst erlebte Geschichte führt (Autofiktion). In der Narration erzählt Benjamin, wie er sich aufgrund eines banalen Ereignisses (seine Münze blieb in einem Snack-Automaten stecken) plötzlich in einer Odyssee auf der Suche nach dem Glück wiederfindet. Zur emotionalen Orientierung nutzt Benjamin eine Coaching-App. Ihr Interface ist ein digitaler Avatar, der in der Inszenierung auf 5 lebensgrossen Hochkant-Bildschirmen (wie überdimensionierte Smart-Phones) mal in Close Ups oder mal in Lebensgross erscheint. Der Clou ist, dass der Avatar (siehe Kapitel: «Avatar» auf Seite 6) dem Performer Benjamin Burger exakt nachempfunden und von Benjamin in der Pre-Production mit Motion Capture Technologien animiert und vertont wurde. Er sieht aus wie Benjamin, bewegt sich wie er und spricht wie er. Sie haben sogar das gleiche Outfit. Dabei wird aber nie klar, ob der Avatar dem Interesse des App-Herstellers (Kundenbindung), seinem kryptischen Eigeninteresse oder dem Wohlbefinden vom realen Benjamin dient. Im Stück ist der Avatar so inszeniert, dass er wie Benjamin auf der Bühne in eigener Retrospektive auf die Geschehnisse schaut. In dieser Spiegelung entsteht eine unheimliche Dissonanz zwischen Technologie und Wirklichkeit. Beide Orte beanspruchen Autonomie und behaupten eine eigene Version der Geschichte. Zum Ende bleibt offen, ob der virtuelle Benjamin sogar die ablösende neue Version seines analogen Vorgängers darstellt.

Die Autofiktion auf der Bühne wird formal immer wieder mit einer Vorlesungsreihe über die Erfindung der Wettersvorhersage unterbrochen. Darin wird der (militärische) Wunsch besprochen, das Wetter zu kontrollieren bei gleichzeitiger Unmöglichkeit, chaotische Systeme wie die Atmosphäre oder Emotionen berechenbar zu machen.

AUSGANGSLAGE

Dem Stück liegt eine fundierte Recherche zugrunde, die sich mit dem Glücksversprechen in Zeiten der Klimakatastrophe und des digitalen Kapitalismus auseinandersetzt. Uns interessiert, wie das Konzept Glück zu einer Form des Technologischen (wie die Wettersvorhersage) wird, mit dem Ziel, dass der Mensch sich selbst auf Positivität umprogrammiert und seine eigene widerspenstige Natur überwinden kann¹.

GLÜCK ALS TECHNOLOGIE

Happily Ever After begann 2020 mit einer Recherche² zum Thema Glück in Zeiten der Klimakatastrophe. In einem Selbstversuch installierte Benjamin Burger die Glücks-App *Happify*, die von Positiven Psycholog:innen entwickelt wurde. In rudimentären Übungen, Mini-

Games und Check-Ins versucht die App den Glückszustand der User:innen auf einer Skala von 1 - 100 zu messen, um letztlich ihren persönlichen «Glücksquotienten» zu erhöhen. Nach einem Multiple Choice Test³ erhielt Benjamin von der App eine Ersteinschätzung: 44 Punkte von 100 Punkten Glück. Diese Zahl bildet die Ausgangslage für das Stück *Happily Ever After*. An ihr offenbart sich eine fundamentale Philosophie des digitalen Kapitalismus. Der Mensch wird zu einer determinierbaren und quantifizierbaren Grösse. Sein Wesen – seine Gefühlszustände und innere Verfasstheit – lassen sich wie Landschaften vermessen, kartografieren und auf Koordinatensystemen darstellen. Der Umkehrschluss ist, dass sich die eigene Persönlichkeit über Schieberegler, wie bei einer Applikation, einfach (wieder) justieren lässt, und so verschiedene Versionen seiner selbst erschlossen werden können. Der Mensch wird sich selbst zum Avatar. Das ist auch das Versprechen von *Happify*. Man kann sich wie eine Spielfigur auf 100 Punkte Glück leveln. Damit wird der Glückszustand zur Eigenverantwortung. Wer unglücklich ist, ist selbst schuld. Der Mensch im digitalen Kapitalismus ist selbst programmierbar. Glück ist eine Technologie.

1 In der Positiven Psychologie (aber auch anderen Ratgebern) wird immer wieder die gleiche «Origin Story» des Negativen verbreitet. Der Mensch ist evolutionär darauf getrimmt, das Negative überzubewerten, weil eine einzige übermütige positive Annahme zum schnellen Tod führen könnte.

2 Die Recherche «Happy Points» wurde von Stadt Zürich Kultur 2020 gefördert.

3 Der Test beruht auf Erkenntnissen der Positiven Psychologie.

BEZUG ZUR KLIMAKRISE

Die Rhetorik der Glücks-Ratgeber⁴ bedienen sich für die Verbildlichung von Gefühlslagen häufig Natur-Metaphern. Da wird z.B. darauf verwiesen, dass sich Emotionen wie das Wetter verhalten (Amber Rae) oder innere (Glücks-)Landschaften wie ein Garten kultiviert und zum Aufblühen gebracht werden sollen (Rick Hanson). Die Sprachbilder knüpfen so gewollt oder ungewollt an aktuelle Visionen von Geo- und Wetter-Ingenieur:innen an, nach denen die Natur mithilfe von Technologien befriedet und kontrolliert werden soll. Darin offenbart sich derselbe Dominanz-Gedanke des Menschen über die Natur, der die Klimakatastrophe in der Spätmoderne überhaupt erst möglich gemacht hat. Das macht das Thema von *Happily Ever After* so gegenwärtig: In der Klimakatastrophe, die zunehmend instabilere Umwelten (Extremwetterereignisse, Erosionen) produziert, wächst das Bedürfnis nach Befriedung der inneren Wetterlagen.

ÄSTHETIK

FORMAT

Happily Ever After ereignet sich in einem installativen Bühnensetting, konzipiert von Bühnenbildner Thomas Giger. Dieses besteht aus einem kreisrunden blauen Teppich, einem 12m x 4m langen Aluminium-Raster, einer Skulptur aus Leuchtstoffröhren, einem Moving-Light, einem Subwoofer-Turm sowie 5 personengrossen Hochkant-Bildschirmen, auf denen in gewissen Stückszenen der Avatar in Lebensgrösse gezeigt wird. Das Bühnensetting ist als offene begehbare Landschaft gestaltet und nimmt szenografisch punktuell Motive auf, die auch im Text vorkommen (z.B. der Boxenturm verweist auf den Snack-Automaten oder das Grid auf Wetterquadranten). Das 12m Grid unterteilt den Raum zudem in eine Vorder- und Hinterbühne. Die Besucher:innen müssen sich erst durch die Rückseite an der gesamten Technik (Computer, Lichtpult, Audioelektronik) vorbei auf die Frontalbühne bewegen. Damit wird

⁴ Vgl. hierzu «The Mountain is You» von Brianna Wiest, «Hardwiring Happiness» von Rick Hanson, «Flourish: Wie Menschen aufblühen ...» von Martin Seligmann.

ihnen die technische «Gemachtheit» des Abends vor Augen geführt. Später wird auch in der Geschichte auf solche technologische Hintergrund-Infrastruktur eingegangen, wenn die Figur Benjamin sich auf die Suche nach der Serverfarm macht, auf der sein *Emotional Assistant* gespeichert ist. Überschreiten die Besucher:innen nach dem Einlass dann die Schwelle zur anderen Seite des Grids, empfängt sie Benjamin Burger als Host des Abends. Die Besucher:innen können sich weiterhin frei im Raum bewegen, sich auf einzelne Stühle, Sitzkissen und auf den Teppich setzen und während der Aufführung ihren Platz auch immer wieder wechseln. Benjamin führt als Gastgeber, Performer und Erzähler durch diese Bühnenwelt und den Abend.

PERFORMANCE

Benjamin Burger empfängt die Leute offen als Gastgeber, hilft ihnen, sich im Raum zurechtzufinden oder gibt auch technische Hilfe, falls die Kopfhörer (siehe Kapitel «Audio» auf Seite 6) in Einzelfällen nicht funktionieren. Hier wird einerseits die Produktionsebene des Stückes performativ offen gelegt und andererseits Benjamin als zugewandter Erzähler etabliert. Er spielt keine Figur, aber gleichzeitig wird er in seiner Erzählung zu seiner Figur. Wie schon in früheren Arbeiten versuchen wir narrativ getriebene Textformen in performative Settings einzubetten. Es gibt kein szenisches Spiel, sondern Benjamin läuft unaufgeregt (wie in der Performance-Kunst) von Ort zu Ort und vollzieht körperliche Aktionen oder Manipulationen im Bühnenbild. Gleichzeitig erzählt er die Geschichte – dynamisch – als einen Erlebnisbericht. Seine Performance changiert zwischen der Klarheit eines Geschichtenerzählers, Ted-Talkers und der Abgeklärtheit eines Performancekünstlers. In der Aufspaltung der Geschichte am Ende ergibt sich dann auch ein Bruch in der Haltung: die Sprache von Benjamin wird konspirativer – sie bekommt etwas Soghaftes, Paranoides. Damit unterwandern wir unser anfängliches pragmatisches Lecture-Setting. Anstatt klassischerweise mit einer Konklusion zu enden, als vermeintliche Lösung, wird die Geschichte sich selbst zum Fluchtpunkt. Der Zufluchtsort ist nicht das Glück, sondern das Erzählen darüber. Das letzte Wort bekommt übrigens der Avatar. In der Podcast Situation wird er gefragt, was passiere, wenn der Mensch 100 Punkte glücklich sei. «Er hat seine Natur überwunden», ist seine Antwort. Der Mensch, also Benjamin, muss zum Avatar werden, damit er die High-Score bekommt.

STORYLINE

Benjamin möchte nach einem Tag, an dem einfach alles schief ging, nur einen Schokoriegel kaufen. Aber die Münze bleibt im Snack-Automaten der Firma *Choose Happiness* stecken. Er muss den Kundendienst anrufen, der ihm prompt attestiert, dass der Defekt nicht auf Automaten-Seite läge, sondern Benjamin vielmehr selbst defektiv zu sein scheint. Der Automat – aber auch andere technische Geräte – reagieren sensibel auf die innere Einstellung des Gegenübers und Benjamin sei deutlich negativ eingestellt, deswegen gehe alles den ganzen Tag schief. Der Kundendienst stellt Benjamin mehrere Diagnosefragen und kommt zu dem Ergebnis, dass Benjamin 44 von 100 Punkten glücklich ist. Luft nach oben. Der Kundendienst sieht es als seinen Auftrag an, Benjamin zu einem höheren Score zu verhelfen, damit die Münze endlich fallen kann. Dafür muss Benjamin die Customer Care App von *Choose Happiness* installieren und bekommt einen Avatar zur Seite gestellt, der aussieht wie er. In verschiedenen Übungen und Massnahmen soll er Benjamin zur glücklichsten Version seiner selbst verhelfen, z.B. hält er ihn durch die positive Kuration des Nachrichtenfeeds vom Doom-Scrolling ab. Allerdings trifft der reale Benjamin dabei immer wieder auf Selbstzweifel. Auch die Realität scheint sich nicht gerade verbessern zu wollen. Als die Atlantikströmung unerwartet zum Erliegen kommt, verweigert auch die App die Fortsetzung der Therapie. Alles scheint unberechenbar geworden zu sein. Ab hier spaltet sich die Geschichte in parallele Enden mit verschiedenen Happiness-Scores auf. Mit einem Score von nur 11 Punkten wird Benjamin selbst zum Störfall (Glitch) und löst damit eine Glitch-Revolution aus, die das vorherrschende System zum Einstürzen bringen kann. Mit einem Score von weiterhin 44 Punkten sucht Ben die Serverfarm in Norwegen auf und möchte seinen Avatar löschen. Mit 99 Punkten Happiness lernt Ben, dass er sich nicht mehr so viel um sich selbst kümmern muss, sondern freie Kapazitäten hat, sich um andere Dinge zu kümmern, wie z.B. sich politisch zu engagieren.

DRAMATURGIE

Der Text orientiert sich an der Form eines Ted-Talks, bzw. eines Erlebnisberichts, wie er von Glücks-Coaches konstruiert sein könnte. Die Rhetorik der Ratgeber oder ihrer Vorträge sind alle ähnlich aufgebaut. Sie erzäh-

len anfänglich von ihrem alten Leben, in dem sie noch «unglücklich» waren und dann brachte sie ein Ereignis dazu, ihr Leben positiv zu verändern. Diese persönliche Veränderung, meistens ein *Change of Perspective*, wird dann zu ihrer Methode, die sich verkaufen lässt.

Auch wir nutzen im Text dieses Scharnier. Benjamin ist nahbar, zugewandt und charmant. Er erzählt eine Geschichte aus der Ich-Perspektive, in der ein banales und für viele nachvollziehbar frustrierendes Ereignis (seine letzte Münze bleibt in einem *Choose Happiness* Snack-Automaten stecken) ihn dazu bringt, sich auf die Suche nach dem Glück zu begeben. Because, why not? Die Geschichte ist so konstruiert, dass Benjamin immer wieder eine gesunde Skepsis gegenüber den nächsten Schritt in der Glückssache aufbringt, aber auch immer wieder Gründe hat, kleine Hürden (wie z.B. überhaupt das App zu installieren) zu überwinden. Schritt für Schritt nimmt die Geschichte so seinen Lauf, bis es zu einem unerwarteten dramaturgischen Bruch kommt. Die Erzählung driftet in ein anderes Genre; von der autobiografischen Ratgeberliteratur in Science Fiction.

Vorbereitet und begründet wird dieser Bruch bereits durch wissenschafts-historische Einschübe über die Erfindung der Wettervorhersage. Hier wird erzählt, inwiefern die Atmosphärenforschung mit militärischen Interessen verknüpft ist, das Wetter mit Hilfe von Vermessungstechnologien und Computing-Power unendlich voraussagen und kontrollieren zu können. Diese Allmachtsfantasien enden mit der Entdeckung der sog. Schmetterlings-Theorie in den späten 1960er Jahren. Sie besagt, dass kleinste atmosphärische Interferenzen zu globalen Wetterumschwüngen führen können. Um das Wetter unendlich vorhersagen zu können, müsste jeder kleinste Windhauch, z.B. eines Schmetterlingflügelchlags, auf die letzte Kommastelle exakt vermessen werden. Verschiedene Rundungen der Datensätze führen sonst zu verschiedenen Enden in der Wettersimulation. Und genau das passiert bei der Verzweigung der Geschichte.

Sie spaltet sich auf, wie die Wettersimulationen, in ein Multiversum an Möglichkeiten: je nachdem wie (un) glücklich die Figur am Ende ist, führt dies zu anderen Ausgängen der Geschichte. Damit widersetzt sich das Ende der Erzählung dem deterministischen Denken in der Wetter- und Glücksforschung. Emotionen und das Wetter sind mehr als nur eine Ansammlung von Datenpunkten und *if-this-than-that* Gesetzmässigkeiten.

TEXTAUSZÜGE

- **Ben:** *«Ich begab mich auf die Suche nach dem Server. Ich fand ihn in den tiefen Wäldern Norwegens unweit von Bergen (...) Mitten im Wald fand ich dann die umzäunte Hochsicherheits-Anlage. Ich verlangte Zutritt zu meinen Daten. Der Zutritt wurde verweigert. Im norwegischen Nebel schaute ich auf die katastrophensichere Architektur. Und plötzlich freute ich mich, was mich wirklich überraschte. Es stellte sich eine tiefe Zufriedenheit ein, dass mein Emotional Assistant an diesem Ort die Endzeit überleben wird. Und mit ihm meine Daten.»*
- **Avatar:** *«Das Ergebnis überraschte mich überhaupt nicht. Bei 44 Punkten bleibt die Münze unausweichlich früher oder später stecken, oder der Fahrstuhl, oder Beziehungen. Bei Ben hatte ich von Anfang das Gefühl, dass er eher mittel-mässig eingestellt war – mit Tendenz zum Negativen. Die 44 war also nur die Spitze des Eisbergs. Ben war abrutschgefährdet. Es wäre also fahrlässig gewesen, einfach die Rückerstattung zu gewährleisten. Wenn ich meinen Auftrag ernst nehme, dann muss ich ihn glücklicher machen – seinen Score erhöhen – damit die Münze endlich fallen kann und er seinen Schokoriegel bekommt. Das ist Policy. Er konnte mich via der Choose Happiness App auf sein Handy laden. So wurde ich zu seinem Emotional Assistant.»*
- **Vorlesung:** *«Der Mathematiker und Meteorologe John von Neumann ist überzeugt, dass sich das Wetter in einer unendlichen Vorhersage, dem Infinite Forecast, berechnen lässt – dafür braucht man nur ausreichend Daten. Das war aber nur der Anfang. Wenn sich das Wetter derart bestimmen lässt, können auch gezielte Eingriffe vorgenommen und letzten Endes das Wetter gesteuert werden. Er schrieb in einem Brief: 'Alle gleichbleibenden Prozesse wollen wir vorhersagen, alle willkürlichen Prozesse wollen wir kontrollieren.'»*
- **Schwein:** *«Ich trainierte meinen Glücksmuskel und mit ihm blühte meine innere trockene Landschaft immer mehr auf. Da merkte ich, dass man sich für das Glück entscheiden muss. Also gründete ich 'Choose Happiness', um auch anderen helfen zu können.»*



AUDIO

Die Zuschauer:innen tragen akkubetriebene Funk-Kopfhörer und folgen Benjamin, der mikrofoniert ist, durch seine Erzählung. Die Kopfhörer geben uns die Möglichkeit, das Stück auditiv hochaufgelöst – wie ein Hörspiel – zu gestalten. Musiker und Sound-Designer Ernesto Coba Antequera unterlegt den Live-Text von Benjamin mit atmosphärischen Sound-Flächen und musikalischen Interventionen wie z.B. Jingles, Songfetzen, Drones. Der Bass-Turm wird zusätzlich eingesetzt um eine körperliche Schallerfahrung zu den sonst isolierenden Kopfhörern zu erzeugen. Gleichzeitig ist die Abschottung durch die Kopfhörer ästhetisch gewollt, sie verhält sich schlussendlich kongruent zum Thema – Introspektion führt zu Isolation. Die Leute tauchen wortwörtlich in ihrem inneren Film ab, was die bildhaften Beschreibungen im Text begünstigen. Gleichzeitig ermöglicht die Erzählung via Kopfhörer auch eine grössere Form von Nähe, Dran-Sein an den Geschichten und Intimität der Stimme.



AVATAR

Bei der Nutzung von *Happily*-ähnlichen therapeutischen und psychologischen Apps wie *Wyza* und *Headspace* fiel auf, dass sie die Rolle eines ständig verfügbaren *Emotional Assistant* einnehmen. Die App *Wyza* begleitet die User:innen sogar mit einem süssen kleinen Pinguin, der Mental Health Tipps gibt. Aktuell werden diese Apps immer mehr von potenten LLMs⁵ wie *ChatGPT* konkurrenziert, die zwar keine animierten Avatare als Interface besitzen, aber ebenfalls in ihrer Rhetorik als «Companions» auftreten⁶, um die eigenen Emotionen zu ergründen. Den Apps wird also eine Persönlichkeit zugeschrieben und damit werden sie von einem Tool zu einer Instanz: von toter Materie zu etwas Belebtem. Es ist eigentlich ein alchemistischer Vorgang, der dahintersteckt. Diese Beobachtung führte zur Entscheidung in *Happily Ever After* mit einer digitalen Kopie (Avatar) des Performers Benjamin Burger als ein hyperreales Gegenüber zu arbeiten, der scheinbar mehr über ihn zu Wissen scheint, als er selbst. Ausserdem wird durch so eine realitätsnahe Abbildung ein in den Wissenschaften als «Uncanny Valley» bezeichneter Effekt bei den Betrachter:innen ausgelöst. Dinge, die so tun, als ob sie menschlich wären, aber eben doch kleine Abweichungen aufzeigen, lösen intrinsisch ein Unbehagen aus, weil wir die Mimikry als etwas «hinterlistiges» annehmen.

5 Large Language Models

6 So gaben z.B. in der UK an: «Usage peaks at 64% among 25–34-year-olds, and even 15% of those aged 55 and over report having turned to AI chatbots for help» <https://mentalhealth-uk.org/blog/over-one-in-three-using-ai-chatbots-for-mental-health-support-as-charity-calls-for-urgent-safeguards/#:~:text=Artificial%20intelligence%20is%20already%20being,and%20safety%20remain%20key%20barriers.>

← Der Avatar wurde von der Medienkünstlerin Stella Speziali designt. Sie machte einen 3D-Scan von Benjamins Gesicht und erstellte so eine detailgenaue digitale Replika in der sog. *Unreal Engine*. Mithilfe eines Motion Capture Systems konnte Benjamin den Avatar präzise animieren. Damit wird das Stück durch einen distinkten zeitgenössischen digitalen Look bestimmt, der die Aktualität des Themas unterstreicht.













