

Beispiele für maschinengenerierte Texte				
generiert von Björn Lengers und Tina Lorenz für ihren Text "Mein Kollege GPT-3", erschienen im März 2021 auf nachkritik.de				
Bei den fett gesetzten Textteilen in der grauen Spalte handelt es sich um die "Prompts", die Vorgaben, mittels derer das Computer-Sprachmodell GPT-3 dazu passende Texte generiert.				
Art des Textbeispiels	Prompt (Text-Vorgabe)	Maschinengenerierter Text (Variante 1)	Maschinengenerierter Text (Variante 2)	Maschinengenerierter Text (Variante 3)
Textbeispiel 1: Zusammenfassung einer dramatischen Szene von Schiller	Dies ist eine berühmte dramatische Szene von Schiller:	Der Graf von Moor, der sich durch seine Liebe zu der Räuberin Elsa von Brabant der Rechtschaffenheit entfremdet hat, wird von seiner Ehefrau besucht. Durch die von ihm verabreichte grausame Hinrichtung ihres Bruders hatte sie ihn verlassen und ihre Mitgift mitgenommen. In dem Augenblick, in dem sie eintritt, hat er seinen Kammerdiener ermordet; er wird von den Räubern, die ihn festgenommen haben, gerade zum Tod verurteilt. Die Frau bittet um Gnade. Er antwortet: »Was soll ich Gnade tun? das Blut ist das Blut!« Da entflieht sie und ruft von weitem: »Halt! Ihr Mörder! Mörder!« Diese Szene ist eine prächtige Phantasie. Als ich aus dieser Traumwelt kam, war das erste, was mir durch den Kopf ging: soeben war ich mit einer Tötung meines Bedienten, der mir ebenso treu als unzweckmäßig geworden war, beauftragt und sollte gleich meine Bestimmung vollziehen. Der Plan war bereits gemacht. Ich hatte die Hand an die Hintertür gelegt und wartete ungeduldig auf den Augenblick, wo mein Diener kommen würde; aber er kam nicht. Einige Tage darauf erhielt ich einen Brief von ihm: er war in meiner Abwesenheit gestorben. Mein Traum machte mir also keine Angst; da aber der Bediente sich nicht zeigte, so konnte ich mich nicht rühren; aber es fiel mir ein, daß	Julie: „Was für ein sonderbarer Traum! ... Ein Bild, das herrlich, in seiner äußern Form, anmütig, entsetzlich in seinem Inhalte war. Es ließ sich nicht beschreiben.“ – Herr von Moor: „Glaubst du nicht, Julie, daß dieses Schauspiel dein Herz erregt hat?“ – Julie: „Welches Herz?“ – Der Antwort braucht sie nicht mehr, es öffnet sich selbst ihr Herz. Ist es nach Worten verlangend, so muß es selbst vor dem Schriftsteller, der den Zufall seiner Erfindung so ausnützt, Respekt haben. Das ist wirklich dramatische Kunst! Diese Kunst kann keine doppelte Sprache sprechen, keine andere als die der Seele für sich und für das Auge. Sie gestaltet sie in dieser Sprache selbst; die Augen müssen ihr folgen und das Herz fühlen. Dieß ist ihre ewige Bewegung. Sie ist die ewige Bewegung des Daseins überhaupt; denn der Mensch ist Vermögen und Bestimmung, Vermögen der Vernunft und Bestimmung des Gemüths. Sie stammt von ihm. Sie muß ihm folgen, wenn er sie wünscht; er muß sie wollen, wenn er sie durchschauen will. – So kann sie nach ihren eigenen Gesetzen glücklich oder unglücklich sein. Um Glück zu erleben, muß sie ganz sein, nicht bloß Gedanken und Bilder haben, sondern	Das Schauspiel ist vom 8. Dezember 1787 in Mannheim uraufgeführt, die Reizitation war vom 4. Dezember 1801 in Dresden. Die eigentliche Tragödie des Lebens besteht darin, daß, wenn wir geboren sind und wenn wir wachsen wie ein Baum und wirklich werden und schön werden und stark werden und viel von unserem Leben zu leben haben, es kein Mensch in der Welt gibt, der uns am Ende nicht soweit hinunterzieht, daß wir nicht überleben: wenn es nicht dieses Ende gäbe, könnte man leben? Es ist ein schrecklicher Gedanke, daß die Leute, die uns lieben und von denen wir geliebt werden, uns in diesen Tod hinablassen.
Textbeispiel 2: Fiktive Theaterkritik	Eine begeisterte Theaterkritik auf dem Portal nachkritik.de:	„Das bedeutet vor allem eines: Zum Lachen haben wir uns ganz bestimmt nicht gesetzt. Es bleibt spannend. Es bleibt stellenweise unheimlich. Es bleibt schaurig schön. Und es bleibt das Stück von Elisabeth Neuhaus, wie wir es kennen und lieben; etwas eigenständiger, etwas subtiler, etwas spitzer in der Komik, etwas dunkler im Humor. Und das ohne ein einziges Tabu zu verletzen. Elisabeth Neuhaus wiederholt sich nicht. Sie wird nicht konventionell. Sie bleibt einzigartig. Und das ist unheimlich schön.“ Pressereaktionen Kritiken Phantastische Bühne am Theater Heilbronn „Spitzenreiter der fantastischen Aufführungen“ Süddeutsche Zeitung/Heilbronner Stimme: „Mit dem Schauspieler-Trio Wolfgang Pampel, Michael König und Andreas Döhler ist Neuhaus auf der Höhe der Zeit.“ „Für alle, die an ihr Thema glauben, ist „Die Nacht der Ratten“ ein unverzichtbares Stück.“ Schwäbische Zeitung: „Der Horror-Thriller in einer leisen Bleistift-Stimme erzählt, gespielt, dargestellt und gesungen von Wolfgang Pampel, Michael König und Andreas Döhler. Elisabeth Neuhaus gelingt es mit ihrem Sprechstück, inmitten von Fernseh- und Bücherkonsum, in einer leisen Bleistift-Stimme, den An	Jugendtheater zu Gast im Heidelberger Schloss Schlossfestspiele Heidelberg 11. Juni 2015, 19.30 Uhr Heidelberg. Es gibt nur noch sechs Schauspieler und drei Pferde. Vor dem Altar der Heiligkreuzkirche, der Kirche des Klosters, stehen sie, ein Bild von Gesang, Tanz und Geschichte. Die Augen sind klar, die Stimmen klar, die Bewegungen klar. Nur eine Frage bleibt ungeklärt: Woher kommt es, dass ein solches Ensemble der Offenen Jugendtheater Rhein-Neckar seine Zuschauerschaft auf einen so kleinen Raum zusammengezwängt hat? Vielleicht ist es ja wirklich so, dass Schauspieler und Zuschauer sich bei diesem Theaterstück zu einer Gemeinschaft formen. Untergebracht sind sie auf dem Schlossplatz vor dem Heidelberger Schloss. Das ist ein wunderschöner Ort für das Publikum, dessen Sitzplätze hinter einem Netz ausgebreitet sind. So ist die Freilichtbühne nicht nur gut sichtbar, sondern wirkt auch einladend. Die Bühne ist von den Kirchen des Klosters gesäumt, wie eingefasst in eine Blumenwiese und inmitten einer dichten Baumgruppe. Alles muss passen, und so passen auch die Kostüme der Schauspieler zu den klaren Linien der Bauaufgaben des Klosters. Sie tragen einfache Hängekleider aus grauem Tuch, und an ich	
Textbeispiel 3 (Teil 1): Fortsetzung eines (realen) Programmheft-Textes von Sophie Walz, Dramaturgin am Staatstheater Augsburg, zur VR-Hybridoper „Orfeo et Euridice“	Eine 360-Grad-Virtual-Reality umschließt ihre Besucher*innen komplett und sperrt die materielle Alltagswelt aus. Kunst, die dieses Medium nutzt, wird zum immersiven Erlebnis und durchbricht ihren Bilder- beziehungsweise Bühnenportal-Rahmen, durch den sie sich sonst von unserer Alltagswelt abgrenzt. In einer solchen rahmenlosen Kunst geht der unmittelbare Bezug zur Wirklichkeit zunächst verloren. Doch anders als in Kohärenz zu unserer Wirklichkeit sind wir nicht gewohnt, Kunst zu rezipieren, weshalb sich die*der Betrachter*in nun selbst ein Bezugssystem schafft und somit Teil des Kunstwerkes und des schöpferischen Prozesses wird. Denn die materielle Wirklichkeit verschwindet durch das Eintauchen in eine Virtual Reality nur scheinbar. Sie bleibt in Form einer »doppelbödigen Verschränkung von dargestelltem und imaginärem Raum, von Erfahrungsraum und Installationsraum« (Bettina Back: »Ungerahmte Welt«, 2018) bestehen. Denn nicht nur die technische Infrastruktur verankert jede Virtual Reality in der materiellen Welt, sondern sowohl unsere leiblichen Bedürfnisse als auch unsere kulturellen Prägungen bestimmen unsere Wahrnehmung in der Virtual Reality.	Jede Virtual Reality ist also auch eine Welt, eine Wirklichkeit, die uns in unserer Kultur prägt. Kunst erweitert das menschliche Bewusstsein, indem sie unsere Wahrnehmung der Wirklichkeit verändert. Dies gilt auch für die Virtual Reality. Denn wer sich in eine Virtual Reality begibt, wird erstmalig auf eine Wirklichkeit vorbereitet, die es so in unserer materiellen Welt nicht gibt. Der Bezug zur materiellen Welt bleibt aber dennoch bestehen. Und genau das eröffnet die Kunst der Virtual Reality einen künstlerischen Spielraum, den es so in der Malerei, der Fotografie, der Literatur oder der Filmkunst nicht gab. Kunst aus der Virtual Reality Die Virtual Reality eröffnet Künstler*innen einen neuen Raum, mit dem sie die künstlerische Auseinandersetzung mit der Wirklichkeit neu erfinden können. Dabei kann die Virtual Reality als Medium der Bilder und in ihrer Verkörperung als Kunstform die visuelle oder auch auf andere Weise erlebte Wirklichkeit verändern. Die Virtual Reality kann auch in ihrem Medium Kunst sein. So hat etwa die deutsche Künstlerin und Programmiererin Theresa Schäffer in einer Virtual Reality eine virtuelle Welt erschaffen, die aus einem 3D-Gebäude besteht, das auf einer einsamen Insel im Meer aufragt. Die Architektur der Virtual Reality ist eine Variation des Bauwerks von Hayao Miyazaki's Film »Castle in the Sky«. In der virtuellen Welt von Theresa Schäffer sind diese Bausubstanz und ihre Umgebung wie in einem Spiel per Maus über die virtuelle Bühne zu bewegen. Die virtuelle Welt ist ein Spiel, das durch die Maus steuerbar ist. Der Betrachter*in ist also durch die Maus ganz nahe an der virtuellen Wirklichkeit, erfährt sie aber nicht mit seinen eigenen Sinnen. Die virtuelle Welt ist ein Gebäude, das über die Maus steuerbar ist und in dessen Inneren eine virtuelle Wirklichkeit erschaffen werden kann. Das virtuelle Gebäude der Virtual Reality ist also nicht nur ein Werk, das auf der einen Seite aus der Rezeption der virtuellen Welt und auf der anderen Seite aus dem Werk der Programmiererin Theresa Schäffer besteht. Es ist nicht nur ein Spiel, das aus der Mitmach-Kunst Theresa Schäffers besteht. Es ist auch durch die Verbindung von Spiel und Kunst ein Gebäude als Werk, das auf einer Insel im Meer steht. Es ist ein Gebäude, das zum Spiel für eine virtuelle Wirklichkeit einlädt, das aber auch schon an sich eine Wirklichkeit mit seiner virtuellen Architektur ist.	Das Potenzial einer Virtual Reality ist also bei Weitem noch nicht ausgeschöpft, denn sie ermöglicht uns, zum ersten Mal einen rahmenlosen Raum zu erleben. Dabei kann man sich beispielsweise auf einem Ballon in die Luft erheben und viel früher als in einem Kino Filmlandschaften betrachten. In einer Virtual Reality können wir uns bewegen wie wir wollen, wir können uns in allen Winkeln und Umrissen unschätzbare Kunstwerke betrachten, wir können und wir dürfen uns mit dem Material, das wir in der Virtual Reality erleben, auseinandersetzen, es in unsere eigene Welt mitnehmen, und wir können uns in eine Welt hineinversetzen, in der es nur uns gibt. Hier sind wir nicht mehr nur Zuschauer*innen, sondern können selbst etwas erschaffen. Bettina Back Kunsthistorikerin Künstlerin	Mein künstlerisches Interesse liegt nun darin, die neue Möglichkeiten, die Virtual Reality bietet, mit einem klassischen Medium der bildenden Kunst – dem Film – zu kombinieren. Der Fokus liegt dabei auf der Möglichkeit, die Virtual Reality mit einer narrativen Struktur zu versehen. Dabei kann ich den Zuschauer*innen einerseits in die Rolle von Protagonist*innen versetzen, die auf eine geschlossene, handlungsorientierte Geschichte reagieren, indem sie ihren Text aufnehmen und ihn auswendig lernen. Andererseits werden die Betrachter*innen zu Zuschauer*innen, die eine virtuelle Realität betreten, nur um sich dort den Worten eines Protagonisten* der virtuellen Realität zu stellen und ihnen zuzuhören. Gefragt ist ein kleines Team, das kostenlos an der Umsetzung arbeitet und dafür eine kleine Aufwandsentschädigung erhält. Bei Interesse schreibt uns einfach eine Mail an danny.mahler@gmail.com oder auch gerne über das Kontaktformular auf der Website. Ein kleiner Ausblick auf das Projekt: Zurzeit arbeite ich an einem Protagonist*innenbuch. Dabei geht es vor allem um die Ausarbeitung der Anfangssequenz. Hier geht es darum, ein neues, realistisches Setting einzuführen, in dem die Protagonist*innen ihren Text aufnehmen, den sie später in der virtuellen Realität vortragen. Das Setting der Protagonist*innen steht noch nicht fest, da ich dieses erst in der virtuell

<p>(Teil 2)</p>	<p>Seit den 1960er Jahren forschen die unterschiedlichsten Branchen an der (Weiter-) Entwicklung der Virtual Reality und deren Nutzbarmachung und auch hier inspirierten sich Kunst und Technik gegenseitig. Romane wie William Gibson's »Neuromancer« (1984) und »Judas Mindalax von Damien Broderick (1982) etablierten Begrifflichkeiten wie Cyberspace und Virtual Reality, auch wenn sie sie nicht erfunden haben. Und die Idee eines Avatars, im Sinne eines Ersatzkörpers beschrieb bereits Théophile Gauthier (Librettist des Balletts »Giselle«) 1857 in seinem Roman »Avatark«. Schon hier wird einer der wesentlichen Aspekte der Virtual Reality deutlich, nämlich die Möglichkeit zu einem Perspektivwechsel durch die Versetzung in einen künstlichen Körper. In einer Virtual Reality erlebt man in einem Ersatzkörper – Avatar – eine alternative Wirklichkeit. Die visuellen Eindrücke manipulieren unser Bewusstsein dabei hinsichtlich unserer Verortung in Raum und Zeit, was ein neues Erleben eröffnet.</p>	<p>Mit der Entwicklung der Videospiele, der so genannten Computer Entertainment, wurde auch die virtuelle Welt immer dichter und realistischer ausgearbeitet. In Filmen wie »Die Eroberung des Lichts« (Stargate, 1994) und »Johnny Mnemonic« (1995) werden virtuelle Welten in anderer Gestalt präsentiert, in denen Menschen die Aufgabe haben, den eigenen Avatar zu schützen. Mit »The Matrix« (1999) und »eXistenz« (1999) ging die Angst um in der Realität zu verschwinden, in eine digitale Welt zu verwischen. In »eXistenz« spielte der virtuelle Raum eine zentrale Rolle für die Werke der Künstler. Der Mainstream des Computerspiels begann sich mit »Grand Theft Auto« (1997) zu eröffnen. In diesem Spiel kann man sein eigenes Verhalten in der virtuellen Welt steuern. In »Deus Ex« (2000) steht das virtuelle Verhalten des Nutzers direkt im Mittelpunkt des Geschehens. Der Spielende ist selbst der Protagonist seines Lebens in einer virtuellen Welt. Ein weiteres großes Thema der Fortschrittsromantik ist das Cyborgding. Obwohl es bereits vorhanden war, ist es erst seit dem 19. Jahrhundert ein Thema für Science Fiction-Autoren und -Forscher. Mit dem Aufkommen des Cybernetischen Menschen nimmt die Menschlichkeit des Cyborgs eher ab als zu. Der Cyborg ist eine Art Übermensch, der seinen Leib und seine Gedanken zu einem Ganzen verschmilzt. Zu den bekanntesten Cyborgs gehört der Terminator aus James Camerons Kinofilm » Terminator II« (1991)</p>	<p>So ist ein »echter« Virtual-Reality-Park bisher nur in Hangzhou in China im Konzern von Alibaba eröffnet worden. Das Internet der Dinge Das Internet der Dinge ist die Vernetzung aller möglichen Gegenstände mit dem Internet, damit diese Daten empfangen und darüber auch an andere Orte gesendet werden können. Dabei werden neue Formen des Konsums bei den Konsumenten ausgelöst, etwa bei der Nutzung von Apps auf mobilen Geräten, die das Smartphone oder Tablet zum Fernbedienungsgerät für verschiedene Gegenstände im Haushalt oder im Alltag machen. Und auch die Möglichkeit, einen Bezahldienstleister über Landesgrenzen hinweg als Schnittstelle für die Zahlungen zwischen Kunden und Händlern zu nutzen, wird in den kommenden Jahren eine wichtige Rolle spielen. Die künstliche Intelligenz ist eine der Schlüsseltechnologien, auf die sich alle anderen neuen Technologien aufbauen. Sie wird durch den Einsatz von Algorithmen Systeme unterstützen, die Daten erkennen, fehlerfreie und objektive Ergebnisse liefern und nach entsprechender Ausbildung Entscheidungen treffen können. Künstliche Intelligenz ist auch eine Assistenztechnologie, die bei den Entscheidungsvorgängen dabei helfen soll. Ihre Anwendungsmöglichkeiten sind aber vielseitiger als man denkt: Sie kann unter anderem den Stromverbrauch oder den Wasserverbrauch messen, Internetseiten automatisiert</p>	<p>Die Anfänge der Computergrafik, die heute nahezu als »dritte Technologie « an der Digitalisierung der Wirklichkeit beteiligt ist, gingen in den 1960er Jahren aus verschiedenen, zum Teil nahezu philosophischen Wissenschaften hervor. Dabei ist der Begriff »Computer« in dem Zusammenhang gar nicht unproblematisch, und so soll ihn weiterhin die Sinnbildlichkeit einschließen. In den 1960er Jahren wurden erste interaktive Computerprogramme entwickelt, die Spielerfahrungen, die damals noch den meisten Computerprogrammen zugrunde lagen, revolutionierten. Die Entwicklung des ersten Computerspielekonsoles in den 1970er Jahren war Ausdruck einer weitergehenden Ausweitung dessen, worum es in diesem Buch geht: um die Kritik der Sicht auf die Welt. Sterne am Himmel und über die Wüsten von Palästina, über dem Rhein und über den Häfen von New York. Wissenschaftliche Modelle für die Entstehung von Sternen und Galaxien. Eine Konsole, ein Spiel. Spielt man mit dieser Konsole, steuert man ein Raumschiff durch eine Simulation interstellarer Materie. Man lernt erkennen, welche Fracht diese Materie transportiert. Die Konsole ist ein Videospiel. Das Raumschiff ist ein initiiertes Raumbot, das »Balliater Galactica« (1977/79) von dem Computerspielentwickler David H. Ahl. Es handelt sich dabei um eine Simulation eines interstellaren Kriegs auf zwei Seiten (Menschen und Cyloneri), den kompletten Abspann und alle Spielinstellungen inklusive.</p>
<p>(Teil 3)</p>	<p>Die Kulturgeschichte der Menschheit kennt viele Wechselwirkungen zwischen Kunst und Technik. Bereits der Deus ex Machina im antiken Griechenland – der Kran, mit dem die Götter zum Ende eines Dramas auf der Bühne erschienen, um mit Hilfe dieses technischen Geräts ein gutes Ende herbeizuführen – beeinflusste das künstlerische Schaffen der Autoren immens. Ein besonders anschauliches Beispiel, wie technische Errungenschaften in die Kunst Eingang fanden, ist auch die Erfindung des Fernrohrs zu Beginn des 17. Jahrhunderts sowie die weitere Entwicklung optischer Geräte.</p>	<p>Dieses bei den Heereseinheiten der kontinentalen Armeen eingeführte Gerät war für die Kriegsführung unerlässlich; durch das Fernrohr, das erstmals 1608 auf Höhe der Dürerer Befestigungsanlage erfunden wurde [33], konnten die Anführer des Heeres, also die Generale und Feldherren, die Entwicklung des Schlachtgeschehens von einer weit entfernten Aussichtsplattform beobachten und somit strategische Entscheidungen deponieren. Nachdem das Fernrohr am Ende des Dreißigjährigen Krieges 1648 auf dem Schlachtfeld für alle sichtbar zur Bekämpfung von Artillerie eingesetzt wurde, folgten nach dem Siebenjährigen Krieg weitere Erfindungen – im Bereich der Optik, sowohl bei Linsen als auch bei perspektivischen Geräten. Im Auftrag Friedrichs II. erfand dessen Hofmechaniker Johann Zahn (1660–1693) 1756 ein Fernrohr mit einer Linsengruppe, in die man zuerst das Objektiv setzte und danach die Nasenscheibe. Dieses Gerät war kleiner und handlicher und ließ sich auch leichter öffnen und schließen. Es war somit dem bereits üblichen Instrument mit klassischer Linsengruppe überlegen. Zahn verpasste nachträglich auch seinem Fernrohr den Beinamen »Pièce d'Or«. Die Herstellung von Fernrohren wurde dem französischen Unternehmen Dolond übertragen, woraus bis heute eine internationale Firma entstand. Eine weitere Erfindung hatte großen</p>	<p>Dieses Phänomen zeigte sich in der Renaissance des 15. Jahrhunderts, als Künstler wie Albrecht Dürer mit seinen Porträts und Mikrographien in sehr hoher Auflösung ein neues Maß für die Schärfentiefe in der Malerei gesetzt haben. In der ersten Hälfte des 19. Jahrhunderts, in der sich die Kunst des Jugendstils entwickelte, entstanden eigens für die Fotografie angefertigte Stoffe für die Schönheitslätions, und in der Avantgarde-Phase des beginnenden 20. Jahrhunderts wurde die Formgebung von Kunst und Technik oft auch im Sinne der Bauhausbewegung miteinander verknüpft. Die Sammlung zeigt bestechende Beispiele aus diesem Kreislauf von Erfindungen und Kunstwerken, indem sie eine große Bandbreite von Fotografien, Kunstobjekten und Architekturen präsentiert. Einstellungen wie diese von dem Deutschen Manfred Grobe, der sich auf dem Klavierbord postierte, während sehr nah vor ihm ein gelangweilt wirkender Mann auf dem Pedal spielte („Mahler“), oder Michael Kennar, der einige seiner Fotos mit dargestellten Figuren in Einklang bringt („Litanei“) sind im Rahmen der Sammlung „Kunst und Technik“ auch heute noch verblüffend und überzeugen durch ihren Ausdruck. Die Lebensmittelluhr von 1866 kann man bei mehr als 220.000 Besuchern ebenfalls bewundern. Sie ist längst nicht dem ihr Einsatz – sie ging zurück in die</p>	<p>Ihren Höhepunkt erlebte die Verknüpfung von Technik und Kunst in der Renaissance. Der Erfindung des Buchdrucks seitens Johannes Gutenbergs (Gutenberg-Bibel, 1455) folgten immer neue technische Entwicklungen. Dazu gehörten der Holzschnitt und später die zunehmende Verbreitung des Buchs in Europa. Über die moderne Druckgrafik und den Buchdruck gelangte die Kunstform der Kupferstichkunst (vor allem durch den Entdecker und Hersteller, Albrecht Dürer) bis zur künstlerischen Plattendruckkunst. Diese stellte die Handelsberichterstattung wie auch die Skizze von Landkarten oder Städten in Querschnitten dar. Zuweilen waren diese Schriftgattungen als Kunstwerke und soziale Aussagen gelesen wurden, die sich in die kulturelle Entwicklung des 19. Jahrhunderts einschrieben. Technische Innovationen wurden auch immer wieder in den künstlerischen Expressionismus aufgenommen. Dabei spielten sie meist nicht die dominierende Rolle, sondern wurden als Kontrapunkt zu darstellenden Absichten und Kritik angesehen. So wurde der Eiffelturm von Gustave Courbet 1875 in einer Holzschnittfolge aufgenommen. Auch im 20. Jahrhundert wurde der Kunstunterricht mit technischen Innovationen analysiert und geäußert. Vor allem die sogenannte konstruktivistische Welle (der Begriff selbst kommt aus dem Russischen und bedeutet so viel wie „Dekonstruktion“) lehnte sich an technische Inhalte an.</p>
<p>Text-Beispiel 4: Text über VR-Theater, auf Englisch</p>	<p>Historical inventions and newest Virtual Reality technology: VR is an appropriate venue for theatre</p>	<p>and the performing arts. One of the major problems with theatre is that the audience sees the stage from a distance and does not feel close to it. There is always a certain degree of separation between the actors and the spectators. This distance is a result of a physical impossibility of the actors coming into contact with the audience during the performance. VR removes this dilemma by creating a sense of closeness that makes the audience feel like they are part of the play. Movies have been made about VR, but in the future, they will be VR as well. It is just a matter of time before things will start to happen behind the screen, and on the screen itself. Theatres will have no choice but to adopt this new technology, which will redefine how we experience watching plays. This type of ART will be widely appreciated and enjoyed in the future. Visualizing our dreams: Given that VR is much better than any other technology for bringing visual fantasies to life, we can easily visualize and simulate a character we want to play in our dream. We can be anyone or anything we want. We can create any kind of reality that we wish: It is believed that dreams are a reflection or a mirror of our soul or our deepest wishes and fears and desires. VR can bring all our dreams to reality with improved security and better safety considerations. We can create anything we want in VR. We can simulate anything we want in VR. Perfecting our dreams: For the past few years, we have been pursuing ways to improve our experiences in art, movies, theater and even dreams. Now, with VR, we have a chance to perfect our dreams by fully controlling our surroundings and interactions in order to make them as close to reality as possible. VR can be extremely useful for people who need sensory deprivation or isolation from external stimuli or dependency on computer monitors: People who are suffering from psychological disorders like depression or who have been affected by trauma can use VR to virtually escape from the problems they face in real life. For instance, someone might use VR to get to a peaceful place or to be with their loved ones who passed away or to escape from their problems and frustrations in life. VR can be used for therapy. Take depression for example: Virtual Reality technology is used for treating depression by simulating beautiful scenery and by letting people interact with their loved ones in virtual reality. These simulations help people get rid of their sorrows and move on with their lives with better optimism and better hope for the future. VR has also been used successfully in treating other mental illnesses such as schizophrenia by</p>	<p>that is projecting towards the future. The past endures, and the future is still up for grabs. VR is a place where one can play with the past, while preserving its authenticity and capturing its essence. PLAYTEATRE and the THEATER OF PHANTASMS has been mixing historical facts from the 1600s, with divination rituals and science fiction to create unique VR experiences. With more and more technological developments in VR technology, we are moving closer to the time when it will be possible to easily create a theatre environment that is totally realistic and interactive. How does VR compare to traditional theatre? VR allows us to create theatre that is more realistic, transgressive and hyper-immersive. The audience can not only see the stage, they can be taken inside it; they can interact with the characters and feel the physical impact along with the realistic sounds. With a traditional theatre, the audience has the luxury of sitting back in their comfortable chair; however, in Virtual Reality, one can not just sit back, but has to be part of the action. The horrors of the past can be felt viscerally, as if they were happening to you in this very moment. Today's theatre audience is also much more mobile than ever before. With a Virtual Reality headset on, an audience member can turn their head 360 degrees and have access to all of their senses. How does the audience play a role in the play? The audience plays an active part in the play. They can participate in an interactive experience that is just like a game. This means that they can control their own point of view, while also experiencing different sensory stimuli. The more active they are, the more they can enjoy this experience. What is our vision for VR theatre? Our vision is to merge Virtual Reality with Historical Facts. We want to create a Virtual Reality theatre that is immersive and interactive so that it will become a part of our daily lives. We are no longer interested in just creating virtual environments that entertain, but also in creating Virtual Reality theatre that changes people's beliefs and affects their ways of thinking and living.</p>	<p>and arts because it is both platform and performance medium. In VR you are immersed in a 3D scenery, where you can move around in the virtual space. But is VR really a good fit for theatre? Won't it be a mere replication of the theatrical genre that we all know and are familiar with? A VR experience can be a new venue for a theatrical play, but also a tool for the artistic process. It can be used as a tool to develop new theatrical types of plays and to create surprising visual experiences. (Not all VR is the replication of existing art forms.) Furthermore, VR invites us for a step back – to mend our tired eyes and our over-stimulated brains. Imagine: Virtual reality is the design solution for our proximity addiction. In order to avoid further growth of isolation and "distalisation", VR takes us away from our smartphone screens, TV's and computer displays. It creates distance from the things we are so accustomed to: the illusionary proximity of social media and media in general. It gives us the space we need to reflect on what we are looking at. It invites us to slow down and to look closely. Are so many more people spending their time on social media? What are we really looking for there? What are the consequences of this permanent connection for us? Do we get closer to each other or is there another way to explain the core needs of social media? Who is creating these tools and why? What does it mean to be "connected" all day? VR is the design solution to these questions. It helps us to become aware of our addiction to time and space, so we can change our behaviour and become more present and aware of ourselves and others. Conclusion: With VR you can become a different person, or maybe even a different species! You can become a bird or an animal or even one of Star Trek's Alien species: Klingons or Wookies! It takes us back to the time when theatre was an arena in which you could play wildly with identities and roles and where you could make yourself a completely new person through masks and costumes. But instead of making it an illusionary transformation, with VR you actually live the role. You experience multiple realities – which hopefully helps you to re-think conventions and to become more open for change in your life.</p>