

Christine Helfer

theater und andere welten

THEMA 4

Das markanteste Merkmal der Theaterkunst ist seine Unmittelbarkeit. Theater geschieht an einem bestimmten Ort, zu einer bestimmten Zeit bei gleichzeitiger Anwesenheit von Schauspielern und Zuschauern. Es sind reale Körper, die sprechen, gehen, tanzen, die Vorgänge auf der Bühne sind sinnlich wahrnehmbar. Wie kann da für das Theater ein Medium interessant sein, das aus diesem kollektiven Life-Erlebnis eine durch Computer getrennte Menge von Individuen macht?

Die unendlichen Weiten des »World-Wide-Web« haben jedoch die Fantasie von zumindest einigen Theatermachern angeregt. Das Internet gibt es seit 1969; damals noch handelte es sich um ein einfaches Kommunikationssystem zwischen Universitäten und Forschungseinrichtungen in den USA. Anfang der 90er-Jahre wurde das World Wide Web gegründet und ermöglichte den Zugang auch für Laien. Seither ist viel geschehen, wer das Internet nutzt, hat schier unglaubliche Kommunikations-, Spiel-, Recherche- und Speichermöglichkeiten zur Verfügung. Wahrscheinlich ist es diese experimentelle Seite, die den Cyberspace für Künstler und also auch Theatermacher reizvoll macht. Denn es gibt ein Spannungsverhältnis zwischen Theater und mediatisierten Aufführungen, vom Film über das Fernsehen bis zum Computerspiel. Es entstehen

immer wieder interessante Zwischenbereiche zwischen Theater, Performance und Medien.

Ich erinnere mich an eine Aufführung des Theaterverbandes im Jahr 2003, eine Matinée in der Carambolage zum Thema »Theater zwischen elektronischen und digitalen Medien«. Ein antikes Tondokument aus dem brasilianischen Urwald wurde mittels neuer Abspielmöglichkeiten zugänglich gemacht, dazu gab es eine Licht- und Wortperformance aus dem Internet. Die Vorstellung blieb sicher für manchen unverständlich, doch der STV in Gestalt von Inge Vieider bewies Mut und Vorausblick. Die Performance entsteht aus dieser Verbindung, dieser Schnittstelle zwischen digitalen Medien und Theater; die Grenzen dazwischen werden in Frage gestellt. Dies kann für die Theaterkunst auf mehreren Ebenen befruchtend sein.

Das Theater 2.0 (www.theaterzweipunkt-null.de) etwa setzt sich über das konventionelle Schema – hier die agierenden Schauspieler, dort das konsumierende Publikum – auf verschiedene Weise hinweg. Auf einer gemeinsam genutzten Webseite schreiben die Zuschauer am Theatertext mit und können so die Handlungen bestimmen. Die Vorlage orientiert sich an »König Ödipus«, und der Regisseur und Projektleiter muss mit allerhand Wünschen vonseiten des Publikums zurechtkommen. Allzu

wirre Anweisungen werden abgeändert, aber Absurdes und Ironisches ist willkommen. Die Probenarbeiten werden ebenfalls ins Netz gestellt und dort auch kommentiert. Sieht so das Theater der Zukunft aus? Eine Variante davon. Einen anderen Zugang bietet das Theaterprojekt »Styx«, das die Geschichte einer Internet-Liebe erzählt. Die Darsteller auf der Bühne besuchen unterschiedliche Chatforen. Die sich dort zufällig aufhaltenden User haben Einfluss auf den Verlauf des Stücks. Das real anwesende Publikum kann wiederum mitmachen, indem es die Hauptfiguren auf Profile, Blogs und Seiten aufmerksam macht. Hübsche Idee.

Oder das Logentheater: es ist ein Theater ohne festes Haus, eine virtuelle Theaterbühne. Es gibt einen Web-Intendanten, der das Ganze entworfen hat, im Internet natürlich. Die Webseite ist wie eine Fassade mit Fenstern gestaltet. Hinter diesen virtuellen Fenstern warten Schauspieler mit ihren Theaterstücken auf Zuschauer. Mit einem Klick auf ein Fenster startet das Stück, mit einem weiteren hört es wieder auf. Wem die eine Aufführung nicht gefällt, geht per Mausclick einfach zur nächsten. Ohne Eintritt zu bezahlen und 24 Stunden täglich. Auf www.logentheater.de

Es sind vor allem junge Theatermacher, die so ungeniert mit den neuen Medien umgehen. Aber jeder der Zugang zu einem Computer bzw. zum Internet hat, kann dieses für seine Theatervisionen nutzen, und wenn es nur darum geht, sich über die Leseproben hinaus auszutauschen.

