

Wo eine Masche, da ist es kalt; wo ein Knoten, da ist es warm. (Estn. Sprichwort)

Von vernetzten Spielräumen und der Inszenierung des Disparaten.

von Gisela Müller, gisela@theatermaschine.net

Vortrag im Rahmen des Symposiums "Future Theater", ZKM Karlsruhe, 18./19. 01. 2003.

"everyone is still preorgasmic in virtual reality"¹ – Und das Blut im Theater war auch nie echt, wäre im Kontext eines Symposiums über die Zukunft des Theaters hinzuzufügen. Meine Zwischenbilanz vorweg: Wie immer man das, was sich als eine Form zeitgenössischer Kunst unter Verwendung digitaler Technologien präsentiert, letztendlich nennen mag – net.art, Netzliteratur, mediale Installation, intermediales Theater –: Wir sind noch immer beim Vorspiel. Und wenn hier schon von Future Theater die Rede ist, auch gleich noch eine Prognose, bzw. die These, unter der mein Vortrag steht: Wir kommen über das Vorspiel nicht – oder nicht mehr? – hinaus.

Wir wären gleichzeitig, wie es Vilém Flusser formulierte, bereits nach der Geschichte, nach der Bettgeschichte oder gar jenseits davon, überhaupt noch solche Geschichten nötig zu haben. Geschichten, die mit einem Knall beginnen und mit Krieg enden (oder umgekehrt). Geschichten mit Helden und Opfern und Tätern und Toten und Odysseen, die in Häfen bürgerlicher Existenzen ihr Ziel haben, um dort den nächsten Kriegsschauplatz zu finden. Geschichten nach Aristotelischer alias Hollywood Spannungsdramaturgie mit Exposition, Steigerung, Verwicklung, retardierendem Element und Katastrophe. Solche Geschichten hätten wir nicht mehr nötig, und die Frage nach der Echtheit des Bluts erübrigte sich von selbst.

Wir wären, um es mit Donna Haraway zu sagen², fröhliche polymorph perverse und eigenverantwortliche Cyborgs. Überzeugte Anhängerinnen und Anhänger von Partialität, Ironie, Intimität und Perversität. Wir wären oppositionell, utopisch, ohne jede Unschuld und nicht mehr durch die Polarität von öffentlich und privat strukturiert, wir erhofften uns keine Rettung durch die Wiederherstellung eines paradiesischen Zustands oder durch die Vervollkommnung in einem abgeschlossenen Ganzen.

... so wird auch dieser Vortrag kein abgeschlossenes Ganzes bieten; eher eine Art Netzplan zum Thema Theater und elektronische Medien, und ein paar Knotenpunkte darin, die es sich meiner Meinung nach lohnt, genauer zu betrachten.

¹ Allucquère Rosanne Stone: Will the Real Body Please Stand Up?

² Donna Haraway: Ein Manifest für Cyborgs.

BÜHNE

Die Frage, der die Veranstaltung "Future Theater" nachgehen will ist ja, inwieweit das alte Medium Theater einen spezifischen Umgang mit den nun nicht mehr ganz so neuen elektronischen Medien hervorbringen kann und konnte. Ob Theatermacher und -macherinnen, Leute, die vom Theater her kommen, eine andere, eigene Herangehensweise haben, wenn sie anstatt auf der gewohnten Bretterbühne nun im und mit Computern arbeiten.

Auf den ersten Blick erscheint das jedoch ein enormer Widerspruch: Das physische, körperliche, öffentliche Theater, und der keimfreie, heimliche weil persönliche Computer. Dennoch lassen sich auch schnell die Ähnlichkeiten erkennen, wenn man in Betracht zieht, dass diese Computer vernetzt sein können. Nicht von ungefähr war es ein Theatermann, den man als einen der Vordenker des Internets aufführen könnte. Bertolt Brecht. In seiner "Rede über die Funktion des Rundfunks" von 1932 forderte er ein Medium, das kein reines Distributions- sondern ein Kommunikationsmedium wäre, einen Kommunikationsapparat des öffentlichen Lebens, ein ungeheures Kanalsystem, mittel dessen man nicht nur aussenden könne, sondern auch empfangen, und das die Empfänger nicht isoliere, sondern sie in Beziehung setze.

Heute liegt es dann auch vermeintlich nahe, den Computerbildschirm als eine Art Bühne zu begreifen. Computers as Theater³.

Vor dieser Laptop- und Desktop-, Schoß- und Schreibtisch-Bühne sitzt ein einsamer Zuschauer. Da sein Computer aber vernetzt ist, ist auch der Zuschauer nicht mehr einsam, sondern gemeinsam, kollektiv verbunden. Voilà, das Publikum.

Der Denkfehler in diesem einfachen Analogieschluss liegt allerdings dort, wo sich auch die Theaterleute nicht mehr eins sind, bzw. waren. Oder um es mit dem bereits herbeizitierten Brecht zu sagen: Glotzt nicht so romantisch!

Wollte man also das Theater eins zu eins auf den vernetzten Computer übertragen landet man bei Doom und Everquest und Counterstrike und wie sie alle heißen. Das ist das Modell der guten alten Guckkastenbühne. Der bourgeoise Theaterbesucher ist zum Ego-Shooter mutiert. Fußnote: Und der Ego-Shooter ist derzeit bezeichnenderweise nicht selten ein Arbeitsloser. Zitat aus einem Weblog:

currently, ..., i watch myself as i go through what is known as the spiral of unemployment,, more and more playstation and videowatching, less and less working on my "projects", as the spiral goes down...

Bei Everquest, so erfuhr ich kürzlich bei einem anderen Symposium, forderten die User im mehrheitlichen Appell an die Hersteller des Spiels die Einführung der Ehe, auf dass zwei sich in romantischer Liebe zugetane Spieleravatare in diesem Multi User Online Roleplaying Game nun vor aller Mitspieleraugen heiraten dürfen. Dabei hätte man doch denken können, sie wollen Orgien, Multi User Cybersex! - eben all das, was man im "Real Life" nicht ohne Weiteres haben und machen darf.

Der Computer als Guckkasten aber ist wie das Fernsehen eigentlich ein Medium, das mich nicht interessiert. Oder mit den paraphrasierten Worten eines anderen Theatermanns, der sich Anfang des letzten Jahrhunderts vehement gegen die Guckkastenbühne einsetzte: Diese kommerziellen Computerspiele sind Kopien abgestorbener Architekturen. Systeme veralteter Kopien. Kopien von Kopien. Barokkotheater. Friedrich Kiesler. Er setzte sich für eine andere Art von Bühne ein, für eine "Raumbühne", wie er es nannte und schreibt 1923 (nun wörtlich zitiert):

"Die Bühne ist keine Kiste mit einem Vorhang als Deckel in die Panoramen eingeschachtelt werden, die Bühne ist ein elastischer Raum. Die Mauern der Theater sind Notbehelf. Das Ideal ist die freistehende Bühne. (...) Und das, was uns die Verlebendigung der Bühnentechnik schenkt, ist die überdimensionale dynamische Raumgestaltung. Wer das nicht begreift, dem bleibt die Guckkastenbühne beste Manege für neue Dressuren."

³ Brenda Laurel: Computers as Theatre. 1993.

RAUM

"Ich kann jeden leeren Raum nehmen und ihn eine nackte Bühne nennen. Ein Mann geht durch den Raum, während ihm ein anderer zusieht; das ist alles, was zur Theaterhandlung notwendig ist." Peter Brook.

Was mich am "Computer as Theater" interessiert ist also nicht der Computer als Bühne, sondern der Raum, der durch Vernetzung entsteht. Und Raum, so der schon erwähnte Friedrich Kiesler, ist nur für diejenigen Raum, die sich in ihm bewegen. Schaut man zum Vergleich wieder das traditionelle Theater an mit seiner Trennung von Zuschauerraum und Bühne, bewegen sich nur die Schauspieler und Schauspielerinnen auf der Bühne. Das Publikum sitzt bewegungslos in den Rängen und im Parkett. Auch hierzu gab und gibt es Gegenbewegungen und -Konzepte, von der Merz- und der Raumbühne über die Performance-Kunst der 60er und 70er Jahre - um einen ganz großen undifferenzierten Bogen zu spannen.

Worum es bei diesen Bestrebungen aber letztendlich ging - und das würde ich als die Tradition bezeichnen, aus der heraus sich die heutige Netz- und Medienkunst weiterentwickelt hat (oder zumindest der spannendere Teil davon) - worum es also geht, ist nicht ein vordergründig ästhetisches Ansinnen, sondern das inhärent gesellschaftskritische, politische und damit auch utopische Moment.

Ob Zentralperspektive mit fixiertem Betrachter oder dezentrales Netz mit potentiell mobilem User, das sind zwei grundsätzlich verschiedene Raumkonzepte, die man heute vor dem Hintergrund der in der Postmoderne formulierten Kritik an dominanten Erzählungen und vorherrschenden Machtstrukturen sehen muss.

Die 3D Räume gängiger Computerspiele sind insofern ein restaurativer Anachronismus. Und die vermeintliche Interaktivität, die solche Spiele bieten, bleibt innerhalb des vorgegebenen Settings doch recht beschränkt.

Wie stellt sich dagegen dieser dezentral vernetzte Raum nun dar?

Ich formuliere dies natürlich bewusst als eine Frage der Darstellung, das ist ja Thema: Die darstellende Kunst. Wobei darstellen nicht mit abbilden oder nachbilden oder gar nachahmen zu verwechseln wäre. Vielmehr hat diese Darstellung Modellcharakter. Modelle statt Szenen und Erklärungen, sagt Flusser, Donna Haraway spricht vom "Konstrukt". ("Machen, Lesen, Schreiben und Bedeuten scheinen fast dasselbe zu sein.")

Der dezentral vernetzte Raum ist nämlich keiner, der schon da wäre. Er ist nicht in einem Haus drin, auf dem außen Theater (oder ZKM) drauf steht. Wir können noch nicht einmal wissen, ob er überhaupt existiert, wenn wir nicht da sind. Er muss erst erzeugt und

hervorgebracht, durch den Prozess des Machens und Erlebens geschaffen werden. Es ist ein vermittelter Raum. Ein medialer Raum. Ein Spiel- und Handlungsraum. Und wie im Fall des WorldWideWeb ein öffentlicher bzw. halböffentlicher Raum.

Nicht der lokale Standort, sondern die Teilnahme sind daher entscheidend für die Entstehung dieses Raums. Um teilnehmen zu können, benötige ich jedoch ein Interface. Es handelt sich, wie gesagt, um einen Raum, der durch Vermittlung entsteht. Das Interface sorgt dann dafür, dass die Vermittlung stattfinden kann. Der Begriff Interface erweist sich in diesem Fall als viel angemessener als die unpersönlich neutrale Schnittstelle. Denn das Interface spricht an. Es sollte ansprechend sein, im besten Fall wie ein offenes sympathisches Gesicht, von dem man sich in ein Gespräch verwickeln lässt. Mit dem man sich gerne unterhält. Oder dem ich auch widersprechen kann.

Das Interface kann jedoch alles mögliche sein. Das wäre die multimediale Konsequenz. Konkret ausgedrückt: Das Interface kann ein Computer- oder Handydisplay sein, eine Website. Muss es aber nicht. Es kann genauso gut ein Stück Papier sein, ein Flyer, eine Postkarte, ein Fragebogen; ein Mensch aus Fleisch und Blut; ein Agent aus Pixeln. Eine Stimme, ein Sound. Das Interface wäre nicht durch die Qualität seines Materials gekennzeichnet, sondern durch die seiner Funktionalität. Dass es eben dies zu leisten vermag: zu vermitteln.

EXKURS – WOHN?

Vielleicht muss man die anfängliche Frage aber auch umgekehrt stellen, nicht ob vom alten Medium Theater etwas in die sogenannten neuen Medien hineinfließen, sondern ob in und durch die digitalen Medien so etwas wie Theatralität erzeugt werden kann, und was dieses spezifisch Theatralische dann wäre.

Wenn wir, wie ich eingangs behauptet habe, uns in dieser wunderbaren Situation nach der Geschichte befinden, steht es uns ja frei, Dinge neu und anders zu formulieren, bzw. unbelastet von der Tradition Fakten und Bedeutungen diskursiv erst zu produzieren. Ich sage: Das Theaterspezifische an dem, was ich als Künstlerin im und mit Medien tue, ist das und das und das, dann streue ich ein paar Theatermetaphern und Zitate von Theatermachern ein, um damit dem Gesagten Gewicht und Glaubwürdigkeit zu verleihen. Und Sie als LeserInnen/ZuhörerInnen nicken oder widersprechen. Vor Weihnachten bin ich an der Uni Siegen gewesen, Sonderforschungsbereich Medienwissenschaften. Dort haben wir das gleiche Spiel für die Literatur gespielt. Es ging es um Netzliteratur / Literatur in Netzen.

Nimmt man den Charakter der digitalen Medien jedoch ernst und versucht man, nicht nur die alten Medien und Kunstsparten zu übertragen, dann ist man sofort jenseits der Spartengrenzen und innerhalb dieser Grenzen nicht mehr festzunageln. Das macht es für uns schwer, darüber zu reden, weil die Position, von der aus wir darüber reden, noch innerhalb dieser Grenzen und Ordnungsschemata liegt, aber der Gegenstand eben schon außerhalb.

Alles, was ich daher als "theaterspezifisch" auszeichne geschieht auf Basis dieses Dilemmas, noch nicht von etwas anderem reden zu können, weil uns die übereinstimmenden Begriffe (/die Übereinstimmung über die Begriffe) dafür fehlen. Dennoch möchte ich ein paar Vorschläge machen, was man übergangsweise als spezifische Momente definieren könnte.

SPIELPLÄNE

Tendenziell gibt es zwei einhalb Herangehensweisen, zwei bis drei Arten von Plänen, nach denen Künstler und Künstlerinnen vorgehen, wenn sie digitale Medien und dezentral vernetzte Räume bespielen.

Die eine Möglichkeit: Es wird ein Setting geschaffen, eine Grundsituation, und dann geschaut, was passiert. Mitschreibeprojekte zum Beispiel. Oder das SMS-Projekt der //theatermaschine vom Sommer 2000 [<http://www.smservices.de>] Hier war die Grundsituation die, dass wir 17 Autorinnen und Autoren mit Handies ausgestattet hatten, über ein Internet-Terminal in einer Galerie konnte man Nachrichten auf die Handies der Autoren schicken - als eine Art digitalen Musenkuss - der auch nur von dem jeweiligen Autor, der jeweiligen Autorin zu lesen war. Diese wiederum sendeten von der Nachricht inspiriert einen eigenen Text im SMS-Format zurück. Die Texte der Autoren wurden zeitgleich groß in der Galerie an die Wand projiziert, ebenfalls nachlesen konnte man sie auf der Website.

Interessant an solchen Projekten ist insbesondere der Prozess, weniger das fertige Produkt oder Werk oder Stück. Solchen Projekten ist immer das Risiko des Scheiterns eingeschrieben, denn sie leben von der Partizipation der Rezipienten, bzw. der spontanen Aktion der Beteiligten. Sie sind gekennzeichnet von ihrer Flüchtigkeit und Einmaligkeit (vergleichbar mit Impro-Theater). Was bleibt ist gerade kein "Werk", sondern allenfalls eine Dokumentation.

Ein anderes Beispiel hierfür ist das Projekt "The Finalists" von der Gruppe GobSquad, deren Konzept im Jahr 2001 mit dem webscene Preis des Theaterfestivals Spielart ausgezeichnet wurde. Über einen Zeitraum von zwei Wochen konnte man vier SpielerInnen via Internet dabei verfolgen, wie sie ihre Identitäten finden und modifizieren. Jeder der vier SpielerInnen hatte eine eigene persönliche Homepage, die sich im Lauf der Zeit veränderte und mit aufgesammeltem Material aus dem Netz speiste. Per Chat und E-Mail hatten User zudem die Möglichkeit, Kontakt aufzunehmen und Anregungen für die Gestaltung der fiktiven Charaktere zu geben.

Von "The Finalists" ist heute nicht mehr zu sehen als die Eingangsseite im Web: <http://thefinalists.aec.at>. An anderer Stelle existiert noch eine Projektbeschreibung: http://www.aec.at/festival2001/texte/finalists_d.html.

Das entscheidende Moment bei derartigen Projekten ist meiner Meinung nach, dass sie live stattfinden und nicht wiederholbar sind. Im Unterschied zu einer herkömmlichen Theateraufführung, die ebenfalls stets live, einmalig und nicht exakt identisch wiederholbar ist, lässt sich aber noch nicht einmal ein Video oder eine Tonaufzeichnung

anfertigen, weil es auch keinen einheitlichen Schauplatz mehr gibt. Als Rezipientin kann ich immer nur einen Teil wahrnehmen, nie ein abgeschlossenes Ganzes, ich kann nie alles von einem Stand- und Blickpunkt aus erfassen.

Die zweite Möglichkeit des Herangehens dagegen bleibt dem alten Werk- oder Stückcharakter verhaftet. Die Rezipienten sind hier nicht Mitwirkende, oder wenn, dann nur in sehr eingeschränkter Form. Man darf irgendwo klicken oder Tasten drücken - was aber nichts am vorgefertigten Material verändert. Beispiel Hypertexte. Man soll als User zwar jeweils eine Entscheidung treffen, selber bestimmen, welchem Link man folgt. Die Texte, die ich daraufhin zu lesen bekomme sind allerdings vorher schon da und werden nicht durch meine Entscheidung erst um- oder neugeschrieben. Gleiches gilt für Computerspiele.

Die letzte Kontrolle behält der- oder diejenige, der oder die das Programm oder den Hypertext geschrieben hat. Der User ist lediglich Ausführer, Nachvollziehender. Es spielt auch keine Rolle, wann er dies tut, das Programm steht jederzeit zur Verfügung. Diese Werke oder Stücke oder Spiele sind in der Regel zielgerichtet. Sie besitzen einen Anfang und ein Ende in Abhängigkeit vom Erreichen des Ziels; als Mindestanforderung, dass man alle Möglichkeiten durchgespielt hat.

Eine dritte Herangehensweise bzw. Zwischenform lässt sich unter den Schlagworten Automation und Künstliche Intelligenz zusammenfassen. Das sind z.B. Lyrikmaschinen oder Projekte, bei denen der Output von Rechnerprozessen und Algorithmen gesteuert wird, Projekte mit sogenannten Bots oder Virtuellen Agenten. Wie im ersten Fall steht ein bestimmtes Setting zur Verfügung, dieses Setting ist wie im zweiten Fall ein Programm. Allerdings, und das ist der Unterschied zu den Computerspielen oder Hypertexten, sind die Output-Möglichkeiten nicht schon von vorneherein festgelegt, sondern werden erst auf Anforderung bzw. durch "Füttern" der Maschine generiert.

Beispiel: POETRON – Gedichtgenerator:

<http://www.poetron-zone.de/poetron/p41/posteu.html>

Beispiel: My LittleTony: <http://demobot.kiwilogic.com/~tony/index.html>

Bei den beiden genannten Beispielen handelt es sich um Text, der generiert und ausgegeben wird, bei anderen Projekten entstehen Sound oder Bilder. Von ihrer Anlage her haben diese Projekte eine unbegrenzte Laufzeit, es gibt kein eigentliches Ende, außer natürlich, wenn die Site oder der Bot vom Netz genommen und abgeschaltet wird. Auch die möglichen Outputvariationen sind nicht vordefiniert und von ihrer Zahl quasi unendlich (nach menschlichem Ermessen). Man könnte den Bots und Agenten und Generatoren sogar eine gewissen Live-ness zusprechen, da sie mit dem User in Echtzeit interagieren, bzw. auf Usereingabe reagieren.

AUTORSCHAFT / KONTROLLE

Mit der Entscheidung gegen das "Werk", gegen das Kunstwerk als geschlossene Einheit, und mit der Entscheidung für den Prozess, für Partizipation seitens der Rezipienten, verlassen wir gesichertes Terrain. Anstelle des einen omnipotenten Autors gibt es nun viele mehr oder weniger potente Co-Autoren. Das Ganze gerät außer Kontrolle, die Einzelteile unterliegen der Dynamik des control-sharings. Das kann schief gehen, das ist das Risiko dabei. Für diejenigen, die ein solches offenes Setting initiieren, ist dabei jedesmal die Frage wieder neu zu beantworten: Wieviel Kontrolle bin ich bereit abzugeben? Wieviel Zugriff möchte ich auf den Werdegang meines eigenen Projekts behalten?

Ich denke, dass man hier keine ausschließenden Ja oder Nein Bekenntnisse einfordern sollte. Es geht nicht um Allmacht oder Ohnmacht, der Autor ist nicht entweder tot oder wiederauferstanden. Er (oder sie) ist vielmehr vom Elfenbeinturm herabgestiegen und mischt sich unters User-Volk. Kontrolle und Zugriff können auch in graduellen Abstufungen ausgeübt werden, auf einer Skala zwischen ganz oder gar nicht.

Im vergangenen Jahr hatten wir im Vorfeld eines von der //theatermaschine veranstalteten Arbeitsseminars zum Thema des Disparaten die eingeladenen Künstlerinnen und Künstler nach ihrer Haltung zum Thema Kontrolle befragt. Auszugsweise sei einer der Teilnehmer, Dr. Walter Siegfried, zitiert. Er ist Sänger und Performer, arbeitet mit Ton und Sound in Alltagsräumen:

"Die Wirkung eines Kunstwerkes lässt sich wohl überhaupt nie wirklich und mit Sicherheit kontrollieren. Die bei vielen neueren Arbeiten sich abzeichnende Lockerung der Kontrolle ist mir sehr wichtig, weil dadurch einerseits die Vielfalt der Rezeption thematisiert wird, andererseits auch überprüfbar wird, ob hinter der Vielfalt sich Gemeinsamkeiten in der Rezeption einstellen. Dabei entwickelt sich ein Gefühl für eine "fruchtbare Dosierung der Kontrolle", respektive deren Lockerung. Wenn ich mich in meinen Kompositionen für Spaziergänge (über Walkmen auf einem vorgegebenen Weg zu hören) zu weit vom Geschehen im Realraum entferne, zerbricht der gewünschte Bezug zu ihm. Wenn die komponierte Tonspur sich mit dem reellen akustischen Geschehen deckt, ist es absolut langweilig. Nur im ausbalancierten Hin und Her von Zusammenfallen und Wegdriften entsteht die angestrebte, Neugier erzeugende Aufmerksamkeit auf die Realsituation. Die Komposition bleibt immer gleich, die Realsituation verändert sich, da das Publikum in Alltagsräumen spaziert und nicht im homogenen Konzertsaal. Das Gesamtereignis lässt sich also nicht kontrollieren, aber die zu komponierende künstliche Tonspur kann mehr oder weniger nahe über die zu erwartende Situation geschichtet werden." (Walter Siegfried: <http://www.wsiegfried.cjb.net/>)

DRAMATURGIE

... womit ich bei einem wesentlichen Aspekt angelangt bin, der Dramaturgie. Sie wird vor allem dann ein wichtiges Thema, wenn man sich von der eingangs erwähnten aristotelischen Spannungsdramaturgie und der zentralperspektivischen Bühne-Zuschauer-Situation verabschiedet, wenn man prozessual zu arbeiten beginnt, und insbesondere wenn man auf Partizipation setzt, und daher abhängig wird davon, dass die User-Zuschauer mitwirken.

Wie gelingt es aber, zur Teilnahme anzuregen, wenn man nicht mehr auf die alten Tricks der Spannungserzeugung zurückgreifen will? Wie hält man den Prozess am Laufen, wenn es keinen roten Faden mehr gibt, an dem sich das Geschehen entlang hangeln kann? Wie bringt man Leute dazu, dabei zu bleiben, sich auf das Disparate einzulassen? Kurz: Wie verführt man einen User?

Ich werde für diese Fragen jetzt keine schlüssige Antworten anbieten können. Das sind die Probleme, an denen wir arbeiten und für die wir mit jedem Projekt Erfahrungen sammeln. Was funktioniert und was funktioniert nicht? Zum Beispiel habe ich selber mit zwei Projekten die Erfahrung gemacht, dass es eher funktioniert, Menschen dazu zu bewegen, einen Fragebogen zum Thema Heimat auszufüllen, und dass es dagegen weniger funktionierte, sie dazu zu bringen, per SMS ein Körperteil zu schicken. Da fragt man sich natürlich danach, woran es lag. Ist das Körperteil doch zu intim, obwohl die Fragen auf dem Fragebogen auch sehr persönlicher Natur waren. Spielte die Anonymität eine Rolle, die im Fall des Fragebogens gewährleistet war, und im Fall des eigenen Handies, von dem aus man eine SMS schicken musste, schon weniger gewährleistet ist? War die abverlangte Transferleistung zu groß, ein Körperteil per SMS zu schicken? Einige Leute haben ganz unbedarft gefragt, wie das denn gehen sollte, ob man das Bild eines Körperteils schicken sollte (das war noch vor der Zeit der Kamera-Handies!).

Dramaturgie ist also im Umgang mit digitalen Medien vergleichbar mit Benutzerführung. Dazu gehört das Design der Interfaces - Interface im weitesten Sinne, so wie ausgeführt. Dazu gehört der Ton der Ansprache, die Art, wie man mit den Rezipienten kommuniziert. Dazu gehört auch das Maß an Meta-Informationen, die dem User-Rezipienten geliefert werden. Wird ein Projekt erklärt, die Gebrauchsanweisung, sprich das Konzept mitgeliefert oder bleibt der "Kunstcharakter" völlig unerklärt? Und wenn nichts erklärt wird, welche Strategie verfolgt das Projekt dann damit? Läuft die Verführung des Users über seine Verunsicherung, über Neugierde oder Spieltrieb?

Dramaturgie als Benutzerführung muss einführend sein, sie muss mit möglichen (und unmöglichen) Reaktionen rechnen, muss Unvorhergesehenes und Unvorhersehbares einkalkulieren. Sie muss vor allem mit der Freiheit der Rezipientinnen und Rezipienten rechnen. Denn die Spielräume sind offene Räume. Es gibt hier noch nicht einmal den

sozialen Zwang, den ein einzelner Zuschauer in einem Theaterraum inmitten des Publikums verspürt, dass er sich nicht traut, einfach aufzustehen und zu gehen.

Aber gerade auf diese Freiheit und Handlungsfreiheit wollen nicht-lineare, disparate, offene Kunstprozesse hinweisen. Und natürlich ist klar, dass dies dann immer auch symbolisch zu verstehen, dass diese Freiheit eine Utopie ist. Nimmt man die Utopie jedoch beim Wort als Nicht-Land, Nicht-Ort (vom griechischen "ou" = nicht und "topos" = Ort, Stelle, Land) dann befindet man sich eigentlich genau dort, wo auch nicht die alte Bühne ist, sondern der dezentral vernetzte Raum. Ein leeres Niemandsland, das erst durch unseren Input, durch Aktion und Kommunikation zum Schauplatz wird.

Aber noch einmal zurück zur Dramaturgie. Neben der Benutzerführung - der Festlegung von Rahmenbedingungen - muss auch konkretisiert werden, was innerhalb der Rahmen geschieht: Das narrative Moment, die Handlung, wenn man so will, oder die Handlungen. Nach dem Auseinanderfallen und der Multiplizierung von Orten und Zeiten kann es aber keine Linearität mehr geben und keine lineare Handlung. Dazu ist die Welt, wie wir sie kennen und täglich erleben viel zu komplex, zu fragmentiert. Für den Umgang mit und die Wahrnehmung genau dieser Welt wollen wir nun ein Modell aufstellen, ein Konstrukt, eine oder viele Erzählungen, die jedoch nicht länger dominante, allgemeingültige Erzählungen wären, sondern Erzähl-Angebote, Möglichkeiten, Potentiale. Benötigt wird daher eine Dramaturgie der Vernetzung und Ansätze, wie man das Disparate erzählen, wie man disparat erzählen kann.

"Retrovertüre" / Retour avant la lettre

Abschließend seien zwei Projekte erwähnt, die sich exemplarisch mit verschiedenen der genannten Aspekte auseinandersetzen und meiner Meinung nach, als theaterspezifisch bezeichnet werden können.

Das erste Projekt mit dem Titel aether ist von Penelope Wehrli:

[<http://www.aether1.org>]

"a e t h e r [so heißt es auf der Website] ist eine Versuchsreihe zur Erprobung dialogischer Situationen und zur Findung anderer Formen des Austauschs über Ideen.

Versuchsarrangements für Dialoge, die öffentlich, in inszenierten Räumen und nach zuvor festgelegten Spielregeln stattfinden, in denen die Partizipierenden nicht zu Performern werden.

Dialog - und Hörräume, in denen durch die gewählten Ausnahmesituationen Bewegung entsteht, dass Denken, Hören, Sprechen sich verändern kann.

Visionäre Lebensentwürfe in Gesprächen zu skizzieren, ist seit aether.3 der thematische Anspruch. Nicht um zu Ende gedachte Lebens- oder Weltentwürfe geht es, sondern um das Abtasten unserer Möglichkeiten und um die Vernetzung unterschiedlichster Ideen."

Seit 1999 wurde jedes Jahr eine aether-Version realisiert, aether 1 –5.

Bei **aether 1 und 2, "Europa" und "a road song"** waren jeweils fünf Reisende in Europa unterwegs und über Mobiltelefone, Digitalkameras und Computer jeweils mit einer festen Location verbunden (dem Festspielhaus Hellerau, beim zweiten Mal der Reaktorhalle in München).

Die fünf Reisenden kommunizierten via Mobilfunk und Internet mit eingeladenen Gästen. Eine Nacht lang konnte man als Besucher diese Forschungsreise miterleben, deren Thema die Sehnsucht nach Bewegung und die Suche nach einem unbekanntem Ort war. Die Gespräche und die gesendeten Bilder aus Europa waren im Festspielhaus und der Reaktorhalle zu hören und zu sehen und wurden dort in unterschiedlichen Räumen weiterverarbeitet.

2001, aether 3, ein Spiel: Auch hier war die Basis wieder eine über Europa hinweg vernetzte Situation. 10 Spieler und Spielerinnen, KünstlerInnen und WissenschaftlerInnen, die an unterschiedlichen Orten in Europa und darüber hinaus leben und arbeiten, führten über mehrere Wochen paarweise Gespräche, um gemeinsam und spielerisch Lebens- und

Weltentwürfe für die nahe Zukunft zu skizzieren. Aus dem aufgezeichneten Material entstand später in der Reaktorhalle in München eine begehbare Hörinstallation mit Textprojektionen. Die Bewegung der Besucher steuerte vor Ort den Sound. Zusätzlich konnte man selber in eine 'Bibliothek der gesammelten Utopien' Texte einspeisen. Es wurde außerdem eine thailändische Suppenküche installiert und 'Sharkie's Bar', an der die Drinks berühmter Reisender und Visionäre gemixt wurden.

Ausführlichere Informationen unter: <http://www.aether1.org>. Allerdings findet man auf der Website nur wieder die Dokumentation des aether-Projekts, und nur bestimmte Ausschnitte davon konnten überhaupt dokumentiert werden. Wir wissen nicht, was an Sharkie's Bar geschah, noch können wir nachvollziehen, ob früh um vier in Hellerau noch jemand im Karl-May Raum war. Es sei denn, wir würden uns auf Augenzeugenberichte stützen. Doch selbst jemand, der dabei war, wird immer nur über einen Ausschnitt berichten können.

Um Augenzeugenberichte und multiple Perspektiven geht es beim zweiten Beispiel. Eine WorldWideWebsoap, die ich selber gerade plane, Titel steht noch nicht genau fest. Das Projekt wird zeitgleich im Internet und im öffentlichen Stadtraum stattfinden, über einen längeren Zeitraum hinweg sollen im wöchentlichen Turnus bereits existierende Webcams in verschiedenen Ländern live bespielt werden.

Webcams im Internet finden sich inzwischen unglaublich viele, sie werden teils von Touristikverbänden betrieben, von Geschäften oder auch von Privatleuten; sozusagen ein ganzes Netz von demokratisierten Überwachungskameras, durch die man die Welt betrachten kann. Vor diesen Kameras wird die Soap stattfinden. Es gibt somit zwei Perspektiven: Die Fernsehähnliche Perspektive im Internet und die unmittelbare Performance-Situation im Stadtraum.

Beide Situationen sind verfremdet: Die Kameraansicht dadurch, dass man bei Webcams keinen kontinuierlichen Stream hat, vergleichbar mit einem Film im Zeitraffer. Je nachdem wie gut die Webcam ist sendet sie jede Sekunde oder alle 5 Sekunden ein neues Bild. Man sieht also nicht wirklich etwas. (Beispiel: München/Marienplatz: <http://www.woerners.de/webcamdemo-1.shtml>)

Das Bild ist klein und ruckelig, es gibt nur eine einzige Einstellung, keine Nahaufnahmen oder Zooms. Wir werden daher mit Kostüm arbeiten, bzw. werden das schon fast Kostüm-Skulpturen sein, große Farbflächen, einzeln hervorgehobene Körperpartien, u.ä. Die Zuschauer vor Ort sehen das "Schauspiel" vermutlich eher zufällig und werden unter Umständen zu Mitspielern. (Eine Folge soll beispielsweise am Gipfel des Wendelsteins stattfinden, auch dort gibt es eine Kamera und bei schönem Wetter viele Bergsteiger!)

Auf der Website des Projekts werden die Webcam-Bilder zusätzlich und zeitgleich von drei NetzautorInnen in drei Sprachen "betitelt". Die Texte muss man sich wie beim Stummfilm vorstellen; keine langen beschreibenden Texte, sondern kurze Einwüfe oder wörtliche Reden der Protagonisten. Die AutorInnen interpretieren also ihrerseits das, was sie an Handlung auf der Website sehen und liefern die Beschreibung dazu.

Thematisch setzt sich das Projekt mit dem Zusammentreffen verschiedener Kulturen, auch medialer Kulturen, auseinander sowie dem Verhältnis von Globalem und Lokalem. Wir suchen dafür jedoch nicht nach neuen innovativen Technologien und ausgeklügelten technischen Lösungen, sondern bedienen uns am bereits Vorhandenem.

[Von diesem Projekt ist derzeit noch nichts öffentlich zu sehen. Die //theatermaschine wird aber berichten ...]

"Retrovertüre" / Retour avant la lettre - beide Ausdrücke stammen nicht von mir. Der zweite ist von Vilém Flusser. Der erste aus einer Mail, die ein Freund am 1. Januar mir schickte, einer dieser sogenannten Medienkünstler. Er und einige andere hätten die Silvesternacht damit verbracht, an einer Sound- und Videokomposition zu arbeiten, Retrovertüre sei der Titel.

Mir schien das ein sehr gutes Motto zum Jahresbeginn. Und ich denke, das passt auch genau auf die jetzt notwendigen Arbeitsprozesse. Jetzt, nachdem der Hype abgeflaut und die Faszination an all der coolen Technologie einer gesunden Ernüchterung gewichen ist. Jetzt kann man zurückgehen, zurück vor den Höhepunkt, noch mal das Netz erproben, das die Avantgarde ausgelegt hat, es auf seine Tragfähigkeit und seine Qualitäten überprüfen. Daran anknüpfen.