

Veröffentlicht in: Jamiołkowski, Michał/ Oborska, Nina/ Tkaczyk, Krzysztof (Hrsg.): *Theater als Begegnungsort*. Institut Germanistyki Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2016, S. 39-68. (= Konferenzband Inter – Intra – Trans 2).

Ewa Turkowska (Radom)

Theater trifft Internet

Teatr spotyka Internet

Artykuł przedstawia relacje pomiędzy teatrem a internetem. Na wstępie przedstawiono wybrane koncepcje teoretyczne odnoszące się do zastosowania mediów w teatrze i internecie jako miejsca do uprawiania sztuki teatru. W rozdziale 2 omówiono rozmaite formy powiązań pomiędzy teatrem, WWW a internetem. W rozdziale 3 przedstawiono wybrane formy teatru cyfrowego. Na końcu pokreślono rolę teatru w internecie jako miejsca spotkań międzykulturowych.

Słowa klucze: teatr, teoria, teatr internetowy, międzykulturowość

Theater trifft Internet

Der Artikel behandelt Relationen zwischen Theater und Internet. Zu Beginn werden ausgewählte theoretische Positionen zu Medien im Theater und Internet als Ort für die Theaterkunst kurz besprochen. Im Kapitel 2 werden vielfältige Formen der Bezüge zwischen Theaterkunst, WWW und Internet besprochen. Im Kapitel 3 werden einige Formen des digitalen Theaters präsentiert. Zum Schluss wird überlegt, inwieweit die digitalen Theaterformen zum kulturellen Begegnungsort werden können.

Schlüsselwörter: Theater, Theorie, Internettheater, Interkulturalität

Theater meets Internet

The article deals with relations between theater and the Internet. At the beginning some theoretical positions to media, theater and Internet are briefly discussed. In Chapter 2, many relations between theater arts, WWW and Internet are discussed. In Chapter 3, some forms of digital theater are presented. Finally, it is considered why digital theater is a good place for a cultural encounter.

Keywords: theater, theory, Internet theater, interculturality

Theater war in vergangenen Epochen die einzige Kunstart, die audiovisuelle Ausdrucksmittel gebrauchte. Neben dem sprachlich kodierten Dramentext waren parasprachliche, kinetische und visuelle Elemente: Sprechweise der Darsteller, Gestik, Mimik Bühnenbild, Kostümen, Musik, Quellen der ästhetischen Erlebnisse, Emotionen und tiefer Empfindungen der Zuschauer. Diese privilegierte Position hat das Theater heutzutage verloren. Es muss gegen

S. 39

die harte Konkurrenz von besser verbreiteten, billigeren und bequemer zugänglichen Medien wie Film, Fernsehen und neulich auch Internet kämpfen, um im kulturellen Bewusstsein der heutigen Rezipienten zu überdauern. Im deutschsprachigen Raum hat das Theater eine besondere Position im Kulturleben als die Stätte, die die geistige Bildung der Eliten (Aristokratie, Bildungsbürgertum) maßgeblich beeinflusste. Für traditionell gesinnte Theaterleute war es deswegen schwer, die Vorstellung vom Theater als hoher Bildungsstätte mit dem Internet, einem Werkzeug der Massenkommunikation und Unterhaltung zu vereinbaren. Auch ist der auktoriale Anspruch, mit dem das Theater sein Angebot an das

Publikum adressiert, nicht mehr kompatibel mit den enthierarchisierten Kommunikationsformen des Webs 2.0¹. Die Konvergenz zwischen Theater und Massenkultur der Computermedien war daher schwierig. In der heutigen Kommunikations- und Mediengesellschaft sehen sich die Theatermacher allerdings gezwungen, für das Theater einen zeitgemäßen Ort zu finden und seine Rolle neu zu bestimmen.

Bezüge zwischen Theater und Internet sind vielfältig und reichen von der Werbung für Live-Theater im Internet über Remedialisierung der Dramentexte und Theateraufführungen im digitalen Medium bis hin zu den Versuchen, mit Mitteln der Kommunikation und Programmierung internetspezifische Theaterformen zu gestalten.

Im Artikel wird der Versuch unternommen, diesen vielfältigen Beziehungen nachzugehen: sie zu verzeichnen, zu klassifizieren, die einzelnen Erscheinungsformen zu charakterisieren und an gattungstypischen Beispielen darzustellen. Zum Schluss wird überlegt, inwieweit die digitalen Theaterformen als kultureller Begegnungsort fungieren bzw. zum Kulturtransfer beitragen können.

S. 40

1. Theoretische Kontexte

Die gängige Vorstellung vom Theater als Ort, wo sich in physischer Präsenz Menschen treffen, um als Schauspieler (Produzenten) und Zuschauer (Rezipienten) an einer Aufführung unmittelbar teilzunehmen ist weit entfernt von dessen, was Internet bietet: isolierte Menschen, die einsam und meilenweit voneinander getrennt vor dem Bildschirm sitzen und eine Maschine bedienen. Die Kluft zwischen Theater und dem digitalen Kommunikationsmedium Internet gafft aber nur auf den ersten Blick. Schon der zweite Blick lässt weit gehende Ähnlichkeiten erkennen.

➤ Theater vs. Medien.

Obwohl das Theater auf audiovisuellen Ausdrucksmitteln zur Darstellung des literarischen Textes basiert, was es in die Nähe der audiovisuellen Medien wie Film und Fernsehen bringt, wird es selbst für kein Medium gehalten. In der Bibel der Medienwissenschaft, Marshall

¹ E.Slevogt: *Könnte Lara Croft die Ophelia spielen?* "Theater heute" Nr. 12 (2001), ohne Seitenangabe.

McLuhans *Understanding Media* wird das Theater in dem umfangreichen Inventar der Medien als ein solches nicht erwähnt².

Die enge Verwandtschaft mit Literatur und Zugehörigkeit zur hohen Kunst verhinderten für lange Zeit die Berücksichtigung der Medienaspekte in der Forschung, da die Medien im Sinne von Massenmedien zu Unterhaltung bzw. Popkultur gehörten und damit Antithese zur hohen Kunst bildeten. Die Forschung zum Thema 'Theater und Medien' war lange Zeit nur auf andere Medien im Theater fokussiert. Den Interessengegenstand bildeten stets Inszenierungen und Aufführungen mit dem Einsatz anderer Medientechnologien,

S.41

aber die Analyse von Theatererscheinungen in anderen Medien, darunter im Internet, fiel aus dem Forschungsfokus. Erst die extrem starke Präsenz der digitalen Medien in der Kommunikations- und Mediengesellschaft veranlasste die Kultur-, Literatur- und Theaterwissenschaftler zur stärkeren Berücksichtigung der Medienpräsenz in der Theaterkunst.

Die sich rasch entwickelnde medienwissenschaftliche Strömung in der Kultur- und Theaterwissenschaft führte zur Erweiterung des Theaterbegriffs und seine Ergänzung um die mediale Dimension. Seit etwa 2000 wird Theater auch für eine Art Medium in dem weitesten Sinne verstanden, in der Bedeutung 'Mittel, Vermittler'. In diesem Zusammenhang werden Plurimedialität und Zeichenvielfalt des Theaters, die Mehrfachkodierung der Botschaft und die Interaktion mit den Zuschauern hervor gehoben, und lassen die Analogien mit den Multimedia und Internet entdecken. Dies bildete einen geeigneten Boden zur Forschung über theatralische Formen in anderen Medien: Theater im Radio, Fernsehen und zuletzt im Internet.

➤ Theaterparadigma: Aufführung vs. Auftritt.

Das traditionelle Paradigma der Theaterwissenschaft ist die 'Aufführung'. Es liegt der Bestimmung des 'Theaters' im Gegensatz zu 'Medien' zugrunde. Die Aufführung bestimmt das traditionelle Wesen des Theaters, sie basiert auf dem Unterschied zwischen Produzenten (Schauspielern) und Rezipienten (Zuschauern), ihrer körperlichen Anwesenheit in der geteilten Raumzeit und insistiert eine Rückkopplung zwischen Bühne und Zuschauerraum. So geht der traditionelle Aufführungsbegriff aus der zweifachen Abgrenzung: gegenüber Schrift und audiovisuellen Techniken hervor. Die Bestimmung einer körperlichen Präsenz als

² H. Schoenemakers u.a.(Hrsg.): *Theater und Medien. Grundlagen – Analysen – Perspektiven. Eine Bestandaufnahme*. Bielefeld 2008, S.13

conditio sine qua non des Theaters zieht die Ausgrenzung der medialen Wirklichkeit nach sich, "die sicherlich heuristisch, politisch und didaktisch sinnvoll sein kann,

S.42

aber zugleich fragen lassen muss, welche Wertungen ihr eingeschrieben sind und aus welchen Traditionen sie sich nährt" ³.

In der heutigen Medienwirklichkeit ist man gezwungen, Abstand von der Aufführung als Maß der Dinge zu nehmen. Die neuere Theaterforschung plädiert für "historisierende Relativierung des Aufführungsbegriffs"⁴, ihre Bindung an eine bestimmte historische Medienkombination und Unterscheidung zwischen der 'Aufführung' als Präses und seiner medialen Reproduktion, die es erlaubt, das Drama zu lesen oder als Video anzuschauen. Deswegen wird vorgeschlagen, als Basis für eine Theatertheorie, die den modernen Medienbegriff mit einbezieht, den 'Auftritt' zu nehmen. Auftritte sind konkret und alltäglich, es gibt sie außerhalb der Kunst und in den Medien. Sie erregen Aufmerksamkeit, basieren nicht auf vorgefertigter Unterscheidung zwischen Akteuren und Publikum, sondern bringen sie erst hervor. Sie stehen in Verbindung mit Technologien, Diskursen und Institutionen die sie zum Träger von Bedeutungen werden lassen. Wenn man den 'Auftritt' von der 'Aufführung' löst, dann treten die körperlichen Praktiken und mediale Techniken in der Differenzierung und historischer Kontingenz hervor. Die Begriffsdifferenzierung ist nicht neu, aber wichtig für einen Perspektivenwechsel und bildet eine Grundlage zur Forschung in einer medienaffinen Theaterwissenschaft. Die Grundlage der Forschung über digitale Theaterformen bildet die Suche nach dem Auftritt im Internet⁵.

➤ Präsenz.

Im Medienzeitalter, in dem die Aufführungen aufgenommen werden, ist nicht unbedingt die körperliche Präsenz

S.43

der Zuschauer während des Auftritts entscheidend, sondern die mentale, d.h. die Überzeugung der Zuschauer von Existenz und Spiel der Darsteller. Die Anwesenheit der Zuschauer und die Tatsache des Auftritts können räumlich und zeitlich getrennt werden, wie z.B. im Fernsehtheater. Audiovisuelle Medientechnologien erweiterten die Auffassung von Präsenz

³ U. Otto, *Internetauftritte: Eine Theatergeschichte der neuen Medien*. Bielefeld 2013, S.12.

⁴ Ebenda, S. 12.

⁵ Ebenda, S. 12.

der Schauspieler und Zuschauer um den Begriff der 'Telepräsenz' als einer Form in der Mitte zwischen An- und Abwesenheit. Die technologische Entwicklung machte die unmittelbaren Kontakte der User im Internet in der Echtzeit möglich. Dementsprechend wurde der Begriff der Telepräsenz um die Telepräsenz in der Echtzeit ergänzt. Im Unterschied zum Rundfunk verlaufen theatralische Events im Internet in der Echtzeit. Das Kriterium, ein Event online für ein theatralisches Ereignis zu halten (und nicht z.B. für ein Mitschreibeprojekt), ist die zeitlich simultane Produktion und Rezeption des Auftritts online.

➤ Internet als Theater.

Theater gilt als eine beliebte Metapher für das Internet fast seit der Entstehung der ersten Netzwerke. Die Ähnlichkeit der beiden Tätigkeitsbereiche beruht vor allem darauf, dass ihnen ein permanentes Rollenspiel der Nutzer zugrunde liegt. Das Internet dient als Freiraum für subjektive Rollen-Spiele der User, die als Akteure im Cyberspiel agieren.

Eine der ersten theoretischen Schriften zu den Bezügen zwischen Theater und Internet stammt von der US-amerikanischen Webdesignerin Brenda Laurel. In ihrem einflussreichen Buch *Computers as Theatre* (1991) geht sie von der Annahme aus, dass die virtuelle Realität der Computerwelt der theatralischen Illusion ähnlich ist. Sie setzt die Bühne mit der virtuellen Welt gleich. Daraus leitet sie die Prämisse ab, dass im Interface-Design alle theatralischen Elemente repräsentiert werden sollen: visuelle Raumgestaltung des Bildschirms als Bühne,

S. 44

Werkzeuge als Requisiten und die Handlung. Die Interaktion mit dem Oberflächenbild muss sich nach dem Prinzip der dramatischen Handlung gestalten. Der Computer sollte dem Benutzer ein gesprächsbereites Gegenüber zur Verfügung stellen, den Agenten. Das Buch von Laurel leitete die Theatermetapher in die Welt der Programmierer ein und ist in großem Maße dafür verantwortlich, dass Internet und Theater in der theoretischen Hinsicht zusammen gebracht werden⁶.

Im deutschen Sprachraum gilt der Aufsatz über die theatralen Aspekte des Internets von M. Sandbothe (1998) als die Grundlage für die Theoriebildung zum Theater im Internet. Der Autor weist auf drei Aspekte der Theatralität im Internet hin:

1. "theaterähnliche Aufführungen" der interaktiven Rollenspiele, welche auf der dramatischen Inszenierung fiktionaler Handlungsabläufe auf der virtuellen, öffentlich zugänglichen Bühne auf der Basis synchroner schriftlicher Kommunikation beruhen. In den imaginären

⁶K. Bartels, *Computer und Theater*. In: "ZMMnewsONLINE Juni XXII" (Juli 1995), S. 101-115.

Kommunikationslandschaften der MUDs und MOOs verwandeln sich die Mediennutzer aus passiven Fernsehzuschauern in aktive Internetschauspieler. Im Internet treten also Praktiken nicht-professionellen Rollenspiels auf, die die Grenzen aufheben, die einer physischen und psychischen Präsenz des Zuschauers in der Theatervorstellung gesetzt sind.

2. "Formen alltäglicher Selbstdarstellung", Selbstinszenierung von Menschen, Institutionen und Themen. Im Internet werden individuelle Vorlieben öffentlich gemacht und "Rituale der Selbstentblößung" praktiziert. Auf dieser "alltäglichen Oberflächentheatralisierung menschlicher Selbstdarstellung" beruht die Internet-Theatralität.

3. Ästhetisierung unseres Umgangs mit Zeichen, grundlegende Tiefentheatralisierung der symbolischen Formen

S. 45

menschlicher Kommunikation. Das WWW bedient sich bildhaft-dramatischer und aphoristisch-inszenatorischer Darstellungsformen und macht sie bedeutend. Die Nutzer agieren als "semiotische Dramaturgen und ästhetische Designer, die das Spiel der Signifikanten auf dem Schauplatz der digitalen Schrift theatral inszenieren und modellieren⁷.

➤ Postdramatisches Theater.

Die Öffnung des Theaters auf die medialen Kontexte wurde im großen Teil von der Hinwendung der Theaterkunst zum postdramatischen Theater verursacht, die etwa seit Beginn der neunziger Jahre zu beobachten ist. Seine charakteristischen Kennzeichen sind u.a. Abwendung vom Dramentext als Grundlage der traditionell aufgefassten Theateraufführung und der weitgehende Verzicht auf Kohärenz, Sinnstiftung und die traditionelle Bedeutungsebene des präsentierten Bühnengeschehens, Hervorhebung der außersprachlichen Elemente der Theaterkunst wie Tanz, Performance, Lichteffekte, Live Art. Ein wichtiges Merkmal ist die Verwendung der Medientechnologien im Rahmen der Aufführung. Vor allem solche Tendenzen im Rahmen des postmodernen Theaters trugen dazu bei, dass theatralische Formen im Internet den Platz gefunden haben:

- 'Entdramatisierung' des Dramas, Dekonstruktion seiner konstitutiven Strukturmerkmale: Konflikt, Handlung, Charaktere und Einbeziehung außerdramatischer Textsorten;
- Verlust der übergeordneten Position des Dramentextes und der Sprache, sie sind nur Elemente in einer Gruppe von gleichberechtigten Zeichen;

⁷ M. Sandbothe, *Theatrale Aspekte des Internets. Prolegomena zu einer zeichentheoretischen Analyse theatraler Textualität*. In: Willems, Herbert/ Jurga, Martin (Hrsg.): *Inszenierungsgesellschaft. Ein einführendes Handbuch*. Opladen 1998, S. 583-595.

- Visualisierung und Medialisierung der Aufführung;
- gesellschaftspolitisches Engagement, Aktualität;
- Veränderungen in der Autorschaft: nicht eine einzelner Autor schafft einen geschlossenen, verbindlichen Dramentext, sondern eine Gruppe von Theaterkünstlern schafft ein teilweise improvisiertes Theaterprojekt.

All diese Merkmale des postdramatischen Theaters findet man in digitalen Formen des Internet- und Computertheaters.

Dabei muss zwischen der .postdramatischen Dramatik und der postdramatischen Inszenierungsweise unterschieden werden. Zu den wichtigsten Veröffentlichungen zur postdramatischen Dramatik gehören u.a. die Texte von G. Poschmann (1997) und P. Primavesi (2004); als die Kanontexte zur Theorie des postdramatischen Theaters gelten die Arbeiten von A. Wirth (1987) und H.T. Lehmann (1999).

2. Bezüge zwischen Theater und Internet

Bezüge zwischen Theater und Internet sind vielfältig und zahlreich. Sie reichen von dem Theaterleben im WWW zum Experimentaltheater online und umfassen u.a. folgende Erscheinungen:

- Dramen und Theaterproduktionen, die Themen der Internet-Kultur aufnehmen.

Theater reagiert ähnlich wie Literatur auf wichtige Erscheinungen des Gesellschaftslebens. Zu solchen gehören ohne Zweifel Lebensmüdigkeit der jungen Menschen in der Konsumgesellschaft und ihre verzweifelte Suche nach dem Lebenssinn, Flucht vor der Realität in die virtuelle Welt der Computermedien und Chats. Von diesen Problemen handelt

das Zwei-Personen-Stück des Schweizer Autors Igor Bauersima *norway.today* (2000). Entstanden als Auftragsarbeit für das Düsseldorfer Schauspielhaus, ist es mittlerweile in zahlreiche Sprachen übersetzt und weltweit von über hundert Bühnen in die Spielpläne aufgenommen worden. Im deutschsprachigen Raum war es das meistgespielte Stück der Jahre 2003 und 2004. Bauersima wurde in der Kritikerumfrage der Zeitschrift Theater heute zum deutschen Nachwuchsautor des Jahres 2001 gewählt und mit dem Berner Buchpreis

ausgezeichnet⁸. Hinter diesen Erfolgen steht von allem das junge Theaterpublikum, das von dem modernen Thema in die Theaterhäuser angezogen wurde – ein Erfolg, wenn man beachtet, dass Theater als Freizeitbeschäftigung nur bei 7% beliebt ist⁹.

Das Puppentheaterstück über Gefahren des Internets für Kinder, *Pixel und die geheimnisvolle Nachricht* entstand für Kinder im Grundschulalter im Theater Umweltbühne anlässlich des Themas des Wissenschaftsjahrs 2014 'Digitale Gesellschaft'. Die Premiere wurde von dem Wissenschafts-Puppentheater Umweltbühne für die Leopoldina-Nacht 2014 (eine Kulturveranstaltung der Nationalen Akademie der Wissenschaften Leopoldina) in Halle vorbereitet. Das Puppentheaterstück beschäftigt sich mit den Gefahren, aber auch den Vorteilen des Internets für Kinder. In witziger Weise verpackt die Umweltbühne das hochaktuelle Thema kindgerecht in eine spannende Geschichte, wobei das kleine Publikum ins Geschehen einbezogen wird und den Protagonisten aus manch brenzlicher Situation helfen muss.¹⁰

S.48

➤ Public Relation der Theaterhäuser im Internet.

Die Theaterhäuser benutzen das Internet als ein bequemes Mittel zur Werbung, Informationen über Spielprogramm, Kommunikation mit Zuschauern, Kartenverkauf. Auf Hausseiten und über Newsletter berichten sie aus dem Theaterleben, publizieren Rezensionen uvm. Portale für den Kauf der Theaterkarten online in ganz Deutschland sind z.B. *Eventim* oder *Ticketonline*¹¹. Diese Form der Interaktionen zwischen Theater und Internet ist am meisten verbreitet. Diese Art, Internet für seine Tätigkeit zu benutzen ist allerdings allen Institutionen eigen, also keine theatralische Besonderheit.

Als Werbung zu gespielten Stücken werden gelegentlich auch andere Medienformate eingesetzt. Seit der Spielzeit 2012 gestaltet das St. Pauli Theater in Hamburg Online-Spiele zu neuen Theaterstücken. Sie bleiben wegen der großen Beliebtheit bei den Zuschauern online im Spiele-Archiv auch nachdem die Stücke nicht mehr gespielt werden.¹²

➤ Kommunikation und Werbung über Twitter.

Theaterhäuser werben für ihre Tätigkeit auch mittels Twitter. Diesem Ziel diene die Veranstaltung Erste Twitter-Theater-Woche im Dezember 2013. Fünf Häuser: aus Hamburg

⁸ *Norway.today*. "Wikipedia" 2015 <http://de.wikipedia.org/wiki/Norway.today> (20.04.2015).

⁹ vgl. die Analyse der Theaterpräferenzen der Jugendlichen in S. Keuchel, *Das 1. Jugendkulturbarometer. Zwischen Eminem und Picasso...*. Bonn 2006, S. 34-35.

¹⁰ <http://www.leopoldina.org/de/veranstaltungen/veranstaltung/event/2228/> (20.04.2015).

¹¹ <http://www.eventim.de/> <http://www.ticketonline.de/> (20.04.2015).

¹² <http://www.st-pauli-theater.de/onlinegames/> (20.04.2015).

(Thalia Theater), Bochum, Berlin (das Deutsche Theater), Hannover und München (Residenztheater) twitterten über das Geschehen vor, hinter und auf der Bühne: Texte, Bilder und Videos aus Generalproben, Vorstellungen, der Maske oder dem Kostümfundus. Laut Pressemitteilung sollten die Kurznachrichten Einblick in das Leben als Schauspieler geben und Theater aus einer ganz anderen Perspektive zeigen. An jedem Tag der Aktionswoche wurde eine Inszenierung live getwittert.

S. 49

Das Münchner Residenztheater suchte 'Twitter-Statisten', die von der Bühne die Twitter-Live-Übertragung durchführten. Die Twitter-Nutzer wurden aufgerufen, mit Schauspielern und Dramaturgen zu diskutieren¹³. Der Event war vor allem an Jugendliche adressiert. Laut Theaterstatistik des Deutschen Bühnenvereins entfallen nur 16,5 % der Eintrittskarten auf Schüler, Studenten, Kinder oder Jugendliche (ebenda).

Die Twitter-Theater-Woche wurde mit Unterstützung des Theaterportals Nachtkritik organisiert, das für seine Popularisierung der neuen Medien und digitalen Theaterformen in Deutschland bekannt ist. Die Aktion wurde im WWW und Druckmedien popularisiert und als Beispiel für Einsatz der Computermedien im Theaterwelt gefeiert, blieb aber einmalig: auf die erste Twitter-Theater-Woche folgte keine weitere.

➤ Theaterleben im WWW.

Das WWW wird zur Verbreitung der Nachrichten aus dem Theaterleben genutzt. Informationen aus der Theaterbranche über Aufführungen und Theaterkritiken befinden sich auf Theaterportalen, in Blogs, auf privaten Webseiten der Theaterkritiker.

Bekannte Theaterportale sind z.B. *Theaterportal* und *Nachtkritik*, wo ein wichtiges Thema auch digitales Theater ist.¹⁴ Theaterportale publizieren Rezensionen zu aktuellen Theaterinszenierungen, Informationen über Spieltermine, Adressen, die Rezensionen der Tages- und Wochenpresse, Anfahrts Hinweise sowie die Fachliteratur als Bücher und CD's. Dazu besteht die Möglichkeit, Eintrittskarten direkt aus dem Theaterportal heraus zu bestellen. Registrierte Teilnehmer bekommen regelmäßige Newsletter

S. 50

¹³ *Twitter-Theater-Woche*. "Der Spiegel" 09.12.2013 <http://www.spiegel.de/kultur/gesellschaft/twitter-theater-woche-a-938050.html> (20.04.2015).

¹⁴ <http://www.theaterportal.de/> <http://www.nachtkritik.de/> (20.04.2015).

mit Informationen über neue Angebote, kostenloser, persönliche Spielpläne, personalisierte Suchmöglichkeiten, Möglichkeit der Teilnahme an Kartenverlosungen und Sonderaktionen.¹⁵ Außer gesamtdeutschen gibt es auch regionale Theaterportale wie *Thüringer Theaterportal*.¹⁶ Auf der Webseite *Theaterparadies Deutschland*¹⁷ werden gesamte Informationen über Theaterinstitutionen im deutschen Sprachraum angeboten: Verzeichnisse der Theaterhäuser, Ensembles Deutschlands, Österreichs und der Schweiz, Kinder- und Jugendtheater, Kabarett, Puppenbühnen, Marionetten-, Figuren- und Tanztheater, Kritiken, Festivals, Diskussionsforen, Schauspielschulen, Agenturen, Veranstaltungstechnik u.a.

➤ Theaterfestivals

sind immer im WWW mit eigenen Webseiten präsent, z.B. Theaterfestival *Spielart* in München.¹⁸ Das Theaterfestival war für das Internettheater von besonderer Bedeutung, denn im Jahr 2001 war sein Teil der Wettbewerb zum Internettheater *Webscene*, der die Entwicklung des Internettheaters entschieden beeinflusste.¹⁹ Außer üblichen Informationsmaterialien zu Spielplänen, Teilnehmern, Kartenverkauf und anderen

S. 51

Standardinformationen auf der Webseite des Festivals wurden die Events des Wettbewerbs *Webscene* online live gestreamt. Die Webseite bildete auf diese Weise eine Online-Bühne als Pendant zum Theaterfestival.

➤ Einsatz der neuen Medien in Live-Theateraufführungen

war der Themenbereich, dank dem die neuen Medien Computer und Internet von der Theaterwissenschaft wahrgenommen wurde. Es ist eine ästhetische Entscheidung des Regisseurs, verwendet vor allem als Element des Bühnenbildes, des Bühnengeschehens u.a. (vgl. z.B. die Aufsätze im dritten Teil des Sammelbandes von H. Schoenemakers u.a., insbesondere die Aufsätze von S. Vill und J. Glesner²⁰).

¹⁵ Eine Linkliste zu Theaterportalen befindet sich auf dem Portal des Deutschen Bühnenvereins <http://www.buehnenverein.de/de/links.html?art=portal> (20.04.2015).

¹⁶ <http://www.thueringer-theaterportal.de/> (20.04.2015).

¹⁷ <http://www.theaterparadies-deutschland.de/>

¹⁸ <http://www.spielart.org/> (20.04.2015).

¹⁹ Der internationale Wettbewerb *Webscene* wurde in Kooperation mit dem Ars Electronica Center Linz, dem Stadtforum München und dem Medienforum München veranstaltet. Sein Ziel war die Anregung für die Theater- und Performance-Szene, sich mit dem Internet als Medium und Gestaltungsmittel zu beschäftigen, mit der Chance, eine Netzproduktion im Rahmen des Theaterfestivals *Spielart* zu realisieren. <http://archiv2005.spielart.org/archiv01/deutsch/programm/webscene/text.html> (20.04.2015).

²⁰ Vill, Susanne: *Spielraume zwischen Medienkunst und Virtueller Realität*. In: Schoenemakers, Henri / Bläske, Stefan/ Kirchmann, Kay/ Ruchatz, Jens (Hrsg.). *Theater und Medien. Grundlagen – Analysen – Perspektiven. Eine Bestandaufnahme*. Bielefeld 2008, S. 457-478; Glesner, Julia: *Theater in der Ambivalenz zum Technischen – Antropologische Dimensionen von Internet Performances*. In: Schoenemakers, Henri / Bläske, Stefan/

Außerdem bieten Internet und WWW technische Hilfe bei der Arbeitsorganisation des Theaters, wie:

- Speicherung von Theaterdokumenten im WWW,
- Formen des Lernens oder der Kooperation zwischen Theatern auf Distanz (distant learning/ cooperation),
- Initiativen zur Theaterzusammenarbeit auf speziellen Portalen (darunter zum Experimentaltheater).

Einen weiteren Bereich der Interaktionen zwischen Theater und Internet bildet digitale Remediation von Dramentexten, audiovisuellen Aufnahmen von Theateraufführungen oder Aufführungen des Fernsehtheaters oder der Hörspiele.

- Remediatisierung bestehender Theateraufführungen.

Videos mit ganzen Aufführungen sind im Internet in Mediatheken der Rundfunksender zu finden. Außerdem gibt es auf Videoportalen wie *You Tube* eine Unzahl von Videos mit

S. 52

Ausschnitten oder ganzen Theateraufführungen, vor allem zu Kanondramen der deutschen national- und Weltliteratur.

- Amateurtheater-Videos.

Es sind Videoaufnahmen mit Aufführungen bekannter Dramen in Amateurtheatergruppen, z.B. in Kulturhäusern oder Schulen. Im letzten Fall handelt es sich oft um Schülerprojekte für den Deutschunterricht.

Eine besondere Art der Remediation der Theateraufführungen sind

- Trailer zu Theateraufführungen.

Auf den Webseiten der Theater befinden sich Trailer als Werbungsmaterialien für aktuelle oder künftige Aufführungen. Es sind kurze, etwa 2-minütige Videoclips, die die Auswahl der aussagekräftigsten Szenen präsentieren und eine Orientierung über den Inhalt und Charakter der Aufführung bieten. Trailer werden von den größten Theaterhäusern zu ihren Produktionen gedreht, analog zu den Trailern der großen Filmproduktionen.

Ein heikles Problem im deutschen Theaterleben bilden

- Stream-Übertragungen der Aufführungen.

Es ist eine Form der Direktübertragung online, analog zu Fernsehübertragungen aus Theateraufführungen, die z.B. polnische Theaterliebhaber aus den öffentlichen Sendern *TVP 1*

oder *TVP Kultura* kennen. Live-Streaming der Theateraufführungen im Internet ruft unverständlicherweise große Kontroversen unter deutschen Theatermachern hervor. Während die berühmtesten Opernhäuser der Welt wie Metropolitan Oper und in Deutschland die Bayrische Staatsoper Direktübertragungen im Internet nicht scheuen,²¹ herrschen in der deutschen Theaterwelt

S. 53

noch massive Vorurteile gegen diese Form der Popularisierung der Theaterkunst. Man fürchtet sinkende Kartenpreise, Flucht des Publikums und will nicht wahrnehmen, dass mediale Übertragungen auf allen anderen Kultur- und Sportgebieten nicht nur das Geschäft nicht beeinträchtigt haben, sondern im Gegenteil: Gewinn brachten. Trotz Appelle für Livestreaming und das Theater als Router²² werden aus deutschen Theatern nur Debatten über Streaming gestreamt.²³

Eine sonderbare Ausnahme war die Premiere von *Effi Briest* im Rostocker Volkstheater 2011. Das Theaterhaus wurde kurz vor der Premiere aus brandschutztechnischen Gründen geschlossen. Um die fertige Aufführung mit dem aufwendigen Bühnenbild zu retten, beschloss der Vorstand, die Premiere im Internet mit Live-Stream-Übertragung zu veranstalten. Mit drei Kameras wurde die Aufführung aufgezeichnet und ins Internet eingespeist²⁴. Es zeigt sich, dass deutsche Theater nur unter Zwang den Weg ins WWW finden.

Das Theater Ulm mit seiner Vorreiterrolle auf diesem Gebiet verdient Erwähnung und Beachtung. In der Spielzeit 2014/2015 erfolgten kostenlose Übertragungen der Produktionen aus allen Sparten – Musiktheater, Schauspiel und Ballett als Live-Stream. Gestreamt wurden u.a. die Opern *Traviata*, *Medea* und die Dramen *Kabale und Liebe*, *Nora*.²⁵

S. 54

²¹ Die Bayerische Staatsoper präsentiert 2014/15 bereits in der dritten Saison mit Staatsoper.TV ausgewählte Vorstellungen als kostenlose Live-Streams im Internet, darunter Neuproduktionen, insgesamt sieben Opern- und zwei Ballettabende live und in voller Länge. Es waren Übertragungen von Richard Strauss' *Die schweigsame Frau*, Leoš Janáček's *Die Sacke Makropulos*, Alexei Ratmanskys und Marius Petipas *Paquita* sowie Gaetano Donizettis *Lucia di Lammermoor* und *L'elisir d'amore*. <https://www.staatsoper.de/tv.html> (20.04.2015).

²² T. Lorenz, *Auf die Plätze, fertig, stream!* "Nachtkritik" 14.04.2014. http://www.nachtkritik.de/index.php?view=article&id=9414:ueber-livestreaming-und-das-theater-als-router-ein-appell&option=com_content&Itemid=60 (20.04.2015).

²³ Vgl. den Bericht aus der Diskussionsrunde über Theater und Livestream im Dezember 2014 in der Heinrich-Böll-Stiftung, Berlin, Ch. Römer, *Theater und Livestream: "Wenn schon, dann richtig"* 12. Dez. 2014 <http://www.boell.de/de/2014/12/12/schauspiel-im-livestream-wenn-schon-dann-richtig> (20.04.2015).

²⁴ Stefanie, *Live-Stream-Premiere von Effi Briest im VTR "Rostock heute"*, 24. März 2011 <https://www.rostock-heute.de/volkstheater-rostock-premiere-livestream-effi-briest/21087> (20.04.2015).

²⁵ <http://theater.ulm.de/livestream> (20.04.2015).

Die letzte, kleine, aber ästhetisch bedeutendste Kategorie der Bezüge zwischen Theater und Internet bildet

➤ digitales Experimentaltheater online,

also die Formen des Internettheaters und Computertheaters. Sie werden im nachfolgenden Kapitel behandelt.

Im polnischen Internet gibt es nur wenige Beispiele für Bezüge zwischen Theater und Internet. Eine sehr nützliche Initiative waren Live-Stream-Übertragungen aus polnischen Theatern für Schulen im Jahre 2013. Präsentiert wurden 9 Aufführungen aus Theaterhäusern in Opole, Kraków und Wrocław. Das Ziel der Initiative war, den Grund- und Oberschülern aus dem Lande die Möglichkeit der Teilnahme an dem Kulturleben zu bieten. Die Aufführungen wurden auf der Webseite des Nationalen Audiovisuellen Instituts (Narodowy Instytut Audiowizualny) übertragen²⁶.

Eine andere Form der Verwendung der digitalen Medien ist E-Teatr.tv, das erste in Polen und eine der wenigen in der Welt Internet-Fernsehsender, vollständig dem Theaterleben gewidmet. Die Idee kam von dem Zbigniew-Raszewski-Theaterinstitut in Warszawa. Das Internetfernsehen *E-Teatr.tv* ist 2008 als Begleitevent zum 28. Warschauer Theatertreffen (Warszawskie Spotkania Teatralne) entstanden und wurde in der Fachwelt enthusiastisch begrüßt.²⁷

3. Erscheinungsformen des digitalen Theaters

Analog zur üblichen Einteilung der digitalen Literatur in Literatur im Internet, Internetliteratur und Computerliteratur kann man die Erscheinungsformen des digitalen Theaters in 1.Theater im Internet,

S. 55

2.Internettheater und 3.Computertheater einteilen. Das Kriterium ist die Beziehung des Theatralischen zum digitalen Medium: Remediation der ursprünglichen Theaterform im Fall des 'Theaters im Internet', Kommunikation online im Falle des 'Internettheaters' und Einsatz der Computerprogrammierung und Multimedia bei der Produktion theatralischer Formen im

²⁶ http://www.nina.gov.pl/nina/artyku%C5%82/2013/05/20/rusza-internetowy-teatr-dla-szk_1 (20.04.2015).

²⁷ <http://www.e-teatr.tv/sub.pl.o-nas.html> <http://www.e-teatr.pl/pl/index.html> (20.04.2015).

'Computertheater'. Solche Einteilung der digitalen Literatur bietet Ortmann²⁸, diesem Muster folgt auch die Einteilung der digitalen Epik und Lyrik in Turkowska 2013 und 2014²⁹.

Zum Theater im Internet sind solche Remediatisierungsformen der dramatischen und theatralischen Kunst zu rechnen wie visuelle, auditive und audiovisuelle Remediationen von Dramen; Theateraufführungen von Dramen als Videos auf Videoportalen, Amateurtheater-Videos, Theatertrailer, Stream-Übertragungen von Theateraufführungen.

Zum Internettheater, das auf Kommunikation im Internet basiert, gehören u.a. Chattheater, d.h. Dramenaufführungen auf Chat und MOO, Hyperdrama, Dramen-Mitschreibprojekte, Chattheater mit 2D-Grafik, Twitterdrama.

Als Gattungen des Computertheaters können erwähnt werden: multimediale Theaterprojekte, reale Performances mit Stream-Übertragungen online, interaktives Dramenspiel, interaktives Spiel-Theater.³⁰

Eine andere Klassifikation entsteht, wenn man Prinzipien der Theateraufführung und ihre Realisierung mit digitalen Ausdrucksmitteln des Computers und Internets zu ihrer Grundlage nimmt.

S. 56

Die Elemente des Theaters, die sich aus dem traditionellen Aufführungsbegriff ergeben, sind z.B.: Dramentext als Grundlage der Aufführung; Schauspieler, die sich in die Rollen der Figuren hinein versetzen; Masken, Kostüme, Bühnenbild als Illusion bildende Mittel; Zuschauer, die in geteilter Raumzeit der Aufführung beiwohnen, darauf reagieren und auf diese Weise daran teilnehmen. Neben der Dramenautoren sind Regisseure und Bühnenbildner diejenigen Theaterkünstler, deren Beitrag zur Aufführung besonders auffallend ist. Diese einzelnen Elemente werden im digitalen Theater zur Grundlage unterschiedlicher theatralischer Erscheinungsformen.

➤ Dramentext:

- Internet-Performance auf der Grundlage von bestehenden Dramentexten online auf Chat, rein textbasiert: *Hamnet* (1993) oder mit Graphik: *waitingforgodot.com* von Desktop Theater (im Archiv der Gruppe, vgl. Literaturverzeichnis).
- Kreatives Schreiben von neuen Texten über Chat, Mailing List;

²⁸ S. Ortmann, *Netz Literatur Projekt*. Berlin 2001, S. 39-47.

²⁹ E. Turkowska, *Erzählliteratur im Internet*. "Studia Niemcoznawcze" Nr 53 (2014), S. 435-450 und E. Turkowska, *Lyrik im Internet*. "Studia Niemcoznawcze" Nr. 51 (2013) S. 429-444.

³⁰ Genaue Darstellung aller Gattungen mit repräsentativen Projektbeispielen folgt in meiner Monographie zur digitalen Literatur *Literatur auf der Datenautobahn*, deren Erscheinung für 2016 geplant ist.

- Twitterdrama.

Figur/ Maske: Schaffung der virtuellen Identitäten, Charaktere im WWW erstellen wie Projekt *Missing*

➤ Darsteller, Rolle: interaktive Rollenspiele

- textuelle Rollenspiele, hier wären auch MUDs oder graphische Rollenspiele zu zählen;

- interaktives Drama. Hier wird das Prinzip der Interaktion eingesetzt: der Nutzer schlüpft in eine Rolle wird er selbst zu einer Dramenfigur und interagiert mit vorhandenen Avataren.

➤ Regisseur: Spiel-Theater.

Der Nutzer gestaltet visuell eine virtuelle Welt im Milieu einer wohlhabenden Vorstadtsiedlung (Häuser, Gärten, Wohnräume, Aussehen der Figuren) und dann verwaltet sie als Regisseur des virtuellen 'Bühnengeschehens', lässt Avatare/ Figuren

S. 57

untereinander interagieren und Geschehnisse entstehen. Ein Beispiel dafür ist das theatralische Computerspiel *Die Sims* Das Spiel gibt es als kommerzielles Produkt offline, aber es kann auch online gespielt werden.³¹

➤ Bühnenbildner:

graphische Performances, in denen Elemente der fiktiven Welt vom User eigens kreiert werden (wie *Bundesdance*, vgl. unten).

➤ Interaktion mit Zuschauern:

Online-Performances unter Einbeziehung der Nutzer wie in Projekten von Desktop Theater.

Die einzelnen traditionellen Grundkategorien des Theaters werden in den jeweiligen Erscheinungsformen des digitalen Theaters zu ihren konstituierenden Prinzipien gemacht, auf die sich die jeweilige digitale Theaterform gründet. Ihnen allen ist gemeinsam, dass sie sich online in der geteilten Raumzeit in der Telepräsenz der Internetnutzer abspielen, die das Theaterpublikum bilden, mit denen die Performer/innen interagieren. Auch im Internet bleibt der digitale Auftritt ein ganzheitliches, oft plurimediales (Live-)Ereignis.

Ein wichtiges Hindernis bei der Forschung über das Internettheater ist die Vergänglichkeit und Flüchtigkeit des Gegenstandes. Interessante Internet-Events werden nicht immer dokumentiert bzw. verschwinden nach einiger Zeit aus dem Internet, nicht selten fehlen auch Dokumentationen. Die Forschung zum Internettheater in der deutschsprachigen Fachliteratur stützt sich deswegen nicht auf einsprachige Beispiele, sondern ist international, interessante

³¹ <http://die-sims-freispiel.browsergames.de/> (20.04.2015).

Beispiele der Internet-Theaterkunst werden ohne Unterschied auf die Herkunftssprache zur Gattungsgeschichte einbezogen.

S. 58

4. Darstellung ausgewählter Theaterformen

Die erste, schon historisch gewordene, weil nicht mehr gepflegte Form des digitalen Theaters erschien im englischen Sprachraum in den USA, es war das

➤ **Chattheater als Textperformance**

Es beruht auf dem kollaborativen Schreiben eines Dramentextes im Chatroom nach einem vorgeplanten Szenario. Eine eingeloggte Gruppe von Chat-User trifft sich zum verabredeten Zeitpunkt online, einige Teilnehmer chatten aktiv in den Rollen der Dramenfiguren, andere beobachten nur das Chat-Geschehen wie Zuschauer im Theater. Es war die erste Form des textbasierten Theater im Internet, zum Online-Auftritt gelangte *Hamlet* (die erste Performance des Online-Theaters der Geschichte von der US amerikanischen Gruppe Hamnet Players 1993). Die erste Chat-Performance mit Einbeziehung der Grafik *waitingforgodot.com* (1997) veranstaltete im graphischen Chatsystem *Palace* das Duett Desktop Theater nach Becketts Drama *Warten auf Godot*, dabei wurde auch mit Chatteilnehmern improvisiert. Das Chattheater hat sichtliche Berührungspunkte mit Literatur und kann auch als Mitschreibeprojekt in der Echtzeit eingestuft werden.

Erste Versuche im deutschsprachigen Raum, Drama und Theater mit digitalen Mitteln zu gestalten, entstanden an der Schwelle des 21. Jhs. unter dem Eindruck der US-amerikanischen Experimente mit dem Theater in Netzwerken.

Experimentalformen des Internettheaters erlebten im deutschen Sprachraum kurz nach 2000 eine Hochkonjunktur unter dem Einfluss internationaler, meistens englischsprachiger Theaterprojekte, die dem deutschen Publikum aus den Theaterfestivals und Wettbewerbe für digitales Experimentaltheater bekannt wurden. Die wichtigsten Impulse zu Entwicklung der digitalen Theaterformen sind seitens der Theaterfestivals und Wettbewerbe ausgegangen.

S. 59

Eine große Bedeutung für die Entwicklung des Theaters online hatte das Münchener Theaterfestival *Spielart*, auf dem in der Kooperation mit dem Ars Electronica Center Linz der

Wettbewerb *Webscene* in der Kategorie Internet-Theater ausgeschrieben wurde. Der Theaterpreis *Webscene* galt als Maßstab für Leistungen auf diesem Bereich.

Für die Blütezeit des deutschsprachigen Internettheaters gilt das erste Jahrzehnt des 21. Jhs. Die meisten Internet-Projekte aus dieser Zeit sind allerdings nur als Beschreibungen in Rezensionen oder in der Form von Archivmaterialien auf Webseiten der Theaterteams überdauert, die Webseiten mit den Projekten existieren nicht mehr.

➤ Virtuelle Figuren/ Masken.

Das Online-Projekt von GobSquad *Missing* beruht auf der Schaffung von virtuellen Identitäten in der Zusammenarbeit der Künstler und Internetnutzer. Die Performance startet mit einer Anfangssituation: eine Musikband ist mit einem Privatflugzeug über der Wüste abgestürzt. Die Passagiere gelten als tot oder vermisst. Der Fanclub beginnt seine Suche nach den Musikern in Chatrooms und Fan-Sites. Das Projekt besteht daher aus einem Netzwerk von Webseiten. Der User/ Teilnehmer soll den im Netz gelegten Spuren folgen, um herauszufinden, was mit den Vermissten geschehen ist. Auf der Spurensuche durch WWW wird er von der offiziell wirkenden Website einer Plattenfirma durch ein Labyrinth inoffizieller Fanclub-Seiten, Homepages und Chatrooms geführt. Die Autoren der Websites bleiben unbekannt. Die Teilnehmer verlieren Orientierung, ob wirklich jemand gestorben ist, oder ob sie nur an einer Online-Performance teilnehmen. Die Ungewissheit bringt die Nutzer auf den Gedanken, dass das ganze WWW einer Bühne gleich ist (Müller 2001:XX). Das Projekt wurde von der Jury des Wettbewerbs *Webscene* ausgezeichnet, und als Begleitevent online

S. 60

auf dem Theaterfestival *Spielart* in München 2001 unter dem veränderten Titel *The Finalists* realisiert.

➤ Graphische Performance.

Eine graphische Performance, die an Theater erinnert ist das Projekt der Süddeutschen Zeitung *Bundesdance* (2005) Sie bringt den Internetnutzer in die Position des Regisseurs, der die Avatare berühmter deutscher Politiker in Tanzauftritten erscheinen lässt. Der Nutzer konnte die Politikerfiguren mit Mausclick in verschiedene Körperpositionen bringen und ihm auf diese Weise mit anderen Figuren 'tanzen' lassen. Man konnte auch gewählte "Randgruppen" zum Tanz mit dem Politiker bitten und ein passendes Tagesthema wählen. Die zweite Fassung kam vor der Bundestagswahl 2005 ins Internet. Das Projekt kann als

'soziopolitische Theatralität' bezeichnet werden. Der Internetuser schlüpft in die Rolle des Regisseurs und gestaltet für andere Zuschauer eine Show.

➤ Multimediales Theaterprojekt *Hamlet_X* (Fritsch 2001-2014).³²

Hamlet_X ist ein intermediales Kunstprojekt von Herbert Fritsch, dem Schauspieler an der Volksbühne Berlin und Filmemacher. Außer der Webseite im WWW mit Kurzfilmen wird das Projekt mit diversen Medientechnologien verbreitet, ist also ein multi- und transmediales Werk, welches Theaterrealität, Internet und audiovisuelle Medien benutzt. Das Projekt online besteht aus 111 Kurzfilmen, die von Fragmenten des originellen Dramas ausgehen. Der Originaltext wurde verfremdet, parodiert, frei ergänzt durch Improvisationen der Darsteller. Außer den Figuren aus der literarischen Vorlage wurden neue Figuren hinzu geführt: der Koch, der Chauffeur, der Portier von Schloss Helsingör. Als Darsteller agieren die besten Schauspieler Deutschlands. Die einzelnen Kurzfilme bilden in sich geschlossene, separate Teile, die sich zu einem mosaikartigen Ganzen zusammen fügen. Jeder Film erfährt die eigene Auslegung und entwickelt unterschiedliche Referenzen. Von den Filmen gibt es weitere Links

S. 61

zu Animationen, Trickfilmen, oder kleinen Computerspielen (z.B. *Tötet Laertes!*). Es wird auch eine Happy-End-Variante dargeboten, wo man sehen kann, was aus Hamlet im Fall der friedlichen Konfliktlösung geworden wäre.

Hamlet_X ist ein hypermediales Projekt, eine Verbindung von Fernsehtheater, Hypertext und anderer Medienformate. Die Echtzeit-Verbindung zwischen Publikum und Auftritt wird darin losgelöst: wie im Fernsehtheater spielen die Schauspieler nicht direkt vor dem Publikum, sondern das Theatererlebnis wird medial vermittelt und beruht auf der Telepräsenz. Das unterscheidet den hypermedialen *Hamlet_X* von anderen Formen des Internettheaters wie Chattheater. In anderen Formen des Internettheaters ermöglichen die Formen der Online-Kommunikation in der Echtzeit einen Live-Auftritt und engagieren die virtuell präsenten Zuschauer.

Im Rahmen des folgenden Artikels können nur wenige Beispiele kurz behandelt werden. Digitale Theaterformen werden in Monographien genau dargestellt. Eine Basisarbeit zum Theater im Internet stammt von Glesner 2005, Darstellungen von Theater-Performances im

³² H. Fritsch, *Hamlet_X* <http://www.hamlet-x.de/filme> (20.04.2015).

Internet findet man bei Horebelt 2001, Otto 2013. Die oben erwähnten und viele andere Projekte werden in der geplanten Monographie genauer dargestellt (vgl. Anm. 30).

5. Digitales Theater als kultureller Begegnungsort

Digitales Theater ist ein idealer Begegnungsort für den Kulturaustausch. Seinem Wesen nach ist es kein nationales und einsprachiges Phänomen. Es existiert und entwickelt sich im Medium von globaler Reichweite. Ästhetische Experimente und Erscheinungsformen, in einem Sprachraum entstanden, werden von Fachleuten bald überall bemerkt und dienen als Inspiration für Künstler aus anderen Sprachräumen. Wegen dieser Wesensart können seine Erscheinungsformen nicht isoliert, sondern

S.62

stets im internationalen und interkulturellen Kontext betrachtet werden. Digitales Theater bildet deswegen eine ideale Plattform für die interkulturelle Verständigung und Kooperation der Künstler weltweit über die Grenzen hinaus. Viele Theaterteams sind international (wie GobSquad). Die Zusammenarbeit der Teams und Teilnahme an internationalen Theaterfestivals ermöglichen interkulturelle Begegnungen. Besonders starke Bindungen im Bereich des digitalen Theaters gibt es zwischen dem deutschen und englischen Sprachraum.

Das Theaterleben im Internet: Webseiten der Theaterhäuser, Theaterkritiken, Kontakt mit Theaterkünstlern, Aktuelle Theaterprogramme, Theatertrailer sind eine nicht zu überschätzende Quelle der landeskundlichen Informationen über das Kulturleben des Zielsprachelandes und ermöglichen die Teilnahme daran auch für die interessierten Rezipienten im Ausland. Das Theaterleben im Internet spielt eine große Rolle in interkulturellen Begegnungen der Theaterkünstler wie Theaterliebhaber.

Theatralische Formen im Internet sind junge Phänomene, die nicht nur in ästhetischen oder medientheoretischen Kategorien untersucht werden können, sondern auch nach funktionalen Aspekten: didaktisch, kommunikativ oder gesellschaftskritisch.

In der Didaktik ist Theater im Internet besonders wertvoll für Deutschlernende und Lehrende im Ausland, insbesondere im Germanistikstudium. Remediation der Dramatik, allgemeine Zugänglichkeit der Videoaufnahmen mit Theateraufführungen auf Videoportalen sind von besonderer Wichtigkeit für das Erhalten der nationalen Dramatik und Theaterkunst im kulturellen Gedächtnis der jungen Generationen. Theater im Internet inspiriert

Amateurlünstler zur eigenen Beschäftigung mit Dramatik, eigenen Inszenierungen, deren Aufnahme und Präsentation in Videoportalen wie *You Tube*. Auf diese Weise partizipieren junge Künstler am Kulturleben und gestalten mit eigenen Beiträgen die Teilnahmekultur des Webs 2.0. Die Verwendung der modernen Kommunikationsformate

S.63

wie Twitter trägt zur Popularisierung des Theaters und Kultur bei jungen Leuten bei.

Theater war immer ein Ort, aus dem wichtige Anregungen für die kritische Auseinandersetzung mit der umgebenden Wirklichkeit hervor gingen. Dieselbe Rolle spielt in der Mediengesellschaft das Internet. Es ist eine wichtige Voraussetzung zur Entwicklung der digitalen Theaterformen auf der virtuellen Bühne des Internets.

6. Abschließende Bemerkungen

Digitale Formen des Internet- und Computertheaters sind heutzutage im Rückzug. Nach dem großen Boom im Jahrzehnt zwischen 1995 und 2005, welches übrigens als die goldenen Jahre der digitalen Literatur und aller digitalen Kunstformen gilt, meldeten sich Ernüchterung und Resignation. Virtuelle Spielstätten, von manchen Theaterhäusern ins Internet gestellt, blieben unbespielt (Slevogt 2001:XX). Sicherlich stehen dahinter ökonomische Faktoren: Theater muss Gewinn bringen und digitale Theaterformen online tun es nicht. Viele Performer sind in die wirkliche Theaterwelt zurückgekehrt, manche Künstler betrieben Online-Theater als Start in ihre Karriere und verzichteten darauf, als sich Möglichkeiten der Live-Auftritte boten. Die Probe der Zeit haben nur wenige deutschsprachige digitale Theaterprojekte überdauert. auch spezialistische Portale für Internettheater wurden geschlossen (wie z.B. *Theaterrampe*; die *Theatermaschine*, die Münchner Theaterwissenschaftlerin Gisela Müller als Informations- und Aktionsplattform ins Internet stellte und 1999 bis 2005 bestand, ist jetzt nur als privater Blog online vorhanden).³³

Für den Fortbestand des digitalen Theaters engagieren sich weiterhin die Internetkünstler, Theaterwissenschaftler und Kritiker, die von dem Potential der digitalen Medien für die Theaterkunst

S. 64

³³ <http://www.reframes.com/theatermaschine> (20.04.2015).

nach wie vor fest überzeugt sind. Der Popularisierung der digitalen Theaterformen dient die Berliner Konferenz *Theater und Netz*, die Idee des Theaterportals *Nachtkritik*, gemeinsam mit der Berliner Heinrich-Böll-Stiftung veranstaltet, die 2013, 2014 und 2015 in Berlin stattgefunden hat.³⁴

Zusammenfassend muss man feststellen, dass sich das Theater in Deutschland als konservativ und der Öffnung auf das Medium Internet wenig zugänglich erweist. Die populärsten Formen der Online-Aktivität im Rahmen der Theaterkunst bleiben die schon traditionell gewordenen Medienformate Webseiten und Portale, die moderne Kommunikationstechniken Internet und WWW einsetzen und dadurch das Theater in den kulturellen Kommunikationsprozess der Mediengesellschaft eingliedern. Die digitalen Formen des Experimentaltheaters bilden nur einen kleinen, aber ästhetisch den bedeutendsten Teil davon. Theaterhäuser, die sich am stärksten in die Internetaktivität engagieren sind das Thalia Theater in Hamburg und Theater Rampe in Stuttgart.

Die Begegnung des Theatralischen mit dem digitalen Medium trug zur Anerkennung der Rolle der Medien im Theater, verursachte einen bedeutenden Zuschub an Theoriebildung in der Theatertheorie, machte aufmerksam auf Beziehungen zwischen spezifischen Praktiken des Theaters und theatralen Prozessen außerhalb des Theaters und trug zur kulturwissenschaftlichen Ausweitung des Begriffs Theatralität bei.

Die Beziehung zwischen Theater und Internet hatte interessante innovative ästhetische Experimente zur Folge, die wichtige Entwicklungsimpulse für die Theaterkunst brachten. Vom Hintergrund der gesamten Theaterproduktion sind sie quantitativ zwar nicht imponierend, aber qualitativ bedeutend. Sie beweisen, dass Theater wie Literatur in allen Medien möglich sind.

Theatralische Praktiken im Internet können das traditionelle Theater nicht ersetzen und stellen sich nicht einmal

S. 65

dieses Ziel. Beide Theaterformen: die reale und virtuelle bilden trotz gewisser Parallelen unterschiedliche Zeichensysteme und beruhen auf anderen Rezeptionsweisen. Theater mit digitalen Mitteln nutzt nur die modernen Medien- und bietet zusätzliche Unterhaltungsangebote. Theater und Internet können allerdings mit Sicherheit kooperieren, konvergieren und einander bereichern.

³⁴ <http://theaterundnetz.de/> (20.04.2015).

Das 'echte' Theater mit realen Schauspielern, miterlebenden und reagierenden Zuschauern als öffentlicher Ort der Live-Aufführung war immer ein besonderes, festliches Kunsterlebnis und wird auch weiterhin ein solches bleiben. In einer immer mehr digitalisierten und vernetzten Wirklichkeit ist eine willkommene Rarität. Experimente mit digitalen Theaterformen bedeuten nicht, dass in der zunehmend virtuellen Welt ausnahmslos alles digitalisiert werden muss.

Literatur

- Bartels, Klaus: *Computer und Theater*. In: "ZMMnewsONLINE Juni XXII" (Juli 1995), S. 101-115. <http://www.sign-lang.uni-hamburg.de/medienzentrum/zmm-news/archiv/sommer96/bartels.htm> (20.04.2015).
- Bundesdance (2005) http://www.chip.de/news/Bundesdance-2005-Merkel-und-Schroeder-bitten-zum-Tanz_16309742.html (20.04.2015).
- Desktop Theater Archiv <http://www.desktoptheater.org> (20.04.2015).
- Die Sims <http://die-sims-freispiel.browsersgames.de/> (20.04.2015).
- Fritsch, Herbert: *Hamlet_X* 2001-2014 <http://www.hamlet-x.de/> (20.04.2015).
- Glesner, Julia: *Theater und Internet. Zum Verhältnis von Kultur und Technologie im Übergang zum 21. Jahrhundert*. Bielefeld 2005
- Glesner, Julia: *Theater in der Ambivalenz zum Technischen – Antropologische Dimensionen von Internet Performances*. In: Schoenemakers, Henri / Bläske, Stefan/ Kirchmann, Kay/ Ruchatz, Jens (Hrsg.). *Theater und Medien. Grundlagen – Analysen – Perspektiven. Eine Bestandaufnahme*. Bielefeld 2008, S. 479-492.
- Hamnet 1993 <http://www.hambule.co.uk/hamnet/> (20.04.2015).
- Horebelt, Andreas: *Theater und Theatralität im Internet*. 2001 <https://www.mediensprache.net/archiv/pubs/2905.pdf> (20.04.2015).
- Keuchel, Susanne: *Das 1. Jugendkulturbarometer. ‚Zwischen Eminem und Picasso‘*. Bonn 2006.
- Lehmann, Hans-Thies: *Postdramatisches Theater*. Frankfurt am Main 1999.

S. 66

- Lorenz, Tina: *Auf die Plätze, fertig, stream!* In: "Nachtkritik" 14.04.2014 http://www.nachtkritik.de/index.php?view=article&id=9414:ueber-livestreaming-und-das-theater-als-router-ein-appell&option=com_content&Itemid=60 (20.04.2015).
- Müller, Gisela: *Das ganze Web eine Bühne!?* In "Dichtung Digital" 2001 <http://www.dichtung-digital.de/2001/07/18-Mueller/index4.htm> (20.04.2015).
- http://www.kultur.bz.it/index.php?mode=event&evtID=12193&_IC=evt_list (20.04.2015).
- Norway.today. "Wikipedia" 2015 <http://de.wikipedia.org/wiki/Norway.today> (20.04.2015).
- Ortmann, Sabrina: *Netz Literatur Projekt*. Berlin 2001.
- Otto, Ulf: *Internetauftritte: Eine Theatergeschichte der neuen Medien*. Bielefeld 2013
- Poschmann, Gerda: *Der nicht mehr dramatische Theatertext. Aktuelle Bühnenstücke und ihre dramaturgische Analyse*. Tübingen 1997.
- Primavesi, Patrick: *Orte und Strategien postdramatischer Theaterformen*. In: Arnold, H.-L. (Hrsg.): *Text + Kritik. Sonderband: Theater fürs 21. Jahrhundert*. München 2004, S. 8–25.
- Römer, Christian: *Theater und Livestream: "Wenn schon, dann richtig"* 12. Dez. 2014 <http://www.boell.de/de/2014/12/12/schauspiel-im-livestream-wenn-schon-dann-richtig> (20.04.2015).
- Rusza internetowy teatr dla szkół. 20.05.2013 <http://www.nina.gov.pl/nina/artyku%C5%82/2013/05/20/rusza-internetowy-teatr-dla-szkol> (20.04.2015).
- Sandbothe, Mike: *Theatrale Aspekte des Internets. Prolegomena zu einer zeichentheoretischen Analyse theatraler Textualität*. In: Willems, Herbert/ Jurga, Martin (Hrsg.): *In szenierungsgesellschaft. Ein einführendes Handbuch*. Opladen 1998, S. 583-595.
- Schoenemakers, Henri / Bläske, Stefan/ Kirchmann, Kay/ Ruchatz, Jens (Hrsg.): *Theater und Medien. Grundlagen – Analysen – Perspektiven. Eine Bestandaufnahme*. Bielefeld 2008
- Slevogt, Esther: *Könnte Lara Croft die Ophelia spielen?* "Theater heute" Nr. 12 (2001). http://nachtkritik.de/index.php?option=com_content&task=view&id=23&Itemid=85 (20.04.2015).

Stefanie: *Live-Stream-Premiere von Effi Briest im VTR "Rostock heute"*, 24. März 2011, <https://www.rostock-heute.de/volkstheater-rostock-premiere-livestream-effi-briest/21087> (20.04.2015).

Turkowska, Ewa: *Erzählliteratur im Internet*. "Studia Niemcoznawcze" Nr 53 (2014), S. 435-450.

Turkowska, Ewa: *Lyrik im Internet*. "Studia Niemcoznawcze" Nr. 51 (2013) S. 429-444.

S. 67

Twitter-Theater-Woche. "Der Spiegel" 09.12.2013 <http://www.spiegel.de/kultur/gesellschaft/twitter-theater-woche-a-938050.html> (20.04.2015).

Umweltbühne: *Pixel und die geheimnisvolle Nachricht* 2014

<http://www.leopoldina.org/de/veranstaltungen/veranstaltung/event/2228/>

Vill, Susanne: *Spielräume zwischen Medienkunst und Virtueller Realität*. In: Schoenemakers, Henri / Bläske, Stefan/ Kirchmann, Kay/ Ruchatz, Jens (Hrsg.). *Theater und Medien. Grundlagen – Analysen – Perspektiven. Eine Bestandaufnahme*. Bielefeld 2008, S. 457-478.

Wirth, Andrzej: *Realität auf dem Theater als ästhetische Utopie oder: Wandlungen des Theaters im Umfeld der Medien*. "Gießener Universitätsblätter" Nr. 202 (1987), S. 83-91.

Portale und Webseiten von Institutionen

Bayerische Staatsoper <https://www.staatsoper.de/tv.html> (20.04.2015).

E-Teatr (portal teatralny) <http://www.e-teatr.pl/pl/index.html> (20.04.2015).

E-Teatr.tv <http://www.e-teatr.tv/sub.pl,o-nas.html> (20.04.2015).

Eventim <http://www.eventim.de/> (20.04.2015).

Nachtkritik <http://www.nachtkritik.de/> (20.04.2015).

Narodowy Instytut Audiowizualny www.nina.gov.pl(20.04.2015).

Spielart. Theaterfestival <http://www.spielart.org/> (20.04.2015).

Theater Ulm <http://theater.ulm.de/livestream> (20.04.2015).

Theater und Netz <http://theaterundnetz.de/> (20.04.2015).

Theatermaschine <http://www.inbeta.de/theatermaschine/home/index.htm> (20.04.2015).

Theaterparadies Deutschland <http://www.theaterparadies-deutschland.de/> (20.04.2015).

Theaterportal <http://www.theaterportal.de/> (20.04.2015).

Thüringer Theaterportal <http://www.thueringer-theaterportal.de/> (20.04.2015).

Ticketonline <http://www.ticketonline.de/> (20.04.2015).

S. 68