

EXPOSE

Medientheater - „Da verschwand das Theater ganz“ (Anhang 1)

Welche Position kann das Theater heute noch oder wieder einnehmen?

Welche Funktion hat die SchauspielerIn?

Eröffnen sich dem „Alten“ Medium Theater ungeahnte Möglichkeiten durch den Einsatz von „Neuen“ Medien oder eher durch Verweigerung?

Oder ist die Götterdämmerung des Theaters bereits unaufhaltsam im Gange, obwohl keine, auch noch so provinzielle Inszenierung vermeint, ohne den verführerischen Einsatz von Videoprojektionen auskommen zu können?

Wird Theater durch den Einsatz von Videobildern zu Medientheater?

Mensch versus Maschine:

Das Hauptthema des Medientheaters ist das Spannungsfeld zwischen dem analogen menschlichen (Schauspieler-) Körper und einem zunehmend digitalisierten Environment.

Zwei Arbeiten von Hans-Thies Lehmann markieren diesen Kontrapunkt:

1) Theater und Mythos - Die Konstitution des Subjekts im Diskurs der antiken Tragödie:

"Der antike Schauspieler war zunächst und vor allem die Verkörperung einer Stimme"

2) Postdramatisches Theater:

„Hans-Thies Lehmann's groundbreaking study of the new theatre forms that have developed since the late 1960s has become a key reference point in international discussions of contemporary theatre. Postdramatic Theatre refers to theatre after drama“.

Zwischen diesen Polen ist die moop_Medientheater Trilogie angesiedelt, die in den Jahren 1998 – 2004 entstand. In 3 unterschiedlichen multimedialen Anordnungen wurde überprüft, ob und wie „Mensch-Sein“, „Körper- und Stimme-Sein“, im digitalen Zeitalter möglich ist. Und dabei wurden auch die Grenzen des Theaters hinterfragt.

Ausgewählte Pressestimmen zur Medientheater Trilogie:

„Liebe in Zeiten der Blank-Taste“:(Anhang 2)

„Ebenso verankert in der wirklichen Welt wie die Menschen mit ihren Körpern, wirkt die Ordnung der neuen auf die alte zurück. (...) Die Rede von der Ortlosigkeit, von der Vernichtung des Raums täuscht nur darüber hinweg, dass nicht nur im Cyberspace neue Räume, neues Eigentum entstehen, sondern dass diese sich im realen Raum abbilden“ (Florian Rötzer, Digitale Weltentwürfe)

„forgetme@not – Internetromanze von Klaus Karlbauer (...) Diese Inszenierung mit biologischen Festkörpern ausserhalb des Netzes als bioelektronischem Lebensraum, dieses Theater bildet also unter anderem ab, was hier oben verhandelt wurde“

„Geil sind Worte, kläglich und einsam in der nicht nur körperlichen Isolation gefangen bleibend die guten alten Menschen“

(derStandard über „forgetme@not")

„Theater mit Nullen und Einsen“: (Anhang 3)

Mit verführerischen medialen Mitteln prescht das Theater hin und wieder in die Gegenwart vor. Dass „neue Medien“ theatertauglich sind, mehr noch: das Theater von ihnen ausgehen kann, dafür steht seit 1995 Klaus Karlbauer und das moop_Medientheater ein. Videoprojektionen und digitalisierte Musik sind integrativer Bestandteil der neuesten Produktion ZEROS + ONES. Ein abgründiges Musical, basierend auf Sadie Plants, gleichnamigen Werk „Nullen und Einsen. Digitale Frauen und die Kultur der neuen Technologien.

„Anhalten! Die Negativgrenze des Postdramatischen ist erreicht“ (Anhang 1)

(derStandard über „Password: Gilles de Rais“)

Weitere Themen:

Medien-Nutzung

Medien-Inspiration

Medien konstitutiv

Medien theatralisiert

Video – Installation

Klang – Installation

Multimedia – Installation

Web - Performance

Unterrichtsmethode:

Aufgrund meiner langjährigen Erfahrung sowohl in der Konzeption als auch in der Realisierung aller oben genannter Formen können Theorie und Praxis verknüpft werden.

Projektarbeiten sind ein wichtiger Bestandteil des Unterrichts.

Ein wesentlicher Aspekt von Medientheaterproduktionen ist Kooperation bzw. Team-Arbeit. Da nur in Ausnahmefällen von einem verbindlichen Text ausgegangen wird („Postdramatic Theatre refers to theatre after drama“) besteht für jedes Team-Mitglied die Chance, sich maximal einzubringen.

Unterrichtsziel:

Verständnis und Analyse von Medientheaterproduktionen.

Historische Entwicklung vom „Gesamtkunstwerk zur Multimedia Installation“

Einführung in die Praxis der Konzeption, Entwicklung und Realisierung von Medientheaterprojekten

Einführung in die Basic-Tools der digitalen Multimedia Produktion

Literatur (projektbezogene Auswahl):

Bataille, Georges:

- Die Tränen des Eros. Matthes & Seitz, 1981
- Gilles de Rais, Leben und Prozess eines Kindermörders. Merlin, 2000

Baudrillard, Jean:

- Das perfekte Verbrechen. Matthes & Seitz, 1996
- Transparenz des Bösen. Merve Verlag Berlin, 1992

Beckett, Samuel/ Nauman, Bruce: Katalog, Kunsthalle Wien, 2000

Crowley, Aleister: Gilles de Rais, the banned lecture. Belleville, 1988

Deleuze, Gilles: Das Zeit-Bild; Das Bewegungs-Bild. Suhrkamp Taschenbuch Wissenschaft, 1985

Franck, Georg: Ökonomie der Aufmerksamkeit. Edition Akzente Hanser, 1998

Godard, Jean-Luc:

- Liebe Arbeit Kino. Merve Verlag Berlin, 1981
- Einführung in eine wahre Geschichte des Kinos

Lehmann, Hans-Thies:

- Theater und Mythos. Die Konstitution des Subjekts im Diskurs der antiken Tragödie. 1991
- Postdramatisches Theater. Verlag der Autoren, 1999

Lynch, David: Lynch on Lynch, edited by Chris Rodley. faber and faber, 1997

Plant Sadie: Digitale Frauen und die Kultur der neuen Technologien. Berlin Verlag, 1998

Sherman, Tom: Blanking. Manuskript, 1998

Theweleit, Klaus: buch der könige, orpheus und eurydike. Stroemfeld/ roter stern, 1989

Toole, Betty Alexandra: ADA, the enchantress of numbers – prophet of the computer age. Strawberry Press, California, 1992

Viola, Bill: Reasons for knocking at an empty door, writings 1973-1994. Thames and Hudson 1995

Virilio, Paul: Die Eroberung des Körpers. Kultur & Medien Fischer, 1993

Wiener, Oswald/ Bonik, Manuel/ Hödicke, Robert: Eine elementare Einführung in die Theorie der Turing Maschinen. Springer Wien New York, 1998