

irreduzible Ferne des anderen, seine *wesentliche Unzugänglichkeit* zur Erfahrung, seine Aura – »einmalige Erscheinung einer Ferne, so nahe sie sein mag«.

Öffentlichkeit, Erfahrung

Man sagt: »Neue kollektive Erfahrungen werden in der *Medienrealität* gemacht«.²⁸⁶ Das Empfangen der kollektiv verfügbaren Daten und Informationen bildet aber keine kollektive Erfahrung aus. Selbst wenn rein technisch ein Zuschauerkollektiv einmal real gewesen wäre (als noch alle an einem Fernsehprogramm hängen), so hat die Koexistenz von Dutzenden von Programmen damit längst Schluß gemacht. Kollektive Erfahrung entsteht aber überhaupt nicht einfach durch ein gemeinsames Repertoire von kollektiv Zitierbarem, durch kollektiv bekannte Gesten, sondern allein in der Konjunktion von kollektiver und individueller Geschichte, und sie wiederum ist an ein wie auch immer geartetes *Engagement* gebunden, das das Subjekt der Erfahrung in seiner Lebensrealität »betrifft«. Konsum, Speicherung und Weitergabe bekannter Erkennungssignale, wie sie die Medienkultur zum Verhaltensstandard macht, ist davon weit entfernt. Höchstens die Gruppenkommunikation per Internet scheint auf den ersten Blick dergleichen zu ermöglichen. Hier können sich Interessengruppen zusammenfinden, die ihre Erfahrungen austauschen. Nur handelt es sich dabei um prinzipiell *private* Erfahrungen. So finden sich in Newsgroups des Internet an bestimmten Themen Interessierte, etwa durch Autounfälle Betroffene zusammen. Internet ist die Verallgemeinerung des Subjektiven, kein Feld für Kommunikationsakte, die das Subjekt im Feld verantworteter und verantwortlicher Stellungnahmen situieren. Man mag also das Internet hartnäckig als Massenmedium bezeichnen – der Sache nach ist es Privat-Medium, das als solches keine kollektive Erfahrung

ausbildet. Die Möglichkeiten des ästhetischen Verhaltens, solche Erfahrungen zu vermitteln, können daher wohl nur in einer Abweichung vom medialen Dispositiv liegen, nicht in seiner Anwendung.

Auf den ersten Blick kann es allerdings so scheinen, als läge die Zukunft auch des Theaters in der Assimilation an die Informationstechnologien, an die beschleunigte Zirkulation der Bilder und Simulakra. Die Benutzung von neuen und alten auditiven und visuellen Medien, Film, Projektionen, Klanglandschaften, Video, raffinierten Lichträumen, gestützt durch avancierte Computer-Technologie, hat, soviel ist richtig, bereits zu einem *High Tech Theatre* geführt, das die Grenzen der Darstellung immer mehr erweitert. Von der radikalen Performance Art bis zum etablierten Großtheater ist eine wachsende Selbstverständlichkeit der Benutzung elektronischer Medien zu konstatieren. Dabei verliert das geläufige Bild vom Texttheater noch weiter seine normative Gültigkeit und wird ersetzt durch eine grenzenlos scheinende inter- und multimediale Praxis. Nebeneinander existieren nun ein Bildertheater, das in der Traditionslinie des »Gesamtkunstwerks« alle Medien-Register zieht; Konzentration auf sparsamste Mittel; überfallartig gesteigertes Wahrnehmungstempo nach Art der Videoästhetik; schiere, im Vergleich immer »langsam« scheinende Präsenz des atmenden Menschen; schließlich das Spiel mit der Erfahrung des Konflikts zwischen dem anwesenden Körper und seiner immateriellen Bilderscheinung im Rahmen ein und derselben Inszenierung.

Es wäre für das *High Tech Theatre* zu überprüfen, ob darin die vielfach erkennbare Grenzverwischung zwischen Virtualität und Realität tatsächlich stattfindet oder eher die Disposition geschaffen wird, *alles* Wahrnehmen mit einem permanenten Zweifel zu belegen. Hamlets zweifelndes Zögern (ist der Geist

Medien im postdramatischen Theater

Einige grobe Unterscheidungen sind vorab zu treffen. Entweder Medien finden eine *gelegentliche* Verwendung, die aber das Theaterkonzept nicht grundlegend definiert (bloße Medien-Nutzung); oder sie dienen als Quelle der *Inspiration* für das Theater, seine Ästhetik oder Form, ohne daß notwendigerweise die Medientechnik in den Aufführungen selbst eine große Rolle spielt; oder sie sind *konstitutiv* für gewisse Theaterformen (Corsetti, Wooster, Jesurun). Schließlich können Theater und Medienkunst sich begegnen in Gestalt von *Video-Installationen*. Relativ uninteressant ist die bloße Benutzung des Mediums zur »getreueren«, effektvolleren oder deutlicheren Repräsentation an sich. Gewiß macht es einen Effekt, wenn Gesichter von Schauspielern durch ein Videobild vergrößert werden, doch die theatrale Wirklichkeit wird definiert durch den Prozeß der Kommunikation, der sich durch bloßes Addieren von Mitteln nicht grundlegend verändert. Erst wo das Videobild in eine komplexe Beziehung zur Körperrealität tritt, beginnt eine eigene mediale Ästhetik des Theaters.

1. Medien-Nutzung

Das Theater Het Zuidelijk Toneel unter Ivo van Hove läßt in »Caligula« nach Camus (1995/96) die Geschehnisse auf einer Riesenbühne von Kameras zugleich filmen und riesengroß projizieren. Ähnliches findet sich im »Faust« (1998) der gleichen Gruppe. Das Thema *Nähe und Ferne* des Publikums zum Akteur wird so umspielt. In einer neueren Arbeit von Het Zuidelijk Toneel, »Koppen« nach dem Film »Faces« von John Cassavetes wird die Frage von Nähe und Ferne ohne direkte Benutzung visueller Medientechnik thematisiert: das Publikum lagert auf einer Menge riesiger Betten (so als mache man es

sich vor dem häuslichen Fernsehgerät gemütlich). Die Akteure spielen in den Zwischenräumen, so daß eine Art »offene Montage« entsteht, zugleich ein »filmisch« gedachter Wechsel von Close Up und Szenen in größerer Entfernung. Statt des Wechsels von Totalen und Großaufnahmen springt die Wahrnehmung um, ist in einem Moment fast auf Tuchfühlung mit den Spielern, muß im nächsten vielleicht den ganzen Raum überwinden, weil die Szene sich in einer anderen Ecke der Halle abspielt. Theater versucht hier, die Film- und Fernseh-wahrnehmung zu integrieren und bewußt zu machen. – Bei einer Choreographie von Hans van Manen wird eine Tänzerin im Theater von einem Videokameramann auf der Bühne aufgenommen und ihr Bild zugleich mit ihrem Auftritt in Großprojektion gezeigt. Es entstehen interessante Spannungen zwischen Bewegung, Stillstand und Parallelität: wenn zum Beispiel die Tänzerin ruhig an ihrem Platz verharret, aber der Kameramann sich rasch um sie herum bewegt, so daß auf der großen Leinwand ein sehr bewegtes, unruhiges Bild zu sehen ist. Schließlich tanzt die Tänzerin, vom Kameramann verfolgt, aus dem Theater hinaus, und das Publikum findet sich plötzlich wie verlassen allein vor der leeren Bühne und dem großen Videobild, auf dem man die (schon in ein Erinnerungsbild sich verwandelnde) Tänzerin draußen im Foyer, dann an der Gracht entlang verfolgen kann. Hier geht es um die eigentümliche *Spur der Anwesenheit*. Was man am Fernseher nicht mehr bemerkt, daß eine reale Person »hinter« dem Bild existiert (sofern sie nicht bereits virtuell ist), wird durch die Abfolge von Realpräsenz und Spur, von Gemeinschaft des Publikums mit der Tänzerin und nachfolgender Trennung sinnlich evident.

Viele Regisseure benutzen Medien von Fall zu Fall – so etwa Peter Sellars in seiner Londoner Inszenierung von Shakespeares »The Merchant of Venice« –, ohne daß dies ihren Stil definiert. Es gehört gerade bei einem als »postmodern« gehandel-

ten Künstler einfach dazu, mit dem Medium zu spielen. Die politische Dimension von Medien wurde deutlich in Sinai Peters Inszenierung von Brechts »Arturo Ui« durch das Haifa Theatre 1997, in welcher der Schrecken durch den Terrorismus, wie er über die Fernsehschirme Verbreitung findet, mit den ominösen Sicherheitsversprechungen Arturo Uis konfrontiert wurde. Ein weiteres Beispiel bietet eines der markantesten Theaterprojekte der letzten Jahrzehnte, Robert Lepages Theater-Epos »Die sieben Ströme des Flusses Ota«, an dem er mit seiner »Ex machina« benannten Gruppe in den Jahren 1994 bis 1997 arbeitete. Es entstand etwas wie eine politisch-historische Theaterreise, die zwischen Hiroshima und New York, Theresienstadt und Amsterdam, Nazizeit und Jetztzeit kreuzt und politische Themen und das historische Gedächtnis zwischen USA, Japan, Deutschland umspielt. Nach Art eines Kaleidoskops werden Darstellungstile und vor allem Medien unaufhörlich gewechselt mit der Absicht, so Lepage selbst, »ein Theater zu machen, das nach den Regeln des Traums funktioniert«. ³⁰² Realistisches Kammerspiel, Bunraku und Kabuki, Hollywood-Filmästhetik und Schattenspiel: ein großräumiger Spielraum von Videoclip bis zu traditionellem Theater läßt hier unter Verwendung auch von Prinzipien der Filmnarration die Medien zu einer geschichtlichen und traumartigen Phantasie werden. In einem Gespräch erklärt Lepage: »Ich war verblüfft, wie die Filmwelt die Dramaturgie des Theaters weitergeführt hat, wie gute Drehbücher in fünf Akte unterteilt werden, und man konnte wirklich fühlen, wie die Filmwelt die Tradition des dramatischen Aufbaus bei Shakespeare und den Griechen und so weiter gelernt oder fortgesetzt zu haben scheint. Aber ich glaube, daß im Theater, im nordamerikanischen Theater, die Dramatik und die dramatischen Strukturen vom Fernsehen und vom Fernsehspiel geprägt worden sind.« ³⁰³

2. Medien-Inspiration

Andere Theaterformen zeichnen sich nicht in erster Linie durch den Einsatz von Medientechnologie aus, sondern durch die in der Ästhetik der Inszenierung erkennbare *Inspiration* durch die Medienästhetik. Dazu gehören der rasante Wechsel von Bildern, das Tempo der Konversation in Kürzeln, das Gag-Bewußtsein der TV-Comedies, Anspielungen auf die Trivialunterhaltung des Fernsehens, auf Film- und Fernsehstars, auf den Alltag der Unterhaltungsbranchen und ihre Macher, Zitate aus der Popkultur, Unterhaltungsfilm und Reizthemen der Medien-Öffentlichkeit. In diesen Formen ist meist eine parodistische und ironische Brechung vorherrschend, manchmal auch nur die einfache Anpassung an die Medienthemen. Postdramatisch sind diese Versuche darin, daß die zitierten Motive, Gags oder Namen nicht in den Rahmen einer kohärenten narrativen Dramaturgie gestellt werden, sondern als Phrasen in einem Rhythmus, als Elemente einer szenischen Bildcollage dienen. René Pollesch zeigte in »Harakiri einer Bauchrednertagung« und »Splatterboulevard« 1992, wie ganz ohne Drama aus Dialogpointen am laufenden Band ein Text entsteht, bei dem Screw Ball Comedy und SitCom als Vorbild dienen. Gekonnte Geschmacklosigkeit, fortwährendes Kreisen in einem Zustand der desolaten Lustigkeit und parodistische Medien-Aneignung erzeugen hier eine eigene *Pop-Theater-Atmosphäre*.

Im Frühjahr 1996 konnte man als Produktion des Frankfurter TAT Stefan Puchers Performance »Ganz nah dran« sehen, die mit der englischen Gruppe Gob Squat zusammen entstand. Hier wurde das Medienrepertoire, das Rede, Gestik und emotionale Patterns im Alltagsleben prägt, theatralisch ausgestellt. Ein großer Teil der Performance bestand in Selbstdarstellungen der Spieler, wobei der Anteil der »realen« biographischen Elemente schwer auszumachen war. Auch hier: parodistische Auf-

nahme medial geprägter Attitüden und Gesten in Formen direkter Ansprache und privat wirkender Selbstdarstellung. Durch den lässigen Stil, die Brüche zwischen den einzelnen Nummern, und dadurch, daß das Publikum in mehreren Blöcken um die Bühne herum arrangiert war und daher in kleineren Gruppen direkt adressiert werden konnte, schließlich durch einen in der Mitte des Raums operierenden DJ war das Ganze eng an Party und Disco als Grundstimmung angelehnt. Über die Spiegelung der resignativen Generationsstimmung hinausreichend, machten die Szenen auf sehr »nahe« Weise die Trauer unter den coolen Gesten fühlbar, die Ahnung der Leere, die entsteht, wenn das Selbst kaum mehr auf den Gebrauch medialer Attitüden verzichten kann. Weder beim Versuch, durch radikale Identität mit der Waren- und Medienumwelt und ihren Ablenkungsangeboten von Droge bis Kino Intensität zu finden, noch beim bewußten Abgrenzungsversuch davon kann hier ein »authentisches« Ich sich noch von dem durch den Medienalltag geprägten Diskurs und den geläufigen Verhaltensmasken ablösen. In Komik und Trauer ist es auf Verderb und Gedeih an die Ton- und Bildmaschine der Pop- und Medienwelt angekoppelt. In solchen Theaterarbeiten, die es verstehen, aus dem Tempo und der Lakonik, dem Pop- und Clip-Rhythmus und dem Zapping die Poesie zu entbinden, geschieht eine Trauerarbeit, die die Geschichte einer »postmodernen« Ausdrucksgebärde der Verwerfung und der Aggression unter Nutzung der Formangebote der neuen Medien fortschreibt.

Mit Recht hat man als Kennzeichen der »postmodernen« Kunstentwicklung die Tendenz hervorgehoben, daß Wirklichkeit immer mehr durch die zwischengeschalteten Schemata, medial vorfabrizierte Attitüden und Darstellungsmuster, vermittelt wird, die sich weithin nurmehr gegenseitig zitieren und umspielen. »Die Images, die das menschliche Bewußtsein bestimmen, sind nach den Prinzipien einer Dramaturgie des

Spektakels angeordnet, d.h. im Stil von emotional, sentimental und visuell aufgeladenen Vignetten, deren vager, fast austauschbarer *bewußter* Inhalt die ideologische Dimension solcher Vignetten verschleiert« bemerkt Schulte-Sasse³⁰⁴. Ein solches Spiel eröffnet neue Gestaltungsformen, bringt aber – angesichts der niederschmetternden Trivialität der allermeisten derart zirkulierenden »Images« – auch die schon erwähnte bedenkliche Abhängigkeit mit sich. Es kommt zu einer paradoxerweise gerade durch den beliebig verfügbaren Reichtum an Möglichkeiten verursachten *Verengung* des Repertoires der Themen und Bildwelten. Alles was nicht allerjüngsten Datums ist, versinkt sogleich wieder. (Und doch sehen sich das vorgestern, das vorgestern und das gerade gestern erst Veraltete verzweifelt ähnlich.) Wenn aber nur noch das Neueste von heute früh dazu taugt, Verständnis zu finden oder als Erkennungszeichen zu funktionieren, so stellt sich die Frage, wann der Ausfall aller weitergespannten Bezugsräume jeden Ausdruck unterbinden wird, der auf Geschichte, weiter zurückliegende Zeiträume, gar menschliche Gattungsgeschichte Bezug nehmen will. Man fühlt sich hier an das technische Problem erinnert, daß viele Computeraufzeichnungen durch den Fortschritt der Technologie unlesbar werden, weil es keine Geräte mehr gibt, mit denen die schon nach kurzer Frist antiquierten Disketten und Programme noch gelesen werden könnten. Muß aller Ausdruck, der auch nur einige Tiefe gewinnen will, sich auf Zeiträume jenseits des eigenen Lebens beziehen, so stellt die Beschleunigung der Moden und Bezugfelder einen markanten Einschnitt dar: irgendwann erfolgen die Wechsel so rasch, daß nur noch in aller kleinsten Gruppen überhaupt eine Ebene gemeinsam abrufbaren Vorwissens existiert. In diesem Sinne bedroht Medienabhängigkeit auch jenes Theater mit beredter Sprachlosigkeit, das im Interesse seiner Kommunikationsfähigkeit die Medienästhetik verinnerlicht und auf die Inszenierung von Dramen anwendet und absichtsvoll einer Dramaturgie à la

minute folgt, die kaum noch größere Zusammenhänge von Figuren, Erzählungen oder Themen aufbauen will. Theater nimmt aber, so steht zu vermuten, nur im Wechselspiel zwischen »Situation« und Medien eine seiner Gestaltungschancen wahr, nicht durch Anpassung. Das postdramatische Dispositiv bietet eine Serie von Möglichkeiten, durch Verfahren der Collage und Montage eine ironische Distanz zum allgegenwärtigen News- und Storytelling zu wahren, auch wenn es die medialen Verfahren dabei nutzt.

3. Medien konstitutiv

Während in früheren Zeiten filmische Bilder Realität dokumentierten, verweist das typische Videobild im postdramatischen Theater nicht in erster Line auf das Außen des Theaters, sondern kreist in ihm. Szondi wies darauf hin, daß bei Piscator die Dokumente – damals vor allem photographische und filmische – letztlich im Dienst einer totalisierenden Instanz des epischen Erzählers standen und insofern ein Bühnenbild Piscators, das sein Profil in monumentaler Überlebensgröße zeigte, als Emblem für jene epische Tendenz der 20er Jahre stehen kann: die grandiose Übersteigerung des epischen Ich, das quer durch das arrangierte Dokumentenmaterial sich direkt als zentrierende Instanz dem Publikum als personales Gegenüber darstellte. Das wäre heute kaum mehr möglich, weil kein derartiger Super-Erzähler mehr politischen Glauben fände, und weil die multiplizierten, von künstlerisch-technologischen Kollektiven hergestellten Medienbilder die Idee eines individuell verantwortlichen Autors strukturell überholten. Als Mittel problematisierender Selbstreflexion beziehen sich im »postepischen« Theater der Wooster Group die elektronischen Bilder direkt auf die Lebensrealität und/oder den Theaterprozeß der *Spieler*, zitieren allenfalls Bildmaterial – in »The Hairy Ape« etwa einen

Boxkampf, in dem ein Weißer gegen einen Schwarzen kämpft – als *gedankliche* Erweiterung der Bühne, nicht als Dokument. Es ist deshalb logisch, daß die Video-Technik die Tendenz aufweist, für die Kopräsenz von Videobild und lebendigem Akteur genutzt zu werden, ganz allgemein als technisch vermittelte *Selbstreferentialität* des Theaters zu fungieren.

Sie ist ein zentrales Moment in der Arbeit der 1975 aus der »Performance Group« Schechners hervorgegangenen, nach der New Yorker Wooster Street, in der sie ihren Sitz hat, benannten Theatergruppe. Das Theater führt hier seine technischen Möglichkeiten, in einzelne Elemente zerlegt, vor Augen. Die Theatermaschinerie ist sichtbar. Das technische Funktionieren der Aufführung wird offen ausgestellt: Kabel, Apparaturen, Geräte werden nicht schamhaft versteckt oder »wegeleuchtet«, sondern wie Requisiten, fast wie Akteure ins Spiel integriert. Die Spieler ahmen oft das Gehabe von Fernsehmoderatoren nach. In »Brace Up« nach Cechovs »Drei Schwestern« führt eine Erzählerin (Kate Valk) durch die Aufführung, spricht aber auch Texte von gerade nicht durch andere Spieler dargestellten Figuren ein, stellt Akteure vor (zum Beispiel die sehr alte Beatrice Roth, die die jüngste der drei Schwestern spielt) und gibt Szenenanweisungen. Während der Aufführung können Debatten entstehen, ob man eine bestimmte Passage überspringt oder nicht, kurz: das Vorgeführte ist ein Mittelding zwischen Probe und Aufführung, macht die *Produktion* des Theaters sichtbar und richtet sich immer wieder wie im Fernsehen an das Publikum. Bezeichnend ist die Nutzung des Videos, um abwesende Spieler zu integrieren, nach dem Motto: Michael Kirby kann heute abend nicht hier sein, aber wir zeigen ihn als Videobild; eine Darstellerin ist zu alt, um an der Tournee teilzunehmen, wir zeigen sie im Video. Ganz nebenbei werden so die Illusionierungen des Theaters, die gewohnte und eigentlich doch verblüffende Gleichrangigkeit von Video-Präsenz und Live-Präsenz ans Licht gehoben. Ist nicht der Alltag der Wahrneh-

Beginn einer Story. Die Geschichte ist nicht das wichtigste, vielmehr das Spiel mit der Wahrnehmung, das konkret erfahren läßt, wie die Faszination sich ans Monitor-Bild haftet, an das also, was man nicht »wirklich« sieht, die Video-Spur dessen, was hinter der Wand, unsichtbar, vor sich geht. Der Blick sucht, man kommt nicht umhin, es bewußt zu bemerken, die Bilder. Absichtlich muß man immer wieder den Weg zur viel weniger faszinierenden direkten Wahrnehmung der Menschen suchen, von denen der Blick abprallt, zurück ins Bild. Eine sonderbare Erfahrung stellt sich ein. Der Zuschauende beobachtet sein Beobachten, während vor ihm ein Video-Bild mit der lebendigen Gegenwart eines Akteurs konkurriert.

Diese Spielweise schafft auch für die Akteure eine sonderbare Situation: sie sprechen mit sich »selbst« als Videobild, sie müssen präzise mit ihm interagieren, müssen, nur über die Videotechnik vermittelt, einen »Kontakt« mit dem Mitspieler aufbauen. In anderen Arbeiten Jesuruns finden sie sich zwischen überdimensional großen Bildern, die wie Kontrollinstanzen wirken (wie in »Deep Sleep«, wo große Screens an beiden Enden der länglichen Bühne aufgebaut waren). Oder sie sind vom Publikum physisch völlig getrennt wie in »Blue Heat«. Hier spielen die Akteure in Nebenräumen, die dem Publikum überhaupt nicht zugänglich sind, seitlich hinter der Bühne, die selbst leer bleibt. Theater scheint hier seine Spezifik zu verneinen, indem es sich in eine komplett mediale Situation ohne direkten Blickkontakt zwischen Akteuren und Publikum transformiert. Aber die Erkundung der mentalen Realität der gegenseitigen Wahrnehmung bleibt auch hier möglich, weil dem Mangel des direkten Blickkontakts das Wissen gegenübersteht, daß alle sich in diesem Theater, in virtueller Erreichbarkeit befinden. (Die Frage nach einem Theater, in dem die Internet-Kontakte zum Bestandteil und vielleicht vorherrschend werden, wird nur die Zukunft beantworten.)

Verschaltungen

Man kann Theater mit Medien heute auch als einen Ort des Trainings begreifen, in dem die Individuen üben, wie sie angesichts ihres Zusammenwirkens mit und ihre Abhängigkeit von technologischen Strukturen eine Sicherheit, persönliche Resistenz und Selbstbewußtsein behaupten. Ein Nebeneffekt solchen Medientheaters ist es, daß die Zuschauer sich über die Lage der realen Akteure (mehr als über die von ihnen dargestellten Figuren) bewußt werden und sich gewissermaßen auch immer mir ihnen, den lebendigen »Partnern« des Publikums, gegen die Macht der Medienbilder verbünden. Es geht um die Faszinationsmacht der Bilder. Was fasziniert, ist die *Ästhetik der Verschaltung*. Töne, Abläufe, Bewegungen, Bilder sind elektronisch verkoppelt, in Konnexionen, An- und Zuschaltungen, so daß anstelle von individuierten Menschenkörpern in einer technologischen Umwelt ein serielles und blitzschnell umzuco-dierendes »Agencement« (Deleuze) erscheint, eine Verschaltung heterogener Elemente (Körperglieder – Sound – Videobild – Sprechen – Lichtnetze – Kamera – Mikrophone – Monitore – Maschinen...), die als Mimesis an die vollelektronisierte Realität erscheinen könnte.

Jesuruns »kinematographisches Theater« ist exemplarisch für das neue Theater mit Medien. Es scheint die Probe auf das zu machen, was Münsterberg 1916 als »Psychotechnik« bezeichnete. Subjektivität und Technologie werden untrennbar. Die näherrückende Möglichkeit der technologisch direkten »Verschaltung« von Film oder Bildreizen mit dem Zentralnervensystem ist ein Lieblingsthema des Mediendiskurses geworden. Darin steckt eine wesentliche These: »Psychotechnik verchaltet Psychologie und Medientechnik unter der Vorgabe, daß jeder psychische Apparat auch ein technischer ist und umgekehrt.«³⁰⁵ Gewiß trifft zu, daß viele Wahrnehmungsmechanismen, ange-

fangen bei der Aufmerksamkeit, ihr »technologisches Korrelat« haben³⁰⁶ und daß dies nur so sein kann, weil den körperlichen Organen von sich aus eine gewisse »Unnatur«, ein Technisches schon innewohnt. Gleichwohl bleibt die Frage nach einer Differenz bestehen, die im emphatischen Mediendiskurs untergeht. Wenn die Gesten des reflektierenden Unterbrechens, der Reflexion, des »Geistes« gegenüber der verzugslosen Einschreibung von Informationen als veraltet zu den Akten gelegt werden, droht der technologisch versierte Scharfsinn in Ideologie umzuschlagen, in die Apotheose blinden Funktionierens. Anders in der ästhetischen Reflexion der neuen Technologien. Auch im Medientheater Jesuruns scheint es zunächst nur noch um Frequenzen, Vibrationen, Schaltungen und mathematisierbare Zeitrhythmen zu gehen, nicht um individuierte Personen. Doch dieser Eindruck täuscht. Zugleich wahrt dieses Theater die Erinnerung an tradierte und moderne Erzählmuster. Im Grunde ist dies sogar das heimliche Hauptmotiv: fortwährend wird der Versuch unternommen, etwas zu erzählen. Aber das – vermutbare – »Drama« erscheint in Stücke zerlegt und gefiltert durch triviale Muster und Schemata, Horror- und Detektivgeschichten, Unterhaltungsfilme, Comics und Fernsehserien. Quer durch Zerfall und die monologisch wirkende Isolierung der rasenden »Sprechmaschinen« hindurch wird eine andere Erfahrung – Trauer, Isolation, Verstummen – schmerzhaft wahrnehmbar. In dieser Ästhetik findet Mimesis an die Logik der neuen Medien im Sinne dessen statt, was Adorno »Mimesis ans Verhärtete und Versteinerte« nennt. Die Medienbilder sind Vehikel der für ästhetische Artikulation notwendigen Kälte – Angleichung an die Kälte, um von ihr abweichen zu können.

8. Video-Installation

Dieser Bereich ist abschließend kurz zu erwähnen, weil er durch seine Grenzposition zwischen Theater und bildender Kunst von besonderer Signifikanz für die »Situation« des Theaters geworden ist. Offenkundig nähern sich Video- oder Performance-Installationen von Gary Hill oder Bill Viola einem theatralen Vorgang an. Viele dieser Installationen sind *interaktiv*. Dabei geht es nicht um die technologisch ermöglichten Spiele und Spielereien. 1961 oder 1962 konzipierte Nam June Paik ein Klavierkonzert, das gleichzeitig in New York und Shanghai gespielt werden sollte: an einem Ort die linke, am anderen die rechte Hand.³⁰⁷ In Nam Yun Paiks 1963/66 geschaffenen »Participation TV« I und II erzeugt der Betrachter eines Farbmonitors durch seine Stimme auf dem Bild allerlei Linien. In der Einkaufspassage einer deutschen Stadt aufgestellt, erfreut sich das Ding auch nach vielen Jahren noch großer Beliebtheit bei Groß und Klein.³⁰⁸ Was man »interaktiv« nennt, ist im ganzen primitiv und von eher anrührender Komik. Erwachsene, so sehen wir, können sich wie Kinder daran vergnügen, daß sie kinetische Skulpturen durch die eigenen Körpergeräusche, Stimmen und Schritte in Bewegung bringen. Es gibt aber tief-sinnige und komplexe Beispiele der Theater-Video-Verbindung, die neue Spielräume eröffnen. Dabei ist an theatrale Installationen zu denken, in denen der direkte Kontakt fehlt, unterbunden oder gestört wird (die Spieler befinden sich in einem für das Publikum unzugänglichen Raum; die Akteure sind nicht direkt, sondern nur vermittelt und fragmentarisch zu erkennen), oder an solche, in denen die Medientechnologie einer »unheimlichen« Intensivierung der Kernzone des Theaters, der Körperwahrnehmung dient. In einer neueren interaktiven Installation von Studio Azzurro mit dem Titel »Coro« werden schlafende Personen auf den Boden projiziert, die sich zu rühren beginnen, wenn der Besucher »auf sie tritt«. Bill

Viola definiert seine Arbeit als Versuche, das Sehen mit dem ganzen Körper zu erlangen, die Abspaltung des Auges zu revozieren, und beruft sich dazu auf altasiatische und mystische Traditionen.

Die Video-Installation nähert sich auch dadurch dem Theaterprozeß an, daß Zeitlichkeit ihr einbeschrieben ist. Eine »Schleife« der Installation »Pneuma« z.B. dauert eine halbe Stunde. Der Betrachter hat die Freiheit, die Erfahrung des Raums so lange zu machen wie er will. Zugleich nimmt das »Werk« einen immateriellen Status an. Anders als ein Gemälde, das im nächtlichen Museum unversehrt da ist und von seinem nächsten Betrachter träumen mag, der die ihm dauerhaft eingesehenen Schönheiten erkennt, hat die Video-Installation keinen immanenten »Sinn«, keine Existenz außerhalb des Moments der Seh-Erfahrung selbst, keine Aussage jenseits der Begegnung. In Violas »The Sleepers« (1992) ist am Boden von sieben mit Wasser gefüllten offenen Tonnen jeweils ein Monitor platziert. Auf ihnen erblickt man die Gesichter schlafender Personen. Die Betrachtung der in totenähnlicher Ruhe Schlafenden durch das Wasser hindurch wird für den Betrachter zur verunsicherten Suche nach Lebenszeichen (die es ab und an tatsächlich gibt). Gerade die Verdopplung der Barriere zwischen sehendem und gesehenem Menschen (das Abbild, das Wasser) weckt den Wunsch, die Bilder gleichsam zum Leben zu erwecken. Verstärkt wird diese Wirkung dadurch, daß der ansonsten verdunkelte Raum nur von der eigentümlichen Strahlung der Monitorbilder im Wasser erhellt wird. Die Köpfe schlafender Menschen stellen, das ist die Pointe, nur den Ausgangspunkt für eine Erfahrung des Betrachters dar. Sie sind nicht verfestigtes Werk. Vielmehr wird der Augenblick des Sehens, Moment einer Ästhetik des Schreckens, unter bestimmten, artifiziell geschaffenen Bedingungen organisiert. Es geht um die Erfahrung der – schlafenden, ruhenden, toten,

entfernten, sehr nahen Anderen, um *den* Körper, also auch den des Betrachters in diesem Moment. Auch Ton, Sprache, Geräusch können – wie in »Stopping Mind« – zum Einsatz kommen und nähern die Video-Installationen noch weiter dem Theater an. Violas Arbeiten bestätigen die These, daß die Themen der Situation und des Rituals, die sich dem postdramatischen Theater aufdrängen, auch in den avancierten Bildkünsten relevant sind. Wenn er von seinem Versuch spricht, der Kunst eine Funktion, eine Verankerung im Leben zu verleihen, so präzisiert er sogleich, daß dies nicht etwa im Sinne der Verschönerung oder der Unterhaltung geschehen soll, auch nicht durch Antworten oder Thesen in Hinblick auf gesellschaftliche Fragen. Er meint vielmehr »eine Funktion im ursprünglichen Sinne von Kunst, im Sinne eines *Rituals*. Kunst kann dir dazu dienen, in deinem Leben etwas zu lernen bzw. es zu vertiefen.«³⁰⁹

»Splayed Mind Out«, 1998 im Frankfurter Mousonturm in einer Zusammenarbeit des Videokünstlers Gary Hill, und der in Belgien lebenden Choreographin Meg Stuart entstanden, erkundet die Möglichkeiten der Konfrontation von Life-Erleben und Videobildern. Der nackte Rücken einer Tänzerin erscheint, riesig vergrößert, als überdimensionales Video-Bild auf einer Leinwand im Bühnenhintergrund. Haut wird, vermittelt über das Bild, zu einer bedrängenden theatralen Wirklichkeit, wird in ihrem Verfallensein und ihrer Vergänglichkeit erfahren. Das Videobild gerinnt nicht zur Information, die Körperoberfläche wird, von der Hand der Tänzerin bewegt und geknetet, zu einer Körper-Landschaft in einer physisch unabweisbaren Gegenwart. Gerald Siegmund schreibt: »Zentraler Berührungspunkt von Tanz und den sogenannten Neuen Medien ist auch hier das Bild des Körpers, für den die menschliche Haut wie die Oberfläche eines Bildschirms als Projektionsfläche dient. Der Raum übernimmt dabei die Rolle eines

großen Geldes verfügt, zugleich virtuell die ganze »Welt« umspannt – auch wenn faktisch, was gern übergangen wird, die übergroße Mehrheit der Menschheit von den Segnungen der elektronischen Zivilisation bislang überhaupt noch nicht berührt ist.

Film- und dann Video-Bild gewannen ihre Macht durch die von ihnen ausgelöste Faszination. Die bewegten photographischen und dann elektronischen Bilder wirken auf die Imagination – und auf das Imaginäre – ungleich stärker als der lebendig vorhandene Körper auf der Bühne. Wird der nicht in der Linie der »Immateriaux« immer überflüssiger? Für die Macht der Simulation ist ein Vorgang von der größten Bedeutung, der sich schon im 19. Jahrhundert abgezeichnet hat: die Delegation des menschlichen Blicks an Apparaturen. Das Sehen emanzipiert sich vom Leib. Natürlich gab es schon immer wissenschaftliche »Instrumentenwahrnehmung«. Aber im Prozeß der technischen Entwicklung im 19. und 20. Jahrhundert wird die bis dahin, wenn nicht philosophisch, so doch lebensweltlich fraglose »Realität der Sinneswahrnehmung« zum Problem, weil immer weitere Bereiche von der »Realität der Instrumentenwahrnehmung«²⁸⁴ übernommen werden. Man liest an allen möglichen Instrumenten, Anzeigen und Bildschirmen mehr oder weniger abstrakte Zeichen ab, wesentliche Aspekte der Realität entziehen sich den Körper-Sinnen. »Das Reich der Sinneswahrnehmung schrumpft zu einer winzigen ökologischen Nische in einem riesigen Spektrum mechanischer und elektromagnetischer Wellen.«²⁸⁵ Diese »ökologische Nische« der unmittelbaren Wahrnehmung ist aber nun zugleich der Bereich einer Intersubjektivität, die die Zwischenkörperlichkeit ins Spiel bringt, ein Verhältnis des gemeinsamen Befindens in einer sozialen Situation, die *zwischen* Subjekten eine andere »Zeit« konstituiert. Im Kern des ästhetischen Verhaltens, vor allem aber in jeder Idee von »Verantwortung«, also im ethi-

schen Verhalten ebenso wie im Kern von Affektivität überhaupt, findet man die unhintergehbare Situation der »Anwesenheit« des Anderen. Diese »Anwesenheit« läßt sich nicht einfach durch das Faktum der sinnlichen Wahrnehmung als solche definieren, ist aber doch insofern an sie gebunden, als die mögliche reale Einwirkung des Wahrnehmenden auf das Objekt der Wahrnehmung ins Spiel kommt. Die Situation virtueller Einflußnahme hat zur Folge, daß der Vorgang des Empfangens und Sendens von Zeichen nicht von der Verstrickung des kommunizierenden Subjekts in Begehren, Verantwortung und Verpflichtung abzutrennen ist.

Die Gewohnheit des Konsums elektronischer Bilder begünstigt dagegen gerade diese Reduktion der Idee von Kommunikation auf das Modell des Empfangens und Versendens von Signalen jenseits der Register von Verantwortung und Begehren. Das telematische Dispositiv erfüllt den mentalen Raum vollständig mit »Information«. Stirbt ein User an einem anderen Endpunkt der Glasfaserkabelwelt, so unterscheidet sich dieses Ereignis für den anderen User an einer anderen Stelle des Netzes in nichts von einer Systemstörung oder einem Ausfall. Das menschliche Subjekt ist hier prinzipiell auf die mathematisierbare Information hin ausgelegt und insofern an beiden Enden der Leitung selbst nichts anderes als eine – selbst einigermaßen unvollkommene und störanfällige – Verlängerung des elektronischen Dispositivs. In Abwandlung von Gertrude Steins schönem Satz »People come and go, party talk stays the same«, heißt es hier »Users come and go, the world wide web stays the same«. Diese neuartige Gestalt der Entfremdung stellt sich paradoxerweise gerade durch das Phantasma der Vertrautheit her, den spontanen Irrtum, wen man anwählen und über das Netz kontaktieren kann, der sei einem nahe und zugänglich. Gegenüber diesem falschen Schein der Zugänglichkeit macht die Präsenz des anderen als Kopräsenz sofort die auch in der größten Nähe

ein wahrer Geist?) ist vielleicht das Antidotum zur Medienvermittlung, auch wenn die Möglichkeit eines solchen Perzeptionsmodus des inhaltenden Zweifels, einer sozusagen post-brechtschen »Ästhetik des Mißtrauens« auf Dauer dahinstehen muß. Ästhetische Wirkung kann immerhin von einer solchen »Schwebelage« des Zweifels ausgehen. Die andere Möglichkeit von Medientheater besteht natürlich in der künstlerischen Nutzung der Faszination selbst, die von den Medieneffekten ausgeht. Beispiele dafür werden in diesem Kapitel dargestellt. Freilich unterliegt der Reiz des Neuen einem raschen Verschleiß, innerhalb und außerhalb des Theaters. Hebt Ästhetisierung eine Sache aus ihrer Umgebung hervor, so muß sie, informationstheoretisch gesehen, von Unwahrscheinlichkeit gekennzeichnet sein. Triebauslösende Signale sind, schon in der Tierwelt, solche Reize, die sich durch Unwahrscheinlichkeit auszeichnen. Insofern die Mediengesellschaft die Überraschung zur Norm, den Schock zur Gewohnheit, die Erfindung der Variante zur Regel machte, überrascht die Überraschung nicht mehr, wird das Unwahrscheinliche wahrscheinlich, führt die »ewige Wiederkehr des Neuen« (Walter Benjamin) zu einem Zustand nur scheinbar alerter Wahrnehmungsbereitschaft, die in Wahrheit eine Art gleichgültiger Halbschlaf sein kann.

Es ist ein Topos der Theorie des Avantgardetheaters geworden, daß es die Bedingungen von Sehen und Hören in der Mediengesellschaft analysiere, reflektiere und dekonstruiere. Man kann, ungeachtet der Triftigkeit dieser Feststellung, bezweifeln, ob die Selbstreferentialität der Theaterarbeiten wirklich in erster Linie von einem solchen Pathos der Analyse getragen ist, daß doch eher in der theoretische Anstrengung seine Ort hat. Eher scheint es realistisch, daß sich hier eine Ästhetik manifestiert, die die Nähe zur artifiziell veränderten Wahrnehmung und den fließenden Übergang zu ihr sucht. Die Bühne muß der Merk-

welt draußen ähneln, um Erfahrung zu artikulieren. Als Reflex der fragmentierten Medienwahrnehmung können in diesem Sinne die Überlagerung und die immer wiederkehrende abrupte *Unterbrechung* der Szenen und Handlungsmomente gelten. Wie man im Alltag durch Fernsehen und Video gelernt hat, mit einem Minimum an Kontinuität und Einheit auskommen, und fortwährend mit der Aufmerksamkeit zwischen einem Handlungsmoment auf dem Fernsehbildschirm und der Alltagswirklichkeit (oder einem anderen Sender) hin und her zu wechseln, so wechseln im neuen Theater, ob Wooster Group, Jan Lauwers, t'Barre Land oder BAK-Truppen, die Akteure mühelos zwischen (scheinbar) privaten Kontakten und Spiel, zwischen verschiedenen Realitätsstufen und Bildwelten hin und her. Wenn der Gegenstand auch noch ein dramaturgisch wohlgebauter klassischer Text der dramatischen Literatur ist (wie mit Vorliebe bei der Wooster Group: O'Neill, Wilder, Miller, Eliot, Cechov²⁸⁷), so tritt der Umschalteffekt oder die Ähnlichkeit mit dem Switchen und Zappen durch den Kontrast nur umso krasser hervor.

»Interaktion«

Was die eigentliche Sprengkraft der Frage nach dem Verhältnis von Theater und Medien ausmacht, ist *nicht* das oft fälschlich »dramatisierte« Problem, daß die grenzenlos scheinenden Möglichkeiten der Wiedergabe, Präsentation und Simulation von Wirklichkeiten durch mediale Informationstechnologien, gestützt auf das universale Medium Computer, die Abbildungsmöglichkeiten von Theater weit hinter sich lassen. Theater ist per se schon eine Kunst der *Zeichen*, nicht der Abbildung. (Ein echtwirkender Baum auf der Bühne bleibt Zeichen für Baum, nicht Abbildung eines Baums, während ein Baum im Film wohl alles mögliche als ein Zeichen bedeuten mag, aber vor

brauche eine gewisse Religiosität, eine Beziehung zum Heiligen.

Das Motiv, Theater als einen exquisiten Ort der Besinnung und der spirituellen Steigerung zu behaupten, ist wohl meist halb- und unbewußt, aber nicht selten auch explizit. Warum verfallen in kurzem Abstand voneinander der Russe Anatoli Vassiliev und der Niederländer Gerardjan Rijnders (Toneelgroup Amsterdam), beides hervorragende Regisseure ihres Landes, auf den Gedanken, die Klagelieder Jeremias auf die Bühne zu bringen? Vassiliev erklärt: »Der Weg des Materialismus ist fast zu Ende«. Gesucht wird, so scheint es, eine Sphäre der Klage, die Vassiliev sogar bei seinem »Amphitryon« (1997) vorherrschen ließ. Nicht nur wegen des kirchlichen Bühnenraums (Rijnders orientiert sich an den Kirchenbildern Saendams) wird das Theater zu einem Ort des Gebets: gerade der Gestus der Klage öffnet den spirituellen Raum. Fehlt vielleicht tatsächlich der Ort, an dem in großer Form Klage laut werden kann, die dem verordneten Optimismus zuwider Trostlosigkeit, heillose Verlassenheit artikulieren könnte? Es geht um die Suche nach einem in Verlust geratenen »hohen Ton«, wie ihn Peter Handke als Moment neuer »Spiritualität«, Botho Strauß als neue Sinnesfähigkeit einklagten. Theater spürt in Gebet, Ritual, Chor und gemeindeähnlicher Kommunikation seinen religiösen und »mystischen« Wurzeln nach. Statt kurzatmiger Psychologie will man große Passionen und zuletzt *die* Passion. Erstaunlich genug: Theater bleibt im technologischen Zeitalter ein Ort nahegelegter Metaphysik. Weil die Realität wie gottverlassen vor Augen liegt, gezeichnet von einem unendlichen Mangel nicht nur an Sein, sondern sogar an nicht-trivialem Schein, verselbständigt sich das Bedürfnis danach, sucht Anderswelten, Atopien und Utopien in Chiffren der Bühne, um eine authentische Erfahrung des Spirituellen zu machen.

MEDIEN

Theater ± Medien

Medienherrschaft?

Auch die klassische Moderne stand bereits im Zeichen gesteigerter Bilderherrschaft (Photographie, Film) einerseits, der Kritik an der lähmenden Wirkung des Konsums von Illusionsbildern auf Sprachkomplexität, Imagination, Reflexion andererseits. Setzen Bilder den Verstand außer Kraft, so wie nach Thomas Manns Verdacht Musik die Rationalität schwächt? Die lange Tradition der Kritik an Konsumgesellschaft und Kulturindustrie vom einschlägigen Kapitel der »Dialektik der Aufklärung« und Guy Debords situationistischer Kritik der »Gesellschaft des Spektakels« bis zu Herbert Marcuse und Jean Baudrillards oder Paul Virilios Thesen soll hier nicht rekapituliert werden. Daß sie Denker, die üblicherweise der Moderne und solche, die der Postmoderne zugerechnet werden, vereint, legt einmal mehr nahe, »Postmoderne« nicht als historische Zäsur, sondern lediglich als einen veränderten Blick auf Moderne, ein neues Verhältnis zu ihr zu verstehen. Zugleich wird daran deutlich, daß das Problem nicht ein nur von Konservativen herbeigeredetes sein kann. In der »postmodernen« multimedialen Zivilisation stellt das Bild ein außerordentlich machtvolleres Medium dar, informativer als Musik, rascher konsumiert als Schrift. Zugleich hat die globale Verbreitung der elektronischen Daten zur Folge, daß die Zivilisation der Bilder mühelos die Massen erreicht und damit über die Macht des

allem und zuerst Abbildung, photographische Wiedergabe des Baums ist.) Theater simuliert nicht, sondern bleibt offensichtlich konkrete Realität des Orts, der Zeit, der Menschen, die im Theater Theaterzeichen – und das sind immer Zeichen von Zeichen²⁸⁸ – hervorbringen. Die Dingwelt trägt im Theater den bezeichnenden Namen »Requisiten«: illusionierte Realität ist hier soviel wie: »nur das Nötigste«, Objekte, die man zum Spiel benötigt. Was das Theater aber tatsächlich beunruhigen muß, ist der sich abzeichnende Übergang zu einer (technisch wie inhaltlich gegenwärtig noch primitiven) *Interaktion* voneinander entfernter Partner mit technologischen Mitteln. Wird solche immer mehr perfektionierte Interaktion der Domäne der theatralen Live-Künste, deren Prinzip die *Partizipation* ist, auf Dauer den Platz streitig machen? Frank Popper sagt: »In den Werken der High-Tech Art werden die technischen Wechselbeziehungen in ihren maximalen Leistungen ausgeschöpft. Zumindest in ihrer Erscheinung enthalten sie Elemente der Perfektion.«²⁸⁹ Und: »Das Wesen der High Tech läßt sich aber auch an den Versuchen von Künstlern darstellen, den Zuschauer in den kreativen Prozeß einzubeziehen.«²⁹⁰

Die nicht nur hier anzutreffende Opposition von (medialer) Interaktion und bloßer Partizipation ist allerdings nicht triftig: auch in der theatralen Partizipation liegt ein interaktives Moment vor, umgekehrt wäre »Inter«-Aktion ganz ohne Partizipation nichts anderes als eine verhüllte Form der solitären Benutzung eines Geräts.²⁹¹ Demgegenüber wird im Theater die – gewiß nur selten gänzlich schwindende – Wieder-Gabe von Vor-Gegebenem prinzipiell überlagert durch das sinnliche »Datum«, das im und durch den Moment des Theaters selbst Gegebene. Es ist kein Zufall, daß zeitgleich mit dem Erscheinen und der Verbreitung einer Zivilisation der Mediatisierung – Simulation von Realität, technologische Interaktion – das bis dahin wesentlich »dramatische« Theater der in dieser Studie

beschriebenen Strukturwandlung unterliegt. Die Dominante von Drama und Illusionierung wandert in die Medien ab, während die Aktualität der Performance zur neuen Dominante des Theaters wird. Es zeichnet sich ab, daß nicht die Imitation der Medienästhetik, nicht Simulation, sondern *das Reale und die Reflexion* die Chance des postdramatischen Theaters ist. Als »Bildmaschine« bleibt seine spezifische Möglichkeit der Realitätswiedergabe, allen noch denkbaren Erweiterungen zum Trotz, radikal begrenzt. Als »Ansprache« hingegen realisiert es einen unersetzbaren Vorgang, der es im übrigen auch erlaubt, die Grenzen, die Film und Medien an sich selbst aufweisen, zu ignorieren und zu überschreiten. Es gibt kein Medium, das nicht in theatrale Prozesse integriert werden und zu einer künstlerischen Praxis *nach* den Medien – »beyond television« (Ritsaert ten Cate) – beitragen könnte.

»Theatralität«, Theater, Tod

1963 schrieb Roland Barthes in »Littérature et signification«: »Was ist das Theater? Eine Art kybernetischer Maschine.« So hellichtig die Wendung Jahrzehnte später klingt, weil sie das wesentliche Moment der Rückkoppelung, der Interaktion, einzuschließen scheint, – man hört zugleich auch eine Begrenztheit dieser Betrachtungsweise heraus: Barthes sah – ganz im Sinne der damaligen Konjunktur des semiologischen Denkens – das Theater als Informationsmaschine an, die Bedeutung erzeugt, welche vom Zuschauer in einem kognitiven Akt dechiffriert wird. Worum es im Theater geht, ist aber eine Kommunikationsstruktur, die nicht im Prozeß der Rückkoppelung von Informationen ihr Zentrum hat, sondern in einer anderen »Art des Meinens«, die den Tod einschließt. Die Information ist außerhalb des Todes, jenseits von Zeiterfahrung. Theater dagegen ist, insofern darin Sender und Empfänger

anderer Weise die Riesenbildflächen eines Barnett Newman so wirkt die geglückte Videoinstallation als *Frage* an den Betrachter (Zuschauer), was es mit seinem Hiersein, seiner Beziehung zum Anderen, der Art und Weise seiner »Kommunikation« auf sich hat.

Bewußtheit über den eigenen Perzeptionsmodus wird in Gary Hills Videoarbeiten erzeugt durch eine »Erschwerung des Sehens«³¹⁴, die die gesteigerte Aktivität des Sehens provoziert. Ganz im Gegensatz zu der, wie bemerkt wurde, im Grunde ikonoklastischen Tendenz der gewöhnlichen illusionistischen Bilder der Simulation³¹⁵ wird dem Ikonischen hier sein Eigenrecht belassen. Während die Simulation das Ikonische selbst zerstört, indem sie lediglich durchsichtig auf ihr Repräsentat hinführt, behauptet das Bild hier seine Autonomie als Spielpartner des sehenden Blicks. Dieser ist aber der Blick mit dem ganzen Körper. Es entsteht in der Installation eine eigene Bühne für den Besucher, der mit seinem Körper den Bildraum erfährt (oder er-geht), sich mitten darin befindet. Das entspricht den erörterten Phänomenen des integrierten Theater-raums. Hans Belting erläutert, daß sich »die dunkle Raumzelle« der Videoinstallation vom Kinosaal wie vom Fernsehmonitor unterscheidet. Ihr Raum »ist auch die Bühne für unsere Bewegung im Raum, die sich mit dem französischen Wort *déambuler* schöner ausdrücken läßt als mit dem deutschen Wort: herumgehen.«³¹⁶ Die in der Videoarbeit virulente Thematik des Bilds – die Dialektik von Imagination und Projektion – kehrt für den Betrachter wieder: »Wir bewegen uns in diesem Raum körperlich, so wie wir uns in der Welt als Raum bewegen: darin liegt die Überlegenheit einer Installation über einen Monitor, in dem alle Bilder im Rahmen enden.«³¹⁷ Zugleich wird die Körperpräsenz, werden unsere eigenen Schritte unter den Bedingungen der Befragung des Sehakts durch diese »philosophische Medienkunst«³¹⁸ »zu Metaphern von ganz anderen

Bewegungen, die in unserem Bewußtsein ablaufen (...) Wird der Raum der Installation zu einem Symbol für jenen »Ort der Bilder«, der wir selber sind.«³¹⁹

ger gemeinsam altern, eine Art »Intimation of Mortality« – im Sinne der Bemerkung Heiner Müllers, daß der »potentiell Sterbende« das Besondere am Theater ausmache. In der medialen Kommunikationstechnologie trennt der Hiatus der Mathematisierung die Subjekte voneinander, so daß *Nähe und Ferne gleichgültig* werden. Indem dagegen das Theater auf (und aus) einem gemeinsamen Zeit-Raum der Sterblichkeit besteht, formuliert es als performativer Akt die Notwendigkeit, sich mit dem Tod, also mit der Lebendigkeit des Lebens, einzulassen. Sein Thema sind, mit Müller zu sprechen, die Schrecken und Freuden der Verwandlung, während es den Film auszeichnet, dem Tod bei der Arbeit zuzusehen. Es ist im Grunde dieser Aspekt des gemeinsamen Zeitraums der Sterblichkeit mit seinen kommunikationstheoretischen und ethischen Implikationen, der am Ende als kategoriale Differenz zwischen Theater und Medien bestehen bleibt.

Medien- und Technokörper

Wenn der Künstler Stelarc (Stelios Arkadion) überlegt, daß der menschliche Körper sich den Informationsstrukturen der hochentwickelten Computer anpassen muß, so formuliert er die virtuelle Perspektive des Mediendiskurses überhaupt, die vielleicht die Perspektive einer anthropologischen Mutation ist. Stelarc hat sich zum Beispiel eine dritte Hand am Unterarm anbringen lassen, die »die durch elektrisch übersetzte Muskelkontraktionen seines Unterleibs und seiner Beine bewegt wird« (Wesemann). Es geht um die Utopie, den Körper gezielt zu evolutionieren, ihm künftig künstliche Augen und noch unabsehbare neue Funktionen einzubauen. Hinter diesen Techno-Phantasien taucht ein komplexeres und unheimlicheres Problem auf: die Frage nach der Identität. Es wird bereits daran gearbeitet, eigene Körpersensationen per Computer in Infor-

mationen zu verwandeln und so Reize, Impulse, Bewegungsabläufe des eigenen Körpers in einen anderen zu induzieren (der also dann wie eine menschliche Puppe auf seine »Programmierung« reagiert). Interessant ist in diesem Zusammenhang die künstliche Induktion der kinästhetischen Empfindungen, mit deren Hilfe wir den Ort unserer eigenen Körperteile im Raum lokalisieren (ohne kinästhetischen Sinn würden wir nicht mit geschlossenen Augen unsere Fingerspitzen recht gut zusammenführen können). Am Ellenbogen liegen die kinästhetischen Sensoren ziemlich an der Oberfläche, so daß man folgendes Experiment unternehmen kann: Man reizt diese Sensoren, so daß der Proband das Gefühl hat, sein Ellenbogen strecke sich, obwohl das nicht der Fall ist. Wenn man ihn nun an die eigene Nase fassen läßt, so hat er das deutliche Gefühl, daß er seine Nase, sozusagen ein virtueller Pinocchio, selbst in die Länge zieht.²⁹²

Wenn per Computer von außen Impulse in den eigenen Körper übertragen werden können (jeder sein eigener Hampelmann), so wird es am Horizont denkbar, eines Tages auch Denkipulse direkt in andere Personen zu übermitteln. Es scheint nur konsequent, wenn Leute wie Marvin Minsky²⁹³ bereits über die Möglichkeit nachdenken, »die Daten durch einen Mikrocomputer direkt in das Hirn des Menschen einzuspeisen.« Die generalisierte solipsistische Monaden-Existenz scheint möglich, jedenfalls aber ein weiterer Schritt auf dem Weg, auf dem »der Unterschied zwischen Wahrnehmung und Imagination (...) weiter eingezogen, die Wahrnehmung irrealisiert, die Imagination realisiert« wird.²⁹⁴ Solche nicht mehr völlig aus der Luft gegriffenen Potentiale sind der Index einer Befragung von Identität des Körpers, auf die die Künste antworten mit der Ausstellung des Körpers *tel quel* und mit der Strategie der Vorwärtsverteidigung, noch schneller, als es die Technologie tut, mit sexuellen und sonstigen Identitäten aufzu-

zieren. Ernst Wendt notierte zur Ästhetik von Godard, Heisenbüttel, Minks bereits 1966, sie erforderten, »daß man sich mit der Vorstellung, die reproduzierte Welt sei eigentlich wirklicher als die sogenannte tatsächliche, einmal einläßt.«²⁹⁷ Bei Carl Webers Inszenierung von Handkes »Kaspar« (1973, amerikanische Erstaufführung) wurden 15 Monitore eingesetzt, so daß das Publikum Kaspar live, auf den Fernsehschirmen und im Film, manchmal zeitversetzt, erblickte. Man hat darauf hingewiesen²⁹⁸, daß Handke zu der Zeit an »Kaspar« schrieb, als er »Frankenstein« des »Living Theatre« bei dessen Europatournee sehen konnte: in beiden Fällen geht es um eine »präverbale« Welterfahrung und zugleich um die Denunziation einer Wirklichkeit, in der Körper und Geist von Technologien beherrscht werden.

Theater bot fast von Anfang an Bühnenmaschinerie, Tricks, Licht- und Kulissenzauber, magische Verwandlungen. Im 17. Jahrhundert hieß, was wir Ausstattungsschinken nennen, »machine«. Von den Futuristen bis zu den Bauhaus-Experimenten und der Piscator-Bühne war Theater immer auch Gesamtmaschine, die den Körper entstellte, mit Effekten umgab, ihn zur »kinetischen Skulptur« deformierte, um verborgene Möglichkeiten an ihm zu entdecken (Oskar Schlemmer), oder, von Servandoni bis Moholy-Nagy, Theater ohne Sprache oder menschliche Akteure. Das Maschinelle im Theater betrifft sogar die Schauspieler. Sie galten vielfach als sprechende Statuen, als eine Art Automat. Diderot erkannte das Paradox, daß der Schauspieler nur als kalte Maschine den Eindruck überzeugener Lebendigkeit erzeugen kann. Die Technologie der perspektivischen Bildkonstruktion oder der Lichteffekte spielten in der Tradition des Theaters eine große Rolle. Theaterlicht mit Kerzen konnte man im Barock bereits stufenlos »dimmen«, indem man Schirme vor Kerzengruppen auf und ab kurbelte. Licht fiel durch transparente Stoffe und

erzeugte komplexe Stimmungen. Für das 19. Jahrhundert ist das Aufkommen von Panorama, Diorama und anderen Frühformen des »Massenmediums« zu nennen. Das Panorama wird von Stephan Oettermann als »Bildermaschine«²⁹⁹ bezeichnet, und es ist kaum ein Zufall, daß der »deutsche Erfinder des Panoramas« Johann Adam Breysig ein »versierter Theatermaler und Perspektivtheoretiker«³⁰⁰ gewesen ist. Sogar an dem Theater benachbarten Phänomenen wie der Transparentmalerei, oder dem vom Theatermann Philippe Jacques de Loutherbourg erfundenen »Eidophusikon«, auch an den künstlichen Festbeleuchtungen um 1800 läßt sich ablesen, wie nahe Theater immer den Künsten der Maschine stand.³⁰¹

mung längst genauso beschaffen wie er hier im Theater erscheint und verwundert?

4. Medien theatralisiert

Mit Hilfe von sichtbaren Kameras werden die Bewegungen der Spieler und ihre Worte aufgezeichnet und immer wieder auf Monitoren parallel wiedergegeben – oft aber verfremdet, verlangsamt oder beschleunigt, als »Freeze« festgehalten, mit vorher aufgenommenem Material kombiniert. So kann beim Zuschauer Ungewißheit entstehen, welche Bilder »real« sind (aus der Aufführung stammen, die man eben ansieht), welche nicht. Was hier geschieht, ist eine mehrfach gebrochene Steigerung und Dekonstruktion des Theaters: einerseits löst es, das ist die nächstliegende Lesart, das »lebendige« Theater auf, überführt es als Illusion, als Effekt einer technischen Effektemaschinerie. Andererseits spürt man der heiteren und vitalen Atmosphäre der Arbeit auch eine umgekehrte Tendenz an: es wird die Technologie der *Medien theatralisiert*. Das Mechanische, die Reproduktion und Reproduzierbarkeit werden zum Spielmaterial und müssen der Gegenwärtigkeit des Theaters, dem Spiel, dem Leben zum Besten dienen. Ein eigenes Kapitel ist dabei die *Benutzung des Mikrophons* im Theater: auf eigentümliche Weise betont es zugleich die authentische Präsenz und deren technologische Unterwanderung. Die Mikrophone werden gehandhabt wie von Rocksängern, einem Showmaster oder Journalisten beim Interview. Ist das Mikro sichtbar, so wird betont, daß man sich nicht im Raum der Fiktion bewegt, sondern zugleich *zum Publikum* spricht (es soll alles gut hören können), während der Sound über die Boxen kommt. Für die Pop-Musik mit ihrer Gewohnheit des Play Back, bei dem im Moment der Filmaufnahme oder sogar im wirklichen Konzert gar nicht live gesungen wird, ist das ein heikles Thema: was ist

am Auftritt eines Pop-Sängers »echt«, wenn seine Performance längst eine unentwirrbare Mischung aus realen und vorge-täuschten Effekten darstellt? Warum sollte die individuelle Stimme noch einen privilegierten Status (auch finanziell) genießen und so erklingen, wie sie »wirklich« ist, warum sollte sie eigentlich live erklingen?

Im Theater ist dieser Medieneffekt mittlerweile strukturell: der betonte und bewußte Wechsel der natürlichen und der verstärkten Stimme, die Position des Spielers als Entertainer, der sich direkt ans Publikum wendet wie in den Gemeinschaftsfiktionen der Rockkonzerte, die offene Sichtbarkeit der Technik machen es überdeutlich, daß hier ein bewußtes Spiel mit der »Anwesenheit«: ihrer künstlichen Ausweitung, Modifizierung und Veränderung geschieht. Darin besteht die qualitative Differenz zur Show: als bewußtes und bewußt gemachtes Verfahren bleibt das Mediale nicht einfache Effekt- und Affektproduktion, sondern verweist auf eine organisierende Instanz, nämlich die Theatergruppe, die mit dem Bewußtsein des Zuschauers in einen virtuellen Dialog tritt, der trotz aller Zeitschichtungen der An- und Abwesenheit in der Gegenwart des Theater-Zeitraums stattfindet. In den besten Momenten erreicht die Wooster Group auf diese Weise die Verbindung (und eine Unentscheidbarkeit) zwischen der provozierenden Frontalität zum Publikum und einer nicht minder provozierenden, geradezu autistischen Abgeschlossenheit in der technischen Medienapparatur.

5. Die italienische Szene

Die italienische Szene des neuen Theaters hat seit den 70er Jahren das womöglich ausgeprägteste Interesse an den Spielarten von High Tech Theater bezeugt. Zu nennen sind unter anderen die »Magazzini Criminali«, früher »Il Carrozzone«,

später einfach »Magazzini«; die frühen Arbeiten der Societas Raffaello Sanzio (»Romulu e Remo« u.a.); »Falso Movimento« (unter Mario Martone), die stark von Pasolini beeinflusst wurde und bei der schon der Name – eine Hommage an den Film »Falsche Bewegung« von Wim Wenders nach Peter Handke – das »intermediale« Interesse, hier vor allem am Film, anzeigt, das auch in Titeln wie »Theatre Functions Critical« (Anspielung auf Stanley Kubricks »2001«) und in einer Theaterarbeit über Martin Scorseses »Taxi Driver« zum Ausdruck kommt. Allgemein läßt sich sagen, daß die italienische Bewegung – man sprach dort von Post-Avantgarde, »Transavantguardia« und »nuova spettacolarita«, was etwa der oben analysierten tableau-Tendenz entspricht – besonders stark vom Film beeinflusst war und eine ungewöhnlich intensive Forschungs- und Entwicklungsarbeit auf dem Sektor des Video hervorbrachte. In den besten Arbeiten dieser Richtung dient das Medium nicht einfach der Erzeugung spektakulärer Effekte, sondern verbindet sich in solcher Weise mit der lebhaften Bühnenaktion, daß *neue Spielarten der visuellen Dramaturgie* entstehen. Man arbeitet mit Video-Monitoren und Kameras, die wiederum selbst bewegt werden; mit Screens, die fortwährend neue Fenster auf andere Räume öffnen, mit raffinierten Verfahren, durch die die Spieler Video-Räume zu betreten und zu verlassen scheinen, als spiele die Materialität des Körpers keine Rolle. Der Raum ist nicht mehr der Ordnung der Perspektive und der Trennung von Innen und Außen verpflichtet, er wird ein »virtueller« oder geistiger Raum, in dem mit den räumlichen auch die zeitlichen Koordinaten ins Schwanken geraten. Das Verfahren des »Chroma Key«, mit dem Bilder und Maquettes projiziert werden, läßt den dreidimensionalen Raum immer irrealer werden. Die Ästhetik des Films und des Video-clip wird in die der Bühne integriert.

Giorgio Barberio Corsetti und das Studio Azzuro machten in den 80er und frühen 90er Jahren mit einer Reihe von Arbeiten

Furore, in denen akrobatische Choreographien mit raffinierter Kombination und Verschaltung von Kameras, beweglichen Bühnenteilen und Monitoren eine Aufhebung des euklidischen Raums erzeugen. Mitte der siebziger Jahre hatte Corsetti die Gruppe »La Gaia Scienza« gegründet, die er später auflöste, um die »Compagnia Teatrale di Giorgio Barberio Corsetti« zu gründen. Es entstand eine Zusammenarbeit mit dem Betrieb Studio Azzuro, der sich auf den Einsatz von audiovisuellen Mitteln von der Photographie bis zu Film und Video spezialisierte. Menschliche Gestalten scheinen in Corsettis Medientheater kopfüber zu spazieren, ihre nach Bildschirmausschnitten segmentierten Körper durch mehrere in einer Reihe aufgestellte Monitore zu kriechen, wobei jeder Monitor nur einen Teil des Körpers zeigt. Spieler agieren eine Weile mit ihrem parallel gezeigten Filmbild synchron, um dann plötzlich »aus dem Film zu fallen«; auf langen Wippen plazierte Objekte, Monitore und Spieler scheinen gegen die Gesetze der Schwerkraft zu agieren. In kritischen Besprechungen dieser Arbeiten fallen öfter die Stichworte Lyrismus und musikalische (statt dramatisch-narrativer) Struktur. Mit Hilfe der Technologie entstehen hier neue Möglichkeiten der szenischen Bearbeitung von Texten. In den Kafka-Arbeiten Corsettis eröffnet der Grenzgang zwischen Theater, Film und Medienkunst neuartige szenische Reflexionen der Identität.

6. Virtuelle Präsenz

Das Theater kann auch mit seinen eigenen Mitteln »virtuelle Räume« erzeugen, so zum Beispiel in den Arbeiten von Helena Waldmann, die in den 90er Jahren durch eine Reihe erfindungsreicher theatraler »Seh-Anordnungen« auffiel. In der Performance »Wodka konkav« nimmt das Publikum vor einer Wand Platz. Darüber mehrere große, konkav gebogene Spie-

gel. Wenn die Vorstellung beginnt, erscheinen oben in den Spiegeln, durch sie vervielfacht, teilweise verzerrt, körperlich direkt unsichtbar, tanzende Körper. Sie sehen in der mehrfachen indirekten Spiegelung so ähnlich aus, daß man lange – und manche Zuschauer bis zum Schluß – in Zweifel bleibt, ob es sich um einen, irgendwie durch die Spiegelungen verdoppelten, um zwei oder mehrere Körper handelt. Da man überdies nur die von oben schräg gespiegelten Körperbilder des offenbar hinter der Wand stattfindenden Tanzgeschehens erblickt, kommt es neben der mehrfachen Spiegelung noch zu eigentümlichen Verkürzungen, Fragmentierungen, optischen Verformungen, die sich außerdem mit psychodelisch anmutenden gestaltlosen Lichtfiguren vereinen. Zu diesem Spektakel, das den lebendigen Körper dem Blick entzieht, während es zugleich den Blick auf den Körper thematisiert, hört man aus Lautsprechern, gesprochen von dem Schauspieler Thomas Thieme, einen Text des russischen Autors Venedikt Jerofejev, in dem es ziemlich ausschließlich um Wodka und Trunkenheit geht. Wenn am Ende die beiden Tänzer – es sind wirklich zwei und es sind Zwillinge – zum Applaus vor die Wand kommen, scheint nichts selbstverständlicher – und doch waren sie auf eine so vielfach gebrochene Weise da, vorhanden, präsent, daß die Frage nach der Darstellung labyrinthisch wird: Worin besteht die Anwesenheit? Was bietet sich dem Publikum dar, wenn nicht eine Anwesenheit, die sich austreicht? Das scheint so zu sein, aber was erfahrbar wird, ist vielmehr dies: Anwesenheit ist nicht der Effekt einfach der Wahrnehmung, sondern des *Wunsches*, zu sehen. Der Entzug ruft ins Bewußtsein, was eigentlich die Wahrnehmung des »präsenten« Körpers auch schon war: Halluzination eines abwesenden anderen Körpers, Imago, von Begehren und Rivalität gleichermaßen besetzt und so allen Spielformen der tödlichen Konflikte und der Glücksversprechen des Eros offen. Und es wird gezeigt, was Wahrnehmung des präsenten Körpers ebenfalls ist: nicht Wahrneh-

mung von Präsenz, sondern *Bewußtsein* von Präsenz, sinnlicher Bestätigung im Grunde weder bedürftig, noch am Ende fähig. Es liegt auf der Hand, daß ein solches Theater sich mehr noch als traditionelle Inszenierungen der Wiedergabe durch Film oder Fernsehen verweigert. Nicht wegen der Schönheit der lebendigen Gegenwart, sondern weil im Bild gerade die Schichten und Spaltungen zwischen physischer, imaginärer und mentaler Anwesenheit eingegebenet werden, auf die hier alles ankommt.

7. *Jesurun, noch einmal*

Eine Wand als Sichtblende spielte ebenfalls eine Hauptrolle in John Jesuruns »Everything that rises must converge« (1989/90 entstanden). Eine Wand, auf der einen Seite weiß, auf der anderen schwarz, halbierte die gesamte quadratische Spielfläche. Auf zwei gegenüberliegenden Seiten saß das Publikum. Oberhalb der Trennwand befanden sich nach beiden Seiten je 5 Monitore. Die Dekoration auf beiden Seiten bestand lediglich aus einem großen und einem kleinen Tisch, verbunden mit der Wand, Bürostühlen und auf jeder Spielfläche einer Kamera. Die Kameras filmten Ausschnitte aus dem Teil des Spielfelds, das die Zuschauer wegen der Wand jeweils nicht einsehen konnten. Auf diese Weise nahm das Publikum synchron einen Teil des Spiels unmittelbar, den anderen Teil nur vermittelt durch die Video-Aufnahme wahr. Was geschieht nun? Die getrennten Felder, die jeweils nur von »ihrem« Teil des Publikums direkt eingesehen werden können, erweisen sich in den rasend schnell gesprochenen Texten der Schauspieler als zwei Lager, Reiche oder Länder. Hier gibt es anscheinend einen König, dort eine Königin. Ein Übersetzer ging verloren und wird gesucht: das Thema der Kommunikation und ihrer Schwierigkeit taucht auf. Aber all dies bleibt Andeutung, Fragment, möglicher

Orts, an dem sich die Bilder begegnen, die sich die Menschen voneinander machen. Die gängige Unterscheidung zwischen real und virtuell ist, Bild bleibt Bild, dabei völlig aufgehoben.³¹⁰ Die Verbindung von Video und Tanz, auch eigens auf seine Reproduktion im Video hin konzipierter »Videotanz«, hat sich ebenso wie multimediales Tanztheater (»Plan K« aus Belgien) zu einer besonders kreativen Spielart des gegenwärtigen Theaters entwickeln können.

Gary Hill glaubt, daß eigentlich nur Sprache wie eine Klaue ins Innere schlägt, während die meisten Bilder genauso oberflächlich von uns abgleiten, wie die Eindrücke beim Blick aus dem fahrenden Auto.³¹¹ Sprache spielt nicht in all seinen Installationen direkt eine Rolle, scheint aber als Problem stets gegenwärtig. Man kann Hill ebenso wie Bill Viola in die Geschichte einer Ästhetik des Unheimlichen stellen. »Ich bin bloß ein Störenfried, der ganz in sich selbst versunken ist, eine Art Geist, der sich fledermaushaft durch den Wald und durch das Tor eines riesigen Gasthauses bewegt.«³¹² Was Hill hier über eine andere Arbeit, »Site Recite«, bemerkt, trifft zu auf »Tall Ships«, eine interaktive Videoinstallation, vielleicht Hills bekannteste Arbeit. »Tall Ships« wurde beschrieben als eine Art »Haunted House«, in dem »es« umgeht: »Die Installation ist ein höhlen- oder untergrundähnlicher Raum – sehr dunkel, so daß man beim Eintreten leicht mit jemandem, der sich schon im Raum befindet, zusammenstoßen kann. Von einer unsichtbaren Stelle aus werden Bilder von zwölf verschiedenen Personen auf die Längswände projiziert, eines davon auf die Wand am Ende des etwa achtzehn Meter langen Korridors. Wenn man sich einem Bild nähert und vor ihm stehen bleibt, zum Beispiel einer weit hinten sitzenden Person, dann reagiert diese, steht auf, bewegt sich auf einen zu, bleibt lebensgroß für eine Weile vor einem stehen und schaut einen irgendwie an. Geht man weg oder bleibt zu lange stehen, dann dreht sich die Person um, geht an

den ursprünglichen Ort zurück und setzt sich. Geht man weg und beschließt zurückzukommen, kehrt sich die weggehende Person wieder um, nähert sich wieder, um einen noch eine Weile irgendwie anzuschauen...«³¹³

Mit Hilfe einer einfallsreich eingesetzten Technik (Videobilder werden durch eine Linse, rahmenlos, auf die dunkle Wand projiziert, eine gewisse weiche Unschärfe der Bilder erhöht den geisterhaften Aspekt), stellt dieser Raum eine Schattenwelt dar. Kaum kommt man um die Assoziation an Revenants aus dem Reich der Toten herum, die Kontakt mit den Lebenden suchen. Der Werkbegriff ist auch hier in der Weise in Performanz verwandelt, daß alles nur durch die Teilnahme der Betrachter überhaupt existiert. Zunächst einmal verliert der Besucher die Koordinaten: weder wird ihm ein klar definiertes Gegenüber – Bild oder Objekt wie im Kino oder beim Gemälde – offeriert, noch ein einheitlicher Raum der Begegnung wie im Theater. Zwischen dem Realen und dem Illusorischen finden wir uns in einer irgendwie platonischen Höhle, einem Orpheus-Pfad, einer Geister- und Schattenwelt. Es findet eine Auflösung der Rahmen statt, eine Ent-Rahmung, die das Geschehen (oder sein Ausbleiben) gänzlich der die Wirklichkeit des Vorgangs erst setzenden Wahrnehmung des Betrachters in einem Zeit-Raum anheimgibt. Sein Tun wird Bestandteil des »Werks«. Es entsteht eine Seinszunahme der imaginären Bilder, ein Seinsverlust der schatten- und schemenhaft wahrgenommenen Mitbesucher. Die dergestalt eintretende Anähnung von Schatten und wirklichen Körpern macht im Medium der Medien diese Installation als Reich des Übergangs zwischen den Realitätsebenen zu einer Metapher der realen Schattenwelt des Theaters. Denn was in solchen Arbeiten hervortritt, ist die Frage nach dem Selbst durch das Faktum des *Erblicktseins*. Gesehenwerden konstituiert jenen Bereich der Ko-Präsenz mit, der den Kern des Theaters ausmacht. Wie in

räumen. Die Schwelle zu einer Epoche, in der etwas wie körperliche und sogar mentale Identität nirgends mehr selbstverständlich gewährleistet ist, wird überschritten. Es könnten nicht mehr nur hybride Photographien, sondern hybride Erlebniswelten entstehen, die nur noch einer Mischung von verschiedenen miteinander verschalteten Organismen und Denksystemen zuzurechnen sind.

Tatsächlich ist in vielen Bereichen die Ersetzung tradierter Formkonzepte durch die Algorithmen der Computer praktisch schon weit fortgeschritten. Merce Cunningham kann bereits am Bildschirm choreographieren mit Hilfe eines Programms, das anhand von Strichmännchen Tanzbewegungen darstellt²⁹⁵. William Forsythe und andere experimentieren mit interaktiven Systemen. Die Tänzer dirigieren etwa mit Hilfe des computerisierten Lichts die Bühne, weil ihre Tanzbewegungen Licht- oder Musikelemente in Gang setzen oder abbrechen. Ulrike Gabriel realisiert eine Performance mit dem Titel »Breath«, bei dem graphische Äquivalente für das Atmen eines Saxophonspielers in den Raum projiziert werden. Arnd Wesemann: »Der Musiker atmet ein, die noch abstrakten Polygone, Vierecke, die Mehrecke werden, fliegen fort, der Raum wird weit. Es scheint nun, der Saxophonist stünde inmitten seiner Lunge. Er atmet aus, bläst. Die Polygone rasen nun in veränderter Form auf ihn zurück...«²⁹⁶ Die so entstehende zugleich künstlich und durch den Organismus erzeugte optische Landschaft zeigt eine reale Wechselbeziehung zwischen lebendigem Körper und digitaler Technik, die als symptomatisch für die Perspektiven des postdramatischen Theaters gelten kann.

Illusionsmaschine

Es fragt sich, ob Mixed media, Multimedia, Videogebrauch, sofern sie Techniken der Illusionierung darstellen, eine entscheidende Zäsur der Theatergeschichte markieren, oder ob die damit ermöglichte Simultaneität und die Verunsicherung über den Realitätsstatus des Dargestellten bzw. Illusionierten nur eine neue Spielart der Maschinerien der Illusion darstellen, die das Theater von jeher kannte. Nüchtern läßt sich konstatieren, daß Theater immer auch Technik und Technologie gewesen ist. Es war ein »Medium« im Sinne einer spezifischen Technologie der Darstellung, von der die neueste Medientechnologie nichts weiter als ein neues Kapitel darstellen könnte. Keineswegs brachte das Theater naiv den »Menschen« jenseits technischer Künste zur Erscheinung. Von der antiken Mechané bis zum gegenwärtigen HighTechTheatre hieß Spaß am Theater immer auch Spaß an einer Mechanik, das Vergnügen am »Klappen«, am maschinell-präzisen Einsatz. Es handelte sich immer schon um eine Apparatur, die Realität mit Hilfe der Technik nicht allein des Schauspielens, sondern auch der Theatermaschinerie simulierte. Theater saugte daher alle neuen Techniken und Technologien von der Perspektive bis zum Internet sofort in sich auf. Die Benutzung der modernen technischen Medien: Foto, Projektionen, Tonträger, Film im Theater, auch in Verbindung mit raffinierten Lichträumen und Bühnentechnik begann sogleich nach ihrer Erfindung. Berühmt sind die multimedialen Arbeiten Erwin Piscators (1926 »Sturmflut«, 1929 »Der Kaufmann von Berlin«). Medieneinsatz findet man in Theater und Performance in den 60er Jahren allerorten, etwa bei Robert Rauschenberg (1966 in New York: »Nine Evenings...«). Joan Jonas, Ulrike Rosenbach u.a. in den 70er Jahren. Heyme und Vostell realisierten 1979 in Köln einen »Hamlet« mit elektronischen Mitteln. Auch was die *Simulation* angeht, sollte man sich nicht zu sehr auf die Aktualität kapri-