

Die Zukunft des Theaters im Zeitalter technologisch implementierter Interaktivität

Das Medium Theater: Abgesang und Phönix aus der Asche. Das Theater interessiert mich als eine Maschine, mit der es gelingt, Wahrnehmung und Denken der Menschen zu formen und nachhaltig zu prägen. Um das Ausmaß dieser Eingriffe zu verstehen, muß das Theater im Kontext der donanten Kommunikationstechnologie historischer Epochen betrachtet werden. Das Theater nämlich ist ihr Verbündeter, erfunden, um die Sozialisierung von deren Auswirkungen zu unterstützen.

In diesem Sinne ist das Theater ein wichtiges Instrument bei der Herausbildung und Formung des abendländischen Kulturkreises gewesen. Ich beziehe mich nicht auf das Theater als politische Bildungs- bzw. als moralische Anstalt oder auf das Theater als Werkzeug der Zivilisierung oder als eines der Ausdifferenzierung sozialer Klassen. Ich spreche vom Medium Theater, das fähig ist, durch seine technische Verfaßtheit mit den Gehirnen und auf den Nerven seiner Zuschauer zu spielen, ja vielleicht sogar an den Verbindungen von Synapsen mitzuwirken. Diesen primären Eingriffen folgen die erstgenannten Funktionen des Theaters als sekundäre Effekte.

Das Theater, wie es uns aus der Antike überliefert ist, ist heutzutage überholt, da es die Neuorganisation, die durch die neuen Medien in unserer Gesellschaft, in unserer Psyche und in unserer Körperlichkeit hervorgebracht wird, nicht mehr bedienen kann. Die Anforderungen, die die neuen Medien an Wahrnehmung, Denken und Handeln stellen, überschreiten die überlieferten Funktionen des Theaters bei weitem. Die wichtigsten Lernmaschinen, welche die entsprechenden Fähigkeiten für den Umgang mit neuen Medien ausbilden, sind die Medien selbst. Dennoch wird das Theater nicht verschwinden, es ist keinesfalls unnütz geworden. Ganz im Gegenteil! Das Theater hilft uns, uns ein Bild von den Veränderungen zu machen. Auf der Bühne werden Modelle unserer Umgestaltung durch Medien entworfen und exemplarisch erprobt. Die neuen Medien lösen das ältere Medium Theater also nicht einfach ab oder auf, sie verändern es vielmehr, bestim-

men es neu. Die »Zutaten«, die die Spezifität des Theaters als Medium ausmachen, werden neu interpretiert und gewichtet.

Konstituierend für das abendländische Theater ist der als-ob-Status der Handlungen auf der Bühne, d. h. die Unterscheidung von Spielwirklichkeit und Wirklichkeit, und die strikte Trennung von Handelnden (Akteure) und Schauenden (Publikum). Diese beiden charakteristischen Merkmale des Theaters werden seit Beginn des 20. Jahrhunderts neu bestimmt. Die Grenzziehung zwischen Spielwirklichkeit und Wirklichkeit wird durchlässig. Gespieltes und Echtes existieren nebeneinander, wobei zugleich darauf verwiesen wird, daß die Hoffnung auf Echtes, Authentisches oder eine letzte Wahrheit trügerisch ist. Im Zeichenraum Theater ist auch das Echte inszeniert oder doch zumindest reproduziert. Das Theater dient heutzutage nicht mehr dazu, das Prinzip der Repräsentation hervorzu bringen und durchzusetzen. Es hat vielmehr die Aufgabe, Raster zur Bestimmung der graduellen Unterschiede zwischen Repräsentationen, zwischen Inszeniertem und Echtem vorzuführen und zu erproben. Es geht um die psycho-physi- sche Integration verschiedener Muster und Wahrnehmungen von Wirklichkeit. Das Differenzierungsvermögen der Menschen soll auf neurophysiologischer Ebene entwickelt und stabilisiert werden.

Auch die strikte Trennung von Handeln und Schauen ist seit Beginn unseres Jahrhunderts in Frage gestellt worden. Es werden Formen gesucht, die Rampe zu überwinden, um die Zuschauer entweder als *Mithandelnde* – sei es durch Taten oder, wie im Tanz, durch physischen Mitvollzug – oder – mit Hilfe offener narrativer Strukturen – als aktive *Bedeutungsgeber* am theatricalischen Prozeß zu beteiligen. Diese Versuche zielen auf die Reintegration von Denken und Handeln; sie sollen zu einer neuen Verbindung von kognitiven, sensorischen und motorischen Fähigkeiten führen. Insbesondere in Formen des Improvisationstheaters oder in Work-in-progress-Werkstätten, in denen sich die Akteure vor den Augen der Zuschauer einer in ihrem Ablauf unvorhersehbaren Arbeitssituation aussetzen, werden auf der Bühne Modelle für diese Reintegration entworfen und die entsprechenden Fähigkeiten geschult.

Auffällig ist außerdem, daß das Theater-Machen aus der Institution Theater herausgenommen und in soziale Praktiken im Alltag integriert wird. Ich meine damit keinesfalls, daß wir nun alle im Alltag Theater spielen und es nicht mehr bemerken. Ich nehme das Theater nicht als Metapher für die beschworene völlige Ästhetisierung unserer Alltagswelt und unserer Existenz, wodurch Wirklichkeit verschwindet. Das Theater-Machen wird vielmehr auch im Alltag als solches erhalten bleiben, es ist sogar Funktion sei-

ner Integration in den sozio-kulturellen Kontext, daß die Unterscheidung von Spiel und Wirklichkeit unterstrichen und in jedem Moment aufrechterhalten wird. Während die Konservierung der Musentempel Theater dazu dient, einen Ort zu erhalten, in dem von Spezialisten (Akteure und Regisseure/Choreografen) Kunstsprachen und Kunstkörper entworfen und erprobt und vom Elitepublikum goutiert und integriert werden, dient die Übertragung des theatricalischen Handwerkzeugs in die Sozio-Kultur der psycho-physi- schen Entwicklung und Förderung des Unterscheidungsvermögens sowie der Reintegration von Denken und Handeln. Das institu- tionalisierte Theater dient nur noch dazu, diesen gesicherten, im sozialen Alltag nunmehr überlebenswichtigen Raum zu erhalten und ihm neue Impulse zu geben. Es geht hier nicht in erster Linie um einen sozialen oder mimetischen Prozeß, in dem sich die Teilnehmer neue Rollen, Gesten und Verhal- tensweisen aneignen. Es geht vielmehr vor allem um einen neurophysiologischen Prozeß.

Die historisch sich wandelnden Formen, Ästhetiken und Funktionen des Theaters lassen sich durch die Auswirkungen der dominanten Medien auf Wahrnehmung und Denken erklären. Unsere gegenwärtige Situation und die Rolle des Theaters in ihr können wir nur beurteilen, wenn wir unsere Herkunft und die des Theaters aus der Schriftkultur entziffern und deren Unterschiede zur interaktiven Medienkultur beschreiben.

DAS ANTIKE THEATER UND DIE SCHRIFT

Von der sozialen Darstellung zur Fiktion. Um die historischen Funktionen des Theaters zu bestimmen, beziehe ich mich auf Derrick de Kerckhove¹. Demnach entsteht das Theater im fünften Jahrhundert vor Christus, also ungefähr zu der Zeit, als sich das vokalische Alphabet stabilisiert hat und angewendet wird. Die Vorherrschaft oraler Strukturen ist damit beendet. Die Menschen müssen die Geschichten und Gesetze ihrer Gemeinschaft nicht mehr im Kopf behalten und aus diesem Speicher erinnernd in Erzählungen wiederholen. Sie beginnen vielmehr, Geschichten aufzuschreiben und zu erfinden. Das zuvor Ausgedachte und Aufgeschriebene wird auf der Bühne anschließend wieder inszeniert, verlebendigt, indem es in Handlung in Raum und Zeit übersetzt wird.

Erst das Medium Schrift ermöglicht es, Gesprochenes zu fixieren und exakt wiederholbar zu machen. Die Gemeinschaft kann es sich erlauben, einen Bereich der ästhetischen Produktion auszubilden, in dem Geschichten er-

funden werden, die nicht mehr der Dokumentation der Ereignisse dienen, welche die Gemeinschaft konstituieren, sondern allein der Fiktion. Das heißt, die Geschichten werden als erfundene, als Darstellung von etwas, das nicht die Wirklichkeit der Gemeinschaft wiedergibt, aufgeführt und auch rezipiert. Die Verabredung, daß es sich bei den aufgeführten Geschichten um Fiktion handelt und die Akteure nur so tun als ob, macht das Theater aus. Diese Metakommunikation über Kommunikation sowie die Trennung von Schauen und Handeln charakterisiert das Theater als Medium und unterscheidet diese Form symbolischer Darstellung grundlegend von denen oraler Kulturen. In diesen wäre die Herauslösung symbolischer Darstellungen aus dem konkreten sozialen Kontext der Gemeinschaft undenkbar.

Die spezielle Weise, in der Geschichten erfunden werden, wird erst möglich durch das vokalische Alphabet. Nach Derrick de Kerckhove schreibt dieses eine lineare Denkweise vor. Diese reproduziert die technische Verfahrensweise der Schrift: Buchstabe fügt sich an Buchstabe, einer nach dem anderen. Jeder akustische Wert wird in festgelegter und unumkehrbarer Reihenfolge in ein visuelles Zeichen übersetzt. Im Gegensatz dazu müssen in konsonantischen Schriften immer noch die Vokale hinzugefügt werden. Sind aber Konsonanten und Vokale gleichermaßen aufschreibbar, entsteht der Eindruck, daß die gesprochene Reihe komplett in einer geschriebenen wiedergegeben werden kann. Damit kann sich das Denken zunehmend aus Erfahrungs- und Handlungskontexten lösen. Die Menschen werden in die Lage versetzt, sich Geschichten auszudenken und diese in linearer und kausaler – die Schrift reproduzierender Weise – zu strukturieren.

Die Lösung aus oralen Strukturen: Die Trennung von Denken und Handeln. Um die Umwälzungen innerhalb der Kommunikation und der Organisation ihrer Gemeinschaft auch entsprechend zu vermitteln, erfinden die Griechen das Theater. Dieses zeichnet sich durch eine spezifische Form aus, die für das Abendland, den vokalalphabetischen Schriftraum typisch ist. Konstituierend ist das Prinzip der Polarisation: von handelnden Akteuren auf der Bühne und Zuschauern in einem deutlich von der Bühne abgetrennten Raum, von Chor und Protagonisten, von Dialogpartnern, von Göttern und Menschen. Die Handlungen werden nach dem Prinzip von Ursache und Wirkung geordnet, aufgeschrieben und gespielt.

Die Menschen waren es bis dato gewohnt, in spektakuläre Aktionen und symbolische Darstellungen einzutreten. Sie waren in gemeinsame kulturelle Handlungen integriert. Die Rollen von Agierenden und Zuschauern waren austauschbar, denn es gab immer wieder Momente, in denen ge-

meinsam gesungen oder getanzt wurde, in denen die ganze Gemeinschaft zusammenkam und etwas zusammen tat. Das schließt nicht aus, daß der Erzähler zeitweise aus der Gemeinschaft herausgehoben und zum alleinigen Träger der symbolischen Darstellungen wurde.

Das Theater hatte die Aufgabe, die orale Form von Kommunikation zu unterbrechen. Es sollte den beteiligten Zuschauern klar gemacht werden: Ihr sitzt hier, und Ihr bleibt auch schön sitzen, Ihr rennt nicht auf die Bühne, die da hinten spielen Euch nur was vor. Es muß den Zeitgenossen recht schwer gefallen sein, diesen Schritt zu tun, zumal sie die Akteure auf der Bühne zum größten Teil kannten. Es war mit Strafe belegt, von den Plätzen aufzustehen, der Zuschauer mußte ruhig sein. Diese Ruhigstellung war ein ganz entscheidender kultureller Prozeß, der eine neue Haltung zur Welt hervorbrachte: dasitzen und zuschauen.

Im Theater geht es also nicht mehr darum, zu interagieren, zu handeln, sondern zu schauen. »Theatron« ist der Ort des Schauens (Zuschauerraum) und der Ort zum Schauen (die Bühne). Theater ist aber auch der Ort zum Theoretisieren und zum Reflektieren. Dies ist jedoch nur möglich, wenn man nicht in gemeinsame Handlungen verwickelt ist, sondern wenn man in Ruhe sitzen, sich etwas anschauen und sich seine eigenen Gedanken dazu machen kann.

Der Einzelne wird aus der sozialen Gemeinschaft herausgenommen, die in der oralen Kultur die Hauptrolle spielte. Selbst wenn ich mit vielen anderen – die antiken Theaterraufführungen waren Massenveranstaltungen – dasitze, bin ich auf mich zurückgeworfen. Ich bemerke zwar meinen Nachbarn noch, sehe, ob und wie er zuschaut, bin aber auf meine Gedanken, auf meine ganz eigene Rezeption angewiesen. Der Sinn des Theaters ist, daß der Zuschauer zu dem, was ihm auf der Bühne vorgespielt wird, eine eigene Haltung entwickelt.

Das Theater als Alphabetisierungsmaschine: Die Veräußerung des mentalen Raums der Schrift. Die zweite Funktion des Theaters ist die einer Alphabetisierungsmaschine. Es geht dabei aber nicht darum, denen, die nicht lesen und schreiben können, vorzuspielen, was in den Texten steht. Es geht viel-mehr darum, selbst bei denjenigen, die schon lesen und schreiben können, die Denkstrukturen, die das vokalische Alphabet mit sich brachte, zu sozialisieren. Ziel ist, einen Raum zu schaffen, in dem sich diese mentalen Strukturen entfalten können. Es geht um eine Alphabetisierung im Sinne einer Denkschulung. Was auf der Bühne passiert, ist eine Veräußerung der Schrift, zeigt, was der Mensch machen soll, wenn er liest: nämlich z. B.

beim Lesen eines Romans all das hinzufügen, was den abstrakten visuellen Zeichen fehlt: die Gesten, das Aussehen der Menschen, die Intonation. Ein Satz kann in hundert verschiedenen Formen gesagt werden und jeweils etwas völlig anderes bedeuten. Er kann als Liebeserklärung aufgefaßt werden oder als Anlaß zu einem Dolchstoß. Ein geschriebener Text informiert mich weder darüber, wie etwas gesagt wird, noch darüber, welche Gesten dazu gemacht werden. Ich bin aufgefordert, ein inneres Theater zu entwickeln, in dem ich die Geschichten visualisiere, sie in mir herstelle.

Aber es bedarf eines bestimmten Raums, in dem die sinnlichen Daten gemäß der Erfordernisse des vokalischen Alphabets – nämlich gemäß der Prinzipien Sukzessivität, Linearität, Proportionalität und Abstraktion – angeordnet werden können. Idealtyp eines solchen Raums ist der zentralperspektivische. Schon in der Antike ist eine Ausrichtung des Bühnenraums auf eine zentralperspektivische Ordnung ablesbar. Insofern als diese aus Proportionen – aus dem Verhältnis der verschiedenen Elemente zueinander – entsteht, eignet sich der nach den Prinzipien der Zentralperspektive entworfene Raum ausgezeichnet dafür, daß Gedanken in ihm in linearer und logischer Weise angeordnet werden können. Effekt dieser Hierarchisierung der sinnlichen Daten im zentralperspektivischen Raum ist deren Entstehung. Die Daten werden chronologisch nach dem Prinzip der Sukzession geordnet mit dem Ziel, sie in Bedeutungen zu übersetzen.

Neben der Aufgabe, die Menschen aus der oralen Verquickung mit dem Geschehen herauszulösen und den Einzelnen in seine Innenwelt zurückzusetzen, besteht die zweite zentrale Funktion des Theaters in der Veräußerung des von der Schrift geforderten inneren Theaters, in der Konstruktion und Sozialisation eines mentalen Raums für eine bestimmte Art von Informationsverarbeitung. In diesem Raum geht es nicht mehr um das sinnliche Erleben, sondern darum, daß der Betrachter aus dem, was im Theater passiert, die wichtigsten Elemente auswählt und mit Bedeutungen füllt. Entscheidend dafür ist die symbolische Kodifizierung des Raums: Was vorne gespielt wird, ist wichtiger als das, was hinten geschieht. Obwohl im Theater viele sinnliche Daten gleichzeitig gegeben werden – Bühnenbild, Körperlichkeit, Stimme, Geste –, geht es gerade darum, eine Hierarchisierung vorzunehmen, zu entscheiden, was wichtig und was weniger wichtig ist und damit das Zusammenspiel der Sinne zu unterbinden. Ich beginne zu deuten, zu interpretieren, und genau darin erschöpft sich der Sinn, den die Geschichten haben. Geschult wird also nicht nur eine bestimmte Art zu denken, sondern auch eine Art, sich in der Welt zu verhalten.

Die Dramaturgie – Aufhebung der Erlebniszeit in Zeit als Faktor logischer Ordnung. Dieses Dispositiv des theatralischen Raumes, in dem alle Ereignisse auf einen Fokus zugespitzt, auf einen Bezugspunkt hin organisiert werden, ist wichtiger als die Inhalte der Stücke. Die Weise, wie sie gebaut sind und inszeniert werden – ihre Dramaturgie – unterstützt die Herausbildung und Tradierung des mentalen Raums der Schrift.

Die Auswirkungen des zentralperspektivischen Musters auf die Gestaltung von Handlungen in Raum und Zeit lassen sich exemplarisch an der *Antigone* von Sophokles ausführen. Diese Tragödie kann als Selbstthematisierung der im Theater dargestellten und durch seine technische Verfaßtheit, seine Medialität, auch sozialisierten neuen Haltung zur Welt als einer theatralischen interpretiert werden. In dieser Perspektive behandelt die Tragödie das Auseinanderfallen von Handlungs- oder Erlebniszeit und Reflexionszeit, wie es von der Schrift hervorgebracht wird. Die entscheidenden Aktionen finden in der Tragödie nicht mehr auf der Bühne, sondern im Off statt. Die Akteure gehen ins Off zu einem bereits vergangenen Ereignis und kehren auf die Bühne in die Gegenwart zurück. Auf der Bühne selber wird nur noch über das bereits Geschehene berichtet bzw. reflektiert². Was in der einschlägigen Literatur als Indiz für dramaturgische Verfahrensweisen aufgefaßt wird, die eine interaktive Haltung des Zuschauers zum Stück ermöglichen, entpuppt sich als Strategie des Mediums Theater³. In seiner technischen Anlage sind bereits die Anleitungen für die entscheidenden Aspekte seines Gebrauches sowie Hinweise auf seinen neurophysiologischen und sozialen Nutzen angelegt. Der Zuschauer ist aufgefordert, von den anwesenden, lebendigen Personen zu abstrahieren und die dramaturgisch gesetzten Leerstellen mit Bildern aus seinem Kopf zu füllen; ein Vorgang, für den die Bühne selbst als Modell dient.

Die Funktionen der Kartharsis – Die Zivilisierung der Emotionen. Das Prinzip der Kartharsis im antiken Theater, die angestrebte Reinigung von Gefühlen, mündet in einer Rhetorik der Gefühle, in der es darum geht, diese zu rationalisieren. Auch hier sind die Zuschauer nicht etwa beteiligt, geht es doch gerade darum, durch die Entfernung zum Geschehen Gefühle zu beherrschen. Die Zuschauer dürfen ja gerade nicht auf die Bühne springen und einen vermeintlichen Meuchelmörder angreifen. Sie müssen sitzen bleiben und sich beherrschen. Der erste Schritt zu einer Rationalisierung von Gefühlen ist das Beherrschen von Gefühlen. Davon ausgehend können Gefühle zivilisiert und in normierten Mustern kultiviert werden. In der Kultivierung der Gefühle kommt die mimetische Funktion des Theaters zum

Tragen. Gelernt wird, ein kulturelles Muster als ein natürliches, mir selber originäres, aus mir heraus Gewachsenes, anzunehmen. Ich habe mich so lange eingefühlt, bis ich entdecke: Ja, genau so fühlt es sich an, wenn man wütend ist, und ich integriere die theatralische Erfahrung in den Alltag. Eugenio Barba⁴ hat die Funktionen der Dramaturgie im Grunde sehr deutlich beschrieben. Er benutzt sie, um sein Ziel im Theater umzusetzen: nämlich rechte und linke Gehirnhälfte zu integrieren. Das heißt, es geht um Möglichkeiten, auf dem Gehirn zu spielen. Und clevere Theatermacher schaffen das auch.

Die kulturellen Muster der antiken Dramaturgie, in denen unser Verstehen, unsere Aufmerksamkeit und unser Interesse verwaltet werden, sind bis in unsere Zeit erhalten geblieben, sprechen uns noch an. Sie bestimmen: *was* wir spannend finden, *wann* wir etwas langweilig finden, *wo* wir mit Hilfe der kleinen Verzögerung, die eintritt, bevor alles explodiert, zum Punkt höchster Erwartung geführt werden. Schließlich werden die sinnlichen Qualitäten der dramatischen Spannung der Ereignisse durch Reflexion, *Nachdenken*, in Bedeutung gesetzt. Brenda Laurel⁵ geht in ihrer Arbeit über Interfaces und interaktive Spiele soweit zu fordern, daß diese wie Theater organisiert sein müßten. Damit geht sie aber völlig an dem vorbei, was interaktive Spiele an Möglichkeiten bieten. An dieser Verkennung läßt sich ablesen, welchen Stellenwert die theatralischen Muster noch immer bei der Organisation von Geschichten haben. Diese kulturellen Muster haben etwas damit tun, wie Zeit organisiert wird. Wieviel Zeit braucht es, um etwas als spannend zu erleben, wieviel Zeit braucht es, damit Verzögerungen wirkungsvoll werden? Dies prägt die mentale Struktur der Menschen. Wie und wann werden Dinge als zusammenhängende erkannt, wieviel Zeit brauche ich, damit sich ein Ereignis mit dem anderen verbindet und diese Verbindung als zwingend und folgerichtig erkannt wird? Die Gestaltung von Zeit und Aufmerksamkeit ist also entscheidend an der Ausbildung der Denkstrukturen beteiligt, die ein rational-logisches Prinzip favorisieren.

Die Kontinuität des mentalen Raums der Schrift in der abendländischen Kultur. In der Renaissance findet eine ganz massive Rückbesinnung auf die Antike statt. Die Schriften von Vitruv, einem Theaterbauer aus der römischen Antike, werden wiederentdeckt und für den Theaterbau fruchtbar gemacht. In der ganzen sogenannten Neuzeit bis hin zum Barock ist es das Anliegen der Menschen, die Bühne endgültig in die Zentralperspektive zu bringen, was in den zentralperspektivischen Bildern gemalt ist, auf den Umgebungsraum zu übertragen.

Anfangs sind diese Bühnen nicht zu begehen. Die Akteure spielen vor einer breiten Bühne ohne Tiefe, während sich hinter ihnen die zentralperspektivischen Aufbauten, Gemälde, metertief türmen. Würde der Schauspieler sie betreten, wäre die Illusion zerstört, denn dann stünde plötzlich ein großer Mensch in einer winzig kleinen Landschaft.

Signifikant ist, daß dieser Wille zur Zentralperspektive auf der Bühne zusammenfällt mit der Erfindung des Buchdrucks, also mit einer Renaissance der Schrift. Das Mittelalter dagegen war geprägt von oralen Strukturen. Mit der Rückbesinnung auf die Antike wird also auch deren Theater wiederentdeckt. Alles spricht dafür, daß es wichtig wurde, den mentalen Raum der Schrift erneut zu veräußern und im Umgang mit dem Theater zu verinnerlichen. Dazu mußte die Simultanbühne des Mittelalters, in der der Blick schweifen und der Mensch umherwandern konnte, abgeschafft werden.

In der Renaissance hat das Theater dieselben Aufgaben wie in der Antike. Es geht wieder darum, das Individuum hervorzuheben und Wahrnehmung und Denken zu organisieren. Die Zentralperspektive ist keine natürliche, sie ist eine konstruierte Wahrnehmung. Neben der Malerei ist es vor allen Dingen das Theater, das den Menschen die zentralperspektivische Weltansicht näherbringen sollte. Es geht um eine Haltung zur Welt. Ich stehe vor der Welt und beginne die Dinge rational, das heißt nach Maß und Verhältnis, zu ordnen. Das Theater ist das Modell, in dem dies exemplarisch geschehen kann.

ZEITGENÖSSISCHES THEATER UND INTERAKTIVITÄT – EIN PREKÄRES VERHÄLTNIS

Aus dem historischen Überblick dürfte klar hervorgehen, daß das Theater nicht interaktiv ist, daß dort nicht zwei Partner miteinander handeln und sich im Unvorhersehbaren gegenseitig beeinflussen. Aus meiner Sicht ist die von Theatermachern und Theaterwissenschaftlern eingeklagte Interaktivität des Theaters eine Fiktion. Der Glaube an die Interaktion im Theater begleitet es seit den Anfängen in der Antike. Die Theaterwissenschaft in den 70er Jahren beruft sich auf den symbolischen Interaktionismus aus der amerikanischen Schule (George Herbert Mead/Erving Goffman), um die theatralische Interaktion auch theoretisch zu fundieren.⁶ Man geht davon aus, daß der Zuschauer durch seine Rezeption aktiv an der Produktion des Theaterstückes beteiligt sei, daß er nicht nur mit seiner eigenen Erfah-

rungswelt in die auf der Bühne entworfene mit einsteige, sondern durch sein Verhalten sogar die Ereignisse auf der Bühne beeinflusse.

Für mich ist das keine Interaktivität. Interaktivität, um die es mir geht, würde sich dadurch auszeichnen, daß zwei Menschen, ein Mensch und eine Maschine oder zwei Menschen vermittelt durch eine Maschine zusammen handeln. Das Theater stellt dagegen das Theoretisieren über das Handeln. Die Interaktivität, die im Theater stattfindet, ist kein wirkliches Tun, sondern ein Reflektieren, ein Aushandeln, ein Verhandeln, ein Behandeln von Kommunikation, von interaktiven Strukturen – aber nie das Ausüben dieser.

Diese Unterscheidung von Theater und Interaktivität ist wichtig, um die Rolle des Theaters seit Beginn des 20. Jahrhunderts bestimmen zu können und es mit dem Theater der Antike zu vergleichen.

Ich unterscheide grundsätzlich *zwei Richtungen*, in die die Entwicklung des zeitgenössischen Theaters geht:

1. Unter dem Einfluß der neuen, elektronischen Medien werden *neue Weltbilder entworfen, und das technische Setting des Theaters wird modifiziert*.
2. Sobald aber das Theater interaktive Medien in sein Setting integriert, löst sich die tradierte Institution Theater auf und wird zu einer *interaktiven Installation*, die eher einem *kollektiven Spiel* als einer »Schaubude«gleicht. Aufgabe der theatralischen Komponenten in dieser Installation ist es, dem Benutzer immer wieder Distanz zu seiner Teilnahme an gemeinsamen Handlungen zu geben, damit er über diese reflektieren kann. Konzeption, Reflexion und Handeln sollen zu einem System integriert werden.

DAS THEATER IM ZEITALTER ELEKTRONISCHER KOMMUNIKATION

Seit den 60er Jahren ist das Theater mit einer technologisch implementierten Interaktivität konfrontiert. Die neuen Medien vom Telegraf, Radio, Film bis hin zum Computer bestimmen das Theater neu. Das Besondere an diesen Medien ist, daß sie sich im Vergleich zur Schrift durch einen zunehmenden Grad an Interaktivität auszeichnen. Sie prägen eine neue Organisation von Wahrnehmung und Denken und gestehen dem Benutzer immer mehr Handlungsspielraum zu. In unserer Zeit existieren Theater, Interaktionen und technologische Interaktivität nebeneinander. Mit der technologischen Interaktivität kündigt sich ein Paradigmenwechsel an. Diese Inter-

aktivität wird von den neuen Medien überhaupt erst hergestellt. Sie reaktiviert einerseits Fähigkeiten, die in der Schriftkultur nicht in der gleichen Weise gefordert waren. Das Aufkommen von Interaktionstheorien, das Interesse an der systemischen Theorie sowie die Entwicklung des Theaters selbst sind Hinweise darauf, daß das Bedürfnis nach face-to-face Interaktion stärker wird und die Qualitäten einer solchen Interaktion neu definiert werden. Die Menschen sehen sich jetzt als Teil der Umwelt und nicht mehr so sehr als Beherrcher von Welt und Kommunikation. Zugleich werden durch die technologische Interaktion ganz neue Forderungen an den Benutzer gestellt. Sein Körper erweitert sich um die Reichweite der Kommunikationsnetze, und seine Identität vervielfältigt sich um die Anzahl der virtuellen Identitäten, die er in den Datennetzen aufbaut. Diese neuen Herausforderungen führen zu Umwälzungen in den von der Schrift tradierten Konzepten über Wirklichkeit und der von ihr hergestellten Organisation der Wahrnehmung.

Um einen konkreten Begriff vom Theater im 20. Jahrhundert entwickeln zu können, nehme ich das antike Theater als Referenz. Das tue ich allerdings nicht in dogmatischer Weise. Wird z. B. im Happening die Aufhebung der Regel des als-ob als Konstituens von Theater gefordert, kann das nicht zu dem Schluß führen, daß dies kein Theater mehr sei. Diese Entwicklung ist vielmehr ein Hinweis darauf, daß sich das Verständnis von Theater verändert hat und der Versuch unternommen wird, mit Bezug auf das abendländische Modell dessen Grenzen zu sprengen. Die Reibung mit den Grenzen ist für das Theater im 20. Jahrhundert konstitutiv. In Performances und Happenings kommen Formen der Ritualisierung des Theaters zum Tragen, durch die der Zuschauer wieder in das Geschehen integriert sein soll. Echtes Blut fließt. Diese ist, daß im 20. Jahrhundert gegen das Theater angebrannt wird. Theater entsteht im Kampf gegen das Theater. Dieser Kampf beginnt gleich am Anfang des Jahrhunderts, als die sogenannten Avantgardisten oder Revolutionäre des Theaters wie Edward Gordon Craig und Adolphe Appia das Theater vom Text und von der Handlung befreien, um es wieder auf die theatralischen Mittel wie Licht, Bewegung, Kostüme, Farben, den Schauspieler zurückzuführen. Im Futurismus oder im Bauhaus – in zugespitzter Form bei Kandinsky – sind gar keine Menschen mehr auf der Bühne. Farbflächen treten miteinander in Beziehung. Das moderne Theater zeichnet sich durch eine Befreiung der theatralischen Mittel aus. Das Prinzip Darstellung/Repräsentation oder Abbildung wird in Frage gestellt und dagegen das Entwerfen autonomer Kunstwelten gesetzt, in denen die Möglichkeiten der ästhetischen Mittel erprobt werden.

Der Entwurf eines interaktiven Weltbildes. Zu Beginn des 20. Jahrhunderts wird im Theater ein neues Weltbild entworfen, das sich radikal vom literalen Weltbild der Schriftkultur unterscheidet. Der zentralperspektivische Raum löst sich auf in ein Milieu interaktiver Korrespondenzen und Verzahnungsstellen. Für Oskar Schlemmer zum Beispiel entsteht Raum überhaupt erst durch Bewegung, anstatt daß Bewegung einfach in einen vorentworfenen geometrischen Raum hineingelegt wird.

Die Futuristen gehen sogar so weit, den Menschen – dieses altmodische, ominöse, völlig lahme »Etwas« – von der Bühne zu verbannen und durch Maschinen zu ersetzen. Die Konzepte der Futuristen zur Erneuerung des Theaters sind teilweise interessanter, zeitgenössischer, als das, was man heute lesen oder sehen kann. Im Mittelpunkt steht Interaktivität: zwischen Maschinen, Menschen und Maschinen, zwischen intelligenten Robotern in Maschinen-Kriegen und zwischen Netzwerken mit Lernfähigkeit. Da den Futuristen die technischen Mittel fehlten, dies auch umzusetzen, haben sie ihre Installationen aus Pappmaché gebaut und einen Menschen hineingesetzt. Sie interessierten sich für die Synthetisierung verschiedener Ausdrucksformen, für das Umsetzen von Farbe in Musik, von Musik in Farbe, für das Verrechnen von Tönen und Bewegungen. Diese Dinge können wir heute mit dem Computer machen, es scheint uns allerdings an ästhetischen Inspirationen zu mangeln.

Beispielhaft für die Auflösung des zentralperspektivischen Raums ist der Tanz. Ähnlich wie in der Renaissance ist das Theater auch heute wieder ein Element, das – neben der Architektur, der Bildenden Kunst und den Medien selbst – bei der Neudeinition von Vorstellungen über Wirklichkeit und bei der entsprechenden Reorganisation der Wahrnehmung eine Rolle spielt. Rudolf Laban zum Beispiel entwickelte ein Raumkonzept, das jenseits einer geometrischen Konstruktionsweise liegt. Er ging von einem anthropologischen Raum aus, das heißt von einer an der Bewegung des Körpers orientierten Sicht auf den Raum. Dieser gestaltet sich aus dem Bewegungsradius des Körpers und aus kooperierenden Bewegungsrichtungen, die aus dem Körper in den Raum dringen. Raum ist nicht mehr ein vorgegebenes Raster, in dem sich Bewegung gestaltet. Vielmehr entsteht Raum allein aus der Bewegung und dem individuellen Empfinden des Tänzers. Merce Cunningham hat den Raum aus seiner tradierten symbolischen Bedeutung befreit. Raum ist für ihn ein relatives Gefüge. Jeder Ort im Raum ist gleichbedeutend. Mittels des I-Ging mischt Cunningham nach dem Zufall Choreographien zusammen und bringt sie dann auf die Bühne. Aus Zufällen, aus mathematischen Spielereien entstanden, werden sie auf der Bühne als ein-

studierte und festgelegte Reihen von Bewegungssequenzen ausgeführt und nicht etwa improvisiert: Da ist ein Pärchen, hier ist jemand alleine, da ist ein Trio, da ist wieder ein Pärchen, plötzlich geht jemand über die Bühne. Kein Punkt im Raum bedeutet mehr als ein anderer.

Durch Theater/Tanz entstehen ein neues Raumgefühl und ein neues Raumkonzept. Die Möglichkeiten dieses Raums und seine Wirkungen auf unsere Wahrnehmung werden getestet. Die Bühne bleibt ihrer alten, historischen Tradition als Sehmaschine treu. In den Zeiten, als die Schrift dominantes Medium war, tat sie dies als Alphabetisierungs- oder Schrift-Einsozialisierungs-Maschine. Jetzt arbeitet sie als eine Maschine, die einen Raum entwirft, in dem wir unsere Wahrnehmung gemäß den Erfordernissen der neuen Medien anordnen können. Räume und Bilder sind in Bewegung geraten, Bewegung selbst wird zum neuen Wahrnehmungsprinzip. Wir leben heute in einer polyperspektivisch statt in einer zentralperspektivisch organisierten Welt. Wir sitzen dem Raum, der black box, nicht mehr gegenüber, sondern sind ein Teil von ihr. Die Bühne ist ein Ausschnitt aus der Welt und nicht mehr ihr idealisiertes Vorbild.

Auf der Suche nach einem neuen Körperbild – Der Körper als verlässlicher Ort der Differenzierung von Wirklichkeiten. Unsere Körperlichkeit befindet sich in einer Phase der Neudeinition. Mit der neuen Kommunikationstechnologie werden unsere Körper um die Reichweite der Kommunikationsnetze erweitert, unsere Körper enden nicht mehr bei der Haut. Diese Erweiterung erfordert eine erhöhte Sensibilität, die fähig ist, die Telepräsenz der Medien mit körperlicher Präsenz zu begleiten.

In den 80er und zu Beginn der 90er Jahre rekonstruierten Choreographen wie Jan Fabre, Vandekeybush und die englische Gruppe DV8 oder die kanadische Compagnie LaLa Human Step den Körper durch beinahe todesmutige Aktionen. Man erinnert sich an die stürzenden Körper, die als Nachweis einer echten, nicht gespielten Aktion gelten sollten. Das Theater, vor allem der Tanz, spielt eine zentrale Rolle bei der Herausbildung neuer Körpermodelle. Durch den vehementen Umgang mit den Körpern sollen diese für Akteure und Zuschauer zunächst wiederentdeckt und wiedererweckt werden. Dabei hat der Körper eine doppelte Aufgabe: Er soll für Handlungen in virtuellen Räumen, die uns zunächst immateriell erscheinen, vorbereitet werden. Die Verunsicherung unserer Körper ist darauf zurückzuführen, daß virtuelle Realitäten einen Bereich der Körperlichkeit ansprechen, den wir wenig trainiert haben. Es handelt sich um das taktile Sensorium, die interne Organisation des Körpers. Zum anderen soll am Körper die

Unterscheidung vorgenommen werden, in welcher Wirklichkeit wir uns bewegen. Dies ist nur möglich, wenn der Körper zuvor zu einem feinfühligen und feinsinnigen Instrument entwickelt worden ist.

Wenn Fabre seine Tänzer bis zur Erschöpfung rennen und erst am äußersten Punkt zusammenbrechen lässt, entzieht er ihnen und den Zuschauern die Grundlage zur Verbildlichung: Sie geben kein Bild vom Rennen in theatralischer, verdichteter Zeit, sondern sie rennen wirklich, in Echtzeit. Das Stück dauert solange wie es die physiologische Konstitution der Akteure erlaubt. Theaterzeit ist nunmehr die Echtzeit. Durch diese Rekonstruktion der Körper als Bezugspunkt zur Bestimmung von Echtem und Wirklichem, als ein Ort, an dem es gelingt, sich von Bildern zu befreien, soll eine Orientierung für den Umgang mit virtuellen Realitäten geschaffen werden. Das Theater hat die Aufgabe, den Körper als Ort von Wirklichkeit und damit als Referenz zur Differenzierung von Wirklichkeiten zu entwerfen. Ohne den Körper wären wir in den virtuellen Räumen verloren.

Das Theater wird heute nicht einfach als der Bereich des als-ob hingenommen. Seine zentrale Aufgabe ist vielmehr, Wirklichkeiten zu differenzieren, den Körper als Ort der verlässlichen Differenzierung zu inauguriern und transparent zu machen, daß und wie man Rollen spielt. Diese drei Aufgaben machen das Theater in unserer Zeit überlebenswichtig.

Flexible Identität: Theater als Identitätsmultiplikations- und Differenzierungsmaschine. Mit der Erweiterung unserer Körper durch die Kommunikationsnetze wird auch unsere Identitätsbildung verändert. Traditionelle Bezugspunkte für die Identitätsbildung wie nationale Grenzen, soziale Rollenzuschreibungen und eine klare Begrenzung des Körpers beginnen sich aufzulösen. In der Kommunikation im Internet kann ich verschiedene Rollen annehmen und dazu entsprechende Identitäten aufbauen. Ich beginne, selbst Theater zu spielen, eine Figur und einen Text im Prozeß der Kommunikation zu entwerfen. Sender und Empfänger nehmen die Tatsache hin, daß der Partner eine Rolle spielt. Sie wissen nichts über die »wahre« Identität des anderen, und die Frage danach ist nicht von Bedeutung, denn sie kommunizieren in einem System, in dem die Verabredung gilt: Was ich in diesem Moment zeige, bin ich jetzt.

Ausgeblendet wird allerdings im Datennetz die für das Theater typische Reibung von Rollenidentität und der Person des Schauspielers. Interessanterweise wird diese Reibung im zeitgenössischen Theater – beispielsweise von Pina Bausch, Jo Fabian, Jan Fabre und Bob Wilson – oftmals zum Thema der Inszenierung. Wo Pina Bausch noch dem Leiden an der zu spielen-

den Rolle und den kulturellen Einschreibungen in den Leib nachging, indem sie diesen den individuellen Körper der Tänzer entgegenstellte, verflüchtigt sich das Modell von individueller Identität bei Jan Fabre und Robert Wilson zunehmend. Die Akteure selbst sind nur ein Konstrukt. Grundlage für Identität ist nicht mehr das Individuum, sondern seine Reibung mit einer auferlegten äußerlichen Form. Es entsteht ein Modell, das nicht mehr Identität festlegt, sondern das Identitäten exemplarisch differenzieren lehrt.

Der in Paris lebende Choreograph Joseph Nadj arbeitet an Bildern für die neue Mobilität und Flexibilität des Körpers, der zugleich hier und dort ist, der immateriell erscheint, durch die Medien aber auf ganz materielle Weise angeregt, ja hyperaktiviert wird. Die Tänzer agieren mit einem virtuosen, scheinbar in alle Richtungen klappbaren Körper, der zudem noch mit mehreren Anschlußstellen für die Kopplung und Entkopplung mit anderen Körpern ausgestattet ist. Dieser Verfaßtheit der Körper entspricht die des Bühnenbildes. Die Akteure erscheinen immer wieder völlig unerwartet aus verborgenen Türen und Klappen auf der Bühne und verschwinden ebenso plötzlich durch eine neue, geheimnisvolle Öffnung. Weder die Körper noch der Bühnenraum scheinen sich auf eine Deutung durch symbolische Ordnungen festlegen zu lassen. Sie klappen sich schlicht unter den Zuschreibungen und Zugriffen hinweg. Nadjs Handhabungen des Körpers scheinen nicht so sehr dem Zustand der individuellen Identität ein Bild geben zu wollen. Die Inszenierung wird vielmehr zu einem optisch-haptischen Ereignis, das den Zuschauern das Anbringen von Festlegungen an die »Klappeleien« abgewöhnt. Es geht um einen Eingriff in die Wahrnehmung, darum, Wege für eine neue Identitätsstiftung aufzuzeigen, die sich gerade erst auf der Grundlage eines Herausmanövrierens aus symbolischen Ordnungen entwickelt. So entstehen ein virtueller Körper und ein virtueller Raum, die keine festgefügten Ordnung mehr haben, sondern sich nur noch aus einer Ansammlung von Möglichkeiten konstituieren.

Theater, Wirklichkeit und Simulation. Die Theatermacher, die Regisseure und vor allem die Choreographen und Tänzer sind Spezialisten, Vorreiter, die die von den Medien hervorgebrachten Modelle von Körper und Raum entwerfen. Dazu gehören neben Cunningham auch William Forsythe und Anne Teresa de Keersmaeker. Gespielt wird auf einer abstrakten, ja beinah intellektuellen Ebene. Die Künstler entwickeln eine choreographische Sprache, mit der sie Strukturen konstruieren und zugleich dekonstruieren. Dieses Vorgehen ist exemplarisch. Es verweist auf die Bildung kultureller

Muster von Wahrnehmung und Körperlichkeit und macht diese im Prozeß der Dekonstruktion flexibel und eröffnet damit neue Sichtweisen jenseits der eingeschriebenen. Ich sehe hierin eine Beeinflussung des Theaters durch die Computertechnologie, speziell durch die Simulation. Simulation ist nicht als eine Möglichkeit zu verstehen, Wirklichkeit abzulösen, sondern als eine Möglichkeit, Wirklichkeit zu entwerfen, Modelle zu bilden und auszuprobieren. Dieser Prozeß macht uns erst bewußt, bis zu welchem Grad wir unsere Vorstellung von Wirklichkeit konstruieren, und zeigt Alternativen zu den vorhandenen Modellen auf.

THEATER UND TECHNOLOGISCHE INTERAKTIVITÄT: VOM ENDE DES ALTEN UND VOM ANFANG DES NEUEN THEATERS

Während in der literalen Kultur die Distanz zur Bühne selbst Teil des in Wahrnehmung und Denken zu integrierenden mentalen Raums war, der aus der primär optischen Haltung zur Welt und dem Rückbezug des Einzelnen auf sich selbst bestand, ist sie heute Mittel zur Orientierung im neu geschaffenen mentalen Raum der elektronischen Medien. Als solches kommt die Distanz entweder in ihrer Negation zum Tragen – wie in den ritualisierten Theaterformen – oder indem sie als Distanz innerhalb einer Aufführung oder einer theatralischen Darstellung im sozialen Alltag thematisiert wird. Im zeitgenössischen Theater ist die Distanz zum kritischen Element geworden. Dieser Tatbestand ist ein Hinweis dafür, daß sich eine neue Haltung zur Welt entwickelt: die einer partizipatorischen Distanz.

Das Paradox der Unmittelbarkeit. Schon bei den Futuristen deutet sich ein Wille zur Unmittelbarkeit an. Es handelt sich um einen Versuch, der auf der Bühne zwangsläufig scheitern muß. Theater ist ein Medium. Es gibt nicht das Authentische, Unmittelbare auf der Bühne. Sie ist die Welt der konstruierten Körper. Der Tänzer arbeitet Zeit seines Lebens, um einen künstlichen Körper herzustellen, um bestimmten Mustern von Authentizität und Präsenz, die in einer historischen Epoche gültig sind, genüge zu tun. Was auch immer passieren mag, es ist gemacht, es ist inszeniert, es ist geprobt. Zwar können immer Fehler passieren, aber gerade die sind ein Moment der Spannung im Theater.

Die Lust auf den Fehler, den Unfall, ist ein typisches Verhalten unserer Zeit, das in anderen Epochen undenkbar war. Der Unfall ist Garant für Authen-

tisches, Echtes, das als Folie dient, Reproduktion und Einmaligkeit voneinander zu differenzieren. Oft genug wird die Unterscheidung von inszeniertem und echtem Unfall im Theater oder im Film/Fernsehen selbst zum Thema. Wir sind Spezialisten im Unterscheiden von Inszeniertem und Nicht-Inszeniertem geworden. Das hat nichts damit zu tun, daß wir uns in einer Sensations- und Erlebnisgesellschaft befinden, sondern eher damit, daß wir in einer Welt leben, in der verschiedene Wirklichkeiten gleichzeitig existieren und miteinander konkurrieren. Das Theater ist ein Ort, an dem wir die Möglichkeit haben, Weisen der Koexistenz von Wirklichkeiten zu entwerfen und zu erproben.

In den 50er und 60er Jahren, teilweise noch in den 70er Jahren werden Happenings wichtig. Es geht um Versuche, authentisch zu sein auf der Bühne, etwas zu tun, das nicht gespielt ist, und dadurch den Zuschauer zum Teilhaber am Geschehen werden zu lassen. Im Ritual stört der Zuschauer immer, das Ritual braucht Teilnehmer. Daß wieder solche Formen nach Kommunion gesucht werden, hängt für mich zentral mit der zunehmenden Verbreitung des Fernsehens zusammen. Nach Derrick de Kerckhove ist das Fernsehen das Medium, das erst eine Massenkultur herstellt, die zum Beispiel in der Hippie-Bewegung, im Sit-in, Go-in, Touch-in oder in der Drogenkultur zum Tragen kommt. Denn das Fernsehen verbannt uns nicht zur Untätigkeit, es aktiviert uns vielmehr. Wir sitzen nicht einfach nur tumb und starren in die Röhre, sondern das Fernsehen beschließt uns, aktiviert uns, macht unseren Körper nervös.

Auf Grund der psycho-physicalen Aktivierung und durch die Verbindung mit der ganzen Welt via Fernsehen, wodurch die gewohnten privaten Räume sich auflösen, verspüren die Menschen ein vitales Bedürfnis nach ihrem Körper und nach Zusammensein, die sich in den 68er Aufmärschen einlösen. Im Theater geschieht etwas ähnliches. Mit dem Living Theater – einer der Begründer der Bewegung des Freien Theaters – entstehen partizipatorische Formen. Im Vordergrund steht die Arbeit im Kollektiv: ohne Chef arbeiten, gemeinsame Entscheidungen treffen, Gelder suchen, sich auf's Land zurückziehen, dann wieder durch die Städte reisen, mit ganz verschiedenen Körperperformen experimentieren, ein Ereignis-Theater herstellen, das die Zuschauer berührt. Oftmals wird im Zuschauerraum gespielt, jemand direkt neben einem Zuschauer gefoltert und der Zuschauer auch noch aufgefordert mitzutun. Es wird versucht, die theatralischen Traditionen zu brechen, die Trennung zwischen Akteuren und Zuschauern zu unterwandern und das als-ob-Prinzip auszublenden. Man braucht das Theater, um sich darüber bewußt zu werden, daß in der Wirklichkeit plötzlich etwas

anderes passiert als nur Sitzen und Zuschauen. Diese neue Situation verlangt nach Aktivität und Aktion. Das abnehmende Interesse in unserer Zeit an der Off-Kultur ist allerdings ein Zeichen dafür, daß diese Form der Aktivierung ihre Dringlichkeit und Wichtigkeit verloren hat. Heutzutage wäre es angebracht, daß die Off-Kultur sich mit Qualität und Selbstverständnis neben andere Formen des Theaters stellt. Selbsterfahrung muß heute nicht mehr im Theater vorgeführt oder von ihm hergestellt werden. Vielmehr scheint mir von größerer Bedeutung, daß viele qualitativ gute Formen nebeneinander bestehen, um das Differenzierungsvermögen der Zuschauer zu sensibilisieren und zu trainieren.

Zuspruch finden heutzutage Aktionen, in denen der theatralische Arbeitsprozeß selbst im Mittelpunkt steht. Die lange eingeklagte Schulung des Zuschauers hat längst stattgefunden. Sie wurde allerdings nicht vom Theater initiiert, sondern von den Medien. Wo der User zum Produzenten wird, verlagert sich auch bei den Darstellenden Künsten sein Interesse von der Konsumption zur Aktion. In einer Situation, in der sich das theatralische Setting darum bemüht, für den Zuschauer die Arbeit transparent werden zu lassen und ihn zum Dialog zu bitten, kann man von Interaktion sprechen. Es handelt sich um eine Interaktion über theatralische Interaktion, die zur Metapher für den gegenwärtigen Zustand von Kommunikation wird, die in ihren Strukturen der theatralischen Improvisation ähnelt. Den Akteuren ergeht es in solchen Aktionen so ähnlich wie den Zuschauern im Alltag. Sie wissen nicht genau, was kommen wird, und sie müssen dennoch ins Ungewisse hinein handeln.

Aus historischer Sicht würde ich behaupten, daß Frank Castorf oder Jo Fabian in dieser Living-Theater-Tradition weiterarbeiten, daß sie dieses Bedürfnis nach Vitalität, Aktionismus, Provozieren, Rumschneuzeln, Schnauzen, Anmachen weiterführen. Vielleicht müssen wir uns immer noch am Fernsehen abarbeiten, allerdings nicht mehr mit der gleichen Dringlichkeit wie in den 60er und 70er Jahren. Die Berliner Volksbühne scheint mir eher das Symbol einer Revolte zu sein, ein Ort der Erinnerung. Da die gesellschaftliche Entwicklung derzeit stagniert, legen wir die Erinnerung an die historische Form der Aktivierung im Theater ab, bereit uns an dieser abzuarbeiten, sobald die zukünftigen Verhältnisse sich deutlicher abzuzeichnen beginnen.

Von Anfang an entsteht das Theater im 20. Jahrhundert aus dem Impuls, die Grenzen des Theaters – die Trennung von Zuschauen und Agieren oder das klare Wissen um das »So-tun-als-Ob« – immer wieder zu sprengen, immer wieder diese Grenzen aufs Spiel zu setzen, gegen sie anzurennen. Das

ist für mich ein Zeichen dafür, daß das Theater notwendig ist als historische Institution, als ein Ort, an dem trotz aller Konfrontationen und Grenzüberschreitungen eine Distanz bestehen bleibt, um zu reflektieren. Zugleich aber ist es unverkennbar, daß sich untergründig die Kontinente verschieben. Ein ganz anderes Bedürfnis entsteht, das das Theater irgendwann nicht mehr befriedigen kann. Wo ist die historische Funktion des Theaters beendet, und welche neuen Funktionen wird es bekommen durch den Einfluß von oder im direkten Umgang mit interaktiven Medien?

Theater mit interaktiven Medien: Integration von Denken und Handeln und die Begegnung mit kollektiver Intelligenz. Durch die interaktiven Medien, die uns die Möglichkeit bieten, zu handeln und nicht nur zu sitzen und zu schauen, wird eine andere Form des Verhaltens wichtig. Was wir lernen müssen ist, überhaupt wieder zu handeln. Natürlich haben Menschen immer gehandelt, aber daß Handeln und Denken zusammenspielen können, ist uns nicht geläufig. Wenn wir uns die Überlieferungen der antiken Tragödie vergegenwärtigen, dann haben die Zeitgenossen entweder gedacht oder gehandelt, aber selten beides zusammen getan. Deswegen mußte so häufig jemand sterben: Da das Reflektieren so viel Zeit kostete und ein völlig anderes Register beanspruchte, kam der Übertritt zum Handeln schon immer zu spät. Heute dagegen – im Internet, bei Spaziergängen in virtuellen Realitäten, beim Arbeiten mit verschiedenen Personen an einer virtuellen work-bench – müssen wir beide Seiten zusammenbringen. Es geht um eine ganz andere Disposition, eine ganz andere Form der Strukturierung der mentalen und auch physischen Möglichkeiten.

Diese Interaktion gelingt im Theater nicht. Die Verbindung von Handeln und Theoretisieren kann uns das Theater nicht beibringen. Wir brauchen aber einen Ort und ein Setting, in dem wir dies lernen können. Diese sind die Medien selbst. Wir arbeiten mit dem Internet, mit dem Computer, mit virtuellen Realitäten, wir befinden uns permanent – und werden es mehr und mehr sein – in interaktiven Environments.

Was uns aber noch fehlt, sind Environments, in denen wir *kollektives* interaktives Handeln *erproben*. Genau hier liegt die Aufgabe des Theaters: Wie kann man in einer großen Gruppe gemeinsam handeln? »Ich will nämlich machen, was ich will, und was der andere will, ist sowieso Unfug. Also werde ich versuchen, meinen Kopf durchzusetzen. Ich habe nicht gelernt, nachzugeben und auf den Moment aufmerksam zu sein. Ich habe nicht gelernt, mit jemand etwas gemeinsam zu machen.«

Dieses zu üben, könnte eine zukünftige Aufgabe des Theaters sein. Peter Krieg hat so etwas für das Kino gemacht: interaktives Kino. Natürlich werden die Handlungsmöglichkeiten vom Programm vorgegeben, und natürlich ist die von den Medien vorgeschlagene Interaktion nicht mit der Spannbreite der Interaktion von Mensch zu Mensch vergleichbar. Entscheidend ist aber, daß die Maschinen uns auffordern, uns wieder mit Interaktion auseinanderzusetzen und uns helfen, deren Grundprinzipien wieder zu erlernen. Deshalb ist es von größter Wichtigkeit, die Programme immer »intelligenter« zu machen. Kunstinstallationen, die mit Interaktivität zusammenhängen, sind oftmals noch autistisch: Da bin ich und eine bestimmte Installation, im Internet bin ich, vielleicht noch eine Gruppe von Freunden, die mit einer anderen virtuellen Gruppe in einem virtuellen Raum zusammentreffen. Aber es kommen selten sehr viele Menschen zusammen. Wenn sie so etwas entwickeln sollen wie kollektive Intelligenz, wie könnte das funktionieren? Ich denke, daß die Struktur des Theaters insofern eine reelle Möglichkeit bietet, dies zu fördern, als es immer wieder die Distanz einräumt, einen Raum zur Reflexion herzustellen.

Im Mittelpunkt einer solchen Theaterpraxis steht der Theaterbesucher selbst. Damit er handlungsfähig wird, braucht er eine Einführung in den Gebrauch der interaktiven Theaterinstallation. Am Eingang müßten die Installationen aufgebaut sein, damit der Zuschauer lernen kann, wie er sie richtig bedient. Es müßten Dramaturgien entwickelt werden, in denen immer klar zu unterscheiden ist, wann das Stück abläuft und wann der Zuschauer eingreifen kann. Am schwierigsten ist der Schritt, gemeinsam Spielregel festzulegen. Es sind Environments denkbar, die über Motion-control- und akustische Interaktionen laufen, so daß die Leute prüfen können, wie sie gemeinsam an einem Stück arbeiten.

Beispiel für eine interaktive Kunst-Installation ist das »Very Nervous« von David Rokeby. Jede Bewegung von mir wird von einem Computerprogramm in einen Ton übersetzt. Wenn sich alle Benutzer zur gleichen Zeit bewegen würden, entstünde ein beinahe unerträglicher Klangsalat. Das heißt, ich müßte lernen, mich zurückzuhalten, um mit dem Partner in einen aufeinanderbezogenen Austausch zu kommen. Ich bewege mich in einer hochsensiblen Umwelt und müßte lernen zu improvisieren. Beim Improvisieren fängt für mich die Interaktivität im Theater an. Das Theater hat verschiedene Techniken entwickelt, mit denen die Akteure lernen, einander zuzuhören. Ich weiß nicht, was geschehen wird, muß mich völlig auf den Moment einlassen. Und ich muß trotzdem ein Konzept haben. Das schnelle und sichere Umgehen mit diesem Paradox sind wir nicht gewöhnt.

Anmerkungen

- 1 Derrick de Kerckhove, *Schriftgeburten. Vom Alphabet zum Computer*, München 1995
- 2 Vgl. dazu: Ulf Heuner, *Sophokles' Antigone. Zur tragischen Ironie von Zeit und Handlung*, Magisterarbeit an der Freien Universität Berlin, Institut für Theaterwissenschaft, September 1994
- 3 Vgl. z. B. Klaus Lazarowicz, *Texte zur Theorie des Theaters*, Stuttgart 1991
- 4 Eugenio Barba/Nicola Savarese (Hrsg.), *Anatomie de l'acteur*, Bouffonneries Contrastes, Cazilhac, Frankreich, 1985
- 5 Brenda Laurel, *Computers as Theatre*, Addison-Wesley, USA, o.J.
- 6 Arno Paul, »Theaterwissenschaft als Lehre vom theatralischen Handeln«, in: Helmar Klier (Hrsg.), *Theaterwissenschaft im deutschsprachigen Raum*, Darmstadt 1981