



Medienimpulse
ISSN 2307-3187
Jg. 58, Nr. 2, 2020
doi: 10.21243/mi-02-20-12
Lizenz: CC-BY-NC-ND-3.0-AT

To stream or not to stream

Petra Paterno

Die Bühnen und Konzertsäle sind im Frühjahr und Sommer 2020 wegen der coronabedingten Maßnahmen vorübergehend geschlossen. Wie reagiert eine Kunstform wie das Theater, das auf das Live-Erlebnis und mithin auf Nähe und Kontakt abonniert ist, wie kaum eine andere, auf die Ausnahmesituation des Social Distancing? Petra Paterno versucht sich in einer Annäherung an ein neuartiges Phänomen, eine mögliche neue Gattung der Darstellenden Kunst: Das Online-Theater ...

The stages and concert halls will be temporarily closed in spring and summer 2020 due to the corona-related measures. How does an art form like the theater, which is subscribed to the live experience and thus to closeness and contact, react to the exceptional situation of social distancing? Petra Paterno tries to approach a new phenomenon, a possible new genre of the performing arts: the online theater ...

1. Gestreamtes Theater

Seit einigen Jahren wird kontrovers diskutiert, ob staatlich geförderte Bühnen auch kostenloses Streaming ihrer jeweiligen Aufführungen anbieten sollten – oder eben nicht. Die Fronten verliefen bislang so: Demokratisierung der Hochkultur versus technische Reproduzierbarkeit, Live-Erlebnis kontra flaches Bildschirm-Flackern. Gewichtiges Gegenargument war stets die komplexe Rechtslage und Vergütung zwischen Verlagen, Bühnen und beteiligten Künstlerinnen und Künstlern. In der Corona-Krise zeigen sich die Rechteinhaberinnen und -inhaber plötzlich kulant und die Bühnen öffnen ihre Archive. Ein ungeahnter Fundus für Theater-Nerds, Universitäten, Schauspielschulen, Deutsch- und Fremdsprachenlehrkräfte.

Nicht nur, dass man historische Aufzeichnungen erleben kann, Raritäten und Sternstunden der Theatergeschichte, auch aktuelle Aufführungen sind in einem noch nie dagewesenen Ausmaß zu sehen. Wer will, kann sich dieser Tage einen einzigartigen Überblick über das Gegenwartstheater verschaffen, ein Privileg, das sonst nur Kuratorinnen und Kuratoren vorbehalten ist. Von New York bis Graz, von London bis Leipzig, weltweit stellen Großstadt- wie Provinzbühnen ihre Aufführungen im Internet zur Verfügung, fast täglich gehen Absagen von Premieren mit neuen Online-Optionen einher. Das Online-Abbild habe doch nichts mit echtem Theater zu tun, werfen Kritikerinnen und Kritiker gern ein, selbst wenn das im Netz Gezeigte keine Archivaufnahmen, sondern

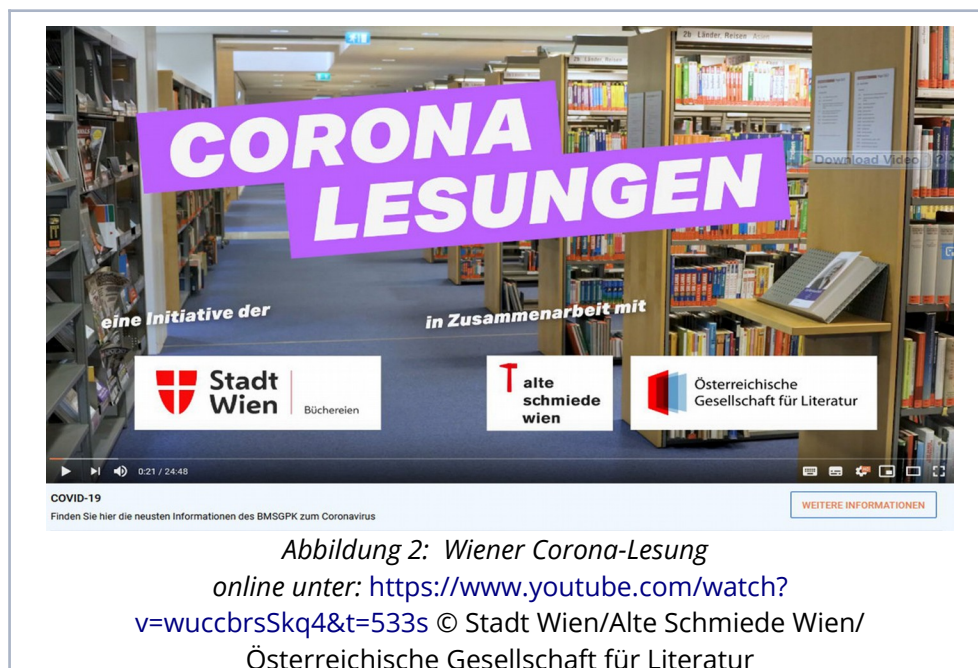
Livestreams wären, käme es dem realen Live-Erlebnis nicht gleich.
Das stimmt natürlich. Aber wen kümmert's?



Die Streamingangebote werden, glaubt man den Aussendungen der Bühnen, erstaunlich gut angenommen. Die Homepage der New Yorker Metropolitan-Opera hält dem Ansturm der Interessierten kaum statt. Offenbar findet das gefilmte Bühnenereignis in der Flut an Online-Bewegtbildern ein Publikum, vielleicht sogar ein gänzlich neues. Gut möglich, dass nicht jede Aufführung von Anfang bis Ende andächtig verfolgt wird, dass vor- und zurückgespult wird, dass dazwischen gekocht wird und so weiter, der Online-Raum ist eben kein auratischer Bühnenraum, aber ist das wirklich so problematisch? Menschen interessieren sich nachweislich für Online-Theater. Das allein zählt.

2. Theatrale Repräsentation

In der Theatergeschichte haben neue technische Möglichkeiten die Bühnenkunst stets vorangetrieben – angefangen von der handbetriebenen Windmaschine, dem elektrischen Licht bis zu den digital gesteuerten Gewerken der Gegenwart. Auf der Bühne kommen digitale Verfahrensweisen bei Licht, Ton, Videoeinspielungen und dergleichen nämlich längst zum Einsatz, aber in den digitalen Raum selbst hat sich die Bühnenkunst bislang kaum gewagt. Es sind, wie häufig bei Innovationen, vor allem freie Gruppen, die in diesem Feld experimentieren.



Es gibt bereits Leuchtturmprojekte, die Anhaltspunkte dafür liefern, in welche Richtung sich Online-Theater entwickeln könnte. Die derzeit äußerst beliebten und weit verbreiteten Wohnzimmer-

auftritte werden wohl eher ein Randphänomen bleiben. Dabei erlebt man via *Twitter*, *Zoom* oder *YouTube-Clip* Künstlerinnen und Künstler in ihrem privaten Umfeld als Vorleserinnen, Vorleser, Sängerinnen und Sänger oder beim Hauskonzert. *Stars unplugged*, das hat schon was, aber die Sparte Online-Kunst wird das nicht groß vorantreiben. Für Online-Spiele gelten andere Regeln, die analoge Bühnenpraxis kann nicht einfach 1:1 abgefilmt und ins Netz gestellt werden. Netzpraktiken transformieren theatrale Repräsentation.

3. Shakespeare in Interaktion

Die britischen Pioniere *Forced Entertainment* lieferten mit ihrem *Shakespeare Complete Works* ein Beispiel dafür, wie ein Theaterereignis im realen und digitalen Raum Zeit und Diskursmöglichkeiten neu auslotet. Beim Berliner *Foreign Affairs Festival 2019* wurden neun Tage lang je vier Shakespeare-Dramen in einer knappen Stunde nacherzählt. Das minimalistische Setting sah einen Holztisch vor, die Figuren wurden von Küchenutensilien dargestellt – Falstaff als Bierkrug, Julia als Marmeladenglas. Das Objekttheater erwies sich als überaus netzkompatibel und wurde als Live-stream-Marathon übertragen, parallel dazu entspann sich auf *Twitter* ein moderierter Chat. Zuschauer von Sheffield bis Berlin bildeten in den sozialen Medien eine Art Chor, der gleichwertig zum Geschehen gehörte. Der Prozess des Austausches geriet selbst zum performativen Prozess.

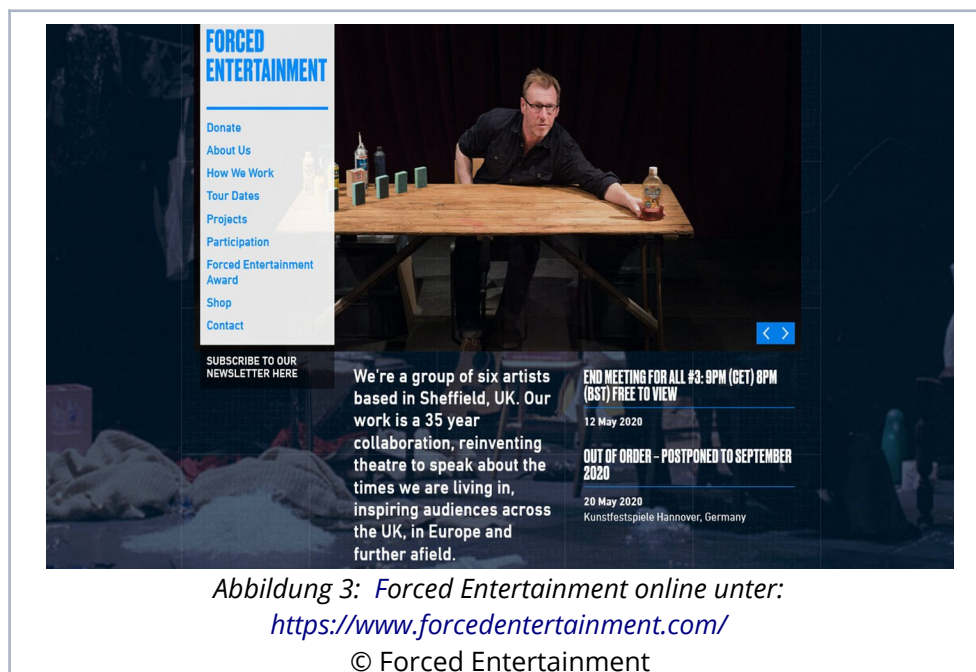


Abbildung 3: *Forced Entertainment* online unter:
<https://www.forcedentertainment.com/>

© Forced Entertainment

Interaktion ist für die Dramaturgin und Medientheoretikerin Katja Grawinkel-Claassen deshalb der Schlüssel für das Theatergeschehen im Internet. Bühnen, die auf Interaktion, Partizipation und Entgrenzung von Bühnenräumen setzen, gibt es freilich seit langem. Dazu gehören Formationen wie das dänisch-deutsche Kollektiv *Signa*, das mit immersiven Welterfindungen punktet (zuletzt in Wien: *Dogs*), das heimische Queer-Kollektiv *Nesterval*, das sich mit szenischen Schnitzeljagden und Stadtabenteuern eine Fangemeinde erspielt hat (zuletzt: *Der Kreisky-Test* als Zoom-Performance). Eine Vorreiterrolle nimmt sicher die deutsche Formation *Machina eX* ein, die seit gut zehn Jahren Theaterstücke entwickelt, die wie begehbbare Computerspiele funktionieren.

4. Conclusio

Diese Versuchsanordnungen mögen äußerst unterschiedlich sein, was sie indes eint: kein Bühnentext dient als Vorlage, vielmehr orientiert man sich an hybriden Narrationen. Klassische Dramaturgien, stringente Erzählweisen und große Heldenfiguren haben abgedankt. Diese Theaterprojekte sind nicht mehr für das repräsentative Guckkastentheater konzipiert, sondern verstehen sich als Einladung zum Mitspielen. Der Zuschauer wird gewissermaßen zum Spielkameraden, der damit auch ein Stückweit Verantwortung für das gemeinsame Erleben übernimmt. Digitale Dramaturgien eröffnen dem Publikum eine völlig neuartige Rolle und Autonomie. Im Idealfall haben die digitalen szenischen Versuche rund um die Coronakrise das Interesse am digitalen Theater verstärkt, sodass künftig mehr in diese Richtung experimentiert und investiert wird. Möglicherweise markiert das Jahr 2020 sogar den Beginn einer neuen Sparte innerhalb der darstellenden Kunst. Jedenfalls erwachsen der Kunstform durch die Digitalität ungeahnte Möglichkeiten.