



Medienimpulse
ISSN 2307-3187
Jg. 57, Nr. 2, 2019
doi: 10.21243/mi-02-21-05
Lizenz: CC-BY-NC-ND-3.0-AT

Popup-Schauspielkunst im digitalen Exil

Christian Rakow

Das digitale Theater erlebte unter Corona-Pandemiebedingungen einen enormen Schub. Aber ist das überhaupt noch Theater oder nur Videokunst? Wie lässt sich der neuen Vielfalt begegnen? Und wie gelingt es digitalen Spielformen, das Publikum miteinzubeziehen und gegen die Vereinzelungstendenz des Mediums anzugehen? Christian Rakow zeigt anhand jüngster Beispiele, wie sich Theater und Netzkunst auf völlig neue Weise miteinander verbinden.

The digital theater experienced an enormous boost under corona pandemic conditions. But is that still theater or just video art? How can the new diversity be met? And how do digital forms of play manage to involve the audience and counteract the medium's tendency towards isolation? Christian Rakow uses the most recent examples to show how theater and net art combine in a completely new way.

1. Einleitung

Ist denn das überhaupt Theater? Diese Frage begleitet Online-Inszenierungen, seit die Schauspielhäuser mit Corona-Pandemiebeginn im März 2020 ins digitale Exil ausweichen mussten. Sicher waren das alles irgendwie Bühnen-Sprösslinge: diese unzähligen Monologe oder improvisiert wirkenden Capricen, mit denen sich Schauspielerinnen und Schauspieler in Webserien wie *Wiener Stimmung* aus dem Burgtheater oder *Tagebuch eines eingeschlossenen Theaters* vom Münchner Residenztheater vor die Webcam hockten. Ebenso wie die anfangs noch wackeligen Probenmitschnitte, bald schon professionellen Inszenierungsfilm, die aus dem Repertoire der Häuser auf die Streaming-Plattformen gebracht wurden. Und natürlich erst recht die extra fürs Netz ersonnenen Experimentalproduktionen, die das Label *genuines Netztheater* kriegen sollten. Aber ist das alles wirklich Theater, oder doch „nur“ ein Schub an Videokunst?

Mit einem engen Begriff von Theater, der die Kunstform vor allem an der physischen Kopräsenz von Spielerinnen, Spielern und Publikum in einem gemeinsamen Raum festmacht, kommt man dieser neuen Vielfalt an Popup-Schauspielkunst im Netz nicht bei. Fraglos ist analoge Teilhabe wichtig, stellen Theater als Versammlungsorte der Stadtgesellschaft die Zugänglichkeit zum öffentlichen Raum her. Aber in den Corona-Monaten zeigte sich eben auch die Mobilität dessen, was Theaterkunst im Kern ausmacht: das Spiel von Menschen für Menschen, die Möglichkeit der direkten Rückkoppelung mit einem Publikum. Oder wie es in den ein-

schlägigen Fachbegriffen der Diskussion heißt: *Liveness* und *Feedback*. Beides lässt sich natürlich auch in virtuell geteilten Räumen herstellen: Die Anwesenheit des Menschen, der Träger der theatralen Botschaft ist, ihre/seine ausdrucksvolle Geste, das unmittelbare Oha des Publikums – dieses Miteinander ist in einem weiten, man könnte sagen familienähnlichen Begriff von *Theater* als Theaterereignis am Bildschirm anzusprechen.

2. Digitaler Dialog

Tatsächlich hat sich die Einbeziehung des Publikums als zentrale Herausforderung des Theaters im Netz erwiesen. Zunächst einmal in der Rahmung der Aufführung, wo man dem Publikum ein Foyergefühl von *come together* jetzt und hier vermitteln will: Vollerorts wird mit Chats parallel zu Aufführungen gearbeitet (etwa in den Twitch-Streamings des vor allem mit VR-Inszenierungen hervorgetretenen Staatstheaters Augsburg, aber auch auf der inzwischen von vielen Theatern genutzten Plattform dringeblieden.de). Das Kinder- und Jugendfestival *Augenblick mal* 2021 schuf sich mit der App *gather.town* einen kompletten rollenspielartigen Stadtraum, in dem sich das Festivalpublikum mittels Avataren auch abseits der Aufführungen virtuell begegnen konnte.



Für die Einbeziehung des Publikums in die Produktionen kamen allerorten Konferenz-Apps wie *Zoom* zum Tragen, wenn Spielerinnen und Spieler wie Gro Swantje Kohlhof in ihrer Harry-Potter-Paraphrase *Hogwarts Exkursionen* (Münchener Kammerspiele) oder Kollektive wie *Nesterval* (brut Wien) in ihrer Nestroy-preisgekrönten Polit-Assessment-Show *Kreisky-Test* mit dem Publikum in den Dialog traten. In einer der prägenden Arbeiten des neueren Netztheaters *Dekalog*, einer Webserie frei nach der Filmreihe von Krzysztof Kieślowski, nutzte Regisseur Christopher Rüping Abstimmungstools, um seine pro Aufführung rund 1000 Zuschauerinnen und Zuschauer über den Fortgang der Geschichte mitentscheiden zu lassen. Als Webserie in insgesamt neun Monologen baute diese im April und Mai 2020 am Schauspielhaus Zürich herausge-

kommene Arbeit eine veritable Fanbase und ein soghaftes Seriengefühl auf.

Die auch im analogen Raum auf Publikumspartizipation spezialisierten Theatermacherinnen und -macher von Gob Squad wiederum nutzten für die Komposition ihrer zwölfstündigen Corona-Stadterkundung *Show Me A Good Time* den guten alten Telefonanruf oder auch SMS-Nachrichten, mit denen das Publikum das beisteuern konnte, worum es in dieser Arbeit geht: Ideen für eine Showeinlage zur vollen Stunde, mit der eine Performerin bzw. ein Performer für einen kurzen Moment den leeren Bühnenraum (des Hebbel am Ufer Berlin) beleben und performativ die titelgebende „gute Zeit“ verbringen kann. Diese Arbeiten von Rüping und Gob Squad stehen für Narrative, die sich dem Zutun von außen öffnen, die in ihren Skripten Platz für unterschiedliche Verläufe der jeweiligen Aufführung lassen.

Ganz anders, aber ebenso eindrücklich ließ Alexander Eisenach in seinem Klimakrisen-Abend *Anthropos, Tyrann (Ödipus)* das Publikum am Geschehen teilhaben. Der Raum der Berliner Volksbühne war hier mit 360-Grad-Kameras eingefangen und man konnte daheim per WASD-Steuerung ähnlich wie in der Ego-Perspektive eines Computerspiels den Blickwinkel frei wählen. Die Geburt des Zuschauers als Do-it-yourself-Livestream-Regisseur. Während das Narrativ fixiert war, durfte das Auge streifen.



*Abbildung 2: In einer der prägenden Arbeiten des neueren Netztheaters „Dekalog“ nutzte Regisseur Christopher Rüping Abstimmungstools. Im Bild: Thomas Wodianka
(Foto: Schauspielhaus Zürich – CC-BY-SA)*

Viele andere prägende Live-Netztheaterabende wie Sebastian Hartmanns gefeierte, mit mehreren Bildebenen aus Theater und Comic-Überzeichnung gemixte *Zauberberg*-Adaption spielten nicht in der gleichen Weise mit der Anwesenheit des Publikums, sondern verließen sich auf die Aura der einmaligen Ausstrahlung: Sei dabei oder Du hast die große Sause mit Livespiel und möglichen Livefehlern verpasst! So entstand ein Theaterfilm mit hoher Exklusivität (für rund 10.000 Zuschauer, wie das Theater vermeldete).

3. Selbstermächtigung und Eigeninitiative

Viele Netztheaterproduktionen entstanden in piratenhafter Selbstermächtigung, aus der Eigeninitiative einzelner Macherinnen und Macher heraus. Umfangreichere Theater-Spielpläne, die über Repertoirekonserven hinaus Raum für Netzexperimente boten, waren in den Corona-Monaten die Ausnahme. Die Stadt- und Staatstheater in München (Resi), Oberhausen, Nürnberg, Graz, Augsburg und Köln stachen mit strategisch längerfristig angelegten Angeboten heraus (die Sparte *Dramazon Prime* vom Schauspiel Köln bietet mit Theaterfilmen und Webserien wie Pinar Karabulut's *Edward II. Die Liebe bin ich* nach der Marlowe-Überschreibung von Ewald Palmetshofer das wohl umfangreichste Paket). Das Produktionshäusernetzwerk um HAU Berlin, Kampnagel Hamburg, Forum Freies Theater Düsseldorf und Mousonturm Frankfurt baute seine Digitalen Sparten auf und experimentierte früh mit Bezahlmodellen für Streamings.

Ästhetisch betrachtet entdeckte das Theater mit dem Wechsel ins Netz alte Qualitäten des Kammerspiels neu. Dialoge, Nahansichten, ein hoher Grad von Intimität zeichnet die prägenden Arbeiten dieser Monate aus. Anne Lenk und Camill Jammal schufen mit der Webserie *zeitfuereinander.com* eine sensible Dating-Inszenierung, die sich gleichsam wie ein Echo von Schnitzlers erotischem Sozialklassiker *Reigen* ausnahm. In fünfminütigen Videocalls erleben wir je zwei Akteurinnen und Akteure beim verbalen Abtasten, bis es funkt (oder auch nicht). Mahin Sadri und Amir Reza Koohestani schmolzen für ihre Büchner-Adaption *Woyzeck Interrupted* (am

Deutschen Theater Berlin) die Militär-und-Kleinstadtwelt des Originals zu einem zeitgenössischen Partnerschaftsdrama in den heimischen vier Corona-Wänden ein. Es geht mehr um die Mikropsychologie zwischen Woyzeck und Marie, um das Aufkeimen häuslicher Gewalt, nicht um den globalen sozialen Kontext ihres Tuns.



Abbildung 3: werther.live ist ein Hybrid aus Theaterspiel (via Zoom) und romanhafter Social Media-Narration
(Foto: Cosmea Spelleken – CC-BY-SA)

4. Theater für Desktop-Akrobaten

Die Computernutzung selbst hat natürlich eine Vereinzelungstendenz: Der Mensch an Tastatur und Maus steht einer virtuell unbegrenzten Welt der Möglichkeiten gegenüber. Kein Wunder, dass

das Netztheater thematisch wie methodisch mit Isolation und Privatheit spielt. Die herausragende Arbeit dieser Monate führte den Schwenk in die Intimität des Desktoperlebnisses in Perfektion vor: *werther.live* ist ein Hybrid aus Theaterspiel (via Zoom) und romanhafter *Social Media*-Narration, den die junge Regisseurin Cosmea Spelleken (derzeit Studentin an der Filmhochschule Wien) mit einem eigens für die Produktion gebildeten freien Team (inzwischen nennen sie sich als Kollektiv *punktlive*) geschaffen hat. Wir erleben Werther (Johnny Hoff) als Digital Native unserer Tage in der Ego-Perspektive seines Desktop: Leichthändig springt er zwischen verschiedenen *Social Media* hin und her, *chatted* hier per *WhatsApp* mit seinem Freund Wilhelm (Florian Gerteis), bündelt mittels Text- und Sprachnachrichten mit seinem neuen Ebay-Kontakt Lotte (Klara Wördemann) an und checkt dort ihr *Instagram*-Profil aus. Als Zuschauerin und Zuschauer kann man Werther auch eigene Nachrichten zukommen lassen, denn es wird stets live im gegebenen Online-Universum gespielt.

Sobald die lediglich motivisch an Goethe orientierte, ansonsten komplett neu verfasste Geschichte dieser platonisch-abgründigen Romanze von Werther und Lotte Fahrt aufnimmt, schalten die beiden sich in *Zoom*-Calls zusammen und wir erleben sie in tastender Hinwendung zueinander.

Ist dieser Mix aus Kammerspiel, Desktop-Akrobatik, Erzählprosa, bildender Kunst (vor allem in Collagen auf *Instagram*) und *Social Media*-Eigenheiten (bis hin zu lustigen *gifs* für die Applausordnung) – ist all das Theater? Es ist allemal ein Zeugnis für die Vitali-

tät der Bühnen-Schauspielkunst in all ihrer Souveränität, Spontaneität und Offenheit. Ein Hybrid, geboren aus dem Geiste eines Theaters, das sich mit Netzkunst verbindet.

Echtes Netztheater also.