

Theater und Internet: Überlegungen zu einem Konzept "Chattheater"

Von Tilman Sack

Nr. 12 – 2000

Abstract

Schließen sich Theater und Internet grundsätzlich aus? Können sie eine Verbindung eingehen? Videoaufzeichnungen von Theaterinszenierungen? Schauspieler, die auf der Bühne miteinander chatten? Der Beitrag untersucht, inwiefern ein Chat an die Stelle des von einem Autor produzierten Dramas treten kann.

Was im Theater nicht passieren kann:
Die Abwesenheit leibhaftiger Menschen;
ein vertikaler Handlungsverlauf;
mehrere Orte gleichzeitig;
ein paralleler Ablauf von Zeit.

Was im Internet nicht passieren kann:
Die Anwesenheit leibhaftiger Menschen;
ein linearer Handlungsverlauf;
lediglich ein Ort;
ein chronologischer Zeitablauf.

Was liegt näher, als die beiden Medien miteinander zu verknüpfen!?

Im Folgenden möchte ich mich der Schnittstelle von Theater und Internet annähern, um die Frage, welchen Sinn ein „Chattheater“ macht, zu beleuchten.

Erika Fischer-Lichte definiert in ihrem dreibändigen Werk, „Semiotik des Theater“ die Existenz von Theater folgendermaßen:

„Theater reduziert auf seine minimalen Voraussetzungen, bedarf (also) einer Person A, welche X verkörpert, während S zuschaut. Um nun X darzustellen, nimmt A ein bestimmtes Äußeres an und agiert auf bestimmte Weise in einem bestimmten Raum.“

Wenn ich den Versuch unternehme, „Chat“ als das theatrale Genre des Internets zu verstehen, so wie ich vielleicht andere Möglichkeiten des Internets als „epische“ oder

„lyrische“ Genres verstehen kann, so bin ich in zwar in der Lage, die Ähnlichkeiten eines Internetusers A1, der vor S1, X1 darstellt, zu den realen Personen A, S und X der oben genannten Definition herzustellen, komme aber nicht um die Tatsache herum, dass A1 nicht in der Lage ist, etwas zu verkörpern, denn eine Verkörperung kann nur leibhaftig funktionieren. Genausowenig sind A1 und X1 in der Lage, sich in einem bestimmten materiellen Raum gleichzeitig aufzuhalten, und dieser wäre nach der Definition von Erika Fischer-Lichte für das Funktionieren von Theater im Sinne des „Verkörperns“ ebenfalls zwingend notwendig. Das bedeutet, dass sich Theater und Internet grundsätzlich gegenseitig ausschließen. Ist das Eine anwesend, muss das jeweils Andere gezwungenermaßen abwesend sein. Und alle Versuche, diese Ausschließlichkeit zu überwinden, erscheinen mir von vorneherein zum scheitern verurteilt.

Mancher mag diese Betrachtung für kleinkariert halten, ist es doch nur ein Wort, welches uns hindert, offensichtliche Ähnlichkeiten miteinander zu verknüpfen. Selbstverständlich ist es möglich, Theater ins Internet zu übertragen. Aber was kommt dabei heraus? Ich erinnere mich schon mit Grausen an Stundenlange Videoaufzeichnungen von Theaterinszenierungen. Wenn ich im Fernsehgerät einen Palast anschau, der im Theater steht, dann weiß ich doch, dass der Fernseher einen Palast bis ins Ehebett des Königs ohne Theater sehr viel besser darstellen kann als mit.

Oder soll ich mir anschauen, wie Schauspieler auf der Bühne sitzend miteinander chatten? Ich halte chatten für so spannend, dass ich es lieber selbst tue, als anderen dabei zuzuschauen. Und selbst wenn mir die Direktion des Theaters einen Laptop auf den Schoß setzt, ich chatte lieber alleine, denn meine Ansprechpartner sitzen dann nicht neben mir oder auf einer Bühne sondern eben im Chat.

Eine noch kompliziertere Anordnung wären Schauspieler auf der Bühne, die von Chattern angewiesen werden. - Ein interessanter Ansatz, aber immer wieder stelle ich mir vor, wie ich als Zuschauer S mehrere As beobachte, die verzweifelt versuchen, die X1 der A1 als X zu improvisieren, was wieder zu den A1 die jetzt als S1 fungieren, übertragen werden müsste. Noch besser, wenn ich wieder den berühmten Laptop der Theaterdirektion auf dem Schoß hätte. Jetzt würde aus S ein A1, der X1 überträgt, um als S1 das Ergebnis von A als X als A1 als X1 generiert von S, zu betrachten. Jeder Spielfluss wäre unterbrochen, die Improvisation nie in der Lage eine schauspielerische Tiefe zu erreichen, eine Handlung ließe sich flüssig nicht erzählen und ich als Zuschauer würde mich auf Dauer doch wieder zu Tode langweilen.

Und selbst für ein erklärtes Improvisationstheater wäre das Internet kein geeignetes Mittel, denn dieses lebt ja gerade davon, dass Zuschauer, die von der Atmosphäre des Saals beseelt sind, ihre Begriffe spontan auf die Bühne werfen...

Das Besondere am Theater in Bezug auf andere Medien wie TV, Film, Radio oder eben Internet ist gerade, diese gezwungenermaßen vorhandene „Körperlichkeit“ der Agierenden, wie auch der Rezipienten. Und gerade dieser Begriff ist es, der die Konfrontation zweier Medien, die sich wegen dieses Begriffes gegenseitig ausschließen, interessant werden läßt.

Zu diesem Zwecke möchte ich mich vorerst mit der Verbindung zwischen Theater und Chat auf einer Ebene auseinandersetzen, bei der die Frage nach der „Körperlichkeit“ vorerst keine Rolle spielt. Damit meine ich die Betrachtung des Dramas, welches ja schon vor der theatralen Umsetzung existiert. Und ganz bewusst, um die Trennlinie zwischen Theater und Internet so klar wie möglich darzustellen, möchte ich mich mit der Definition des „Dramas der Neuzeit“ nach Szondi auseinandersetzen, die wir heute wohl als „klassisches“ Theater, also als eine historische Reinkultur von Theater verstehen.

In seinem Buch, „Theorie des modernen Dramas“ versucht Peter Szondi, ausgehend von einer Definition des Dramas der Neuzeit, das in der Renaissance entstand, eine Beschreibung des modernen Dramas, bzw. dessen Krise, indem er „das Drama der Neuzeit mit verschiedenen Dramenformen zwischen 1880 und 1950 vergleicht. Er teilt diese Dramenformen in „die Krise des Dramas“ (Ibsen, Tschechow, Strindberg, Maeterlinck und Hauptmann), „Rettungsversuche“ (Naturalismus“, Konversationsstück, Einakter und Enge und Existentialismus), sowie „Lösungsversuche“ (Ich-Dramatik, Politische Revue [Piscator], Episches Theater [Brecht], Montage [Bruckner], Spiel von der Unmöglichkeit des Dramas [Pirandello], Monologue interieur [O'Neill], Episches Ich als Spielleiter [Wilder], Spiel von der Zeit [Wilder] und Erinnerung [Miller]) ein.

Einhergehend mit dem Zerfall des mittelalterlichen Weltbildes (Die Taten des Menschen sind alle Gottgegeben, er selbst ist nicht Schöpfender sondern Ausführer), geht der Mensch seit der Renaissance gleichsam als Mitmensch in das Drama ein. Das Wesentliche ist die Sphäre des >Zwischen<, die wichtigsten Bestimmungen „Freiheit und Bindung“, „Wille und Entscheidung“ (vorher: Bezug auf Gott).

Der >Ort< der „dramatischen Verwicklung ist der Akt des „Sich Entschließens“. Wie wir auch bei Hebbel nachlesen können, tritt der Mensch als Individuum mittels eines Entschlusses zur Tat in Erscheinung, die Mitwelt wird so auf ihn bezogen, bekommt dramatische Funktion (Entstehung Held/Antiheld).

Durch die alleinige Wiedergabe des zwischenmenschlichen Bezuges, wird alles, was außerhalb dieses Entschlusses zur Tat liegt, ausgeschlossen, muss dem Drama fremd bleiben.

Das wären nach Szondi z.B. das „Unausdrückbare“, die „verschlossene Seele“, die dem Subjekt bereits entfremdete Idee, sowie das Ausdruckslose, die Dingwelt, wenn sie mit dem „zwischenmenschlichen Bezug“ nichts zu tun hat.

Das sprachliche Mittel ist der Dialog. Er wird zum alleinigen Bestandteil des Dramas, da nur der Dialog in der Lage ist, die zwischenmenschliche Aussprache, darzustellen. Das Drama ist also nach Szondi, „eine in sich geschlossene, aber freie und in jedem Moment von neuem bestimmte Dialektik“. Daraus ergeben sich mehrere Bedingungen für das Drama der Neuzeit:

1. **Das Drama ist absolut.** Es kennt nichts außer sich.
2. **Der Dramatiker ist im Drama abwesend.** Er spricht nicht, sondern stiftet Aussage, die im Drama gesprochenen Worte sind allesamt „Ent-schlüsse“, sie beziehen sich aus einer Situation heraus, nehmen weder erklärend Bezug, noch sprechen sie innerseelische Zustände aus. Der Autor selbst tritt nicht in Erscheinung.
3. **Das Verhältnis zwischen Drama und Zuschauer ist ebenfalls absolut.** Der Zuschauer wird nicht angesprochen, er „wohnt lediglich der dramatischen Aussprache bei“. („Seine totale Passivität hat aber (darauf beruht das dramatische Erlebnis) in eine irrationale Aktivität umzuschlagen: Der Zuschauer war, wird in das dramatische Spiel gerissen, wird selber Sprechender (Wohlverstanden durch den Mund aller Personen).“)
4. **Die adäquate Bühnenform ist die sogenannte Guckkastenbühne** Sie hat keinen Übergang zum Zuschauerraum, hebt sich ab, wird erst bei Beginn des Spiels sichtbar, also existent, und entzieht sich mit Aktschluss dem Blick des Zuschauers.
5. **Die gleiche Absolutheit gilt für den Bezug des Schauspielers zur Rolle,** dieser Bezug darf nicht mehr sichtbar sein, „Schauspieler und Dramengestalt müssen sich zum dramatischen Menschen vereinen.

Unter diesen Aspekten geht Peter Szondi nun einen Schritt weiter und formuliert die Absolutheit des Dramas an sich, folgendermaßen:

„Das Drama ist primär. Es ist nicht die (sekundäre) Darstellung von etwas (Primären), sondern stellt sich selber dar, ist es selbst. Seine Handlung wie auch jede seiner Repliken ist >ursprünglich<, wird in ihrem Entspringen realisiert.“

Daraus ergibt sich die dramaturgische Forderung nach der **Einheit der Handlung**. Dasselbe gilt für den Zeitablauf. Da das Drama primär ist, muss die Zeit jeweils die Gegenwart bzw. der Zeitablauf eine absolute Gegenwartsfolge sein. Vergangenheit und Zukunft liegen außerhalb des Spiels. Eine Zerrissenheit der Szenen, wie auch ein Zeitsprung wäre gegen das Prinzip der „**Einheit der Zeit**“ gerichtet.

Die dritte dramaturgische Forderung richtet sich nach der **Einheit des Ortes**, jeder Szenenwechsel unterbricht die dramatische Szene, setzt ein episches Ich voraus und verhindert so die oben genannten Einheiten, wie die Forderung nach der Absolutheit des Dramas. Jeder Szenenwechsel unterbricht das Drama.

Am Schluss des Kapitels bemerkt Peter Szondi:

„Die Ganzheit des Dramas schließlich ist dialektischen Ursprungs. Sie entsteht nicht dank dem ins Werk hineinragenden epischen Ich, sondern durch die je und je geleistete und wieder ihrerseits zerstörte Aufhebung der zwischenmenschlichen Dialektik, die im Dialog Sprache wird. Auch in dieser letzten Hinsicht also ist der Dialog Träger des Dramas. Von der Möglichkeit des Dialogs hängt die Möglichkeit des Dramas ab.“

Ich möchte mich nun von der Frage nach der Krise des Dramas und den verschiedenen Versuchen, dieser Krise Herr zu werden, wegbewegen und die oben beschriebenen Kategorien der Kommunikation im Internetchat gegenüberstellen.

Ausgehend von der Existenz einer „virtuellen“ Welt können wir feststellen, dass im Moment des Betretens eines Chats ein Raum entsteht, der von den einzelnen Usern definiert wird. Darunter verstehe ich nicht, dass sich die Chatter auf einen bestimmten Raum einigen, der ein Abbild einer realen Welt darstellt. Der Ausruf eines Chatters, dass er sich nun im Wald befindet, kann zwar von den anderen Chattern aufgenommen werden. Spätestens, wenn ein neuer Chatter hinzukommt, der nichts vom Wald weiß, wäre diese Illusion als gemeinsame Absprache zerstört. Der bestimmte Raum beschränkt sich lediglich auf die Tatsache, dass mehrere Chatter verschiedene Seiten mittels den Ihnen zur Verfügung stehenden Mittel, die Erzeugung von Buchstaben, Wörtern, Sätzen, herstellen. Der entstehende Raum besteht also lediglich aus Text, der von verschiedenen Usern generiert wird und den Zweck verfolgt, Informationen auszutauschen.

Das Wesentliche ist wie im Drama der Neuzeit auch im Chat die Sphäre des >Zwischen<, die auf dem Entschluss zur Tat, nämlich zum Gespräch mit anderen, beruht. Der Ort der >dramatischen< Verwicklung, anders gesagt, des Konflikts, ist auch im Chat der Akt des „sich Entschließens“ ... hat er den Entschluss gefasst, beginnt der Chatter zu schreiben und macht so auf sich aufmerksam. Seine Mitwelt, die anderen Chatter lesen das von ihm Geschriebene und nehmen darauf Bezug... auch ein Ignorieren des Geschriebenen wäre im Übrigen eine Bezugnahme. Die Mitwelt bekommt also die Funktion der Bezugnahme auf den Einzelnen.

Da ein Chat lediglich in der Lage ist, den zwischenmenschlichen Bezug wiederzugeben, wird auch im Chat alles, was außerhalb dieses Entschlusses zur Tat liegt, ausgeschlossen, muss ihm fremd bleiben.

Wie im Drama wären das das „Unausdrückbare“ (was nicht mittels der Buchstaben auszudrücken ist, muß außen vor bleiben), die verschlossene Seele (zwar ist ein

Chatter als Lyriker vorstellbar, er würde aber erfahrungsgemäß nach kurzer Zeit den Unmut der anderen Chatter hervorrufen, bzw. sie würden ihn aus reiner Unwissenheit unterbrechen, da sie ja nicht wissen können, wie lange er noch einen lyrischen Satz nach dem anderen abschickt. Setzt er sein Gedicht auf einen Satz ab, wäre der Bildschirm schnell gefüllt, und das Geschriebene noch schneller verschwunden, da die anderen Chatter ja auch mitschreiben.). „Die dem Subjekt bereits entfremdete Idee“: - auch ein Vortrag über etwas ist kaum vorstellbar, da ja auch hier andere User existieren, die ihren Kommentar dazugeben wollen, das Sprechen über etwas dient also auch immer nur dem Zweck, die Kommunikation mit anderen herzustellen. Und besonders markant, die Dingwelt, die in einem virtuellen Raum per se keinen Platz finden kann.

Wie im Drama ist auch im Chat das einzige sprachliche Mittel der Dialog. Ein Monolog würde dem Wesen des Chats noch viel weniger entsprechen, als dem Drama, andere Formen, wie Chor, Epilog etc, sind ebenfalls auszuschließen. Mittels dieser Argumentation, im Chat geht es immer um die Sphäre des Zwischen und das kommunikative Mittel ist der Dialog, können wir Peter Szondi folgend auch behaupten, dass der Chat „eine in sich geschlossene, aber freie und in jedem Moment von neuem bestimmte Dialektik“ darstellt. Genauso wie das Drama ist also auch der Chat absolut und kennt nichts außer sich. Chat bezieht sich nicht auf etwas Außenstehendes sondern existiert lediglich durch die einzelnen User, die ihn unter der Motivation, miteinander zu kommunizieren generieren. Genauso kann man also auch behaupten, dass Chat primär ist, also „nicht die (sekundäre) Darstellung von etwas (Primären). Chat „stellt sich also selbst dar, ist er selbst. Seine Handlung, wie auch jede seiner Repliken ist >ursprünglich<, wird in ihrem Entspringen realisiert.

Neben der hier aufgestellten Forderung nach einer Einheit der Handlung sind auch die Forderungen nach Einheit von Zeit und Ort übertragbar.

Der Ablauf von Zeit ist immer eine Gegenwartsfolge, Vergangenheit und Zukunft tauchen immer im Sinn von warum (Vergangenheit) und wozu (Zukunft) handle ich jetzt.... also in der Gegenwart auf. Beim Ort spitzt sich das Ganze sogar noch stärker zu. Selbst wenn wir uns vorstellen, dass die einzelnen Autoren/chatter beschließen jetzt in den Wald zu gehen, sind es nicht die eigentlichen Autoren, die das beschließen, sondern die Figuren des Chats, die sich an einem gemeinsamen, zwar virtuellen, aber doch bestimmten Ort vorstellen, sie seien jetzt im Wald. Sie imaginieren also, daß sie sich jetzt im Wald befinden, haben den virtuellen Ort aber nicht verlassen. Angenommen, sie verabredeten sich in einem realen Wald, dann wäre Chat in dem Moment beendet, in dem sie alle gemeinsamen den virtuellen Ort Chat verlassen, um sich auf den Weg in den realen Wald zu machen.

Es ist also festzustellen, dass Chat schon qua seiner Eigenschaften prädestiniert erscheint, die Funktion des von einem Autoren produzierten Dramas zu übernehmen. Aber nicht nur das!

Der traditionelle Autor muss einen Entschluss fassen, wie er seinen Stoff verarbeitet. Steht dieser Entschluss, sollte er sich den Regeln unterwerfen, bzw. sich der jeweiligen bewusst sein, die das gewählte Genre vorgibt. Dass bezüglich des Dramas viele moderne Autoren ihr eigenes Regelwerk nicht beherrschen, lässt sich leicht an den vielen schlecht geschriebenen zeitgenössischen Theaterstücken ablesen.

Wenn ich einen Chat betrete, unterwerfe ich mich von vornherein den oben ausführlich beschriebenen Bedingungen. Das bedeutet, dass ich als Autor nicht über die dramatische Form nachzudenken habe, sie ergibt sich von selbst.

Das bedeutet auch, dass es plötzlich unproblematisch möglich wird, eine dramatische Form von mehreren Autoren gleichzeitig herstellen zu lassen. Und auch diese Möglichkeit wird zur Bedingung, denn ein Chat, in dem sich ununterbrochen nur eine Person aufhält, ist kein Chat. An dieser Stelle kommt eine der besonderen Bedingungen der Internetkommunikation zum tragen.

Die Auseinandersetzung mit diesen Bedingungen erscheint mir im übrigen zwingend notwendig, wenn ich mich mit der Verknüpfung von Internet und Theater auseinandersetze. Das würde aber an dieser Stelle den Rahmen meiner Darstellung sprengen.

Aus der Sicht des Theaterproduzierenden, gilt es nun, die per se "dramatische" Form "Chatten" auf der Bühne umzusetzen und auf diese Weise Ähnlichkeit und Unterscheidung zwischen realer und virtueller Welt darzustellen und zu untersuchen.

Die vielen Probleme und Herausforderungen und damit verbundenen neuen Bedeutungsweisen kann ich an dieser Stelle ebenfalls nicht in der eigentlich notwendigen Ausführlichkeit darstellen. Das meiste liegt auch noch im Dunkeln und wartet auf Entdeckung, da wir uns ganz am Anfang einer Entwicklung befinden, die Form des "Miteinanderschreibens" ist dem Menschen erst seit ca. zwanzig Jahren bekannt.

Ich bin mir aber sicher, dass Chattheater in der Lage ist, zu unterhalten, auf spannende Art zu erzählen und schließlich heutigen Umgang zwischen Menschen wiederzuspiegeln. Und welchen anderen Zweck hatte und hat Theater seit seiner Entstehung bis Jetzt!?