



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

record © // PLAY >

Die Live-Kamera auf der Bühne -
Videotheater als intermediale Kunstgattung

Verfasserin

Sophie Averkamp

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, Oktober 2011

Studienkennzahl laut Studienblatt:
Studienrichtung laut Studienblatt:

A 317
Diplomstudium Theater-, Film- und
Medienwissenschaft UniStG
Univ.-Prof. Dr. Christian Schulte

Betreuer:

Danksagung

Mein herzlicher Dank geht an:

Das Schauspielhaus Graz, für die zur Verfügung gestellten Arbeitsmaterialien.

Viktor Bódo für seine Inspiration, welche mir durch die Inszenierung der *Die Stunde, da wir nichts voneinander wussten* zuteil wurde und mir den Anstoß gab, mich dem vorliegenden Thema zu widmen.

Anna Veress, der Übersetzerin des ungarischen Regisseurs Viktor Bódo, welche mir in einem Telefoninterview viele Fragen beantworten konnte.

Herrn Professor Christian Schulte, der mit großem Enthusiasmus und einem kritischen Blick meine Diplomarbeit unter seine Fittiche genommen hat.

Meine Familie, welche mir jederzeit den Freiraum ließ, meinem inneren Gespür zu folgen, und mich nur im richtigen Moment in bestimmte Richtungen stupste.

Die Korrektur-Leser, welche diese Arbeit mit ihrem scharfen und genauen Blick unter die Lupe nahmen.

Die Freunde, Kollegen und Verwandten, welche mir in Gesprächen immer wieder neue Ideen inhaltlicher sowie formeller Art unterbreiteten.

Die Regisseur/innen und Wissenschaftler/innen, deren Projekte und Schriften ich mit viel Interesse gesehen und gelesen habe, und welche mir durch ihr Schaffen diese Ihnen nun vorliegende Arbeit ermöglichten.

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	7
Forschungslage.....	8
Motivation.....	9
Aufbau der Arbeit.....	9
1. Projektvorstellung: <i>Die Stunde, da wir nichts voneinander wussten</i>	12
1.1. Inhalt.....	12
1.2. Guckkastenbühne.....	13
1.3. Simultanbühne.....	13
1.4. Medialer Einsatz.....	14
1.5. Sprach (-losigkeit).....	15
1.5.1. Stummfilm-Verweise.....	16
1.6. Szenenwechsel.....	17
1.7. Epische Form.....	18
1.8. Tableaux vivants.....	19
2. Theater + Film = Videotheater	22
2.1. Wandel des Theaters durch technische Medien.....	22
2.1.1. Intermedialität.....	23
2.1.2. Remediatisierung.....	24
2.1.3. Hamlet X.....	25
2.2. Wandel der Narration.....	26
2.2.1. Kontinuität.....	26
2.3. Das Zeichensystem Film.....	27
2.4. Die Bewegung als Ausdrucksmittel des Films.....	28
2.5. Die Montage im Film und auf der Bühne.....	28
2.6. Digitalität im theatralen Kontext.....	30
2.7. Das Spiel mit der Illusion: der Filmtrick.....	31
2.8. Die Beziehung zwischen Theater und Film.....	32
2.9. VIDEO (lat.: ich sehe).....	37

3. Die Funktion der Kamera auf der Bühne	39
3.1. TV-Sozialisation.....	40
3.2. Bilder-Theater.....	41
3.3. Szenographie	42
3.3.1. Das Auge der Kamera	43
3.4. Großaufnahmen auf der Bühne / Identifizierung durch Nähe.....	44
3.5. Der doppelte Blick	45
3.6. Die Kamera als Requisit	47
3.7. Die Rolle des/der Kameramanns/ -Frau	47
3.8. Interaktion.....	49
3.9. Der Liveness-Faktor im Videotheater	51
3.10. Mediale Dauerüberwachung	52
4. Die Funktion der Projektionsfläche.....	54
4.1. Rahmen	54
4.1.1. Die Gegenwart als räumliche und zeitliche Begrenzung	56
4.2. Die Kadrierung.....	56
4.3. Die Leinwand als Kulisse	57
4.4. Leinwand Kino vs. Theater	58
4.5. Die Etablierung neuer Räume	60
4.5.1. Der Phantasie-Raum	60
4.5.2. Ein weiterer Raum im Raum	61
5. Die Projektion	63
5.1. Das Bild im Theater	63
5.1.1. Wer gestaltet diese Bilder?	65
5.2. Die Inszenierung des Bildes	65
5.3. Der Bildausschnitt.....	66
5.4. Transitorik.....	67
5.5. Bild = Sprache = Text.....	68
5.6. Projektion und Bewegung	69
5.7. Die Projektion dessen, was auf der Bühne existent, aber für den Zuschauer nicht sichtbar ist.....	69

5.8. Die Projektion als Fenster zur Welt	70
5.9. Die Projektion dessen, was auf der Bühne sichtbar ist	71
5.10. Die Projektion von Großaufnahmen	72
5.11. Impressionismus.....	73
6. Die Wahrnehmung	75
6.1. Imagination	77
6.2. Illusion	77
6.3. Wirklichkeit	80
6.4. Die Konstruktion des Sehens	83
6.5. Die Rezeption als Aktivität des Zuschauers	84
6.6. Sehen, sich sehen und gesehen werden / Beobachten, sich beobachten und beobachtet werden.....	84
6.7. Voyeurismus.....	86
7. Fazit Videotheater: eine eigene Kunstgattung	88
Literaturverzeichnis	91
Anhang.....	100
I. Bildmaterial und Abbildungsverzeichnis.....	101
II. Transkribiertes Interview	108
III. Zusammenfassung	115
IV. Abstract	116
V. Lebenslauf von Sophie Averkamp	117

Hinweis

Aus Gründen der leichteren Lesbarkeit wird auf eine geschlechtsspezifische Differenzierung, wie z.B. Zuschauer/Innen, verzichtet. Entsprechende Begriffe gelten im Sinne der Gleichbehandlung für beide Geschlechter.

Einleitung

Das Theater ist eine Kunstform, welche alle Medien integrieren kann.

Es ist eine Kunst, welche durch die Aufführung konstituiert wird.¹ Das Theater orientiert sich immer mehr auf das Visuelle und etabliert Bilder, welche nicht notwendigerweise auf einen Text gegründet sind. Man spricht von einem „Bildertheater“.² Demzufolge kann Theater als Bildmaschine gedacht werden.³ Hier schwingt im Wort *Maschine* bereits der technologische Aspekt mit, welcher für die vorliegende Arbeit von Bedeutung sein wird.

Darüber hinaus ist das Theater, wie es der Theaterwissenschaftler Christopher Balme bezeichnet: „In seiner Grundausrichtung intermedial, das heißt auf Austausch bedacht.“⁴ Der Begriff „Intermedialität ist seit etwa 15 Jahren zum allgegenwärtigen und (...) allumfassenden Schlagwort geworden (...)“.⁵ Daher erscheint der Begriff immer wieder unscharf. Im Grunde jedoch handelt sich bei der *Intermedialität*, um die „Realisierung medialer Konventionen eines oder mehrerer Medien in einem anderen Medium“⁶. Mit Medium ist „die Organerweiterung für den Menschen“⁷ gemeint. Es geht um die Vermittlung von Inhalten, also um einen Kommunikationsprozess. Das Theater jedoch ist kein Medium, „es nimmt nur Medien als Ausdrucksmittel auf (...)“.⁸ Bereits seit den 1960er Jahren sind „Medien- und spartenübergreifende Ansätze (...) nicht mehr aus der Kunst wegzudenken“.⁹

In den letzten Jahren wurden vermehrt die jeweils aktuellsten technologischen Innovationen in einem intermedialen Kontext auf die Bühne gebracht und in ihre „Darstellungstechniken einbezogen“.¹⁰ Dadurch entwickelte sich ein „ästhetisches Repertoire“¹¹, mit dem das Theater „neue Möglichkeiten der Repräsentation und

¹ Fischer-Lichte, Erika (2004). *Ästhetik des Performativen*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 43.

² Vgl. Pukelyte, Ina. (2003). Funktionen der Bildmedien in Theaterinszenierungen der neunziger Jahre des 20. Jahrhunderts. Dissertation. Universität Leipzig, S. 10.

³ Vgl. Wagner, Meike (2008). Transmissionen. Vorüberlegungen zu einer Mediengeschichte des Theater. In H. Schoenmakers/ S. Bläske/ K. Kirchmann/ J. Ruchatz (Hg.), *Theater und Medien. Grundlagen – Analysen – Perspektiven – Eine Bestandsaufnahme* (S. 57 - 65). Bielefeld: Transcript, S. 59.

⁴ Balme, Christopher/ Moninger, Markus (2003). *Crossing Media. Theater – Film – Fotografie – Neue Medien*. München: ePodium, S. 31.

⁵ Schläder, Jürgen/ Weber, Franziska (Hg.) (2010). *Performing Intermediality. Mediale Wechselwirkungen im experimentellen Theater der Gegenwart*. Leipzig: Henschel, S. 7.

⁶ Balme/ Moninger, 2003, S. 20.

⁷ Mailos Tibaldi, Barbara (2010). Vom Spielen. In J. Schläder/ F. (Hg.), *Performing Intermediality. Mediale Wechselwirkungen im experimentellen Theater der Gegenwart* (S. 10 – 40). Leipzig: Henschel. S. 78.

⁸ Diederichsen, Diedrich (2004a). Theater ist kein Medium - aber was bewirkt es, wenn der Mann mit der Videokamera auf der Bühne arbeitet?. *Dramaturgie, Zeitschrift der dramaturgischen Gesellschaft*, 1, S. 3 – 7.

⁹ Höller, Christian (2010). Editorial Intermedia 2.0. *springerin. Hefte für Gegenwartskunst*, Band XVI, Heft 2 - Frühjahr 2010, S. 3.

¹⁰ Evert, K. (2003). Theater im virtuell geteilten Raum. In M. Hård, M./ A. Lösch/ D. Verdicchio (Hg), *Transforming Spaces. The Topological Turn in Technology Studies. Online publication of the international conference held in Darmstadt, Germany, March 22-24, 2002* (Kapitel 8). URL:

<http://www.ifs.tu-darmstadt.de/fileadmin/gradkoll//Publikationen/transformingspaces.html>. [Letzter Zugriff: 31.7.2011] S.1.

¹¹ Linders, Jan (2004). Was alles video-technisch möglich ist. *Dramaturgie, Zeitschrift der dramaturgischen Gesellschaft*, 1, S. 10 – 12.

Narration¹² aufgriff. Diese neuen Möglichkeiten führten Erweiterungen mit sich, welche fast jedes einzelne Element, aus welchen Theater sich zusammensetzt, betreffen.

Die vorliegende Arbeit konzentriert sich auf eine spezielle der technischen Innovationen: auf die Live-Kamera, welche auf den Theaterbühnen immer wieder zum Einsatz kommt.

Dies mag zwar in Anbetracht der rasanten Entwicklung technologisch immer innovativer werdender für die Bühne verfügbarer Mittel bzw. Medien als überholt erscheinen. Immerhin werden mittlerweile Touch-Screen-Funktionen, computerspielähnliche Interaktionsmodule etc. im Theaterraum integriert.

Funktion und Rolle sowie die Auswirkungen der Verwendung von Live-Kameras führen jedoch bei genauer Betrachtung zu Erkenntnissen, die auch für die Beurteilung noch aktuellerer Technologien im Theater von zentraler Bedeutung sind. Hinzu kommt, dass Theater gesellschaftliche Themen transportiert und technische innovative Strömungen aufgreift. Es liegt nahe, dass das Theater die Medien integriert, welche die Gesellschaft alltäglich umgeben. Auf die Form der Integration werde ich im Verlauf der Arbeit genauer eingehen.

Forschungslage

Inszenierungen, welche Live-Kamera-Technik verwenden, wurden bereits vielfältig wissenschaftlich erforscht. Es hat sich sogar ein Begriff in den Köpfen der Theaterfachleute manifestiert: *Videotheater*. Dieser Begriff wurde jedoch bisher sehr frei und assoziativ verwendet, ohne dabei eingegrenzt zu werden. Im Laufe der Arbeit werden daher die Kriterien, welche diesen Begriff ausmachen, herausgearbeitet.

Es ist wichtig, die einzelnen Aspekte, aus welchen sich *Videotheater* zusammensetzt, zu erläutern und zusammenzufassen. Dabei ist offensichtlich, dass mit einer Live-Kamera auf der Bühne das Medium Film in einen theatralen Kontext gebracht wird. Eigenschaften von Theater und Eigenschaften von Film sowie ihr Zusammenspiel müssen hier sorgfältig analysiert werden.

Der wissenschaftliche Beitrag der Arbeit wird demzufolge darin liegen, den bisherigen Stand der Forschung unter Rückgriff auf diverse Quellen aus Literatur, wissenschaftlichen Ausführungen, Internetbeiträgen, Artikeln in Fachzeitschriften, Theaterinszenierungen und Gesprächen mit Theatermachern zugänglich zu machen,

¹² Ebd.

die zentralen Aussagen herauszufiltern und damit die besondere Qualität von *Videotheater* schließlich auf den Punkt zu bringen.

Motivation

Aufgrund meines Studiums sowie praktischer Erfahrungswerte – ich bin von Theater als Kunst der Zeichen und Film als Kunst der Abbildung gleichermaßen fasziniert - war mir bereits nach kurzen Überlegungen klar, dass es galt, ein Diplomarbeitsthema zu finden, welches beide Formen bedient und bestenfalls vereint. Die Reibung welche entsteht, wenn Theater und Film zusammenkommen und der Austausch welcher stattfindet, indem man diese Formen kombiniert, faszinieren mich sehr. Demnach war der Entschluss schnell gefasst, mich mit der Synthese von Theater und Film zu beschäftigen: dem Videotheater.

Mir ist es wichtig, einerseits einem Unwissenden einen umfassenden Einblick in diese Form und Erweiterung von Theater zu ermöglichen und idealerweise seine Neugier zu wecken, sich näher damit auseinanderzusetzen.

Andererseits möchte ich bereits vorhandene wissenschaftliche Arbeiten so verdichten, dass daraus ein Erkenntnisgewinn für die theater- und filmwissenschaftliche Forschung resultiert.

Aufbau der Arbeit

Der Übertitel: **Record / Play**, spielt mit zwei Begriffen, die im Zusammenhang mit der vorliegenden Arbeit ein Paradox bezeichnen. Zum einen stehen sie für die Aufzeichnung und Wiedergabe von Kameraaufnahmen. Zum anderen für das Theaterstück (Engl.: play), in dem Live-Kameras aber gerade nicht aufnehmen, sondern direkt wiedergeben. Das, was im Theaterraum zu sehen ist (bespielte Räume vor, auf und hinter der Bühne), zeigen Live-Kamera-Übertragungen ohne Aufzeichnung. Auf Grund ihrer technischen Voraussetzungen ermöglichen sie einen Closed Circuit. Das bedeutet, dass live, unmittelbar und einmalig das wiedergegeben werden kann, was gefilmt wird. Die Verwendung von so genannter Videotechnik weist die Tendenz auf, „für die Kopräsenz von Videobild und lebendigem Akteur genutzt zu

werden, ganz allgemein als technisch vermittelte *Selbstreferentialität* des Theaters zu fungieren“.¹³

Der Titel: **Die Live-Kamera auf der Bühne** wirft folgende Forschungsfragen auf:

Was macht eine Kamera auf der Bühne? Wie unterscheiden sich Theater, Film und Video voneinander und welche Beziehung verbindet sie? Was kann man mit der Kamera als Apparat anstellen? Was wird dadurch möglich? Was braucht man, um eingefangene Bilder der Kamera zu übertragen? Was bedeutet der Einsatz von Live-Kameras für den Raum, die Darsteller, die Wahrnehmung? Eröffnen sich neue Dimensionen von Zeit und Raum? Was ist Wirklichkeit? Welche Bühnenvorgänge werden transparent gemacht? Wie wirkt sich die Live-Kamera auf der Bühne auf die Illusion aus?

Umfassende Antworten auf diese Fragen finden sich im zweiten Teil der Arbeit [Kapitel 2-6].

Vorab wird im ersten Teil [Kapitel 1] die Inszenierung vorgestellt und beschrieben, welche der Arbeit als Grundlage zur Veranschaulichung dienen soll: *Die Stunde, da wir nichts voneinander wussten*, inszeniert von Viktor Bodó am Schauspielhaus Graz, Spielzeit 2008/2009. Es handelt sich hierbei um eine Inszenierung, welche das Medium Film spielerisch einsetzt und außerdem die Bühnenformen der Guckkastenbühne mit der Simultanbühne vereint. In diesem Kapitel werden bereits einige Punkte angesprochen, welche erst im zweiten und dritten Teil aufgegriffen und genauer ausgeführt werden.

Beide Teile der Arbeit sind auf diese Weise eng miteinander verzahnt. Zusammen verdeutlichen sie, wie Live-Kameras auf der Bühne funktionieren, welche Voraussetzungen für ihren Einsatz gegeben sein müssen und welche Wirkung die Projektionen auf die Wahrnehmung haben.

Im dritten Teil der Arbeit wird der Untertitel: **Videotheater als intermediale Kunstgattung** zum Fazit meiner Ausführungen. Im letzten Kapitel [Kapitel 7] werden vorhergehende Erkenntnisse resümiert und münden in die Feststellung, dass durch den Einsatz der Live-Kamera auf der Bühne eine eigene Kunstgattung konstituiert wird: das Videotheater. Das Videotheater kann geradezu als intermediales Zwischengenie gesehen werden (intermedial in dem Sinne, dass der Austausch zwischen Film und Theater gegeben ist). Es wird beleuchtet, dass es sich um eine Kunstgattung handelt, welche auf ausgewählten Spezifitäten des Theaters wie auch des Films basiert, diese

¹³ Lehmann, Hans-Thies (2008). *Postdramatisches Theater*. 4.Auflage. Frankfurt am Main: Verlag der Autoren, S. 423.

kombiniert und darüber hinaus eigene Spezifitäten entwickelt. Aus der Synthese der beiden Kunstgattungen Film und Theater kann eine völlig neue Qualität entstehen.

1. Projektvorstellung: *Die Stunde, da wir nichts voneinander wussten*

Die Inszenierung *Die Stunde, da wir nichts voneinander wussten* des Regisseurs Viktor Bodó, des Bühnenbildners Pascal Raich sowie des Videotechnikers Christian Schütz nach einer Textvorlage von Peter Handke, aufgeführt am Grazer Schauspielhaus 2008/2009, dient in der vorliegenden Arbeit zur Illustration der theoretischen Auffassung von Rolle und Funktion der Live-Kamera auf der Theaterbühne sowie der damit einhergehenden Erweiterung des Bühnenraumes.

1.1. Inhalt

Die Vögel zwitschern, es wird Tag. Das städtische Treiben rund um den Hauptplatz nimmt seinen alltäglichen Lauf. Die Wege der Dutzend Passanten, welche die Masse anonymer Klischee-Individuen (der Tourist, der taubstumme Bettler, die Sekretärin, der Klempner, der Angestellte, die Verliebten, die Affäre, etc.) bilden, kreuzen sich dort. Sie werden alle auf unterschiedliche Art und Weise in einen Motorradunfall verwickelt: sei es als Zeugen, Opfer oder Täter. In sich wiederholenden Episoden wird der Unfall aus den verschiedenen Blickwinkeln der einzelnen Passanten rekonstruiert. Es ist immer wieder derselbe Stromausfall und derselbe Streit zu sehen, welche sich um das Ereignis des Unfalls herum ereignen. Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft der einzelnen Figuren verschwimmen im Laufe des Versuchs die Unfallursache aufzudecken. Dabei „entsteht eine multiperspektivische Großstadtsymphonie von ganz eigener Poesie.“¹⁴

Um diese Vielfältigkeit an Perspektiven aufgreifen zu können, wird die Bühne medial mit Live-Kameraaufnahmen erweitert und es findet ein Spiel mit der Zeit statt: Zeitlupe, Vorwärts- und Rückwärts-Bewegungen der Darsteller, Pausen, variierende Wiederholungen, sind nur einige der Stilmittel, welche eingesetzt werden, um dem Tathergang näher zu kommen. Es wird hierbei auf Verfremdungseffekte durch die Kameratechnik verzichtet. Die Schauspieler spielen diese Verzögerungen, Bewegungen, etc. selbst. Dadurch, dass die Zuschauer sehen, dass sich zum Beispiel einer der Darsteller auf der Bühne in Zeitlupe bewegt, findet eine Desillusionierung des auf der Leinwand gewonnenen Eindrucks einer artifiziell hergestellten Langsamkeit

¹⁴ Müry, Andres (2009). Ermittlung gegen ein Schaubild. *Theater Heute*, 10 Oktober 2009, S. 58.

mittels eines Filmtricks statt. Die Verlangsamung einzelner Bewegungsvorgänge zielt auf die „lebendige theatrale Gegenwart der menschlichen Gesten und Bewegungsformen.“¹⁵

1.2. Guckkastenbühne

Ausgangssituation der Inszenierung ist eine Guckkastenbühne. Es ist ein Platz mit einer Bank und einem Mülleimer zu sehen, welcher sich in jeder beliebigen Stadt befinden kann. An den Seiten, rechts und links des Platzes, befinden sich bewegliche Guckkasten-Container, in welche der Zuschauer vorerst nicht vollständig hineinklicken kann. Einige der Container werden an bestimmten Stellen des Stücks in die Mitte des Platzes gerollt, so dass man dort Sicht auf den jeweiligen Raum und das sich dort ereignende Geschehen hat. In die anderen Container-Räume bekommt der Betrachter nur mit Hilfe von unmittelbaren Kameraübertragungen, welche auf eine über dem Bühnenraum befestigte Leinwand projiziert werden, Einblick. Lediglich das „Ritter-Museum“ ist vorne rechts platziert und nur mit zwei Wänden ausgestattet, so dass der Raum gänzlich einzusehen ist. Dort befinden sich Ritterrüstung, Stuhl und ein Kunstwerk an der Wand - ein Loch, in welches man hineinklicken kann und welches bei jedem, der seinen Kopf hineinsteckt, eine andere Reaktion hervorruft. Das Szenenbild erinnert somit an ein Filmstudio, in welchem die einzelnen Schauplätze alle in einem großen Raum untergebracht sind.

1.3. Simultanbühne

Neben dem Fakt, dass es sich bei der Bühne dieser ausgewählten Inszenierung um eine Guckkastenbühne handelt, findet sich eine weitere Bühnenform: die Simultanbühne. Nach Christopher Balme bezeichnet „die *Simultanbühne* (...) ein räumliches Nebeneinander der Schauplätze, die jeweils einen konkreten Ort darstellen. Die Bühnenhandlung selbst muss sich nicht unbedingt zeitgleich vollziehen, obwohl dies auch möglich ist.“¹⁶ Die szenischen Vorgänge in *Die Stunde, da wir nichts voneinander wussten* ereignen sich größtenteils parallel. Die Interaktion der Figuren findet zeitgleich in diversen Räumen statt: Auf dem Platz, wie auch in den einzelnen Container-Räumen. Live und mittels Videotechnik auf eine Leinwand übertragen.

¹⁵ Lehmann, Hans-Thies (1994). *Postdramatisches Theater*. Frankfurt am Main: Verlag der Autoren, S. 293.

¹⁶ Balme, Christopher (2003). *Einführung in die Theaterwissenschaft*. 3.Auflage. Berlin: Erich Schmidt, S. 135-146.

1.4. Medialer Einsatz

Die Leinwand ist über der Mitte der Bühne angebracht und kann hinab- und hinaufgefahren werden. Auf diese werden die Live-Kameraaufnahmen projiziert. Die Filmsequenzen entstehen mit der Theateraufführung. Sie werden live aufgenommen und direkt wiedergegeben, man spricht von einem Closed Circuit (einem geschlossenen Kreis, in welchem das Videosignal im Inneren der Kamera erzeugt wird und zwischen Aufnahmegerät und Wiedergabegerät kreist. Dieser Begriff fällt vor allem in Zusammenhang mit Video und Videoüberwachung). Das Bewegtbild wird nicht aufgezeichnet und ist somit, wie theatrale Vorgänge, transitorisch und nicht wiederholbar. Das Bild ergibt sich aus dem Moment und lässt sich nicht wieder genau so herstellen.

Der Einsatz der Live-Videoprojektion ermöglicht, dass die Schauspieler und mit ihnen die szenischen Vorgänge live und direkt sowie digital und indirekt sichtbar sind. Es findet ein Prozess des Sehens und Gesehen-Werdens statt. Ein Kameramann und weitere Bühnentechniker befinden sich die meiste Zeit der Aufführung auf der Bühne. Der Ort des Geschehens wird von ihnen medial dauerüberwacht und aus diversen Perspektiven wiedergegeben. Der dreidimensionale Raum der Bühne wird in vielfältigen Einstellungsgrößen zweidimensional auf der Leinwand wiedergegeben. Einerseits um Einblicke in die, dem Zuschauer eingeschränkt sichtbaren Container-Räume und die versteckten Winkel des Bühnenraumes zu ermöglichen - die Kamera bewegt sich stellvertretend für das Publikum. Andererseits, um bestimmte szenische Vorgänge hervorzuheben und um näher an die Figuren heranzukommen. Zum einen ist die Kamera passiv und beobachtet. Zum Beispiel, wenn sie, positioniert wie eine Überwachungskamera, den Platz von schräg oben aufnimmt [siehe Abb. 1]. Zum anderen aktiv, als Anspielpartner und Requisit. Dem Zuschauer wird ein doppelter Blick abverlangt. Es findet ein Spiel zwischen filmischen und theatralen Elementen statt, welche in ihrer Anwendung miteinander verwoben werden.

Es gibt jedoch auch Szenen, in denen die Leinwand hochgefahren wird, um so dem Zuschauer einen uneingeschränkten Blick auf die Bühnenmitte zu ermöglichen. In den Momenten, in denen keine Parallelhandlungen stattfinden, sondern die Inszenierung sich auf einzelne Ereignisse konzentriert, wird der Fokus des Zuschauers nicht durch multiple Bebilderung abgelenkt, sondern bewusst geführt. Dieses ist zum Beispiel gegen Ende der Inszenierung der Fall: Eine Sängerin tritt durch zwei Flügeltüren von hinten auf die Bühne und wird dabei von gleißendem Scheinwerferlicht begleitet. Sie betritt die Mitte der Bühne und gibt eine Arie zum Besten. Viktor Bodó wollte mit dieser Operneinlage ein Element einfügen, „das ganz anders ist, als alles andere im Stück, so

dass man die Kamera an dieser Stelle auch nicht braucht. Es sollte von Anfang an eine Einlage sein, mit einem ganz anderen Charakter. Eine Einlage von einem ganz anderen Charakter. Um den Inhalt zu brechen“¹⁷ [siehe Abb. 2].

Der Orakelspruch: „Was du gesehen hast, verrät es nicht; bleib in dem Bild“ von Dodona, welcher Peter Handkes Theaterstück *Die Stunde, da wir nichts voneinander wussten*¹⁸ vorangestellt ist, wird für Viktor Bódo zum Fundament seiner Inszenierung - mehr noch als der eigentliche Inhalt des Originals. Bódo lehnt sich zwar an die in der Vorlage von Handke beschriebenen Figuren und Situationen, entwirft aber eigene Szenen und Handlungsabläufe. Wie zum Beispiel folgende Szene aus dem ersten Teil des Stückes: Ein Mann folgt einer Frau in einen der Container. Der Kameramann folgt mit der Kamera und der Zuschauer hat zum ersten Mal die Möglichkeit zu sehen, dass es sich bei der Innenausstattung dieses Containers um einen Fahrstuhl handelt. Er kann über die Leinwand rezipieren, was sich im Fahrstuhl-Container abspielt. Zugleich findet das Geschehen, in dem auf der Mitte der Bühne befindlichen Café-Container, parallel statt [siehe Abb. 3].

Die szenischen Vorgänge ereignen sich miteinander, gegenüber, aneinander vorbei. Der Zuschauer ist gezwungen seinen Blick zu selektieren, um sein Gesamtbild zusammenzupuzzeln. Die Wahrnehmungsperspektive des Einzelnen unterscheidet sich in der gewählten Selektion. Dadurch, dass die Zuschauer sich entscheiden müssen, wann sie wo hinsehen, ergibt sich für jeden eine andere Wirklichkeit des Geschehens.

1.5. Sprach (-losigkeit)

Das Theaterstück ist ohne Worte. „Den Film [oder das Theater, Anm.] jedoch eine ‚stumme‘ Kunst zu nennen ist falsch: es geht gar nicht um seine ‚Stummheit‘, sondern um die Abwesenheit des *hörbaren* Wortes, um eine neue Korrelation von Wort und Gegenstand.“¹⁹ Die Sprache wird ins Visuelle und Akustische verschoben. Das Spiel ist pantomimisch. Der Zuschauer wird Zeuge eines stummen Schau-Spiels. Der Inhalt des Stückes ergibt sich aus dem, was der Zuschauer sieht und was er hört. Wie der Filmästhetiker Béla Balázs in seinem Werk *Der sichtbare Mensch* formuliert: „die

¹⁷ Veress, Anna Veress. *Interview* (27. August 2011). Siehe Transkript im Anhang.

¹⁸ Handke, Peter (1992). *Die Stunde, da wir nichts voneinander wussten*. Berlin: Suhrkamp.

¹⁹ Eichenbaum, B. (1997). Vom Aufbau der inneren Rede. In R. Denk (Hg.), *Texte zur Poetik des Films* (S. 47 - 50). Stuttgart: Reclam, S. 48.

Gebärdensprache ist die eigentliche Muttersprache der Menschheit“²⁰. Folglich ist die gewählte Sprache bzw. Sprachlosigkeit dieser Inszenierung international verständlich. Sie basiert auf Mimik, Gestik, Lauten und Bildern. Dabei integriert sie geradezu künstlerische Bewegungsabläufe und Choreographien. Die Inszenierung wird von einem Orchester musikalisch begleitet und akustisch untermalt. Figuren, Musik und Geräuscheffekte sind rhythmisch aufeinander abgestimmt und geben einander im Wechselspiel den Takt vor. Die Wortlosigkeit und die sich daraus ergebende Choreografie der szenischen Abläufe erinnert an das frühe Kino, an die Stummfilmzeit.

1.5.1. Stummfilm-Verweise

In *Die Stunde, da wir nichts voneinander wussten* wird ein Zeichensystem auf die Bühne gebracht und filmische Elemente aufgegriffen, welche unter anderem auf die Slapstick-Komik aus der Stummfilm-Ära verweisen. In einer Szene versucht eine wütende Frau, die bereits seit mehreren Minuten versucht ihrer Wut Luft zu machen, voller Verzweiflung gegen einen Wäschekorb zu treten. Jedoch verfehlt sie diesen immer wieder, was sie noch wütender macht. Diese Wut wird ohne Worte, lediglich durch wutentbranntes Heulen, Mimik und Gestik vermittelt. Gerade die Überzeichnung dieser Situation erinnert an diverse Slapstick-Einlagen des frühen Films. Kurz darauf tritt ein Handwerker auf die Frau zu und gibt ihr mit großen Gesten zu verstehen, dass Sie gemeinsam einen Spaziergang machen könnten. Die beiden haken Arm in Arm ein und beginnen in überzogen artikulierten Schritten dem Ende der Bühne entgegenzulaufen, wobei ihnen auf dem Weg eine auf dem Boden liegende Verletzte den Weg versperrt. Mit einem einvernehmlichen Kopfnicken, blicken die Spaziergänger sich an, hüpfen gleichgültig synchron über die Verletzte und gehen guter Dinge weiter. Ebenso wie in anderen Szenen, wird hier, im Bezug auf den Film deutlich, dass beim Zuschauer immer mehrere Sinne zugleich angesprochen werden sollen und sich erst dadurch ein vollständiges Bild ergibt. Das Geschehen auf der Bühne entspricht nicht notwendigerweise dem, was auf der Leinwand zu sehen ist, da die Kamera auch dem Publikum perspektivisch vorenthaltene Bilder aufnehmen und wiedergeben kann. Daraus entsteht ein Mehrwert der zu sehenden Bilder. Die Bilder ergänzen einander, können sich auch widersprechen und werden vom Publikum ins Verhältnis zueinander gebracht. Daraus ergibt sich ein Gesamteindruck.

²⁰ Balázs, Béla (2001). *Der sichtbare Mensch oder die Kultur des Films*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 18.

1.6. Szenenwechsel

Die Übergänge von Szene zu Szene werden nahezu filmisch montiert. Sei es durch den Wechsel dessen, was live oder auf der Leinwand im Fokus geschieht (welcher Figur und Tätigkeit am meisten Konzentration entgegengebracht wird, welcher Container-Raum in das Feld der Aufmerksamkeit gerollt wird), durch einen klaren Perspektivenwechsel der Kameraaufnahmen oder durch klare Absätze in Musik, Spiel, Ab- und Aufgang der Darsteller. Der Regisseur Viktor Bodó verwendete die Kameraeinsätze vielfältig, um von einem Container-Schauplatz zum Nächsten zu gelangen. Die Übersetzerin des Regisseurs, Anna Veress, beschreibt das wie folgt: „All die speziellen Sichtpunkte der Kamera, also von oben oder sonst wie, waren ein Mittel, um von einem Schauplatz zum nächsten zu gelangen. Es gibt eine Szene, in welcher die Kamera eine Fliege verfolgt und plötzlich in einem neuen Raum ankommt.“²¹ Von Anfang an „kommen die (...) sichtbaren Spielzentren (...) durch dramaturgische [in diesem Falle kamera-ästhetische, Anm.] *Fokus-Wechsel* ins Spiel und nehmen so ein Moment der Kinoerfahrung in sich auf. Angesichts des durch die ‚Schnitte‘ in heterogen definierte Einzelteile zerlegten Spielfelds hat der Betrachter das Gefühl, wie in einem Film in Parallelsequenzen hin und her geführt zu werden. Das Verfahren der *szenischen Montage* führt zu einer Wahrnehmung, die an den *Filmschnitt* erinnert.“²² Die Szenenwechsel folgen keiner klassischen klaren dramaturgischen Linie, vielmehr sind sie aneinandergereihte Momentaufnahmen, welche auf dasselbe Ziel hinauslaufen - dem Zuschauer die Vielschichtigkeit der Wahrnehmung eines Ereignisses näher zu bringen. Hier gründet sich das Geheimnis des tatsächlichen Geschehnisses dieser Inszenierung, die Ursache des Motorradunfalls. Ähnlich wie es der Schriftsteller und russische Formalist Viktor Borisovic Sklovskij für den Film beschreibt: „Das Geheimnis im Film gründet sich hauptsächlich auf eine Umstellung des Sujets; also darauf, dass die Ereignisse nicht in der Reihenfolge ihres Geschehens dargeboten werden.“²³

²¹ Siehe Transkript im Anhang.

²² Lehmann, 1994. *Postdramatisches Theater*. S. 296.

²³ Borisovic Sklovskij, V. (1997). Das Sujet im Kinematographen. In R. Denk (Hg.), *Texte zur Poetik des Films* (S. 39 - 46). Stuttgart: Reclam, S. 41.

1.7. Epische Form

Das Zusammentragen der Ereignisse aus der Sicht der einzelnen Figuren, vor, während und nach des Motorradunfalls (um welchen sich das Stück dreht), ist inszeniert als dokumentierte Fiktion, aufgrund der Darstellung von Alltäglichem sowie der Verwendung der Videoprojektion. Die Form erinnert dabei an das epische Theater und inhaltlich an *Die Straßenszene* Bertolt Brechts: „Der Augenzeuge eines Verkehrsunfalls demonstriert einer Menschenansammlung, wie das Unglück passierte. Die Umstehenden können den Vorgang nicht gesehen haben oder nur nicht seiner Meinung sein, ihn ‚anders sehen‘ - die Hauptsache ist, dass der Demonstrierende das Verhalten des Fahrers oder des Überfahrenen oder beider in einer solchen Weise vormacht, dass die Umstehenden sich über den Unfall ein Urteil bilden können.“²⁴

Unter dem Begriff *episches Theater* versteht man, dass der Vorgang eines Ereignisses einer Gruppe von Menschen, einem Publikum, demonstriert wird. Es geht dabei nicht darum, das Publikum in den Bann zu ziehen oder ihm Illusionen zu bereiten. Es geht lediglich darum, das Ereignis mittels der Demonstration zu wiederholen, um dem Publikum ein Abbild des Geschehenen zu vermitteln.²⁵ Dadurch, dass der Demonstrant die Handlungen, der in das Ereignis verwickelten Personen imitiert, ergibt sich eine „ziemlich reiche und vielseitige Abbildung von Menschen“.²⁶

Das Publikum der Inszenierung *Die Stunde, da wir nichts voneinander wussten*, betrachtet das Ereignis sowie die einzelnen Szenen, welche dieses rekonstruieren sollen und welche darüber hinaus das Vorher und Nachher des Unfalls beschreiben, aus der Distanz. Die epische Form macht den Zuschauer zum Betrachter und weckt seine Aktivität. Der Zuschauer sitzt gegenüber und schaut mit. Jede Szene steht für sich, der Zuschauer kann jederzeit einsteigen. Die szenischen Vorgänge wechseln zwischen Gegenwart, Vergangenheit und Zukunft hin- und her und folgen dabei keiner logischen Chronologie.²⁷ Die Zuschauer werden nach und nach in den tatsächlichen Ablauf der Ereignisse des Unfalls eingeweiht, welcher aus mehreren Perspektiven von Augenzeugen gezeigt und zusammengesetzt wird. Jeder dieser Augenzeugen erlebt eine in sich schlüssige Variante, dessen was geschah und eröffnet damit immer wieder neue Fragen über den tatsächlichen Tathergang. Die Varianten sind nur die Visualisierung der Erinnerungen der Zeugen. Wahrheit und Fiktion verschwimmen und

²⁴ Brecht, B. (1988). *Die Straßenszene*. In *Bertolt Brecht: Werke. Große kommentierter Berliner und Frankfurter Ausgabe, Band 22/1*. Hg. K.-D. Müller/ W. Hecht./ J. Knopf/ W. Mittenzwei. Frankfurt am Main: Suhrkamp. S. 370 – 381, S. 371.

²⁵ Vgl. Müller, Klaus-Detlef / Hecht, Werner / Knopf, Jan / Mittenzwei, Werner (Hg.) (1988). *Bertolt Brecht: Werke. Große kommentierter Berliner und Frankfurter Ausgabe*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 372.

²⁶ Ebd. S. 373.

²⁷ Vgl. Kotte, Andreas (2005). *Theaterwissenschaft*, Köln: Böhlau, S. 108.

damit wird das Vorgefallene immer unklarer. Es wird deutlich, dass die Eindrücke der einzelnen Figuren/ Passanten niemals ein exaktes Abbild dessen liefern, was sich tatsächlich zugetragen hat. „Indem die Akteure auf der Bühne sich immer wieder *wie Zuschauer* zu dem verhalten, was die anderen Spieler tun, entsteht eine eigentümliche Fokussierung auf die derart beobachtete Aktion.“²⁸ Darüber hinaus begegnen sich Zuschauer und Darsteller in den Momenten auf gleicher Augenhöhe, in denen die Darsteller selbst zu Betrachtern der Situation werden. Die Grenzen zwischen Zuschauern und Darstellern verschwimmen.

Wird in einer Inszenierung „der Ausschnitt der Schaustellung vergrößert, indem es den Fahrer in noch mehr Situationen zeigt, als der Unfallsituation, geht es über sein Modell keineswegs hinaus. Es schafft nur eine weitere Situation mit Modellcharakter.“²⁹ Selbst wenn an den Fahrer sowie an die Passanten mittels Kameraaufnahmen näher herangegangen wird, bleibt die epische Form erhalten. Für *Die Stunde, da wir nichts voneinander wussten* trifft jedoch nicht zu, dass die Schauspieler Demonstranten bleiben. Vielmehr wird die gesamte Situation im Laufe der Inszenierung durch die Figuren aus diversen Blickpunkten wiederholt und Vorgänge szenisch demonstriert. Dabei nimmt nicht ein einzelner Charakter die Rolle des Demonstranten ein. Vielmehr ergibt sich die Demonstration aus dem Gesamthalt des zu Sehenden.

1.8. Tableaux vivants

Immer wieder gibt es Szenen, in denen die Figuren, die versinnbildlicht jeweils eine gesellschaftliche Gruppe vertreten, während ihrer Bewegungsabläufe erstarren. Das erinnert an Tableaux vivants,³⁰ lebendige Gemälde: „A tableau can be a re-creation of a painting (a very common practice), an attempt to illustrate a saying or idea, or for humor, or an original composition. But the *tableau vivant* lives on today among the avant-garde (as everything old is new again), as an adjunct to photography [...]“³¹

²⁸ Lehmann, 1994. *Postdramatisches Theater*. S. 297.

²⁹ Müller/ Hecht/ Knopf/ Mittenzwei, 1988. *Bertolt Brecht: Werke. Große kommentierter Berliner und Frankfurter Ausgabe*. S. 376.

³⁰ „Tableaux vivants (lebende Bilder) bilden eine eigenständige Kunstform zwischen Theater und Bild, Bewegung und Stille, Geschichte und Vergegenwärtigung. Sie reflektieren, interpretieren und inszenieren die klassischen Werke durch den Leib für die Jetztzeit. Tableaux vivants sind gleichsam körperliche Aneignungen der Kunstgeschichte, die die traditionellen Bilder durch permanente Transformation lebendig halten.

Zwischen Performance und Statik angesiedelt, sind Tableaux vivants zum idealen Medium einer Kunst geworden, die sich und ihre Geschichte reflektiert. Im rasanten medialen Rauschen lenken sie die Blicke wieder auf die Geste, die Physiognomie, auf die Be- und Verkleidung. Sie zeigen den Menschen exemplarisch als Handelnden, gerade weil er stillsteht.“

Folie, S./ Glasmeier, M./ Matt, G. (Hg.) (2002). *Tableaux Vivants. Lebende Bilder und Attitüden in Fotografie, Film und Video*. Ausstellungskatalog mit Textbeiträgen von Sabine Folie, Michael Glasmeier, Mara Reissberger, Birgit Eusterschulte und Künstlertexten. Wien: Kunsthalle.

³¹ Vagrarian (2010). Saturday Coffee: The Tableau Vivant. URL:

Die Figuren halten, ausgelöst durch bestimmte Gesten, zum Beispiel durch das Öffnen und Schließen eines Regenschirms einer der Darsteller, inmitten ihrer Bewegungen inne und formieren sich so zu einem statischen Bild, bevor sie weiter ihren Dingen nachgehen. Das bedeutet, dass sie während des regungslosen Moments von der Zeit isoliert sind. Die Gegenwart wird festgehalten. Dagewesenes durch Dasein ersetzt. Das Paradox einer Synchronizität von Gegenwart und Vergangenheit wird deutlich. Das dynamische Bild wird angehalten. Die Bewegung verschwindet. Ein lebendiges Gemälde wird sichtbar. Bei den entstehenden Tableaux vivants in *Die Stunde, da wir nichts voneinander wussten* handelt es sich um Momente, welche lediglich aufgrund eines vereinbarten Zeichens von allen Darstellern in Szene gesetzt werden [siehe Abb. 4].

Peter Brook schreibt in *Der leere Raum*: „Was wir im Theater sehen, ist ein Charakter in einem Bilderrahmen, umgeben von einer dreiwandigen Innendekoration.“³² Zu bedenken ist jedoch, dass es sich hier um lebendige Charakter/e innerhalb des Bühnenrahmens handelt, welche sich fortbewegen und nicht unbewegt festgehalten/aufgenommen werden. Es handelt sich also nicht um eine beständige Aussage, vielmehr ergibt sich diese aus der Gesamtheit der Aufführung. Im Gegensatz dazu stehen die in die Aufführung integrierten Tableaux vivants, welche, wie Béla Balázs es beschrieb „dem Zuschauer ermöglicht, einen Standpunkt, eine feste Position ihm [dem stehenden Bild, Anm.] gegenüber zu finden.“³³

Die Malerei tritt mit dem Theater in Interaktion. Wobei die Tableaux vivants in der Regel Werke aus der Malerei zitieren und somit als *selbstreferentielle Kunstbilder* zu erfassen sind. Im Gegensatz zu Gemälden gibt es auf der Bühne keinen sichtbaren eigenen Rahmen, welcher diese lebendigen Bilder begrenzt. Lediglich der Bühnenrahmen begrenzt den Blick des Publikums. Somit hat das Publikum die Möglichkeit, seinen Blick auf das Tableau vivant oder auf die Dinge, welche das Tableau in diesem Moment umgeben (Zuschauerraum, Decke, etc.) zu lenken.

In *Die Stunde, da wir nichts voneinander wussten* gibt es diese Erstarrungen zu Tableaux vivants immer wieder. Die bewegliche Kamera, welche unterschiedliche Blickwinkel zu diesen einnehmen kann, erlöst das Statische der Darsteller, indem es auf der Leinwand eine Dynamisierung dieses Bildes wiedergibt. Wobei die Dreidimensionalität des Tableau vivant auf der Projektionsfläche in eine Zweidimensionalität transformiert wird. Die Figuren, welche in Gemälden leblos sind, posieren auf der Projektionsfläche, der Inhalt des Bildes wirkt pausiert, lediglich die

<http://www.streetprophets.com/storyonly/2010/11/13/12430/280>. [Letzter Zugriff: 5.7.2011].

³² Brook, Peter (1983). *Der leere Raum*. Berlin: Alexander, S. 114.

³³ Balázs, 2001. *Der sichtbare Mensch oder die Kultur des Films*. S. 53.

Kamera wird weiter geführt. Erst nach einer vereinbarten Zeit atmen, leben und bewegen sich die Darsteller wieder. Beispielsweise gibt es eine Szene, in welcher die Darsteller in einer Disco tanzen. Der Hauptplatz wird zur Disco umgewandelt. Mitten im Tanzen verharren sie in ihrer jeweiligen Position. Die Kamera bahnt ihren Weg durch die Menge auf eine Frau zu, welche direkt in die Kamera blickt. Sobald die Kamera ganz nah an ihr Gesicht herangekommen ist und sich rückwärts wieder entfernt, beginnt die Frau an laut zu schreien und alle fangen an, sich wieder zu bewegen [siehe Abb. 5].

Üblicherweise werden Gemälde in Form von Tableaux vivants narrativiert, indem sie in eine Bühnenhandlung integriert werden. Gegen Ende der Inszenierung wird auf der Mitte der Bühne, also auf dem Hauptplatz die Kulisse einer Hausfassade heruntergelassen. Die zwölf Figuren stellen sich in einer Reihe auf. Fast unbeweglich. Ein Sinnbild dafür, dass „...im Theater der Langsamkeit die Wahrnehmung unvermeidlich auf die Einstellung hin orientiert [wird], mit der man sonst ein Bild wahrnimmt“.³⁴ Solange jedoch, wie bei *Die Stunde, da wir nichts voneinander wussten*, keine referentiellen Bezüge zur Kunstgeschichte deutlich werden, sind die Tableaux Teil der Gesamtauführung und können nicht selbständig, außerhalb dieses Rahmens, existieren. Das bedeutet, dass die Aufführung ihnen den Rahmen zu ihrer Legitimation bietet.

³⁴ Lehmann, 1994. *Postdramatisches Theater*. S. 293.

2. Theater + Film = Videotheater

Im folgenden Teil der Arbeit wird die Begrifflichkeit von Theater der des Films gegenübergestellt und somit herausgearbeitet, welche Beziehung zwischen ihnen besteht und welche Form von Synthese sich ereignet, wenn gewisse Spezifitäten von Theater und Film kombiniert werden und folglich unter dem Begriff Videotheater erscheinen.

2.1. Wandel des Theaters durch technische Medien

Von einer theatralen Situation spricht man, wie der Theaterregisseur Peter Brooks es in seinem Werk *Der leere Raum* knapp und treffend formuliert hat, wenn ein Mensch durch einen Raum geht, während ein anderer dabei zusieht.³⁵ Es lässt sich also sagen, dass das wesentlichste Merkmal des Theaters die Darstellung ist. Sobald ein Darsteller eine Bühne betritt, interessiert er. Er wird durch die Rahmung und Anordnung des Bühnenraumes sichtbar ausgestellt. Im (Schau-)Spiel werden szenische Vorgänge, Verhalten und Situationen ausgedrückt. Der Vermittlungscharakter spielt hierbei eine wichtige Rolle. Denn, „der Schauspieler stellt Menschen dar. Ein Mensch verkörpert einen anderen. Nirgends sonst wird das gezeigt.“³⁶ Das bedeutet, dass das Bild welches der Darsteller, bzw. die Darsteller verkörpert, eine Form der Repräsentation ist.

Der theatrale Raum erfährt durch den vermehrten Einsatz technischer Medien eine Intermedialisierung, wie auch, im Falle der Verwendung von Live-Videoprojektionen, eine Kinematographisierung. Damit wandelt sich das Selbstverständnis von Theater. Die aristotelische Einheit von Zeit, Raum und Handlung, welche die grundlegenden Parameter einer antiken Dramentheorie für Theaterstücke ist, wobei die Szenen einer kausalen Verknüpfung folgen, löst sich im Videotheater auf und eröffnet demzufolge neue Dimensionen. Der Raum erfährt eine De-Zentrierung, indem sich das Spektakel vor, neben, hinter und außerhalb der Bühne abspielt. Zudem werden Leinwände sowie andere Projektionsflächen bespielt und Ereignisse parallel wahrnehmbar gemacht. Darüber hinaus sind Szenen oftmals autonom und polymethisch angeordnet: d.h. mehrere Handlungen verlaufen gleichzeitig. Anhand von zwei Beispielen aus *Die Stunde, da wir nichts voneinander wussten* lässt sich das veranschaulichen: In einer

³⁵ Vgl. Brook, 1983. *Der leere Raum*. S. 9.

³⁶ Röttger, Kati/ Jakob, Alexander (Hg.) (2009). *Theater und Bild. Inszenierungen des Sehens*. Bielefeld: Transcript, S. 20.

Szene steht der Café-Container in der Bühnenmitte. Gäste sitzen dort und interagieren, während über die Leinwand Einsicht in eine Wohnküche gegeben wird, in welcher gerade ein Mann eine Frau in Flagranti erwischt hat. Zwei Schauplätze werden zeitgleich sichtbar. In einer anderen Szene kommt eine Frau gerade in einem Krankenhauszimmer an, während ein Tourist auf dem Platz, das die Frau filmende Kamerateam fotografiert, als würde es sich bei ihnen um eine touristische Sehenswürdigkeit handeln. Neben der Parallelität der Handlungen wird dem Kamerateam in dieser Szene eine Rolle zugeschrieben. Sie sind offensichtlich nicht nur Mittel zum Zweck, sondern für die Figuren im Stück sichtbar [siehe Abb. 6]. Die Handlungsfolge kann dem Kontinuitätsprinzip folgen oder wird diskontinuierlich erzählt und möglicherweise nur durch sich wiederholende Momente erkenntlich. Es ist davon auszugehen, dass man es mit einer offenen Form des ‚Dramas‘, bzw. eines Theatertextes zu tun hat, wenn Live-Video in Inszenierungen eingesetzt wird. Die auf der Bühne geschaffene Realität, welche sich bislang vor allem aus der Körperlichkeit und Dreidimensionalität des Raumes zusammengesetzt hat, wird durch möglich gewordene Körperlosigkeit und 2-Dimensionalität der Abbilder auf der Projektionsfläche erweitert, bzw. verändert. Die „*Ent-Körperlichung* ist eine wesentliche Wirkung des elektronischen Raums.“³⁷ Die Grenzen des klassischen Theaters werden überwunden, die elektronischen Medien selbstverständlich in Theaterprozesse integriert. Diese Medien werden darüber hinaus mehr und mehr kombiniert und verwoben. Es findet eine immer stärker werdende Intermedialisierung statt.

2.1.1. Intermedialität

Chiel Kattenbelt untersuchte in seinen wissenschaftlichen Arbeiten schwerpunktmäßig den Begriff der Intermedialität und kam zu folgendem Schluss: „In kunst- und medientheoretischen Diskursen bezieht sich ‚Intermedialität‘ (...) vor allem auf die Wechselwirkungen zwischen unterschiedlichen Medien, aus denen eine Neudefinition und Neusensibilisierung der aufeinander einwirkenden Medien resultiert.(...) Die Neudefinition und Neusensibilisierung, von der hier die Rede ist, beinhaltet, dass medienspezifische Wahrnehmungskonventionen durchbrochen werden und neue Dimensionen des Erlebens und Erfahrens exploriert werden können.“³⁸

³⁷ Lehmann, 2008. *Postdramatisches Theater*. S. 440.

³⁸ Kattenbelt, Ch. (2008) Multi-, Trans- und Intermedialität: Drei unterschiedliche Perspektiven auf die Beziehungen zwischen den Medien. In H. Schoenmakers/ S. Bläske/ K. Kirchmann/ J. Ruchatz (Hg.), *Theater und Medien. Grundlagen – Analysen – Perspektiven – Eine Bestandsaufnahme* (S. 125 – 132). Bielefeld: Transcript, S. 129.

Diese Schlussfolgerung wird verständlich, wenn folgendes unter dem Begriff *Intermedialisierung* zu verstehen ist, wie Irina Rajewski es vereinfacht ausgedrückt hat: Intermedialisierung ist „a crossing of borders between media.“³⁹ Darunter fallen drei Subkategorien, welche bei multimedialen Theaterinszenierungen einzeln oder in Verbindung miteinander vorkommen können:

1. Intermedialität als medialer Austausch: „the ‚original‘ text, film, etc., is the ‚source‘ of the newly formed media product, whose formation is based on a media-specific and obligatory intermedial transformation process“.⁴⁰ Man spricht auch von Medienwechsel, bzw. Medientransformation.⁴¹

2. Intermedialität als Medienkombination. Darunter ist zu verstehen, dass zwei unterschiedliche Medien miteinander kombiniert werden. „These two media or medial forms of articulation are each present in their own materiality and contribute to the constitution and signification of the entire product in their own specific way.“⁴²

3. Intermedialität als intermedialer Bezug. Als Form von Intertextualität.⁴³ Hierbei verweist ein Medium auf ein anderes.⁴⁴ Zum Beispiel in Kapitel 1.8. genannte Tableaux Vivants, welche theatral realisiert werden und dabei auf die Malerei verweisen.

Bei dem Beispielstück *Die Stunde, da wir nichts voneinander wussten*, werden die zweite und dritte Subkategorie von Intermedialität gültig. Dadurch entsteht ein erweiterter Dialog mit dem Publikum sowie eine andere Wahrnehmung auf das Bühnengeschehen.

2.1.2. Remediatisierung

Als Film und Fernsehen jeweils noch in den Kinderschuhen steckten, haben sie sich vorerst an der dramatischen Struktur des Theaters orientiert, bevor sie eigene Erzähl- und Stilmittel fanden.⁴⁵

³⁹ Rajewski, Irina O. (2005). Intermediality, Intertextuality and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality. *Intermédialités/ Intermedialities*, 6, S. 43 - 64. [Sonderheft zum Thema „Remédier/ Remediation“, Hg. Ph. Despoix/ Y. Spielmann], hier S. 46.

⁴⁰ Ebda. S. 51.

⁴¹ Vgl. Balme/ Moninger, 2003. *Crossing Media. Theater – Film – Fotografie – Neue Medien*. S. 19.

⁴² Rajewski, 2005. „Intermediality, Intertextuality and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality“. S. 52.

⁴³ Vgl. Balme/ Moninger, 2003. *Crossing Media. Theater – Film – Fotografie – Neue Medien*. S. 19.

⁴⁴ Vgl. Rajewski, 2005. „Intermediality, Intertextuality and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality“. S. 52.

⁴⁵ Vgl. Jürs-Murnby, K. (2006). Ich möchte seicht sein“. Elfriede Jelineks postdramatisches Schauspielmodell(I) als Ideologiekritik und Medienstörung. In D. Barnett/ M. McGowan/ K. Jürs-Murnby (Hg.), *Das Analoge sträubt sich gegen das Digitale? Materialitäten des deutschen Theaters in einer Welt des Virtuellen* (S. 86-100). Berlin: Theater der Zeit, S. 95.

Diese Remedialisierung hat sich seit Einzug der technischen und digitalen Medien auf die Theaterbühnen um 180 Grad gewendet. Nun ist es das Theater, welches sich an den narrativen und ästhetischen Mitteln des Film und Fernsehens orientiert. Das Theater verfügt dabei unter anderem über die Möglichkeit „die Macht des Fernsehens zu hinterfragen und vorzuführen“,⁴⁶ indem es seine Strukturen auf der Bühne ausstellt. Die Macht der Medien wird durch ihre Verwendung auf der Bühne konzentriert hervorgehoben und somit dem Publikum bewusst gemacht.⁴⁷ Viele Inzenierungen spielen mit der Macht der Medien, indem sie beispielsweise, die Leinwand an einen Platz im Raum befestigen und welche somit den Fokus auf sich zieht; Monitore heller leuchten und somit besser zu sehen sind, als die Darsteller im dunkler ausgeleuchteten Raum oder Schauspieler durch ihr virtuelles Abbild gänzlich ersetzt werden.

2.1.3. Hamlet X

Um eine extreme Form der Remedialisierung von Theater zu nennen, möchte ich folgendes Projekt erwähnen: der Medienkünstler und Regisseur Herbert Fritsch hat ein „Theater“- Projekt für das Internet entwickelt: *Hamlet X*. Basierend auf der Grundlage von William Shakespeares Tragödie *Hamlet* wird das Internet als Plattform genutzt, um Fragmente in Form von Filmbeiträgen, welche inhaltlich mit *Hamlet* zu tun haben, abrufbar zu machen. Auf der Homepage werden diese Filme zur Ansicht bereitgestellt. Laufend werden weitere Filme hinzugefügt. Obwohl der „Zuschauer“ auf den Realkörper verzichten muss, stellt sich die Erinnerung an Theater ein. Das liegt daran, weil *Hamlet X* intermedial derart verschränkt ist, dass das Projekt keiner Kunstgattung klar zugeordnet werden kann. Der intertextuelle Bezug zu seiner Vorlage sowie die Art und Weise der schauspielerischen Leistungen in den filmischen Beiträgen, erwecken den Eindruck einer Weiterführung des Theaters in der abstrakten Plattform Internet. Wenn, wie in diesem Beispiel, Intermedialität in dieser Form gesteigert eingesetzt wird, werden die Grenzen immer unklarer und eine klare Definition einer Kunstgattung immer schwieriger. Ein Projekt wie *Hamlet X* lässt den Diskurs offen, welcher Form es zugeschrieben werden kann.

⁴⁶ Ebda. S. 95 f.

⁴⁷ Vgl. Ebda. S. 96.

2.2. Wandel der Narration

Das „Erzählen ist in seinen Dimensionen der Welt Darstellung und –vermittlung ein (gegenüber dem beschreibenden Zeigen) übergreifender Vorgang, der das zu Zeigende in temporale Zusammenhänge stellt und damit auch immer Veränderungen darstellt, der darüber hinaus auch Strukturen aufzeigt, die hinter dem Präsentierten bestehen und dieses bestimmen (also auch reflexiv ist), und zwischen dem einzelnen Wahrnehmbaren kausale Beziehungen herstellt und damit Geschichten entstehen lässt“.⁴⁸ So lautet die Definition für Narration im Sinne Knut Hacketts. Der Einsatz von medialen Effekten kann der Narration als dramaturgisches Mittel dienen und helfen den „Spannungsbogen zu etablieren“.⁴⁹ Darüber hinaus sind Medien als Einsatz rhetorischer Technik „selber der Raum der schauspielerischen Darstellung. Sie sprengen die geschlossene Form auf und spielen sich selbst als Quasi-Akteur in den Vordergrund.“⁵⁰ Der Medieneinsatz schafft die Voraussetzung für „[...] neue Möglichkeiten der szenischen Bearbeitung von Texten.“⁵¹ Die Narrativität kann auf mehreren Ebenen zugleich atmosphärisch sowie inhaltlich ergänzt werden.

2.2.1. Kontinuität

Ein Grundprinzip der Narration, welches sich im dramaturgischen Sinne, seit den 1970er Jahren durch die Entwicklung zum „postdramatischen Theater“ und zum „Avantgarde-Film“ stark verändert hat, ist das Prinzip der Kontinuität. Es war bis dahin undenkbar dieses Kriterium nicht zu einzuhalten. Bereits Aristoteles manifestierte den Gedanken: „Ein Ganzes ist, was Anfang, Mitte und Ende hat. [...]. Ferner müssen die Teile der Geschehnisse so zusammengefügt sein, dass sich das Ganze verändert und durcheinander gerät, wenn irgendein Teil umgestellt oder weggenommen wird. Denn was ohne sichtbare Folgen vorhanden sein oder fehlen kann, ist gar nicht ein Teil des Ganzen.“⁵² Es wird „[...] besonders bei der Darstellung von seelischen Entwicklungen, eine lückenlose Kontinuität der sichtbaren Einzelmomente“⁵³ gefordert. Seit den 1970er Jahren jedoch, wird vermehrt mit fragmentarischen Textvorlagen gearbeitet, woraus es sich ergeben hat, dass der Kontinuität keine Bedingtheit mehr zugeschrieben werden

⁴⁸ Hackett, Knut (2007). *Film- und Fernsehanalyse*. Stuttgart: J.B. Metzler, S. 105.

⁴⁹ Ernst, W.-D. (2008). Schauspiel durch Medien. Die verdeckte Funktion der Techné bei Konstantin Stanislawski und Alexander Moissi. In H. Schoenmakers/ S. Bläse/ K. Kirchmann/ J. Ruchatz (Hg.), *Theater und Medien. Grundlagen – Analysen – Perspektiven – Eine Bestandsaufnahme* (S. 295 – 302). Bielefeld: Transcript, S. 295.

⁵⁰ Ebd. S. 295.

⁵¹ Lehmann, 2008. *Postdramatisches Theater*. S. 427.

⁵² Fuhrmann, Manfred (Hg.) (2006). *Aristoteles: Poetik*. Stuttgart: Reclam, S. 28 f.

⁵³ Balázs, 2001. *Der sichtbare Mensch oder die Kultur des Films*. S. 29.

musste. Einzelne Momente und Szenen sowie Bilder hatten immer mehr die Berechtigung als Teil des Ganzen für sich zu stehen und ein künstlerisches Werk auszumachen. „Wo Generationen von Filmmachern Kontinuitätsgesetze und Folgerichtigkeitsregeln aufgestellt hatten, um ja nicht die Realität einer fortgesetzten Handlung zu unterbrechen, hat Godard gezeigt, dass die Realität nur eine weitere falsche und rhetorische Konvention war. Dadurch, dass er eine Szene fotografierte und sogleich ihre scheinbare Wahrheit zerstörte, ist er in die Illusion eingebrochen und hat einen Strom widerstreitender Eindrücke freigesetzt.“⁵⁴ Neben dem Text, dem Ton und dem Körper, mit dem bislang diskontinuierliche Handlungsstränge oder Fragmente auf dem Theater ausgedrückt wurden, ist nun der Einsatz von Live-Videoprojektionen eine weitere Möglichkeit, mit der Kontinuität zu brechen und das Publikum dennoch mit wesentlichen Informationen zu versorgen.

Mit Hilfe der Projektion von Live-Kameraaufnahmen auf der Bühne kann Kontinuität doppelt „ignoriert“ werden. Zum einen dadurch, wenn das Stück oder die Textvorlage bereits keine kontinuierlichen Handlungsabfolgen beinhaltet und zum anderen, wenn die Wahl der übertragenen Kamerabilder auf einzelne Momente fällt, welche in ihrer Übertragung keiner chronologischen Reihenfolge entsprechen.

Bei *Die Stunde, da wir nichts voneinander wussten* bekommt der Zuschauer Einblicke in situationsbezogene Ereignisse der Protagonisten und sieht immer wieder dieselben Momente aus verschiedenen Perspektiven. Dadurch können die variablen Sichtweisen auf die Inszenierung verstärkt werden. Die Kontinuität spielt hierbei keine primäre Rolle, da eine neue Qualität des Erzählens entsteht (zum Beispiel, dass eine Vielfalt an Sichtweisen ermöglicht wird).

2.3. Das Zeichensystem Film

In *Das Bild als kommunikatives Medium. Elemente einer allgemeinen Bildwissenschaft* fasst der Professor für Philosophie Klaus Sachs-Hombach zusammen: „Der Film ist ein überaus komplexes Zeichensystem. Es umfasst sprachliche und ikonische Ausdrucksformen, die zudem in visueller wie in akustischer Weise dargeboten werden können. Das gilt selbst für den Stummfilm.“⁵⁵ Daraus lässt sich folgern, dass der Film ein synästhetisches Medium ist, welcher auf mehrere Sinne zugleich einwirkt.⁵⁶

⁵⁴ Brook, 1983. *Der leere Raum*. S. 117.

⁵⁵ Sachs-Hombach, Klaus (2006). *Das Bild als kommunikatives Medium. Elemente einer allgemeinen Bildwissenschaft*. Köln: Halem, S. 227.

⁵⁶ Vgl. Ebda. S. 227.

2.4. Die Bewegung als Ausdrucksmittel des Films

Die grundlegenden Elemente des Films sind Bewegung, Kameraführung und Montage. Die Bewegung ist, im Vergleich zu anderen Kunstgattungen, ein einzigartiges und somit elementares Ausdrucksmittel des Films.⁵⁷ Das bewegte Bild, welches aus der Aneinanderreihung einer Folge von nacheinander sichtbar werdenden Einzelbildern erzeugt wird und stereoskopische, dynamische Inhalte wiedergibt, wird vom Zuschauer als Bewegung wahrgenommen. Kurz gesagt: „Der Film stellt ‚Bewegung durch Bewegung dar‘.“⁵⁸ Hinzu kommt, dass diese Bewegung zusätzlich von einer beweglichen Kameraführung (bspw. einer Schienenfahrt, einem Schwenk, der Aufnahme mit einer Handkamera, etc.) verstärkt wird.

2.5. Die Montage im Film und auf der Bühne

Für den Film, welcher später auf einer Kino-Leinwand sichtbar wird, ist, neben dem Licht, als Quelle des Sehens und der Bewegung, die Montage „das Ganze des Films [...], die Idee“.⁵⁹ Sicherlich kann ein Film auch ohne die Verwendung von Montage ein Film sein. Gilles Deleuze spricht hier jedoch von der entwickelten Form des Films. Unverkennbar handelt es sich bei dem montierten Film schließlich um eine ausgereifte Form dieser Kunstgattung.

Mittels des Schnitts kann die Komplexität eines Filmes gesteigert werden. Durch die Aneinanderreihung verschiedener Einstellungsgrößen und Kameraperspektiven zu einer Szene ist es möglich, Handlungen an unterschiedlichen Orten sowie aus den Blickwinkeln verschiedener Figuren zu zeigen. Außerdem wird anhand der Montage die „Zeitperspektive des Geschehens“⁶⁰ ausgedrückt. Diese Form der Montage wird mittlerweile auch auf der Theaterbühne eingesetzt und somit ist es nicht nur das Bühnenbild, welches „mit seiner realen Spieldauer einen realen Zeitablauf“⁶¹ versinnbildlicht. Herkömmliche Szenenwechsel, wie Kostümwechsel und Auf- und Abgänge können dadurch abgelöst werden.

⁵⁷ Vgl. Pinthus, K. (1997) Das Kinostück. In R. Denk (Hg.), *Texte zur Poetik des Films* (S. 12 - 23). Stuttgart: Reclam, S. 20.

⁵⁸ Hicethier, 2007. *Film- und Fernsehanalyse*. S. 40.

⁵⁹ Deleuze, Gilles (1997). *Das Bewegungs-Bild. Kino 1*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 49.

⁶⁰ Balázs, B. (1997b). Das Filmszenarium. Eine neue literarische Gattung. In R. Denk (Hg.), *Texte zur Poetik des Films* (S. 109 - 121). Stuttgart: Reclam, S. 119.

⁶¹ Ebda. S. 119.

Die Montage von Bildern auf der Bühne, welche auf einer Leinwand oder einer ähnlichen Projektionsfläche gezeigt werden, ermöglicht die Sicht und den Wechsel von unterschiedlichen Blickwinkeln räumlicher sowie szenischer Situationen und Anordnungen. Der Unterschied zur filmischen Montage besteht darin, dass bei der Verwendung von Video im Theater die Einstellungen lediglich aneinandergereiht werden, ohne vorher aufgezeichnet worden zu sein. Dennoch können darüber hinaus Übergänge von einer Szene zu nächsten über die Auswahl der aufeinanderfolgenden Bilder auf der Projektionsfläche geschaffen werden. Viktor Bodó schuf in *Die Stunde, da wir nichts voneinander wussten* Live-Schnitte, indem er die Kamera unter anderem dazu verwendete, von einem Schauplatz zum Nächsten zu gelangen. Demzufolge werden Szenenwechsel in Theaterinszenierungen der Montage des Films ästhetisch immer ähnlicher. Ebenso gleicht sich die Theatersprache immer mehr der des Films an. Das Publikum bei *Die Stunde, da wir nichts voneinander wussten* wird dazu aufgefordert, seinen eigenen Film im Kopf zu entwickeln, anhand des ihm während der Aufführung zur Verfügung gestellten Materials.

Die Frage ist, ob man auch dann von Montage sprechen kann, wenn sich eine Bildfolge auf der Projektionsfläche einer Bühne lediglich aus einer Aneinanderreihung von Bildern ergibt, welche dramaturgisch nicht unmittelbar aufeinander folgen (mal wird die Leinwand zwischendurch hochgezogen, dann wieder runtergelassen und bespielt). Hier ist dann kein direkter Zusammenhang zwischen dem vorhergegangenen und nachfolgenden Abbildern erkennbar, bzw. wichtig. Es werden zwar Ausschnitte aus Szenen bildlich auf der gleichen Fläche aneinandergereiht, allerdings ereignen sich dazwischen auf der Bühne weitere Handlungen, welche den direkten Zusammenhang aufeinander folgender Bilder auflösen. Somit ist die Montage von Bildprojektionen auf der Bühne nicht eins zu eins mit der Filmmontage gleichzusetzen, da sich ein Wechselspiel zwischen Bildfläche und tatsächlichem Spielraum einstellt. Die Gleichzeitigkeit von wahrnehmbaren Geschehnissen auf der Bühne erinnert an die filmische Parallelmontage: „Die Parallelmontage, in der die Einstellungen aus zwei Handlungssträngen nacheinander im Wechsel montiert werden, erzeugt den Eindruck der Gleichzeitigkeit von Handlungen.“⁶² Im Videotheater ist es darüber hinaus möglich, ähnlich wie bei einem Split-Screen, diese parallelen Ereignisse zeitgleich zu zeigen. Der Szenenwechsel, der sich nicht nur auf Grund der Dramaturgie und seiner Wendungen des Handlungsablaufs ereignet, sondern auch, indem die Sichtbarkeit sich zwischen dem was auf der Bühne tatsächlich zu sehen ist und dem was auf der Leinwand zu sehen ist, abwechselt, verbindet daher theatrale sowie filmische Mittel zu etwas Neuem, was weder dem Theater noch dem Film zugeschrieben werden kann,

⁶² Hickethier, 2007. *Film- und Fernsehanalyse*. S. 135.

sondern lediglich mit dem Videotheater, vor allem mit dem Live-Videotheater, in Verbindung steht, wie auch schon der Theaterwissenschaftler Christopher Balme angedeutet hat: „Techniken wie Überblenden, die Verwendung von Übertiteln, wenn andere Sprachen gesprochen werden, die diskontinuierliche Erzählweise usw. legen eine Simulation filmischer Konventionen mit den Mitteln des Theaters nahe“.⁶³ Um zum Beispiel Zeit vergehen zu lassen, wird in *Die Stunde, da wir nichts voneinander wussten* nicht mit dem Live-Schnitt gearbeitet, sondern die Kamera filmt Zeitangaben, welche auf dem Bühnenboden notiert wurden, um so zu vermitteln, wie viel Zeit vergangen ist („nach 5 Min.“, „nach 30 Min.“ „nach 1,5 Std.“).

Es wird deutlich, dass sich das Theater auch hier mediale Spezifitäten anderer Kunstgattungen zu Eigen macht und somit die allgemein bekannte Faustregel gilt: „Theater ist und war schon immer ein Hypermedium, das in der Lage ist, alle anderen Medien zur Darstellung zu bringen, sie zu thematisieren und zu realisieren.“⁶⁴ Jedes Medium verfügt dabei über mediale Spezifitäten, also über immanente Eigenschaften, welche die „ästhetische Gestaltung im jeweiligen Medium“⁶⁵ prägt.

2.6. Digitalität im theatralen Kontext

Die digitalen technischen Medien, welche auf Grund ihrer Erreichbarkeit universell und anlässlich ihrer Speicherbarkeit unsterblich geworden sind, werden auf dem Theater in einem anderen Kontext verwendet. Hier geht es vielmehr um die Wirkung dieser medialen Einsätze im Moment als um ihre Ausdauer. Es wird mit Videomaterial gearbeitet, welches nicht gespeichert wird und somit nicht digital dauerhaft ist aber digital projiziert wird. Dabei bleibt die Materialität des Theaters erhalten. Haptik und Körperlichkeit werden jedoch auf digitale Abspielflächen transformiert und somit neu wahrnehmbar gemacht. Es entsteht eine „Spannung zwischen Materialität und Virtualität“.⁶⁶ Der virtuelle Raum, welcher auf der Projektionsfläche für den Zuschauer geöffnet wird, ist parallel zur realen Präsenz des Spektakels existent. Der selektive Blick des Publikums führt zu einem Wechselspiel zwischen real existierenden Körpern auf der Bühne und ihren virtuellen Abbildungen auf Projektionsflächen. In Momenten des Entzuges des leiblichen Körpers wird die virtuelle Wirkung der Projektionen erhöht. Im Zuge dessen stellt sich die Frage danach, ob Gesehenes nun real oder fiktiv sei.

⁶³ Balme/ Moninger, 2003. *Crossing Media. Theater – Film – Fotografie – Neue Medien*. S. 26.

⁶⁴ Ebda. S. 29 f.

⁶⁵ Ebda. S. 15.

⁶⁶ Crowe, S. (2006). „Der letzte Ort für Metaphysik“? Das Theater von Werner Fritsch. In D. Barnett/ M. McGowan/ K. Jürs-Murnby (Hg.), *Das Analoge sträubt sich gegen das Digitale? Materialitäten des deutschen Theaters in einer Welt des Virtuellen* (S. 46-55). Berlin: Theater der Zeit, S. 50.

2.7. Das Spiel mit der Illusion: der Filmtrick

Ein weiteres filmisches Mittel, welches durch die Verwendung von Video verwendet werden kann, ist der Trick. Geschehnisse werden miteinander verknüpft bzw. so verändert (sei es durch die Veränderung von Zeitwiedergabe; Verzerrung von Ton; verfälschende Farbwiedergaben, oder ähnliche technische Nachbearbeitungen), wie sie vom Zuschauer bisher noch nicht gesehen wurden. Der Trick ermöglicht die Illusion von Ereignissen, welche sich in dieser Weise nicht in der Realität herstellen lassen würden.⁶⁷ Der Filmtrick wird bei *Die Stunde, da wir nichts voneinander wussten* immer wieder eingesetzt und durch die Gleichzeitigkeit dessen, was über die Leinwand und was direkt auf der Bühne zu sehen ist, werden Illusionen aufgehoben und eine verfremdende Wirkung beabsichtigt. Im Folgenden wird dies anhand von drei Szenenbeispielen verdeutlicht:

1. Ein Bühnentechniker stellt sich mit einer gelben Gießkanne auf eine Leiter, welche auf Rollen befestigt ist vor den Küchen-Container, in diesem zieht sich eine Frau gerade an. In dem Moment, in welchem sie das Haus verlässt, fängt es an zu „regnen“. Die Frau stellt sich auf das Podest neben den Mann mit der Gießkanne und wird auf ihrem Weg zur Arbeit „angereget“. Untermalt wird diese Szene von Regen- und Donnergeräuschen. Das Spektakel wird auf der Bühne transparent gezeigt, während auf der Leinwand der Eindruck entsteht, dass es tatsächlich regnet [siehe Abb. 7].

2. Zwei Frauen im Tennisdress mit Tennisschlägern in der Hand, werden beim Match von der Kamera begleitet. Der Tennisball ist an einem langen Stab befestigt und wird von einem der Bühnentechniker zwischen den beiden Tennisdamen hin- und hergeführt. Während auf der Bühne die Spielerinnen, der Bühnentechniker, Kabelträger und Kameramann zu sehen sind, verfolgt die Kamera vor allem die Wege des Tennisballs. In diesem Fall wird der Filmtrick schon fast aufgelöst, da auch auf der Leinwand sichtbar wird, dass der Ball an einer Stange befestigt ist. Am Ende der Szene dient der Ball als Bindeglied, um zur nächsten Episode zu gelangen.

3. Ein Mann schubst im Streit seine Frau aus dem Fenster, sie liegt regungslos auf dem Boden. Geschockt von seiner Tat, beschließt er, ihr mit einem Regenschirm hinterher zu springen. Vor dem Haus haben sich bereits einige Passanten zusammengetan, die zum Fenster hinaufblicken und versuchen ihn von seinem Sprung abzuhalten. Er jedoch springt, und wird durch den aufgespannten Regenschirm langsam durch die Luft getragen, bis er vor einer der Passantinnen zum stehen kommt.

⁶⁷ Vgl. Pinthus, 1997. „Das Kinostück“. S. 21.

Auf der Bühne wird zugleich die Umsetzung sichtbar: Die Passanten blicken hinauf, obwohl sich das Fenster auf Augenhöhe befindet. Der Mann springt auf den Boden und lediglich seine Mimik verdeutlicht seine „Flugangst“ und Sorge, ob er heil unten ankommen wird. Diese Szene wird durch die Kameraperspektiven, zum Beispiel einer Froschperspektive während des Regenschirm-Fluges, spannend erzählt, der Trick im Zuge der sich ereignenden Szene aufgedeckt.

Darüber hinaus wird in der Inszenierung mit noch vielen weiteren filmischen Tricks gespielt. Filme kann man stoppen, pausieren und vorwärts sowie rückwärts spulen. Diese „Bewegungen“ integrieren die Darsteller im Laufe der Aufführung immer wieder in ihr Spiel. „Die allerletzte Szene, zum Beispiel, ist die selbe, wie die allererste Szene der Aufführung, nur rückwärts. Wie zurückgespult.“⁶⁸ Zugleich werden die verwendeten Tricks in dieser Inszenierung für das Publikum transparent und somit nachvollziehbar in ihrer Herstellung präsentiert. „Das macht dem Publikum sehr viel Spaß, dass der Zaubertrick gleichzeitig gezeigt wird. Wie er gemacht wird und daran teilzuhaben. Für Viktor Bodó war es wichtig, die Enthüllung des Tricks zu zeigen“.⁶⁹ Dennoch bleibt die verfremdende Wirkung auf die Wahrnehmung erhalten. Die Absicht der Verwendung solcher filmischer Tricks wird im Kontext dessen, was das Publikum sieht, verständlich und von ihm in seine Imagination aufgenommen. Das Unsichtbare wird sichtbar gemacht, mit Hilfe der neuen visuellen Dimensionen der neuen Medien, welche auf der Bühne eingesetzt werden.⁷⁰ Folgende Kriterien führen zu eben genannter Sichtbarwerdung: „Die Großaufnahme erschließt der Bühne filmische Intimität, Videos [...] expandieren Raum, Zeit und die Erlebnisqualität [...]. Kameras auf der Bühne bringen visuelle Reflexionsebenen ein, Tricktechnik und digitale Bildbearbeitung in Echtzeit schaffen Irritationen über die Realität und formen Erlebnisräume von *live*-Transformationen [...].“⁷¹

2.8. Die Beziehung zwischen Theater und Film

Der Text *Gedanken zu einer Ästhetik des „Kino“* von Georg Lukács ist eines der ersten filmtheoretischen Werke und wurde bereits im Jahre 1913 verfasst. In diesem Text geht Lukács auf die Beziehung zwischen Film und Theater ein. Erst viel später, um genau zu sein, im Jahr 1966, veröffentlichte Susan Sontag in *Kunst- und Antikunst*

⁶⁸ Siehe Transkript im Anhang.

⁶⁹ Siehe Transkript im Anhang.

⁷⁰ Vgl. Vill, S. (2008). Spielräume zwischen Medienkunst und virtueller Realität. In H. Schoenmakers/ S. Bläse/ K. Kirchmann/ J. Ruchatz (Hg.), *Theater und Medien. Grundlagen – Analysen – Perspektiven – Eine Bestandsaufnahme* (S. 457 - 477). Bielefeld: Transcript, S. 457.

⁷¹ Ebda. S. 457.

einen Text, welcher sich mit eben dieser Beziehung von Film und Theater auseinandersetzt. Im Folgenden werden die jeweiligen Feststellungen miteinander verknüpft und ergänzt.

Das Theater unterscheidet sich vom Film durch seinen direkten „Austausch mit dem Publikum“,⁷² und der damit einhergehenden „absolute(n) Gegenwart“.⁷³ Die unmittelbare Aufnahme dessen, was sich vor den Augen des Publikums ereignet, hat zur Folge, dass die rezipierten Situationen als Gegenwart erlebt werden.⁷⁴ Wohingegen genau „das Fehlen dieser ‚Gegenwart‘ [...] das wesentliche Kennzeichen des Films“⁷⁵ ist. Die fehlende Gegenwart beschreibt neben der bildlichen Begrenzung eine weitere Grenze.⁷⁶ Walter Benjamin beschreibt diese Präsentationsform folgendermaßen: „Definitiv wird die Kunstleistung des Bühnenschauspielers dem Publikum durch diesen selbst in eigener Person präsentiert; dagegen wird die Kunstleistung des Filmdarstellers dem Publikum durch eine Apparatur präsentiert.“⁷⁷

Darüber hinaus ist ein weiterer gravierender Unterschied zu Theater, dass ein Film ein konstruiertes lebloses Ding ist, „das in all seinen Elementen genau festgelegt ist“.⁷⁸ Filme konservieren die Vergangenheit, „während das Theater, so sehr es auch an den Klassikern, an alten Dramen orientiert sein mag, nur ‚modernisieren‘ kann.“⁷⁹ Auch Peter Brook beschreibt in *Der leere Raum*: „Das Kino wirft auf eine Leinwand Bilder der Vergangenheit.“⁸⁰ Dadurch erweckt ein Film den Eindruck wirklich zu sein, denn auch real erlebte Situationen manifestieren sich im Zuschauer als Bilder der Vergangenheit. Somit sind „Filme selbst [...] in der Lage, Realität herzustellen, sie zu produzieren“.⁸¹ Filme sind aktiv. Sie kreieren Gefühle, konstruieren in sich schlüssige Welten und treten „[...] mit seinem Außen in Beziehungen“.⁸² Die Illusion der Lebendigkeit eines Films wird durch die Bewegung und den Ton geschaffen.⁸³ Der Film befreit sich von der „Frontalität“ des Theaters und überwindet die übertriebene Darstellung der Schauspielkunst.⁸⁴ Im Film ist alles möglich, er ist nicht Wirklichkeitsgebunden.⁸⁵

⁷² Sontag, Susan (2009). *Kunst und Antikunst. 24 literarische Analysen*. 9. Auflage. Frankfurt am Main: Fischer-Taschenbuch, S. 221.

⁷³ Lukács, G. (1992). Gedanken zu einer Ästhetik des „Kino“ (1913). In J. Schweinitz (Hg.), *Prolog vor dem Film* (S. 300 – 305). Leipzig: Reclam, S. 301.

⁷⁴ Vgl. Brook, 1983. *Der leere Raum*. S. 145.

⁷⁵ Lukács, 1992. „Gedanken zu einer Ästhetik des ‚Kino‘ (1913)“. S. 301.

⁷⁶ Vgl. Ebda. S. 302.

⁷⁷ Benjamin, Walter (1963). *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. Drei Studien zur Kunstsoziologie*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 23.

⁷⁸ Sontag, 2009. *Kunst und Antikunst. 24 literarische Analysen*. S. 225.

⁷⁹ Ebda. S. 226.

⁸⁰ Brook, 1983. *Der leere Raum*. S. 145.

⁸¹ Büttner, Elisabeth (1999). *Projektion. Montage. Politik. Die Praxis der Ideen von Jean-Lux Godard und Gilles Deleuze*. Wien: Synema, S. 9 f.

⁸² Ebda. S. 10.

⁸³ Vgl. Balázs, 1997b. „Das Filmszenarium. Eine neue literarische Gattung“. S. 116.

⁸⁴ Vgl. Sontag, 2009. *Kunst und Antikunst. 24 literarische Analysen*. S. 213.

⁸⁵ Vgl. Lukács, 1992. „Gedanken zu einer Ästhetik des ‚Kino‘ (1913)“. S. 303.

Susan Sontag bemerkte in einer simplen Feststellung: „Filme sind Bilder [...], die sich bewegen.“⁸⁶ Handlung findet im Film wie im Theater statt. Im Theater wird Handlung in einem real existierenden theatralen Raum von greifbaren Menschen dargestellt, in dem jedoch das Szenenbild eine andere Realität ausmacht, als die des lebendigen Darstellers. Im Film hingegen „sehen wir nur das Bild des Raumes, nur das Bild der Gestalten, nur das Bild der Handlung“.⁸⁷ In diesen Bildern gibt es keinen Realitätsunterschied zwischen den verschiedenen Elementen, welche das Bild konstituieren. Der Film kann verwendet werden zur „Schaffung von *Illusionen*, von Phantasiekonstruktionen.“⁸⁸ Das Theater wiederum ist abstrakt. Das, was Theater und Film gemeinsam haben, ist „der Mensch, der Darsteller“.⁸⁹ Wobei es sich hier um zwei unterschiedliche Formen von Schauspiel handelt. Die Mimik auf der Bühne ist ausschweifender, als jene im Film. Dieser Aspekt verändert sich jedoch im Zuge der Verwendung von Kameraaufnahmen auf der Bühne. Darüber hinaus kann die Kamera „sowohl einem relativ passiven, unselektiven Sehen entsprechen als auch dem hochgradig selektiven [...] Sehen.“⁹⁰ Der Schauspieler wird dazu herausgefordert, mittels seiner Mimik und Gesten beide Ebenen, die Live-Ebene und die Projektionsebene, zu bedienen. „Die Nähe des lebenden Organismus“⁹¹ bleibt im Theater erhalten, auch dann, wenn vermehrt neue Techniken genutzt werden, „um eine den heutigen gesellschaftlichen Verhältnissen angemessene Darstellungsform zu erreichen“.⁹² Die elementare „Kopräsenz von Akteuren und Zuschauern, kann durch die Arbeit mit technischen Medien auf neue Weise bewusst gemacht werden, durch ein immer weiter gehendes Spiel mit der Spannung zwischen Distanz und Nähe, Entzug und Kontakt, Reproduktion und *liveness*“.⁹³

Susan Sontag schrieb, dass der Film durch diverse Kameraeinstellungen, zusammengefügt durch den Schnitt, die Möglichkeit hat, Raum *diskontinuierlich* und alogisch zu verwenden, wohingegen sich die Personen im Theater entweder im Bühnenraum oder außerhalb dieses Raumes befinden.⁹⁴ Diese These wird, unter dem Aspekt, dass die Verwendung von Live-Kameras auf der Bühne diskontinuierliche Räume ebenfalls im Theaterraum schaffen kann, widerlegbar. Es verhält sich generell so, dass im Theater immer mehr möglich wird, was sonst dem Film zu Eigen war

⁸⁶ Sontag, 2009. *Kunst und Antikunst. 24 literarische Analysen*. S. 218.

⁸⁷ Balázs, 1997b. „Das Filmszenarium. Eine neue literarische Gattung“. S. 110.

⁸⁸ Sontag, 2009. *Kunst und Antikunst. 24 literarische Analysen*. S. 215.

⁸⁹ Lukács, 1992. „Gedanken zu einer Ästhetik des ‚Kino‘ (1913)“. S. 303.

⁹⁰ Sontag, 2009. *Kunst und Antikunst. 24 literarische Analysen*. S. 214.

⁹¹ Ellrich, L. (2008). Armes Theater oder Medienspektakel?. In H. Schoenmakers/ S. Bläske/ K. Kirchmann/ J. Ruchatz (Hg.), *Theater und Medien. Grundlagen – Analysen – Perspektiven – Eine Bestandsaufnahme* (S. 371 – 380). Bielefeld: Transcript, S. 372.

⁹² Ebda. S.375.

⁹³ Primavesi, P. (2008). Durchquerungen. Brechts Lehrstück als Medien- und Theaterexperiment. In H. Schoenmakers/ S. Bläske/ K. Kirchmann/ J. Ruchatz (Hg.), *Theater und Medien. Grundlagen – Analysen – Perspektiven – Eine Bestandsaufnahme* (S. 357 - 370). Bielefeld: Transcript, S. 357.

⁹⁴ Vgl. Sontag, 2009. *Kunst und Antikunst. 24 literarische Analysen*. S. 222.

(Überblendungen, Live-Schnitte, etc.). Wo das Theater Räume behauptet und den Zuschauer dazu auffordert, diese vor seinem inneren Auge zu illustrieren, gelingt es dem Film, die Visualisierung der gedachten Bilder (des Regisseurs) nahezu lebhaft durch seine Dynamik, direkt wahrnehmbar zu machen. Diese Phänomene werden im Videotheater zusammengelegt und parallel sichtbar.

Bereits zu Beginn des 20. Jahrhunderts verkündete der russische Theatermacher V.E. Meyerhold ohne zu zögern, dass er es wage die Herausforderung Film anzunehmen, denn „die einzige Hoffnung für das Theater läge in einer massiven Nachahmung des Films. Er rief damit zu einer ‚Filmisierung‘ des Theaters auf.“⁹⁵ Auch der italienische Mitbegründer des Futurismus F.T. Marinetti forderte, basierend auf der logischen Schlussfolgerung, dass das Theater alles sein kann,⁹⁶ dass sich das Theater die Mittel des Films aneignen müsse, „um zur endgültigen Synthese aller Künste zu werden [...]“. Denn mit Hilfe all dieser technischen Mittel wäre die Theatersynthese in kürzester Zeit erreicht, da alle Elemente simultan zur Wirkung gebracht werden könnten.⁹⁷ Die Beziehung, welche zwischen Theater und Film besteht, wird gerade durch die Stilmittel verdeutlicht, welche diese Kunstgattungen intermedial miteinander verstricken. Wie zum Beispiel, dass die Seherfahrung im Theater immer mehr an den Film erinnert, obwohl sich alles im theatralen Rahmen abspielt. Daraus folgt, dass Theater eine „totale Kunst“ ist, welche „in der Lage ist, alle Künste in ihren Dienst zu stellen.“⁹⁸ So gesehen, kann es für Theaterinszenierungen ein großer Gewinn sein, filmische Elemente einzubauen und somit etwas Neues zu schaffen.⁹⁹

Um die eben genannten Unterschiede von Theater und Film abschließend noch einmal deutlich hervorzuheben, dient folgende Tabelle zur Übersicht:

	THEATER	FILM
1 ¹⁰⁰	Kultivierung des Künstlichen	Der Wirklichkeit gewidmet
2 ¹⁰¹	Der Zuschauer hat lediglich eine statische Beziehung zum Raum	Der Zuschauer ist physisch statisch, gerät jedoch in Bewegung durch die Positionseinnahme des Kameraauges und damit verbundener Perspektivenwechsel

⁹⁵ Ebda. S. 228.

⁹⁶ Vgl. Ebda. S. 233.

⁹⁷ Ebda. S. 233.

⁹⁸ Ebda. S. 232.

⁹⁹ Vgl. Ebda. S. 231.

¹⁰⁰ Vgl. Ebda. S. 215.

¹⁰¹ Vgl. Ebda. S. 217.

3 ¹⁰²	Vergangenheit wird in die Gegenwart geholt, modernisiert	Die Vergangenheit wird festgehalten
4 ¹⁰³	Von Film beeinflusst	Von Theater beeinflusst
5 ¹⁰⁴	Das Theater ist nur dem anwesenden Publikum zeitlich begrenzt verfügbar	Der Film ist ein Massenmedium
6 ¹⁰⁵	Übersicht auf das Ganze	Möglichkeit die charakteristischen Gesichtszüge der Darsteller sichtbar zu machen
7	Direkter Austausch mit dem Publikum, Unmittelbarkeit, Einmaligkeit	Leblos, festgelegt, wiederholbar
8	Konstruktion von abstrakten und somit nicht unbedingt in sich schlüssigen Welten	Konstruktion von in sich schlüssigen Welten
9	Räumliche und zeitliche Ko-Präsenz von Akteur und Zuschauer / lebendigen Körpern	
10	„Übertriebenes“ darstellendes Spiel	Subtiles darstellendes Spiel
11	Bewegte Realität	Bewegte Bilder, Abbilder
12	Behauptung von Bildern	Visualisierung von Bildern
13	Distanz durch totalen Blick auf die Bühne	Wechsel von Nähe und Distanz mittels verschiedener Einstellungen, befreit sich von der Frontalität der Bühne
14	Szenenwechsel/ Umbauten	Montage
15 ¹⁰⁶		Die Apparatur „nimmt unter Führung des Kameramannes laufend zu dieser Leistung Stellung.“

¹⁰² Vgl. Ebda. S. 226.

¹⁰³ Vgl. Ebda. S. 229.

¹⁰⁴ Vgl. Koch, G. (1986). Die Physiognomie der Dinge. Zur frühen Filmtheorie von Béla Balázs. *Frauen und Film*, 40, S. 73 – 82, hier S. 73.

¹⁰⁵ Vgl. Ebda. S. 74.

¹⁰⁶ Benjamin, 1963. *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. Drei Studien zur Kunstsoziologie*. S. 24.

2.9. VIDEO (lat.: ich sehe)

Die Medienwissenschaftlerin Yvonne Spielmann erklärt *Video* zu einem eigenständigen Medium. Es ist eine Einrichtung zur Übermittlung von Informationen, welche bestimmte technologische Eigenschaften integriert und sich Aspekte anderer Medien und Kunstgattungen zu eigen macht, indem es diese miteinander kombiniert.¹⁰⁷ Video ist ein elektronisches und audiovisuelles Live-Medium, welches „nicht die Materialität eines Filmstreifens aufweist, der über eine Bild- und Tonspur verfügt“¹⁰⁸ und erst durch fotochemische Prozesse überhaupt verwendbar wird. Außerdem gibt es für Video keinen mit dem Film vergleichbaren etablierten Aufführungsort. Diese zwei Aspekte machen den Unterschied zum Film aus. Denn, „im Gegensatz zur Filmkamera werden [...] die Lichtimpulse, die vom Objekt aufgenommen werden, in der Kamera bereits in elektrische Impulse umgewandelt und sind – über Kabel – sofort auf einem Bildschirm (Monitor) zu betrachten. Die zeitliche Differenz zwischen Aufnahme, chemischer Entwicklung, Fixierung und Betrachtung, die beim Film besteht, entfällt.“¹⁰⁹ Video zeichnet sich demnach durch unmittelbare Präsenz aus und eröffnet damit unter anderem dem Theater neue Möglichkeiten multipler Bildformen. Video besteht aus Signalen, „die in ständiger Bewegung gehalten sind“.¹¹⁰ Im Film wird das Tempo der Bewegungsabläufe „durch das Intervall zwischen den Bildern definiert, im Video jedoch durch die Konstruktion und Rekonstruktion des übermittelten Videosignals.“¹¹¹ Darüber hinaus muss das Videosignal nicht aufgezeichnet und gespeichert werden, um wiedergegeben werden zu können. „Das Signal kann auch in den Geräten selbst kreisen (Closed Circuit und Rückkoppelungsschleifen)“.¹¹² Damit ist Video unmittelbar, transitorisch und sofort übertragbar. „Diese Schnelligkeit führt dazu, dass sich der schon beim filmischen Bild vorhandene Eindruck des visuellen Dabeiseins noch verstärkt“.¹¹³ Der Einsatz elektronischer Medien, wie z.B. Video ist selbstreflexiv auf die gewählten Medienformate bezogen. Die Verwendung von Video entspricht förmlich einer Ästhetik mit vielfältigen Ausdrucksmodalitäten. Damit wird die Verwendung von Video für die Theaterbühne interessant.¹¹⁴ Das Theater welches Video auf der Bühne verwendet, kann unter diesen Umständen Videotheater genannt werden.

In den folgenden Kapiteln wird auf die einzelnen Elemente des Videotheaters genau eingegangen. Diese Elemente (Kamera, Projektionsfläche und Projektion) werden

¹⁰⁷ Vgl. Spielmann, Yvonne (2010b). *Video. Das reflexive Medium*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 225/226.

¹⁰⁸ Ebda. S. 7.

¹⁰⁹ Hickethier, 2007. *Film- und Fernsehanalyse*. S. 82.

¹¹⁰ Spielmann, 2010b. *Video. Das reflexive Medium*. S. 7.

¹¹¹ Ebda. S. 220.

¹¹² Ebda. S. 224.

¹¹³ Hickethier, 2007. *Film- und Fernsehanalyse*. S. 82.

¹¹⁴ Vgl. Spielmann, 2010b. *Video. Das reflexive Medium*. S. 244.

unter den Aspekten ihrer Rollen, Funktionen, Wirkungen und Verwendungsmöglichkeiten betrachtet.

3. Die Funktion der Kamera auf der Bühne

Der Regisseur Erwin Piscator setzte im Theater bereits in den 1920er und 1930er Jahren, das „gesamte Arsenal von vorhandenen Medien ein“.¹¹⁵ Seine Intention war dabei folgende: „In der Verbindung von theatralem Raum und filmischem Raum soll eine physische Mobilisierung der Zuschauer erreicht werden. [...]. Auffällig ist, dass sowohl Filmtheorie wie auch Theaterentwürfe durch den Einsatz von Filmprojektionen nach einer ‚Auflösung‘ des materiellen Raums streben mit dem Ziel einer Dynamisierung der Zuschauerposition.“¹¹⁶ Andere Regisseure benutzten, unter anderem aus Kostengründen, vorerst eher Fotomontagen und somit hat sich der Einsatz dieses Stilmittels erst in den siebziger Jahren weiter etabliert. Dennoch hatte, „in den Plänen zu einem totalen Theater, die in den zwanziger Jahren von der Bauhaus-Gruppe (Gropius, Piscator und so weiter) entwickelt wurden, [...] der Film seinen festen Platz.“¹¹⁷ Vorhandenes Filmmaterial, Szenen aus (bekannten) Filmen, wurde auf der Bühne auf eine Projektionsfläche eingespielt und in die Inszenierungen integriert. Darüber hinaus begannen die Regisseure eigens für ihre Inszenierungen Material vorzuproduzieren, welches auf ihre Arbeit abgestimmt war und an den richtigen Stellen seine Wirkung voll entfalten konnte. Erst als Regisseure Fernseh-Einspielungen in ihre Arbeiten integrierten, kam ein gewisser Live-Faktor auf. Diese Einspielungen konnten jedoch nicht kontrolliert werden und erhöhten dadurch die Spannung. Denn weder der Regisseur, noch die Darsteller, noch das Publikum konnten vorher wissen, ob nicht eine aktuelle Meldung über ein skandalöses oder erschütterndes Ereignis, den Theaterabend in eine vollkommen andere Richtung lenken würde. Mittlerweile haben sich diese Formen von Einspielungen als Stilmittel auch in institutionalisierten Theatern selbstverständlich eingefügt und es ist sogar möglich, Internet-Streams live auf die Bühne zu bringen und somit auch das Publikum vor den Computern über das World Wide Web zu erreichen. Die Welt des Theaters kann demnach per Live-Stream für die Welt „da draußen“ zugänglich gemacht werden. Die wirkliche Welt ist im Theater abrufbar und hierbei muss sich das Theater gar nicht auf öffentlichen Plätzen ereignen. Die Technologie macht es möglich, bequem und ohne mögliche Störfaktoren (Autolärm, etc.) die Welt von außen nach innen und umgekehrt zu transportieren.

¹¹⁵ Ellrich, 2008. „Armes Theater oder Medienspektakel?“. S. 375.

¹¹⁶ Matzke, A. (2008). Living in a Box – Zur Medialität räumlicher Anordnungen. In H. Schoenmakers/ S. Bläske/ K. Kirchmann/ J. Ruchatz (Hg.), *Theater und Medien. Grundlagen – Analysen – Perspektiven – Eine Bestandsaufnahme* (S. 381 - 387). Bielefeld: Transcript, S. 382.

¹¹⁷ Sonntag, 2009. *Kunst und Antikunst. 24 literarische Analysen*. S. 231.

In den neunziger Jahren „kamen die ersten erschwinglichen Kameras auf den Markt, die über einen Videoausgang auch für den Liveeinsatz auf der Bühne geeignet waren.“¹¹⁸ Der Videokünstler und Regisseur Chris Kondek berichtet, dass dadurch der vermehrte Einsatz von Live-Kameraübertragungen via Video ermöglicht wurde: „Videofilm hat in den vergangenen Jahren auf breiter Basis Eingang in die Inszenierungsarbeit großer Stadttheater gefunden. Der Wendepunkt, an dem sich die Entwicklung beschleunigte, lag Ende der 1990er Jahre, als sich im Theater der Realismusbegriff veränderte. Nachdrängende Regisseure setzten neue Formen komplexer Erzählweisen durch, die auf Montagetechniken, Perspektivwechseln oder der Gleichzeitigkeit verschiedener Ereignisse beruhten.“¹¹⁹ Es wird deutlich, dass die Verwendung von Live-Kameraübertragungen auf der Bühne bereits seit mehreren Jahren auch an institutionalisierten Theatern selbstverständlich geworden ist. Die bewegten Bilder sind in und neben den szenischen Bühnenvorgängen platziert.¹²⁰ „Es wird immer selbstverständlicher elektronische Medien einzusetzen. Inszenierungen entsprechen immer mehr einer Videoästhetik. Der Körper der Darsteller ist konfrontiert mit seiner Anwesenheit und gleichzeitigen immateriellen Erscheinung. Die immaterielle Erscheinung ist durch die Projektionsfläche begrenzt, gerahmt.“¹²¹ Durch die Interaktion zwischen dem, was live auf der Bühne geschieht und dem medialen Bildeinsatz wird der szenische Vorgang dynamisiert.¹²²

3.1. TV-Sozialisation

Die Verwendung von Video erinnert ästhetisch an die „Alltagsperformativität der Low Culture“¹²³, welche tagtäglich für das Fernsehen produziert und ausgestrahlt wird und dabei Einfluss auf die ästhetische Wahrnehmung seines Publikums nimmt. Die qualitativen technischen Ansprüche des Publikums sind mit Einzug des Low-Tech-Fernsehens (billig produzierte Sendungen, welche unter anderem Handykameraaufnahmen verwenden) drastisch gesunken. Dieses Phänomen macht sich das Theater zu Eigen.

¹¹⁸ Kaempff, Simone. *Chris Kondek: Porträt*. URL: <http://www.goethe.de/kue/the/pur/cnn/deindex.htm>. [Letzter Zugriff: 6.7.2011].

¹¹⁹ Ebda.

¹²⁰ Vgl. Kurzenberger, H. (2008). ‚Literaturtheater‘ mit der Videokamera? Zu Stefan Puchers Inszenierung von Shakespeares *Othello* am Hamburger Schauspielhaus. In H. Schoenmakers/ S. Bläske/ K. Kirchmann/ J. Ruchatz (Hg.), *Theater und Medien. Grundlagen – Analysen – Perspektiven – Eine Bestandsaufnahme* (S. 431 – 437). Bielefeld: Transcript, S. 432.

¹²¹ Lehmann, 2008. *Postdramatisches Theater*. S. 405.

¹²² Vgl. Kurzenberger, 2008. ‚Literaturtheater‘ mit der Videokamera? Zu Stefan Puchers Inszenierung von Shakespeares *Othello* am Hamburger Schauspielhaus“. S. 453.

¹²³ Diederichsen, 2004a. „Theater ist kein Medium - aber was bewirkt es, wenn der Mann mit der Videokamera auf der Bühne arbeitet?“.

Im Zusammenhang mit der Erweiterung des Bühnenbildes durch die Medientechnik fällt häufig der Begriff der *TV-Sozialisation*. Darunter ist zu verstehen, dass die Gesellschaft sich die Schemata der Fernsehinhalte aneignet und diese in ihr Unterbewusstsein übergehen, so dass die Zuschauer sogar im Theater diese Schemata automatisch abrufen, wenn sie mit Inszenierungen konfrontiert werden, welche die Konventionen des Fernsehbildes aufgreifen. Es wird deutlich, dass das zeitgenössische Publikum an diese Ästhetik des Fernsehbildes gewöhnt ist. Die „schlechte Qualität“ von Bildern durch verwackelte Kameraaufnahmen lässt sich aufgrund der TV-Sozialisation als Indiz für Unmittelbarkeit und Liveness lesen. Das liegt daran, dass immer mehr Fernsehformate Authentizität garantieren und diesen Eindruck durch verwackelte Kameraaufnahmen rechtfertigen. Das Theater nimmt die Ästhetik und Erzählmittel des Fernsehens in sich auf, hinterfragt diese und spielt so mit den Seh-Konventionen des Publikums. Das Theater reflektiert und legt offen, wie mächtig Bilder sind und wie sehr diese sich in den Köpfen der Zuschauer bereits manifestiert haben. Die Medienwissenschaftlerin Yvonne Spielmann beschreibt dieses Ereignis in ihrer Schrift *Video. Das reflexive Medium* folgendermaßen: „Die instabilen Darstellungen im Video evozieren die Möglichkeit der Veränderlichkeit von Bildformen und Repräsentationsfunktionen [...]. Zu diesem Konzept zählt schließlich eine Mobilität von Perspektiven in Abhängigkeit von den multiplen Positionen, die das Subjekt vor und hinter der Videokamera einnimmt.“¹²⁴ Der Mensch auf der Bühne wird durch virtuelle Abbilder seiner selbst ersetzt und ist zugleich leibhaftig präsent.

3.2. Bilder-Theater

Immer häufiger fällt der Begriff des *Bilder-Theaters*. Kathi Röttger und Alexander Jakob veröffentlichten im Jahr 2009 das Buch *Theater und Bild. Inszenierungen des Sehens* auf dessen Buchrücken steht: „Mit dem Theater sehen wir die Welt anders. Das gilt besonders für die Welt der Bilder, die auch vor dem Theater nicht haltmacht“.¹²⁵ Im Inneren des Buches erläutern sie dies wie folgt: „Bilder brauchen immer ein Medium, in dem sie sich verkörpern, also auch zeigen können.“¹²⁶ Die Bilder machen das Theater zu ihrem Medium und das Theater gewährt den Bildern des Medienzeitalters Einzug in seine Räume. Die gesellschaftliche Kommunikation wird

¹²⁴ Spielmann, 2010b. *Video. Das reflexive Medium*. S. 244.

¹²⁵ Röttger/ Jakob, 2009. *Theater und Bild. Inszenierungen des Sehens*.

¹²⁶ Röttger/ Jakob, 2009. *Theater und Bild. Inszenierungen des Sehens*. S. 36.

mehr und mehr medialisiert und von der Macht der Bilder überrollt.¹²⁷ Das Theater nutzt die Bilder zum einen, um durch sie die gesellschaftliche Kommunikation zu reflektieren und zum anderen, um zu verdeutlichen, dass der, „wer die Bildmedien besitzt und zu handhaben weiß, [...] die Macht [hat].“¹²⁸ So vermag das Theater in seinen Inszenierungen die Grenzen zwischen Authentizität und Fiktion verschwimmen zu lassen und den Zuschauer zu manipulieren, indem es zum Beispiel fiktionale Elemente dokumentarisch aufbereitet und als wahrhaftig behauptet.¹²⁹ Roland Barthes wird im *Metzler Lexikon der Theatertheorie* folgendermaßen zitiert: „Das Bild (in der Malerei, im Theater, in der Literatur) ist ein unumkehrbarer, unzersetzbarer, reiner Ausschnitt mit sauberen Rändern, der seine ganze unbenannte Umgebung ins Nichts verweist und all das ins Wesen, ins Licht, ins Blickfeld rückt, was er in sein Feld aufnimmt.“¹³⁰ Im Theater, welches ein Ort der Hervorhebung ist, wird demnach alles zu Bildern und Zeichen. Diese Bilder und Zeichen werden darüber hinaus in weiteren medialen Bildformen, technisch, fotografisch und filmisch auf die Bühne gebracht und in Inszenierungen einbezogen.

3.3. Szenographie

Die Szenographie setzt sich zusammen aus Bühnen-, Bild-, Licht-, Raum- und Kostümgestaltung.¹³¹ Hierzu zählt auch die Videoprojektion von (Live-) Kameraaufnahmen, denn auch sie ist Teil der visuellen Gestaltung der Bühne. Diese Projektionen werden entweder auf beliebige Projektionsflächen, zum Beispiel Luftballons, T-Shirts, etc. geworfen, mittels Bildschirmen wiedergegeben oder aber auf eine für die Zuschauer gut sichtbare Leinwand projiziert.

Die Kameraübertragung ermöglicht eine Erweiterung des Bühnenbildes, indem sich durch sie neue Räume und weitere Realitätsebenen auf der Leinwand öffnen. „Das Theater erweitert, so wie es das immer getan hat (ob mit Licht, Bühnenbau, usw.) hier nun mittels des Films seine Möglichkeiten – im Zentrum bleibt - immer noch – das Geschehen auf der Bühne. Die Kamera als drittes Auge im Bühnengeschehen deckt auf oder auch zu“.¹³²

¹²⁷ Vgl. Kurzenberger, 2008. „Literaturtheater‘ mit der Videokamera? Zu Stefan Puchers Inszenierung von Shakespeares *Othello* am Hamburger Schauspielhaus“. S. 431.

¹²⁸ Ebda. S. 434.

¹²⁹ Vgl. Ebda. S. 435.

¹³⁰ Fischer-Lichte, E./ Kolesch, D./ Warstatt, M. (2005). *Metzler Lexikon Theatertheorie*. Weimar: Metzler, S. 45.

¹³¹ "Der Begriff Bühnenbild wird zunehmend durch die Bezeichnung Szenographie abgelöst, die das Zusammenwirken von Bild, Licht und Raum einschließlich technischer Fragen umfasst und der heutigen Inszenierungspraxis gerecht wird." Balme, 2003. *Einführung in die Theaterwissenschaft*. S. 141.

¹³² Lengers, Birgit/ Matzke, Mieke/ Arioli, Ann-Marie (2003). Film und Theater - Produktive Mischverhältnisse und Missverständnisse, *Dramaturgie, Zeitschrift der dramaturgischen Gesellschaft*, 2, S. 19 – 21.

3.3.1. Das Auge der Kamera

Das, „was auf der Bühne geschieht, sehen wir mit unseren eigenen Augen. Auf der Leinwand aber sehen wir gleichsam durch das Auge der Kamera.“¹³³ Anhand dieser Worte Susan Sontags lässt sich feststellen, dass das Kameraauge beobachtet und ihm durch die Bildauswahl eine Erzählfunktion zugeschrieben werden kann. „Die Kamera nimmt mein Auge mit. Mitten ins Bild hinein. Ich sehe die Dinge aus dem Raum des Films. Ich bin umzingelt von den Gestalten des Film und verwickelt in seine Handlung, die ich von allen Seiten sehe.“¹³⁴ Die Bilder, welche von einer Kamera aufgenommen und auf der Bühne wiedergegeben werden, lenken unser Auge, unseren Blick. Dadurch wird die Neutralität des Blickes in Frage gestellt. Die Kameraaufnahmen lenken ab vom realen und greifbaren Bühnengeschehen. Der Theaterwissenschaftler Andreas Kotte geht davon aus, dass unser Sehen von der Macht der Bilder inszeniert wird. Denn, „in der Bildwerdung verschwindet die Leibhaftigkeit (...). Gerade der Eintritt in eine ‚leibfreie Sphäre‘ entlastet psychisch und macht das elektronische Bild so begehrenswert und faszinierend. In purer Gegenwärtigkeit wird der Blick in eine virtuelle Welt ohne die Probleme der wirklichen versetzt.“¹³⁵ Wenn ein Schauspieler genau in die Kamera blickt, fühlt sich der Zuschauer direkt adressiert und erwidert seinen Blick. Die Kamera scheint mit den Augen des Zuschauers zu sehen.

„Die Kamera nimmt nicht mehr die Perspektive ein, die der Zuschauer im Theater auf die Bühne hat. [...]. Durch diesen *filmischen Blick auf den Raum* scheint der Zuschauer plötzlich selbst mit den Augen eines Darstellers das Geschehen zu verfolgen und wird viel stärker in den Szenenraum mit einbezogen.“¹³⁶ Daraus lässt sich schließen, dass Kamerabilder eine stärkere Wirkung auf die Zuschauer haben, als das real sichtbare Bild. Siehe die Formulierung Hans-Thies Lehmanns: „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.“¹³⁷ Das Publikum erfasst, durch die Kameraaufnahmen, innerhalb des Gesichts des Schauspielers eine Tiefe. Diese (Ein-) Sicht würde ihm verborgen bleiben, wenn es lediglich die Bühnentotale von seinem Platz aus sehen könnte. „Die nahe Kamera zielt auf die unbeherrschten kleinen Flächen des Gesichts und kann das Unterbewusste photographieren.“¹³⁸ Das Visuelle rückt vor das Sprachliche,¹³⁹ wie es in *Die Stunde, da wir nichts voneinander wussten* besonders deutlich wird. Die Nähe erzeugt ein

¹³³ Sontag, 2009. *Kunst und Antikunst. 24 literarische Analysen*. S. 223.

¹³⁴ Koch, 1986. „Die Physiognomie der Dinge. Zur frühen Filmtheorie von Béla Balázs“. S. 78.

¹³⁵ Kotte, 2005. *Theaterwissenschaft*. S. 256.

¹³⁶ Agotai, Doris (2007). *Architekturen in Zelluloid. Der filmische Blick auf den Raum*. Bielefeld: Transcript, S. 54.

¹³⁷ Lehmann, 2008. *Postdramatisches Theater*. S. 402.

¹³⁸ Koch, 1986. „Die Physiognomie der Dinge. Zur frühen Filmtheorie von Béla Balázs.“ S. 79.

¹³⁹ Vgl. Ebda. S. 80.

Gefühl von Identifikation mit den Figuren. Intimitätsgrenzen werden überschritten. Béla Balázs schrieb damals im Bezug auf den Film darüber, dass der Mensch wieder sichtbar werden wird.¹⁴⁰ Diese Sichtbarkeit ist auch für das Theater durch die Verwendung von Kameras begünstigt worden. Selbst in Szenen mit vielen Darstellern ist es möglich, Details zu erfassen, einzelne Charaktere bildlich hervorzuheben und somit ihre individuellen Eigenarten offen zu legen. Yvonne Spielmann beschreibt, dass das was für die Zuschauer sichtbar wird, auf dem Auswahlkriterium beruht: „Die Mobilität und Multiplizität der Perspektiven wollen in diesen Anordnungen darauf aufmerksam machen, dass jede technisch-apparative Aufzeichnung und Wiedergabe auf Auswahlkriterien beruht.“¹⁴¹ Durch diese, meist vom Regisseur oder Videokünstler festgelegte Auswahl dessen, was über die Leinwand sichtbar wird, ergibt sich die Vielfalt von Blickwinkeln auf das szenische Geschehen.

3.4. Großaufnahmen auf der Bühne / Identifizierung durch Nähe

Das Bühnenbild wird durch Videoprojektionen ergänzt und der Bühnenraum erweitert, ohne den Guckkasten zu verlassen (zum Beispiel wird der Blick hinter die Kulissen möglich, ohne dass sich das Publikum von seinem Platz bewegen muss). Die Kamera erfasst stellvertretend für das Publikum die nicht einsehbaren Winkel der Bühne und überträgt diese auf eine für die Zuschauer sichtbare Leinwand. Die Distanz zur Bühne, zu den Bühnen-Elementen und zu den Darstellern wird aufgehoben, indem dem Zuschauer diese mit Hilfe von Kameraaufnahmen nahe gebracht werden. Die Intimitätsgrenzen der Distanz, welche sich bisher durch die Totale des Betrachters auf die Guckkastenbühne ergeben hat, werden überwunden. Der Zuschauer bleibt dabei physisch passiv.¹⁴² Die Kamera übernimmt die Bewegung. Das Live-Medium betont die Flüchtigkeit im Bildlichen und gestaltet dabei nicht visuell nachhaltig, sondern vielmehr im Moment, im Hier und Jetzt. Es wird an die Figuren herangezoomt und die Handlung durch die Nähe der Figuren verstärkt. Zugleich bleibt die Real-Sicht erhalten. Das Publikum legt seinen Fokus immer wieder neu fest und blickt zwischen Live-Geschehen und Projektion hin und her. Dabei findet eine Selektion statt: die Kamera zerlegt die Gesamtszene und hebt hervor, was dem Auge des Betrachters sonst entgehen könnte. „Die Kamera hebt, indem sie die Gesamtszene zerlegt, kleine

¹⁴⁰ Vgl. Balázs, 2001. *Der sichtbare Mensch oder die Kultur des Films*. S. 17.

¹⁴¹ Spielmann, 2010b. *Video. Das reflexive Medium*. S. 244.

¹⁴² Vgl. Vill, 2008. „Spielräume zwischen Medienkunst und virtueller Realität“. S. 457.

Nebenhandlungen hervor, die mit der Haupthandlung der Szene parallel laufen.“¹⁴³ Dadurch wird die Aufmerksamkeit gelenkt und einzelne Bilder aus dem Ganzen herausgehoben, was ihre Bedeutung erhöht. Wie bereits Béla Balázs feststellte, lenkt „auf dem Film [...] der Regisseur unsere Aufmerksamkeit mit den Großaufnahmen und zeigt uns nach der Totalaufnahme verborgene Eckchen, in denen das stumme Leben der Dinge die Stimmung ihrer Heimlichkeit nicht verliert. Die Großaufnahme im Film ist die Kunst der Betonung“.¹⁴⁴ Im Gegensatz zu dem totalen Blick auf die Guckkastenbühne wird so ermöglicht, dass Ausschnitte vergrößert und einzelne Elemente auf der Bühne somit besser sichtbar werden. Der Kameramann und die Schauspieler haben das übertragene Bild unter Kontrolle. Der Regisseur bestimmt die von ihnen ausgeführte Sichtbarkeit von Bildausschnitten und damit die Hervorhebung von für ihn bedeutende dramaturgische Wendungen, welche „durch den Einsatz von Video-Technik als ein zwingendes Regime aus Timings, Positionen und exakten Gängen [entstehen und somit die] Freiheitsgrade der Darsteller deutlich [...] reduzieren, wobei sich die Freiheitsgrade der Wahrnehmung insgesamt erhöhen.“¹⁴⁵

3.5. Der doppelte Blick

Der Blick des Zuschauers wird erweitert. Es wird ihm durch die Kameraübertragung ermöglicht mehr zu sehen. Sein Blick wird sogar verdoppelt, indem er zwischen Leinwand und Bühne hin- und herblicken kann und sich jeweils für eine der parallel bespielten Flächen entscheidet. „Die wechselnden Blickrichtungen suggerieren stets Bewegungsgefühl. Ein Filmkader zeigt uns nicht nur, *was* dieser Betrachter sieht, sondern auch, *wie* er es *sieht*.“¹⁴⁶ Jeder Zuschauer, nimmt je nach Selektion seines Blickes die ihm dargebotenen *Bilder* und somit die Handlung auf der Bühne anders wahr. Die Spannung findet zwischen Figur und Leinwand statt und nicht nur zwischen den Figuren. „Das Sehen emanzipiert sich vom Leib“¹⁴⁷ und verschiebt sich auf die Projektionsfläche, auf welcher der Leib virtuell sichtbar wird. Es wird vom Zuschauer verlangt, den Blick zwischen „realem und virtuellen Körper hin- und her zu wechseln und die gegebenen Bildwelten miteinander zu verknüpfen.“¹⁴⁸

¹⁴³ Balázs, B. (1997a). Zur Kunstphilosophie des Films. In R. Denk (Hg.), *Texte zur Poetik des Films* (S. 82 - 109). Stuttgart: Reclam, S. 102.

¹⁴⁴ Balázs, 2001. *Der sichtbare Mensch oder die Kultur des Films*. S. 50.

¹⁴⁵ Diederichsen, Diederich (2004b). Theater und Video. Der Idiot mit der Videokamera. *Theater Heute*, 04 April 2004, S. 27 -31.

¹⁴⁶ Balázs, 1997a. „Zur Kunstphilosophie des Films“. S. 104.

¹⁴⁷ Lehmann, 2008. *Postdramatisches Theater*. S. 402.

¹⁴⁸ Ebda. S. 407.

Durch die Wahl der Einstellungen des Gefilmten, variieren die Blickwinkel auf die Situationen. Dem Zuschauer wird Einblick auf die diegetische, wie auch auf „alle Ereignisse, die außerhalb der erzählten Welt lokalisiert sind“¹⁴⁹, die so genannte extra-diegetische Handlung ermöglicht. Die Vorgänge werden transparent gemacht. Man kann sehen, wie sich die Schauspieler auf ihre nächsten „Aufnahmen“ vorbereiten. „Deshalb ist die Benutzung dieses Mediums Video im Theater etwas völlig anderes als eine Illustration oder Dokumentation durch Bilder, vielmehr kann man gleichzeitig das Illusionäre sehen, dass das Theater herstellt und wie es durch den Blick des Mannes mit der Kamera unmittelbar gebrochen wird.“¹⁵⁰ Durch die Wahl des Ausschnitts, schafft die Bild-Übertragung neue Hintergründe, welche für den Zuschauer sonst nicht wahrnehmbar wären, da sie außerhalb der Position seines Blickfeldes liegen. Jeder ist immer in eine Perspektive eingebunden. Somit haben die Zuschauer sowie die Bühnenfiguren ihre jeweils eigene Perspektive auf die Geschehnisse. Der Zuschauer blickt aktiv auf das Bühnenspektakel, während er passiv dasitzt. Die Kamera übernimmt für ihn die Bewegung und bringt ihm die szenischen Vorgänge näher. Zugleich wird der Blick des Zuschauers begrenzt. Indem er keinen direkten Einblick in die Container hat, weiß er nicht, was wirklich in den Containern vor sich geht. Ihm wird der Einblick nur in Ausschnitten über die Projektion gewährt und ihm wird suggeriert, daran zu glauben, dass das, was gezeigt wird, live dort aufgenommen wird.

In *Die Stunde, da wir nichts voneinander wussten* spielt die Kamera mit der Täuschung. „Wir sehen ein Zimmer, ein Bild von einem Zimmer, wie sich später erst herausstellt, wenn das richtige Zimmer gezeigt wird, welche wiederum über die Kamera als Bild vermittelt wird. Die nächste Ebene ist dann, wenn die Schauplätze auf die Bühnenmitte gerollt werden und wir als Zuschauer die Schauplätze nun Eins-zu-eins sehen können und zugleich davon auch noch mal die Bilder.

Es gibt also vier Wahrnehmungsebenen: 1. Ein Bild von einem Bild, 2. Ein Bild von etwas Tatsächlichem, 3. Das Tatsächliche, Eins-zu-eins und 4. Das Tatsächliche und parallel ein Bild davon. Die ganze Inszenierung spielt mit der Frage: Kann man glauben, was man sieht und was ist die Realität?“¹⁵¹

¹⁴⁹ Wulff, H.J (2004). Diegese. In H. J. Wulff/ Th. Bender (Hg.), *Lexikon der Filmbegriffe*. Mainz: Bender. URL: <http://www.bender-verlag.de/lexikon/lexikon.php?begriff=Diegese>. [Letzter Zugriff: 11.4.2011].

¹⁵⁰ Hegemann, Carl (2004). Was bewirkt die Kamera auf der Bühne bei den Schauspielern?. *Dramaturgie, Zeitschrift der dramaturgischen Gesellschaft*, 1, S. 8 – 9.

¹⁵¹ Siehe Transkript im Anhang.

3.6. Die Kamera als Requisit

Das Requisit ist ein für die Inszenierung erforderlicher Gegenstand, der beweglich ist und mit dem gespielt werden kann. Die Kamera wird in dem Moment zum Requisit, in welchem ein Darsteller sie in sein Spiel mit einbezieht oder sie als einen Gegenstand behandelt. Beispielsweise, indem er die Kamera als Homevideo-Kamera einsetzt, mit welcher er ein auf der Bühne stattfindendes Ereignis filmt. In *Die Stunde, da wir nichts voneinander wussten* gibt es eine Szene, in der die Kamera einen Spiegel ersetzt. Die Darstellerin schminkt sich mit Hilfe des „Spiegels“, welcher eigentlich die Kamera ist, was der Zuschauer anhand der Nahaufnahme des Gesichtes und dem Spiel der Darstellerin durch die Leinwand erkennen kann [siehe Abb. 8].

Der Dramaturg Carl Hegemann der Berliner Volksbühne formuliert diesbezüglich: „Man kann nämlich mit Hilfe dieser Kombination der Ausdrucksmittel Theater und Videomedium etwas schaffen, was es weder in dem einen noch in dem anderen gibt. Es geht um das erstaunliche Phänomen in der Verwendung eines in den letzten fünfzig Jahren erfundenen Requisites im Theater.“¹⁵²

3.7. Die Rolle des/der Kameramanns/ -Frau

Dziga Vertov verfasste in *Schriften zum Film* folgendes Regelwerk zu seinem Film *Der Mann mit der Kamera*: Ihm ging es zum einen darum, zu versuchen, filmisch visuelle Erscheinungen wiederzugeben, „ohne Zuhilfenahme von Zwischentiteln [...], ohne Zuhilfenahme eines Szenariums [...], ohne Zuhilfenahme des Theaters [...]“.¹⁵³ Hiermit zielte er „auf die Schaffung einer echten internationalen Sprache des Films“¹⁵⁴, in welcher Theater, Film und Literatur völlig voneinander getrennt sein sollten. Er plädierte dafür, dass sich „der Mann mit der Kamera“ von seiner Starrheit lösen muss, indem er mit dem Leben Schritt hält und nicht dadurch, dass „das ganze ‚Leben‘ in strenger Ordnung vorschrittsgemäß nach Szenen, nach Einstellungen dem Objektiv zustrebt“¹⁵⁵. Denn nur „im Prozess der Beobachtung und Aufnahme klärt sich nach und nach das Chaos des Lebens. Nichts ist zufällig. Alles ist gesetzmäßig und erklärbar“¹⁵⁶ und die Filmkamera kann nur, wenn sie frei und beweglich ist zur richtigen Zeit am richtigen Ort anwesend sein.

¹⁵² Hegemann, 2004. „Was bewirkt die Kamera auf der Bühne bei den Schauspielern?“

¹⁵³ Vertov, Dziga (1973). *Schriften zum Film*. „Der Mann mit der Kamera“ (*Eine visuelle Symphonie*). München: Hanser, S. 117.

¹⁵⁴ Ebda. S. 117

¹⁵⁵ Ebda. S. 120.

¹⁵⁶ Ebda. S. 121.

Diese Regeln lassen sich übertragen auf die Funktion und Wirkung des Kameramannes/ der Kamerafrau auf der Theaterbühne. Auch sie ermöglichen eine internationale Sprache, indem sie durch eine bestimmte Auswahl an Bildern, mittels der Projektion dieser Bilder auf die Leinwand, die Bühnenhandlung ergänzen. Zwar findet eine mediale Zusammenführung statt, welche nicht intendiert Film, Literatur und Theater voneinander zu trennen, sondern vielmehr sie bereichernd zu kombinieren. Aufgrund der Beweglichkeit und Flexibilität der Videokamera, welche von einem Kameramann/ einer Kamerafrau geführt wird, wird dem Theaterpublikum ermöglicht, Orte wahrzunehmen, an welchen die Handlung durch die Darsteller weitergeführt wird, welche sonst nicht sichtbar gewesen wären.

Der Kulturwissenschaftler und Autor Diederich Diederichsen formulierte aus Dziga Vertovs *Schriften zum Film*: Es ist „[...] die Videokamera in unmittelbarer Verschaltung mit einem beweglichen Akteur, [...] im Sinne seiner Thematisierung als dramatischer Rollenträger mit Kamera, als Mann mit der Videokamera: im Sinne einer Karikatur des Mannes mit der Filmkamera und der an ihn in den 20er Jahren von unter anderem seinem Erfinder, Dziga Vertov, gesetzten Hoffnungen.“¹⁵⁷ Unter den Hoffnungen meint Vertov den Realismus, welcher durch die Direktheit der Kameraaufnahmen dargestellt werden kann. Diederichsen kehrt Vertovs Absichten um. Er beschreibt die Wirkung des Mannes/ der Frau mit der Videokamera auf der Bühne als Karikatur dieser Hoffnungen, indem diese zeigen, wie konstruiert die Wirklichkeit eigentlich ist.

Der Kameramann/ die Kamerafrau befindet sich bei Inszenierungen, welche Live-Kameraaufnahmen als Stilmittel verwenden, während der Aufführung mit auf der Bühne. Sie sind „mehr als kostümierte Techniker, [...] führen sie den Dialog mit den Schauspielern nicht auf der selben Ebene, der Sprache, sondern mit der Kamera.“¹⁵⁸ Dabei besteht die Kunst darin, „das Video nicht zum alleinigen Focus zu machen“¹⁵⁹. Solange es sich bei der Kamerafrau/ dem Kameramann um einen Hilfskörper handelt, dank dem die technischen Interventionen mit der Kamera ausgeführt werden können, wird ihr/ ihm keine Rolle zugewiesen. Die Kamerafrau/ der Kameramann nimmt anonyme Blickwinkel ein, um die Dramaturgie durch die Wahl der Bilder und Einstellungen konzeptionell zu erweitern. Er/ sie ist dann Element des Bühnenbildes und eine nicht zu identifizierende Person.

Spielt der Kameramann/ die Kamerafrau jedoch die Rolle eines Kameramannes/ einer Kamerafrau wird er/ sie zur Figur des Stückes und somit zum Teil des Geschehens.

¹⁵⁷ Diederichsen, 2004a. „Theater ist kein Medium - aber was bewirkt es, wenn der Mann mit der Videokamera auf der Bühne arbeitet?“.

¹⁵⁸ Ebda.

¹⁵⁹ Ebda.

Die Kamera wird personifiziert, wenn sie Blickwinkel und Positionen von Figuren einnimmt. In *Die Stunde, da wir nichts voneinander wussten*, wird die Kamera zum Beispiel wie ein Baby hin- und hergeschaukelt. Das Publikum nimmt auf der Leinwand die Sicht des „Babys“ wahr und es findet eine emotionale Bindung durch den Personifizierungsprozess statt. Je heftiger das „Baby“ nun hin- und hergeschaukelt wird, umso mehr Empathie vermag der Zuschauer mit diesem Gegenstand zu verspüren. Dieses Gefühl wird in diesem Fall durch das Geräusch von Babygeschrei verstärkt [siehe Abb. 9].

Kamerafrau/ -mann bestimmen gemeinsam mit den Darstellern die Bildausschnitte - die einen durch das Objektiv, die anderen durch das Spiel und die Bewegung vor dem Objektiv. Dadurch wird die Kamera zum Spielpartner. Folglich entsteht ein Dialog zwischen dem Kamerabild und dem Darsteller. Da die Kamerafrau/ der Kameramann die Verlängerung der Kamera sind, formen sie diesen Dialog, indem sie die Darsteller immer wieder bildlich einfangen.

In *Die Stunde, da wir nichts voneinander wussten* wird das Filmteam in die Bühnenhandlung insofern integriert, dass es einerseits ständig sichtbar ist und andererseits immer wieder bestimmte Bewegungsabläufe zu beachten hat und Tanzschritte in ihre Wege einbaut. Dadurch wurde auch ihm eine Rolle zugeschrieben, der des Filmteams eben.¹⁶⁰

3.8. Interaktion

„Dem Theater liegt das Prinzip der Partizipation zu Grunde.“¹⁶¹ Das Publikum ist an der Theateraufführung beteiligt. Darüber hinaus ist Theater interaktiv. Im medialen Bilder-Theater sind vielfältige Interaktionen möglich: unter den Darstellern, zwischen ihnen und den Zuschauern¹⁶², zwischen Zuschauern und Leinwand, wie auch zwischen Agierenden und Leinwand.

Der Aspekt des Sehens und Gesehenwerdens wird in den Vordergrund gerückt. Der Zuschauer sieht sich selbst auf der Leinwand oder er sieht den Schauspieler sich sehen und auf sich und seine Mitspieler reagieren. Es findet ein Wechselspiel zwischen dem leiblich präsenten Körper des Schauspielers und seinem virtuellen Abbild statt, welches ihn verdoppelt bzw. ersetzt. Der Zuschauer wird immer häufiger mit dem Blickenzug des realen und lebendigen Körpers konfrontiert, indem er diesen

¹⁶⁰ Vgl. Transkript im Anhang.

¹⁶¹ Lehmann, 2008. *Postdramatisches Theater*. S. 408

¹⁶² Vgl. Kotte, 2005. *Theaterwissenschaft*. S. 118.

nur noch über die Leinwand wahrnehmen kann, da dieser sich in versteckten Winkeln der Bühne oder außerhalb des Bühnenraumes befindet. Das Bild wird in diesen Momenten zur „Extension des Körpers“. Christopher Balme deutet diese Tatsache so: „Bild und Körper lassen sich nicht mehr trennen; ja sie bedingen sich gegenseitig in einem dynamischen Wechselverhältnis. Die Schauspieler sind Bestandteil des Bühnenbildes, [...]“¹⁶³ Daraus lässt sich schließen, dass der Körper des Schauspielers durch die mediale Verstärkung verlängert und ausgeweitet wird.¹⁶⁴ Die Kamera vergrößert das Sichtbare und stellt damit die Psychologie der Figuren aus. „Mit Hilfe der Kamera kann ich die Schauspieler so zeigen, wie sie sich selbst nicht sehen wollen. (...) Dadurch kommt natürlich eine Ehrlichkeit oder ein dokumentarischer Charakter von Menschenschicksalen in die Produktion rein, die das herkömmliche Theater überwindet.“¹⁶⁵ Vor allem dann, wenn das Gesicht vergrößert wird, welches am besten das Innenleben ausdrückt, wird Verborgenes sichtbar.¹⁶⁶ Die Menschen auf der Leinwand erscheinen zum Greifen nah. Der Zuschauer fühlt sich durch die Blicke, mit welchen die einzelnen Figuren in die Kamera blicken, direkt angesprochen. Er hat das Gefühl die Blicke gelten nur ihm.

Dadurch, dass der Schauspieler für die Bühne und die Kamera zugleich spielt, verändert sich sein Spiel: „Die Besonderheit, die das Spiel stark beeinflusst, besteht darin, dass die Agierenden gleichzeitig die Existenz der Kamera mit bedenken und die Wirkung ihres Spiels auch auf diese bezogen regulieren müssen.“¹⁶⁷ Die Kamera kann einzelne Körperteile des Agierenden auf der Projektionsfläche isoliert wiedergeben, indem sie dem Körper auf die Pelle rückt. Der Körper wird durch die Einstellungsgröße oder mittels eines Zooms in Fragmente unterteilt und gezeigt. Der Darsteller hat die Möglichkeit sich selbst anzuspielen, sobald er sich auf der Leinwand wahrnimmt, es liegt jedoch an der Inszenierung, ob und wie die Darsteller auf ihre virtuellen Abbilder reagieren sollen. „Erst wo das Videobild in eine komplexe Beziehung zur Körperrealität tritt, beginnt eine eigene mediale Ästhetik des Theaters,“¹⁶⁸ weiß Hans-Thies Lehmann, der sich in seinem Werk *Postdramatisches Theater* intensiv mit diversen Formen von Ästhetik im Theater auseinandersetzt.

¹⁶³ Balme, C. (2002). Stages of Vision: Bild, Körper und Medium im Theater. In H. Belting/ D. Kamper/ M. Schulz (Hg.), *Quel Corps?: Eine Frage der Repräsentation* (S. 349 - 364). Paderborn: Wilhelm Fink, S. 354.

¹⁶⁴ Vgl. Spielmann, 2010b. *Video. Das reflexive Medium*. S. 246.

¹⁶⁵ Hegemann, 2004. „Was bewirkt die Kamera auf der Bühne bei den Schauspielern?“.

¹⁶⁶ Vgl. Pukelyte, 2003. „Funktionen der Bildmedien in Theaterinszenierungen der neunziger Jahre des 20. Jahrhunderts“. S. 58.

¹⁶⁷ Kotte, 2005. *Theaterwissenschaft*. S. 257.

¹⁶⁸ Lehmann, 2008. *Postdramatisches Theater*. S. 416.

3.9. Der Liveness-Faktor im Videotheater

Das Publikum und die Darsteller befinden sich zeitgleich leibhaftig in einem Raum. Indem sie füreinander sichtbar sind oder werden - in Momenten, in denen die Figuren nur über die Leinwand und nicht leibhaftig sichtbar sind - reagieren sie aufeinander. Bei gleichzeitiger Anwesenheit und Reaktion aufeinander spricht man von *Liveness*. Der Liveness-Faktor wird mit Hilfe von Live-Kameraübertragungen verstärkt. Die Gegenwart erfährt einen magischen Moment. Dieser ist einzigartig in seiner Unmittelbarkeit, denn das Live-Ereignis auf der Bühne und dessen filmische Transformation auf die Leinwand finden gleichzeitig statt: „Gerade das gegenwärtige Theater wird somit zu einer Art Labor, das die Grenzen zwischen Medialität und Unmittelbarkeit in Auseinandersetzung mit bisher ungeahnten technischen Möglichkeiten einerseits und bislang kaum genutzten oder noch zu wenig ausgeprägten Wahrnehmungsfähigkeiten des menschlichen Körpers andererseits völlig neu zu ziehen versucht und auf diese Weise gänzlich neue Perspektiven für die Auseinandersetzung mit dem Phänomen der Liveness eröffnet.“¹⁶⁹

Die simultane Präsenz des Schauspielers als Darsteller und seine Abbildung auf der Leinwand über der Bühne verdoppeln den Liveness-Faktor. Das aufgezeichnete Bild kann direkt wiedergegeben werden: „Im Unterschied zur Projektion von transparenten Lichtbildern des Films auf einer Leinwand, die in sukzessiver Anordnung auf einem Filmstreifen vorliegen und erst durch den Wiedergabevorgang den Eindruck von Kontinuität und Bewegung vermitteln, wird das in der Kamera durch die Abtastung mit dem Kathodenstrahl ‚geschriebene‘ Videosignal bei konventioneller Anordnung von Kamera und Monitor simultan auf Distanz übertragen, d.h. gleichzeitig konstruiert (Kamera) und rekonstruiert (Monitor).“¹⁷⁰ Diese Unmittelbarkeit von Video ist für die Bühne besonders wirksam. Mag uns das Leben oft unwirklich erscheinen und der Live-Aspekt nicht ständig bewusst sein, so spielt mit Sicherheit die Simultanität „der beobachteten zeitlichen Prozesse sowie die Dreidimensionalität des wahrgenommenen Raumes und der Gegenstände in ihm“¹⁷¹ eine entscheidende Rolle. Hierbei ist auffällig, dass das hektisch bewegte Bild ein stärkeres Gefühl von Unmittelbarkeit auslöst, als ein ruhiges Bild. Das gilt vor allem dann, wenn das projizierte Bild einer Live-Kameraaufnahme in seiner Vollständigkeit zeitgleich auf der Bühne sichtbar ist.

¹⁶⁹ Schläder/ Weber, 2010. *Performing Intermediality. Mediale Wechselwirkungen im experimentellen Theater der Gegenwart*. S. 138.

¹⁷⁰ Spielmann, 2010b. *Video. Das reflexive Medium*. S. 10.

¹⁷¹ Schläder/ Weber, 2010. *Performing Intermediality. Mediale Wechselwirkungen im experimentellen Theater der Gegenwart*. S. 145.

3.10. Mediale Dauerüberwachung

"Ich will das Leben überzeugen, dass es zum großen Teil inszeniert ist, und das Theater, dass es ohne das Leben überhaupt nicht auskommt."¹⁷²
(Christoph Schlingensief)

In *Die Stunde, da wir nicht voneinander wussten* ermöglichen die Live-Kameraübertragungen den Blick auf den öffentlichen Raum, den Hauptplatz, auf die Mitte der Bühne, welcher ohnehin für das Publikum gut sichtbar ist. Darüber hinaus, dringt die Kamera in die privaten Räume, Büros, Fahrstühle, Cafés, Museen, etc. ein, welche sich zwar auf der Bühne befinden, aber nicht so gut sichtbar sind, da sie in Containern eingerichtet sind, welche zumeist drei Wände haben. Es wird deutlich, dass kein Ort, sei er noch so verborgen, vor der Kamera sicher ist. Sogar der Klempner wird auf der Leinwand dabei sichtbar, wie er sich immer wieder in unterirdischen Räumen, bei den Stromleitungen, welche unter dem Platz verlaufen, befindet, um dort etwas zu reparieren. Das Gefühl, dass alles und jeder medial dauerüberwacht wird, stellt sich ein.

In der Realität ist es heutzutage nicht anders. Die Gesellschaft der westlichen Hemisphäre befindet sich unter Beobachtung, zur Gewährung von Sicherheit und Ordnung. Sei es mit Hilfe von Kameraüberwachung oder der Langzeitspeicherung von elektronischen Daten. Die Bevölkerung begibt sich zudem freiwillig unter Beobachtung, indem sie sich für die Öffentlichkeit und im globalen Computer-Netzwerk auf diversen Kommunikations-Plattformen inszeniert und damit ungewollt Marktforschungsinstituten dient.

Das Theater greift diese gesellschaftlichen Phänomene und Strömungen auf, verarbeitet sie und macht auf sie aufmerksam. Das erklärt unter anderem den vermehrten Einsatz von technologischen Innovationen auf den Theaterbühnen, welche „die Prozesse der Medialisierung der Öffentlichkeit, der Inszenierbarkeit privater und öffentlicher Schauspiele zugleich darstellen und analysieren...“¹⁷³

Die Inszenierung *Die Stunde, da wir nichts voneinander wussten*, greift diese Phänomene auf, ohne dabei nach Außen zu dringen und spiegelt die Realität auf der Bühne wider: multiperspektivisch, ohne Internet, lediglich per Live-Übertragung bestimmter Ausschnitte ohnehin auf der Bühne befindlicher Ereignisse. Ein Stück ohne Worte ermöglicht seinen globalen Zugang auch auf der Bühne. Die Sprache des

¹⁷² Schlingensief, Christoph. *Das Schlingensief Theater*. URL: <http://www.schlingensief.com/theater.php>. [Letzter Zugriff: 5.7.2011].

¹⁷³ Roloff, V. (2004). Aktuelle Theaterfilme. In M. Lommel, I. Maurer Queipo/ N. Reißler-Pipka (Hg.), *Theater und Schaulust im aktuellen Film* (S. 9 – 20). Bielefeld: Transcript, S. 9.

Körpers und der Gesten ist für alle verständlich und räumt Missverständnisse weitestgehend direkt aus dem Weg. Es entsteht „ein Zwischenraum zwischen Theater und Film, Realität und Virtualität.“¹⁷⁴ Sehen und Gesehen werden sind zwei wichtige Aspekte, welche in der zeitgenössischen Gesellschaft auf mehreren Realitätsebenen thematisiert und gelebt werden. Die Verwendung von Live-Kameraübertragungen auf der Bühne, greift diese Themen auf und verarbeitet sie spielerisch. Man kann davon ausgehen, „dass die neuen Medien die Wahrnehmungsweise und Sinne verändern, das Verhältnis von Sehen, Hören und Sprechen jeweils neu bestimmen, [...] dies [gilt] auch für die Konzepte des Spiels, für die Veränderungen der realen und imaginären Spielformen der Gesellschaft [...].“¹⁷⁵

¹⁷⁴ Ebda. S. 12.

¹⁷⁵ Ebda. S. 17.

4. Die Funktion der Projektionsfläche

„Warum werden Bilder denn gerahmt? [...] Der Rahmen, wenn er da ist, löst sie (die Bilder) aus der Natur; er ist ein Fenster nach einem ganz anderen Raum, ein Fenster nach dem Geist, wo die Blume, die gemalte, nicht mehr eine Blume ist, welche welkt, sondern Deutung aller Blumen. Der Rahmen stellt sie außerhalb der Zeit. [...] Was sagt denn der Rahmen zu uns? Er sagt: Schau hierher; hier findest du, was anzusehen sich lohnt, was außerhalb der Zufälle und Vergängnisse steht; hier findest du den Sinn, der dauert, nicht die Blumen die verwelken, sondern das Bild der Blumen, oder wie schon gesagt: das Sinn-Bild.“¹⁷⁶ (Max Frisch)

4.1. Rahmen

Alles, was auf der Bühne vorhanden ist, wird gerahmt und von der Zeit und der Form gestaltet. „Alles Gerahmte wird einerseits als *interner* Zusammenhang konstituiert, andererseits von der *externen* Realität als besonders, bedeutend, erhöht, gesteigert isoliert.“¹⁷⁷ Das diesem Kapitel vorangestellte Zitat von Max Frisch verdeutlicht, dass der Rahmen die Wahrnehmungsbereitschaft so steigert, dass sogar das Alltägliche interessant wird.¹⁷⁸ Das Theater ist ein Museum des Alltags, indem alltägliches verhandelt und ausgestellt wird. Weltgeschehen bekommt einen Rahmen und wird zum Sinn-Bild. Zugleich macht „der Rahmen [...] das Bild zu einem Ausschnitt aus der Welt, mit dessen Hilfe das Bild von seiner Umgebung unterschieden wird.“¹⁷⁹

So wie ein Bild durch seinen Rahmen bestimmt wird und damit das Sichtbare von den visuellen Erscheinungen der Wirklichkeit abgehoben wird,¹⁸⁰ werden auch Theateraufführungen im Zuge der Bilderproduktion gerahmt: Zum einen ist da der räumliche Rahmen (die begrenzte Bühne/ der begrenzte Zuschauerraum). Zum anderen der Rahmen der Inszenierung und mit diesem zusammenhängend der Rahmen der Handlung. Diese Rahmen existieren parallel und bedingen einander. Der Film- und Fernsehanalytiker Knut Hickethier fasst die Bedeutung von Rahmen folgendermaßen zusammen: „Der Rahmen trennt das Abgebildete von der Realität. Die Bildhaftigkeit des Gezeigten wird durch die Bildgrenze und die Bildfläche bestimmt.

¹⁷⁶ Frisch, Max (1985). *Tagebuch 1946-1949*. 13. Auflage. Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 399.

¹⁷⁷ Lehmann, 1994. *Postdramatisches Theater*. S. 289.

¹⁷⁸ Vgl. Ebda. S. 289.

¹⁷⁹ Wulf, Christoph/ Zirfas, Jörg (Hg.) (2005). *Ikonomie des Performativen*. München: Wilhelm Fink, S. 23.

¹⁸⁰ Vgl. Hickethier, 2007. *Film- und Fernsehanalyse*. S. 44.

Die Bildgrenze hat eine ‚konzentrierende, das Auge auf das Bild lenkende und heftende Wirkung‘. Der Rahmen erklärt das in ihm Gezeigte als etwas Zusammengehörendes. Was in der Realität als zufällig und ungeordnet erscheint, erhält durch den Rahmen eine innere Ordnung.“¹⁸¹

Diese innere Ordnung des Raumes kann durch die Wahl der Kameraperspektive durcheinander gebracht werden. Erst recht, wenn der Bühnenraum eine Ordnung des Sehens impliziert, welchem über die Projektion widersprochen wird. In *Die Stunde, da wir nichts voneinander wussten* findet eine Szene in einem der Container statt, welcher lediglich mit einem Lüftungsrund, einem großen Propeller, an der hinteren Wand ausgestattet ist. Die anderen Wände sowie Decke und Boden sind abgerundet. Der Handwerker befindet sich in diesem Raum, um etwas zu reparieren. Der Kameramann filmt die Szene vor dem Container stehend. Das Publikum kann nur mittels Leinwand in den Container blicken. Plötzlich löst sich der Raum aus seiner Ordnung von oben und unten und der Handwerker verliert das Gleichgewicht. Das geschieht mittels eines einfachen Tricks: der Innenraum des Containers beginnt sich zu drehen, das führt dazu, dass der Handwerker die Balance verliert und sich nicht mehr orientieren kann, wo unten und wo oben ist. Das Publikum erfährt über die Leinwand dieselbe Ratlosigkeit wie der Handwerker und kann selbst nicht mehr zuordnen, wie die Anordnung des Raumes zu sein hat, damit der Handwerker wieder normal stehen kann. Die Wahl der Kameraperspektive ist hier entscheidend. Würde die Kamera weiter von dem Container entfernt stehen und seinen Rahmen mit ins Bild nehmen, wäre die Raumanordnung erklärt. Die Wahl des Bildausschnittes hinterlässt eine Orientierungslosigkeit beim Zuschauer, da ihm kein Rahmen gezeigt wird [siehe Abb. 10].

Die auf der Bühne befindliche Projektionsfläche ist ebenfalls, durch die begrenzte Größe, gerahmt. Man kann auch sagen, die „Leinwand behauptet den Rahmen aus ihrer Gegebenheit heraus.“¹⁸²

Das, was auf der Leinwand sichtbar wird, kann nicht größer sein, als die vorgegebene Fläche. Somit hat „die Darstellung von Größen“¹⁸³ ihre Grenzen. Béla Balázs jedoch beschrieb, dass diese „Größe noch zu steigern“¹⁸⁴ sei. Denn die Bilder, welche assoziativ vom Publikum erfasst werden, ermöglichen die Illusion. Diese Illusionen schaffen die Voraussetzungen dafür, dass die Phantasie der Zuschauer das, was die Bildfläche nicht mehr fassen kann, ergänzt: „Der Kader erscheint nicht als Abschluss

¹⁸¹ Ebda. S. 44.

¹⁸² Lehmann, 2008. *Postdramatisches Theater*. S. 445 f.

¹⁸³ Balázs, 2001. *Der sichtbare Mensch oder die Kultur des Films*. S. 55.

¹⁸⁴ Ebda. S. 55.

eines Raums, sondern nur als bewegliche Maske, hinter der die Fortsetzung des sichtbaren Raums erahnt wird.“¹⁸⁵

Indem mehrere Rahmen (der Rahmen der Bühne, der Rahmen des gezeigten Bildes) in *Die Stunde, da wir nichts voneinander wussten* ineinander verschachtelt werden, wird er als Verdeckungsmechanismus ausgestellt. Somit erweitert die Übertragung von Live-Kameraaufnahmen „perspektivisch den Realraum in den Illusionsraum, wobei dieser Vorgang als Grenzüberschreitung verstanden werden kann.“¹⁸⁶

4.1.1. Die Gegenwart als räumliche und zeitliche Begrenzung

Neben der bildlichen Begrenzung wird die Gegenwart mittels der zeitlichen und räumlichen Komponenten konstruiert. Die „räumliche und zeitliche Begrenzung“ einer Theaterinszenierung gehört zu der „Gegenwärtigkeit des szenischen Geschehens“¹⁸⁷ und entsprechen damit demselben Raumzeit-Kontinuum der Lebewesen. Dennoch ist es möglich im Theater mit den Koordinaten Raum und Zeit zu spielen und sie dahingehend zu erweitern, dass sie in ihrer Funktion enthebelt werden. Dadurch wird eine dem Leben zwar nachempfundene jedoch nicht gleichwertige Gegenwart ermöglicht.

4.2. Die Kadrierung

Die Bilder welche tatsächlich auf der Leinwand sichtbar werden, sind kadriert. Unter Kadrierung versteht man die Rahmung eines Bildfeldes. Die Kamera fängt die Bildsegmente des szenischen Raumes ein und gibt sie kadriert über eine Projektionsfläche wieder. Die Kadrierung bildet eine Grenze, welche Räume klar abgrenzt. Der filmische Handlungsraum zeigt einen Raumausschnitt, welcher von der beobachtenden Kamera ausgewählt wird. Hierbei variiert zwar nicht die Größe der Bildfläche, jedoch die Einstellungsgröße dessen, was gefilmt wird. Ein Gegenstand kann entweder die gesamte Bildfläche einnehmen oder in Zusammenhang mit anderen Gegenständen sichtbar werden, wenn die Kamera einen größeren Abstand zu ihm einnimmt. Wenn lediglich Fragmente des Raumes oder nur Ausschnitte der Darsteller

¹⁸⁵ Agotai, 2007. *Architekturen in Zelluloid. Der filmische Blick auf den Raum*, S. 53.

¹⁸⁶ Ebda. S. 53.

¹⁸⁷ Pfüller, Volker/ Rückhäberle, Hans-Joachim (Hg.) (1998). *Das Bild der Bühne. Arbeitsbuch 4*. Berlin: Theater der Zeit, S. 16.

im filmischen Bild zu sehen sind, findet eine Dekomposition des Raumes statt.¹⁸⁸ Das führt dazu, dass sich „je nach Wahl des Ausschnitts [...] die räumliche Wirkung auf den Zuschauer“¹⁸⁹ verändert. Bewegung kann ebenfalls im Kader manifestiert sein. Hierzu ein Beispiel aus *Die Stunde, da wir nichts voneinander wussten*: Die Kamera steht vor einem der Container, welcher wie ein Zugabteil ausgestattet ist, hinter dem Fenster dieses Zugabteils befindet sich eine mit einer Landschaft bedruckte Rollplane, welche den Eindruck erweckt, dass sich der Zug tatsächlich fortbewegt. Der Zuschauer bekommt diesen Eindruck über die Leinwand vermittelt, sieht jedoch zugleich, dass sich die Kamera, welche diese Szene live abfilmt, vor ihm auf der Bühne befindet. Daraufhin schwenkt die Kamera auf ein kleines Abspielgerät in der Hand eines eingeschlafener Passagiers, auf welchem ein Film zu sehen ist, von einem Mann, der auf Gleisen liegt und von einem Zug, welcher frontal auf die Kamera zurollt, unbeschadet überrollt wird. Diese Filmaufnahme, bei welcher es sich um einen Filmausschnitt handelt, füllt kurzzeitig die gesamte Bildfläche der Leinwand aus und somit rollt der Zug frontal auf die Zuschauer zu, bis die Kamera sich von dem Abspielgerät entfernt und wieder den Blick auf das gesamte Zugabteil freigibt [siehe Abb. 11, 12 und 13].

4.3. Die Leinwand als Kulisse

Die Leinwand ist eine begrenzte Fläche. Auf ihr wird das dreidimensionale Live-Geschehen der Bühne zweidimensional projiziert. Die Videoprojektion vermittelt dabei den Eindruck von Tiefe durch die Dimension der Bewegung. „Eine Reihe von Künstlern verwendet auf der Bühne Videofilme, um auf den Ort der Handlung hinzuweisen. In diesem Fall übernimmt die Videoleinwand die Funktion, die früher dem gemalten Vorhang eigen war.“¹⁹⁰ Wenn man davon ausgeht, dass die Leinwand unter anderem die Funktion einer Kulisse einnimmt, unterscheidet sie sich von der herkömmlichen Hintergrunddekoration in eben dieser Beweglichkeit der auf ihr sichtbaren Bilder. Der Bildwissenschaftler Klaus Sachs-Hombach weist in diesem Zusammenhang darauf hin: „Aufgrund seiner Zeitlichkeit kann der Film Bewegung in unmittelbarer Weise

¹⁸⁸ Vgl. Agotai, 2007. *Architekturen in Zelluloid. Der filmische Blick auf den Raum*, S.45 ff.

¹⁸⁹ Balázs, 2001. *Der sichtbare Mensch oder die Kultur des Films*. S. 45.

¹⁹⁰ Pukelyte, 2003. „Funktionen der Bildmedien in Theaterinszenierungen der neunziger Jahre des 20.Jahrhunderts“. S. 57.

darstellen.“¹⁹¹ Die dritte Dimension ist von daher nicht durch die räumliche Tiefe, sondern durch die zeitliche Ausdehnung gegeben.¹⁹²

Eine Fläche, welche als Kulisse für das Videobild dient, erweckt den Eindruck von Dreidimensionalität, solange, bis ein Schauspieler diese berührt und somit diesen Eindruck aufhebt. Hierzu ein Beispiel aus *Der Spieler* [Regie: Frank Castorf, Bühne: Bert Neumann, Theater an der Wien, 9.6.2011]: Auf der Bühne ist eine große LED-Videoprojektionsfläche aufgebaut. Die Darsteller befinden sich auf der Bühne hinter den Kulissen und sind lediglich per Projektion für den Zuschauer sichtbar. Sie sitzen vor einem Haus mit Pool. Es sieht aus, als sei dieser echt und die Schauspieler könnten jederzeit hineinspringen. Als eine der Schauspielerinnen sich dazu entschließt ein Bad zu nehmen, wird dem Zuschauer die Illusion des Pools genommen und er sieht, dass es sich um eine Fotofläche handelt, welche die Schauspielerin zwar berühren kann, aber nicht darin eintauchen. Es wird deutlich, dass „das auf der Leinwand festgehaltene Bild noch nicht stereoskopisch ist“, der Zuschauer dennoch „dermaßen an die Darstellungskonventionen von Tiefe gewöhnt“ ist, „dass die drei räumlichen Dimensionen der Wirklichkeit auch im Kino [auf der Leinwand, Anm.] für uns erhalten bleiben.“¹⁹³

4.4. Leinwand Kino vs. Theater

Die Leinwand erlebt einen Statuswandel, wenn sie im Theater eingesetzt wird. Sie steht in einer anderen Relation zum Zuschauer, als die Leinwand im Kino. Einerseits wird sie zum Requisit, weil sie, nicht wie im Kino, den Raum um sich herum vergessen macht, sondern die Zuschauer auch die Umgebung der auf der Bühne befindlichen Leinwand wahrnehmen können und wollen. Andererseits steht sie in einem gewissen Kontext zu dem, was auf ihr „erzählt“ und gezeigt wird. Sie kann dabei als Requisit sowie Kulisse dienen. Je nachdem, ob eine Interaktion mit ihr stattfindet, oder sie lediglich als Hintergrundbild verwendet wird.¹⁹⁴

Die Leinwand auf der Bühne ist ein Teil des Ganzen und existiert parallel zu den anderen Elementen, welche sie zum Teil sogar wiedergibt. Im Kino hingegen ist die Leinwand das Element auf dem die Handlung des Films für den Zuschauer in Erscheinung tritt. Nur mit Hilfe der Leinwand wird der Film im Kino sichtbar. Die

¹⁹¹ Sachs-Hombach, 2006. *Das Bild als kommunikatives Medium. Elemente einer allgemeinen Bildwissenschaft*. S. 228.

¹⁹² Vgl. Ebda. S. 228.

¹⁹³ Brenez, Nicole/ Eue, Ralph (Hg.) (2008). *Jean Epstein. Bonjour Cinema und andere Schriften zum Kino*. Wien: Synema, S. 75.

¹⁹⁴ Vgl. Hegemann, 2004. „Was bewirkt die Kamera auf der Bühne bei den Schauspielern?“.

Rahmenbedingungen sind optimal. Der Kinosaal ist dunkel und die Stühle in Richtung der Wiedergabefläche ausgerichtet.

Die Filmwissenschaftler Nicole Brenez und Ralph Eue beschreiben in *Jean Epstein. Bonjour Cinema und andere Schriften*: „Jedes Bild auf der Leinwand bildet den Ausschnitt aus einer Welt, deren Kontinuität wir in dem Maß, in dem die Vorführung voranschreitet, im Geiste vervollständigen.“¹⁹⁵ Beim Film geschieht dieser Vorgang durch die dramatische Handlung, den Verlauf der Szenen und die Montage, welche die Bilder zusammenfügt. Im Theater, oder vielmehr bei einer Aufführung, werden diese Ausschnitte über den dramatischen Verlauf vervollständigt, welcher über die Darstellung auf der Leinwand, wie auch über die Darstellung im Bühnenraum sichtbar wird.

Im Film, wie auch im Video-Theater werden Kulissen, Personen, Requisiten durch die Flächigkeit der Leinwand und den gewählten Ausschnitt gerahmt und ausgestellt – kadriert: „*Kadrierung sei die Festlegung eines – relativ – geschlossenen Systems, das alles umfasst, was im Bild vorhanden ist – [...]. Das Bildfeld (cadre) konstituiert folglich ein Ensemble, das aus einer Vielzahl von Teilen, das heißt Elementen besteht, [...]*“.¹⁹⁶ Im Kino jedoch wird auf der Leinwand nur ein Teil des Geschehens sichtbar (Diegese), wohingegen man im Theaterraum, auf welcher sich die Leinwand befindet, darüber hinaus parallele Abläufe wahrnehmen kann, welche im aktuellen Kader auf der Projektionsfläche nicht sichtbar werden. Es muss logischerweise eine zu vervollständigende „Welt“ außerhalb des Erzählrahmens geben, die der Zuschauer zwar nicht kennenlernt (weil jedes Stück/ jeder Film einen Mikrokosmos behauptet), auf welche aber inhaltlich verwiesen wird. Bei Theaterinszenierungen mit Live-Aufnahmen stellt sich eine doppel-diegetische Situation her. Auf der Leinwand wird auf die Welt außerhalb der Leinwand verwiesen, auf die Bühnensituation. Auf der Bühne ereignet sich das Geschehen, welches wiederum diegetisch ist und auf extra-diegetische Elemente verweist, welche zwar im Mikrokosmos des Werks aber jenseits der Grenzen des Theaterraums liegen.

¹⁹⁵ Brenez/ Eue, 2008. *Jean Epstein. Bonjour Cinema und andere Schriften zum Kino*. S. 75.

¹⁹⁶ Deleuze, 1997. *Das Bewegungs-Bild. Kino 1*. S. 27.

4.5. Die Etablierung neuer Räume

Grundvoraussetzung für das Theater ist die Unterteilung eines Theaterraums in zwei Bereiche: den Zuschauerraum und den Schauspieler-Raum.¹⁹⁷ Zuschauer und Schauspieler sind gleichzeitig in diesem Theaterraum, bei einer Aufführung, anwesend.¹⁹⁸

Die Trennung des Raumes in zwei Segmente wird vor allem in der Form des Guckkastentheaters klar definiert. Dieser „markiert stets den Saum, den Blattrand einer Erzählung vom ‚Anderen Leben‘. Die immer kenntliche Scheidung von Bühnen- und Zuschauerraum behauptet nicht weniger als die Existenz einer jenseits vom Auditorium befindlichen Realität.“¹⁹⁹

4.5.1. Der Phantasie-Raum

Der Theaterwissenschaftler Max Herrmann formulierte die Definition des Theaterraumes wie folgt: „Der Raum, den das Theater meint, ist vielmehr ein Kunstraum, der erst durch eine mehr oder weniger große innerliche Verwandlung des tatsächlichen Raumes zustandekommt, ist ein Erlebnis, bei dem der Bühnenraum in einen andersgearteten Raum verwandelt wird.“²⁰⁰ Die Räume, die Max Herrmann hier anspricht, sind abstrakte Räume, welche im Theater behauptet werden, ohne vollkommen materiell (be-)greifbar zu sein. Nur so kann der Schauspieler einen anderen Raum/ eine andere Welt als die Zuschauer „bewohnen“, obwohl sie sich zeitgleich im selben realen Raum befinden: „Die formale Geschlossenheit der Räume ermöglicht die Öffnung ihrer Achsen in Raum und Zeit.“²⁰¹

„Auch wenn er nur wenige Zentimeter von den Zuschauern entfernt ist, bleibt auch dieser Schauspieler ein ‚Anderer‘, fremd und störend, denn er bewohnt einen anderen Raum - egal wie nah er dem Zuschauer physisch sein mag. Er demarkiert mit den ihm eigenen Regeln eine Welt, in die der Zuschauer nie eintreten kann.“²⁰² Christopher Balme beschreibt zwar in diesem Zitat, dass das Publikum niemals in den Spiel-Raum eindringen kann, erwähnt aber nicht, dass sich der Zuschauer durch Bühnenhandlungen an Zustände und Situationen aus seinem eigenen

¹⁹⁷ Vgl. Balme, 2003. *Einführung in die Theaterwissenschaft*. S. 141.

¹⁹⁸ Vgl. Klein, Thomas (2004). *Ernst und Spiel – Grenzgänge zwischen Bühne und Leben im Film*. Mainz: Bender, S. 18.

¹⁹⁹ Goerden, E. (1998). Vom Dauern. Mutmaßungen über die Räume von Katja Haß. In V. Pfüller/ H.-J. Rückhäberle (Hg.), *Das Bild der Bühne. Arbeitsbuch 4* (S. 38 - 40). Berlin: Theater der Zeit, S. 38.

²⁰⁰ Balme, 2003. *Einführung in die Theaterwissenschaft*. S. 141.

²⁰¹ Goerden, 1998. „Vom Dauern. Mutmaßungen über die Räume von Katja Haß“. S. 40.

²⁰² Balme, 2003. *Einführung in die Theaterwissenschaft*. S. 137.

Erfahrungsschatz erinnert, welche er in Verbindung mit dem Bühnengeschehen rekonstruieren und nachempfinden kann. Das führt auch dazu, dass der Zuschauer dem Darsteller, besser gesagt, der Figur, welche dieser verkörpert Empathie gegenüber empfindet. Das Publikum tritt zwar nicht in die „Spiel-Welt“ ein, nimmt aber daran teil und taucht ein in die Ereignisse, welche in ihr vorgehen. Es öffnet sich demzufolge ein Phantasie-Raum, welcher sich während einer Aufführung in der Vorstellung des Publikums öffnet. Mit Hilfe dieses Phantasie-Raumes ist es möglich, dass der Zuschauer zum Beispiel einen Stuhl auf der Bühne, als einen Stuhl in einem Fahrstuhl sieht, weil das die Situation behauptet: „Der Raum ist nicht mehr der Ordnung der Perspektive und Trennung von Innen und Außen verpflichtet, er wird ein ‚virtueller‘ oder geistiger Raum, (...).“²⁰³ Der Bühnenraum funktioniert wie ein Spiegel, in welchem sich das Publikum in der schlüssigen Welt des Dramas anhand der Konstruktion seiner Figuren wiedererkennt.²⁰⁴ Zudem spiegelt das Publikum sich tatsächlich, sobald es von der Kamera gefilmt und live auf die Bühne übertragen wird.

4.5.2. Ein weiterer Raum im Raum

Die sich immer weiter entwickelnden medialen technisch-apparativen Mittel, welche im Theaterraum einsetzbar sind, erschaffen neue (Bild-) Räume und können „als Extension des Theaterraums begrüßt werden.“²⁰⁵

Es wird möglich, mittels moderner Kameratechnik, in verschiedene Räume, welche in einem Raum aufgebaut sind, zu blicken. In *Die Stunde, da wir nichts voneinander wussten* befinden sich viele Container auf der Bühne. Diese Container sind „Behälter für alles Mögliche. Standort wie Inhalt sind beliebig, begrenzt nur durch Standardmaße. Flexibilität und Mobilität in räumlicher wie funktionaler Hinsicht zeichnen ihn aus.“²⁰⁶ Sie stehen auf der Bühne, sind für das Publikum, wenn überhaupt, dann nur peripher einsichtig und dennoch findet in ihnen „ein Großteil des szenischen Geschehens statt [...]“.²⁰⁷ Jeder Container ist unterschiedlich ausgestattet und macht einen Spiel-Raum aus.

Darüber hinaus öffnen sich auf der Leinwand neben den real auf der Bühne eingerichteten Containern weitere Spiel-Räume, welche durch die Wahl des Kameraausschnittes Perspektiven eröffnet, die das Publikum so nicht hätte einnehmen

²⁰³ Lehmann, 2008. *Postdramatisches Theater*. S. 426.

²⁰⁴ Vgl. Lehmann, 1994. *Postdramatisches Theater*. S. 285.

²⁰⁵ Diederichsen, 2004a. „Theater ist kein Medium - aber was bewirkt es, wenn der Mann mit der Videokamera auf der Bühne arbeitet?“

²⁰⁶ Matzke, 2008. „Living in a Box – Zur Medialität räumlicher Anordnungen“. S. 386.

²⁰⁷ Ebda. S. 383.

können. Somit gelingt es, eine andere Wahrnehmung der Räume zu gewinnen, bzw. die Räume als neue Orte zu sehen. Es ist zum Beispiel möglich, die Kamera so zu positionieren, dass sie den Zuschauerraum filmt. In dem Moment der Übertragung, spielt der Zuschauerraum möglicherweise für die Inszenierung eine Rolle und wird somit zu einem weiteren Raum im Raum, virtuell, wie inhaltlich.

Es wird deutlich: „Aus der besonderen Funktion der Kamera, die dem Zuschauer tendenziell vorgibt, worauf er den Blick zu richten hat, ergibt sich, anders gesprochen, die Möglichkeit Personen und Dinge in vielfachen Variationen hervorzuheben und zu kombinieren.“²⁰⁸

Die Videobilder vom Inneren der Container, welche als Begrenzungen funktionieren, geben vor Grenzen zu überwinden und sind dennoch aufgrund der Kadrierung begrenzt.

Abschließend lässt sich mit den Worten des Bühnenbildners Achim Freyer sagen: „Der einzig wahre Raum ist der, der im Kopf des Zuschauers entsteht, und dieser theatralische Raum wird bestimmt durch den Rahmen; der Spiegel ist immer eine Fläche. Ohne Spiegelfläche können wir nicht reflektieren.“²⁰⁹ Die Räume, welche Mittels Live-Kameraübertragung auf der Projektionsfläche sichtbar werden, erweitern die Spiegelfläche (indem auch der Zuschauer gegebenenfalls sich selbst gegenüber sitzt) und ermöglichen Einblicke, welche dem Zuschauer bis zur Einführung der Live-Kamera auf der Bühne verwehrt blieben. Außerdem werden Spielfläche sowie Spielraum vergrößert und neue Realitätsebenen durch die Projektion eröffnet.

²⁰⁸ Klein, 2004. *Ernst und Spiel – Grenzgänge zwischen Bühne und Leben im Film*. S. 23.

²⁰⁹ Freyer, Achim/ Neumann, Sven (2007). *Achim Freyer – Theater. Band II. Achim Freyer im Gespräch mit Bettina Masuch*. Berlin: Alexander.

5. Die Projektion

Die Projektion ist neben der Videokamera und der Leinwand (bzw. einer anderen beliebigen Projektionsfläche, wie Monitore oder ähnliches) grundlegend notwendig, um Video im Theater zu ermöglichen. Nur mithilfe der Projektion kann der Einsatz der visuellen technischen Apparate volle Wirkung entfalten und sichtbar gemacht werden. Mittels der Projektion, welche vielfältig in Theaterinszenierungen zum Einsatz kommen kann, verändert sich die Rezeption des Publikums, wird die Dramaturgie von Textvorlagen beeinflusst, die Erzählstruktur eines Theaterstückes erweitert und Einsichten ermöglicht, die für das Publikum sonst nicht wahrnehmbar wären.

5.1. Das Bild im Theater

Im Theater bekommt der Zuschauer etwas zu sehen. Das Sehen ist „als eine menschliche Handlung zu verstehen, in deren Verlauf Bilder entstehen“.²¹⁰ Selbst der auf der Bühne ausgestellte Körper wird zum Bild.²¹¹ „Das Menschen Bilder machen und sich diese anschauen, ist eine anthropologische Eigenschaft.“²¹² Ferner „artikuliert sich die Imagination“²¹³ in dargestellten Bildern. Denn Bilder²¹⁴ sind Konstrukte, welche sich aus dem ergeben, was die Zuschauer im Theaterraum sehen und hören und welche von ihnen in ihren Imaginationsräumen komplettiert werden. Daraus folgt, Bilder sind „Zeichen, die auf eine dargestellte Sache verweisen“.²¹⁵ Mit Hilfe des Szenenbildes und des Spiels der Schauspieler lassen sich diese Bilder vervollständigen und bewegen somit das Bewusstsein der Zuschauer. Diese „Bilder werden körperlich erfahren. Es sind nicht nur die Augen, die den Kontakt mit dem Bild herstellen und ein Bild produzieren, sondern der gesamte menschliche Körper erfährt die Wirklichkeit von Bildern.“²¹⁶ Sie haben demnach „kommunikative Funktionen.“²¹⁷ Der Zuschauer reagiert auf das, was er sieht, „denn das Sehen bildet die Welt nicht einfach ab, sondern der Sehende erzeugt Abbilder der Welt“, er handelt folglich zweckgebunden.²¹⁸ Daraus schließt Hans-Thies Lehmann, dass im Theaterraum eine

²¹⁰ Wulf/ Zirfas, 2005. *Ikonologie des Performativen*. S. 14.

²¹¹ Vgl. Lehmann, 2008. *Postdramatisches Theater*. S. 443.

²¹² Hickethier, 2007. *Film- und Fernsehanalyse*. S. 37.

²¹³ Wulf/ Zirfas, 2005. *Ikonologie des Performativen*. S. 27.

²¹⁴ „Angesichts der Vielzahl und Heterogenität der Bilder und bildlichen Darstellungen, die in unserer Kultur existieren und in ihr Verwendung finden, erscheint es unmöglich, eine einheitliche und systematische Definition von Bild zu geben.“

Fischer-Lichte/ Kolesch/ Warstatt, 2005. *Metzler Lexikon Theatertheorie*. S. 43.

²¹⁵ Fischer-Lichte/ Kolesch/ Warstatt, 2005. *Metzler Lexikon Theatertheorie*. S. 44.

²¹⁶ Wulf/ Zirfas, 2005. *Ikonologie des Performativen*. S. 15.

²¹⁷ Hickethier, 2007. *Film- und Fernsehanalyse*. S. 37.

²¹⁸ Wulf/ Zirfas, 2005. *Ikonologie des Performativen*. S. 15.

„Dialektik von Imagination und Projektion“²¹⁹ stattfindet, welche durch den Einsatz von Live-Projektionen verstärkt wird. Das ist erstaunlich, denn das audiovisuelle Bild ist zweidimensional. Es lässt sich feststellen, dass „das Abbilden vorfilmischer Realität [...] die Illusion eines dreidimensionalen Raumes“²²⁰ erzeugt.

Die Live-Projektion ist eine bildliche Wiedergabe dessen, was sich auf, vor bzw. hinter der Bühne ereignet. Das (bewegte) Bild erfährt eine Rahmung durch die Projektionsfläche und wird durch die Wahl des Bildes und der Einstellungsgröße hervorgehoben. Das Bild „zeigt und präsentiert etwas. Das Präsentative wird über das Zeigen von Bewegungen performativ.“²²¹ Der Theaterwissenschaftler Hans-Thies Lehmann behauptet sogar: „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.“²²²

Die Videoprojektion von synchronen Ereignissen wurde durch die technischen Innovationen möglich gemacht. Dabei handelt es sich um einen weiteren Fortschritt für das Bild, welches im 21. Jahrhundert bereits folgende Entwicklungen gemacht hat: „vom bewegten, ‚ungleichzeitigen‘ Film-Bild zum bewegten ‚gleichzeitigen‘ live-Bild des Fernsehens; vom analogen ‚Abbild‘ zum digitalen ‚Rechenbild‘; vom referentiellen Bild zum simulativen; schließlich vom Bild zum Bild-Raum von ‚Cyberspace‘ und ‚Virtual reality‘“.²²³ Die Welt wird auf verschiedensten Ebenen immer mehr verbildlicht. Die Gesellschaft ist unumstritten von der Macht der Bilder beeinflusst. Bilder faszinieren und sind „[...] informativer als Musik, rascher konsumiert als Schrift.“²²⁴ Bilder können „das Verhalten der Menschen beeinflussen“.²²⁵ Christoph Wulf und Jörg Zirfas formulieren in der *Ikonologie des Performativen*, dass das daran liege, weil viele Bilder so inszeniert sind, „dass sie in die Tiefenstruktur der Menschen eindringen und handlungs- und verhaltenswirksame Wünsche erzeugen.“²²⁶ Das Theater als Bildträger vermittelt gesellschaftliche und politische Abbilder.

²¹⁹ Lehmann, 2008. *Postdramatisches Theater*. S. 438.

²²⁰ Hickethier, 2007. *Film- und Fernsehanalyse*. S. 37.

²²¹ Hickethier, 2007. *Film- und Fernsehanalyse*. S. 37.

²²² Lehmann, 2008. *Postdramatisches Theater*. S. 402.

²²³ Großklaus, Götz (1999). *Bild-Geschichten: Schreck und Bannung in Nachrichtentexten des Fernsehens*. Karlsruhe: Orbis Linguarum Vol. 14/ 1999. URL: http://www.orbis-linguarum.net/1999/14_99/GOETZGOT.html. [Letzter Zugriff: 14.9.2011].

²²⁴ Lehmann, 2008. *Postdramatisches Theater*. S. 401.

²²⁵ Wulf/ Zirfas, 2005. *Ikonologie des Performativen*. S. 21.

²²⁶ Wulf/ Zirfas, 2005. *Ikonologie des Performativen*. S. 21.

5.1.1. Wer gestaltet diese Bilder?

Die Bilder im Theater, werden vom Bühnenbildner und Regisseur konstruiert und von Kameramann/ -Frau auf, vor und hinter der Bühne unmittelbar geschaffen. Die „Bilder bringen etwas zur Darstellung und zum Ausdruck, das vorher nicht sichtbar war.“²²⁷ Gestaltungselemente sind hierbei u.a. Bühnenbild, Requisiten, Lichtsetzung, Schauspieler und Publikum.

In Elfriede Jelineks Wirtschaftskomödie *Die Kontrakte des Kaufmanns*, inszeniert von Nicolas Stemann, welches während der Wiener Festwochen 2010 aufgeführt wurde, wird der Kopf der Darstellerin Patrycia Ziolkowska auf einen großen Ballon projiziert, während sie sich auf der Bühne an einem Pult befindet und einen Text abliest. Mit diesem Ballon spielen die Schauspielkollegen, während sie sprechend darauf zu sehen ist [siehe Abb. 14]. Auf einmal platzt der Ballon, wie eine Seifenblase und die Projektionsfläche ist verschwunden. Zerstört. Darüber hinaus ist auch „der Körper des Darstellers [...], als Kostümträger, durchaus Bildmedium.“²²⁸ In einigen Fällen dient sogar die Haut des Darstellers „[...] wie die Oberfläche eines Bildschirms als Projektionsfläche [...]“²²⁹

5.2. Die Inszenierung des Bildes

Knut Hickethier definiert den Begriff der *Inszenierung in Film- und Fernsehanalyse* folgendermaßen: „Um eine Kommunikationsintention zu verwirklichen, werden die Materialien arrangiert und auf das Kommunikationsziel hin ausgerichtet.“²³⁰ Anhand dieser Definition wird deutlich, dass somit die Inszenierung von Bildern ebenfalls eine entscheidende Rolle spielt: „Die Möglichkeiten des visuellen Charakterisierens mit Bildern reichen von der illusionistischen Darstellung eines Gegenstandes bis hin zur reflexiven Veranschaulichung grundlegender Darstellungsformen und Sichtweisen. Wie ein konkretes Bild angemessen zu interpretieren ist, hängt dabei entscheidend davon ab, dass der Bildkontext korrekt bestimmt und berücksichtigt wird.“²³¹ Hat die Videoprojektion keinen immanenten Sinn, kann ihre Verwendung als zwecklos und dramaturgisch überflüssig gewertet werden. Der Einsatz von Videoprojektionen kann jedoch in die Inszenierung derart eingebunden werden, dass sich „die Frage nach dem

²²⁷ Ebda. S. 27 f.

²²⁸ Balme, 2002. „Stages of Vision: Bild, Körper und Medium im Theater“. S. 363.

²²⁹ Lehmann, 2008. *Postdramatisches Theater*. S. 435.

²³⁰ Hickethier, 2007. *Film- und Fernsehanalyse*. S.17.

²³¹ Sachs-Hombach, 2006. *Das Bild als kommunikatives Medium. Elemente einer allgemeinen Bildwissenschaft*. S. 220.

Schauspieler und insbesondere der Materialität seines Körpers²³² immer wieder neu stellt. Es ergeben sich neue Bilder dadurch, dass die Körper der Darsteller und weiterer Bühnenelemente „unweigerlich mit einer bestimmten Einstellung oder auch Inszenierung des Sehens verbunden“²³³ sind, welche in Abhängigkeit von der Inszenierung der Bilder zueinander stehen. Es wird deutlich, dass die Videoprojektion als Teil einer Inszenierung zur Gestaltung der Vervollkommnung des Ganzen beitragen kann und dabei das Gesehene mannigfaltig erweitert.

5.3. Der Bildausschnitt

Der Bildausschnitt und die Einstellungsgröße eines Bildes sind Ausdruck dessen, was bildlich und inhaltlich hervorgehoben werden soll: „Ein Filmbild ist kein unschuldiges *Bild* mehr, es ist, durch die Geschichte aller Filmbilder vor diesem Bild, eine *Einstellung* geworden: das heißt, es zeigt die bewusste oder unbewusste Einstellung des Filmenden zu dem zu filmenden Gegenstand, der auf diese Weise der Gegenstand des Filmenden wird: gefilmt, wird der Gegenstand durch die Einstellung aufgehoben, entmaterialisiert: die Einstellungen von dem Gegenstand dient als *Ausdruck* des Filmenden.“²³⁴ In der Komposition eines Bildes, werden Darsteller in ihrem Verhältnis zur Umgebung gezeigt.²³⁵ Die menschliche Wahrnehmung fragmentiert „die Totalität der Umwelt“ ebenfalls zu Teilansichten.²³⁶ Dieses Phänomen greift das Videotheater auf und setzt diese Fragmentierung geschickt ein, indem es durch sie Teilansichten auf Bühnenelemente ermöglicht, obwohl eine Totale im Theater sehr wohl zu erfassen sein kann. Die Wahrnehmungsmöglichkeiten werden erweitert.

Die Wahl des Bildausschnitts ermöglicht darüber hinaus, eine verfremdete Darstellung des Bühnenraums und macht diesen zum filmischen Raum. Dieser Raum ist durch die Kadrierung eingegrenzt und ermöglicht, dass zum Beispiel der virtuell abgebildete Darsteller in diesem filmischen Raum nicht sieht, dass sich hinter ihm jemand heranschleicht, um ihn zu erschrecken. Lediglich das Publikum und der auf der Bühne präsente Darsteller haben die Möglichkeit vorher zu sehen, dass sich in kurzer Zeit derartiges im filmischen Raum abspielen kann, da sich besagte heranschleichende Person auf der Bühne bereits dem abgebildeten Darsteller, bzw. der Kamera nähert.

²³² Roselt, Jens (2004). Medien dürfen auch Spaß machen – und das Theater bleibt der Souverän. *Dramaturgie, Zeitschrift der dramaturgischen Gesellschaft*, 1, S. 21 – 23.

²³³ Ebda.

²³⁴ Handke, P. (1997). Verdrängt das Kino das Theater? Das Elend des Vergleichens. In R. Denk (Hg.), *Texte zur Poetik des Films* (S. 154 - 163). Stuttgart: Reclam, S. 154/ 155.

²³⁵ Vgl. Hickethier, 2007. *Film- und Fernsehanalyse*. S. 49.

²³⁶ Vgl. Ebda. S. 80.

Der präsente Darsteller teilt somit nicht den gleichen Raum, wie sein virtuelles Abbild, auch wenn diese synchron reagieren. „Der Film bringt uns als Zuschauer/innen dem zu zeigenden Geschehen ständig näher und rückt uns wieder weiter weg, setzt uns damit schon durch das beständige Hin und Her in eine fortgesetzte Wahrnehmungserregung“,²³⁷ welche durch die sich parallel ereignende Bühnenpräsenz nur noch verstärkt wird.

5.4. Transitorik

Die Wahl und Wirkung der Bilder unterliegen dem Moment und sind damit der Einmaligkeit verbunden. Es kann lediglich festgelegt werden, welche szenischen Momente auf eine Projektionsfläche gesendet werden sollen, doch diese können sich von Aufführung zu Aufführung unterscheiden. Denn, wie es die Theaterwissenschaftlerin Erika Fischer-Lichte immer wieder ausführte, verfügen „Aufführungen (...) nicht über ein fixier- und tradierbares materielles Artefakt; sie sind flüchtig und transitorisch, sie erschöpfen sich in ihrer Gegenwärtigkeit, d.h. ihrem dauernden Werden und Vergehen, in ihrer Autopoiesis“.²³⁸ Das bedeutet, „vergangenes Geschehen ist nicht mehr abrufbar“,²³⁹ da dieses nicht auf Video aufgezeichnet, sondern direkt wiedergegeben wird. Die Wiederholbarkeit wird somit verweigert. In der Inszenierung *Die Stunde, da wir nichts voneinander wussten* wird kein Material aufgezeichnet und nochmals wiedergegeben. Die Wiederholungen finden nur in dem Sinne statt, dass die Perspektive (der Kameraaufnahmen, der Darsteller) sich verschiebt und Ereignisse repetitiv dargestellt und erzählt werden. Die einzelnen Sichtpunkte der Figuren bestimmen jeweils eine Episode. Das bedeutet, dass, sobald die Kamera die Blickwinkel einer anderen Figur zeigt, eine neue Episode auf das Geschehen eröffnet wird.²⁴⁰ Nur so kann der Ursache des Unfalls näher gekommen werden, nur so wird die Wiederholung in dieser Inszenierung eingesetzt, um mehr Informationen der einzelnen Zeugen des Unfalls mitzuteilen. Die Besonderheit von Live-Aufführungen liegt im einmaligen Moment gemeinsam geteilter Zeit.²⁴¹ Somit werden „Transitorik, Liveness, Unwiederholbarkeit und räumliche und zeitliche

²³⁷ Ebda. S. 49.

²³⁸ Fischer-Lichte, Erika/ Risi, Clemens/ Roselt, Jens (Hg) (2004). *Kunst der Aufführung – Aufführung der Kunst. Recherchen 18*. Berlin: Theater der Zeit. S. 14.

²³⁹ Evert, 2003. „Theater im virtuell geteilten Raum“. S. 5.

²⁴⁰ Vgl. siehe Transkript im Anhang.

²⁴¹ Vgl. Evert, 2003. „Theater im virtuell geteilten Raum“. S. 1.

Kopräsenz (...) als mediale Spezifitäten von Theater bestimmt²⁴² und bleiben auch bei Inszenierungen mit Live-Video-Projektionen erhalten.

5.5. Bild = Sprache = Text

Bilder - Filmbilder sowie Bilder, welche im Theater geschaffen werden - lassen sich als Text verstehen und „lesen“, sie sprechen sozusagen eine eigene Sprache und können tatsächliche Texte ergänzen. Sie sind, so Klaus Sachs-Hombach, *kommunikative Medien* und eröffnen „spezifische Interpretations- und Ausdrucksmöglichkeiten, weil sie zur stilistischen Charakterisierung der Abbildungsfunktionen genutzt werden können und entsprechend geeignet sind, kommunikative Absichten manifest zu machen.“²⁴³ Bilder lassen sich als Zeichen und Assoziationen lesen. „Die Besonderheit der [...] Zeichen besteht darin, dass sie anders als in der Sprache nur geringe Formalisierung und Konventionalisierung aufweisen und sehr stark durch Ähnlichkeit (Ikonizität) geprägt sind.“²⁴⁴ Bilder sind also nicht nur logische Konstrukte, die Informationen vermitteln, sondern auch mehrdeutiger Ausdruck und sie können mannigfaltige Gefühle erzeugen.²⁴⁵ Sie setzen nämlich die Konstruktion von Möglichkeits-Räumen in den Köpfen der Zuschauer in Gang: die Phantasie. Diese vervollständigt Andeutungen und durch sie werden Bildräume erst erfahrbar gemacht. In Aufführungen, welche die Blicke zwingt, selektiv zwischen Bühnengeschehen und kadrierter Live-Projektion hin- und herzuwechseln, wird die Phantasie des Publikums überdies herausgefordert, diese (un-)abhängigen Bildräume miteinander zu verknüpfen und zu erweitern. Es wird deutlich, dass Bedeutungen „nicht nur jeweils auf der Ebene des gesprochenen Textes, des Abgebildeten, der Struktur der Bilder und ihrer Verbindung“²⁴⁶ entstehen, sondern eben auch im Spiel der Einzelnen miteinander.²⁴⁷

²⁴² Ebda. S. 2.

²⁴³ Sachs-Hombach, 2006. *Das Bild als kommunikatives Medium. Elemente einer allgemeinen Bildwissenschaft*. S. 220.

²⁴⁴ Hickethier, 2007. *Film- und Fernsehanalyse*. S. 23.

²⁴⁵ Vgl. Koch, 1986. „Die Physiognomie der Dinge. Zur frühen Filmtheorie von Béla Balázs.“ S. 81.

²⁴⁶ Hickethier, 2007. *Film- und Fernsehanalyse*. S. 23.

²⁴⁷ Vgl. Ebda. S. 23.

5.6. Projektion und Bewegung

Eine Projektion „besteht, im Gegensatz zu den plastischen Gegenständen der uns umgebenden realen Welt, aus einer Folge flacher Bilder“,²⁴⁸ welche über eine Projektionsfläche für ein Publikum augenscheinlich werden. Das liegt daran, „dass das Bewusstsein von Tiefe gehemmt wird“,²⁴⁹ weil die Augen, zum Beispiel die Information Raum, nur über eine zweidimensionale Fläche erblicken können. Das bewegte Filmbild, welches räumliche Tiefe vermittelt, wird demzufolge im Zuschauer „von seinem eigenen Bewusstsein erzeugt“.²⁵⁰ Wohingegen die Bewegung auf der Bühne, „unabhängig von seinem Auge tatsächlich in der Welt des Raumes vor sich“ geht.²⁵¹ Dazu kommt, dass die Bewegung auf der Bühne kontinuierlich ist und nicht unterbrochen wird, wie dies beim filmischen Bild der Fall ist. Beim Bewegtbild wird der Eindruck von Bewegung durch einen diskontinuierlichen Bildfluss simuliert. Selbst bei Videoprojektionen wird das Bild nicht als Einheit per elektronischen Signaltransfer gesendet, sondern setzt sich zusammen aus diskontinuierlichen, von horizontalen und vertikalen Zeilensprüngen unterbrochenen Signalprozessen.²⁵²

5.7. Die Projektion dessen, was auf der Bühne existent, aber für den Zuschauer nicht sichtbar ist

Die Projektion in den theatralen Raum macht die räumliche Trennung zwischen Zuschauern und Darstellern möglich. Es kann sogar so weit gehen, dass die Zuschauer das gesamte szenische Vorgehen nur per Leinwand, vergleichbar mit einem Public-Viewing, sehen. Die bespielte Fläche kann sich also jenseits des sichtbaren theatralen Raums befinden. Die „Bühnenpräsenz“ der Darsteller wird behauptet, auch wenn diese real nicht sichtbar sind, da sie sich hinter den Kulissen befinden. Der Zuschauer erfährt einen Totalentzug des leiblichen Körpers der Darsteller. Das Spektakel findet hinter der so genannten vierten Wand statt und wird auf eine Projektionsfläche übertragen.

Als Beispiel sei hier die Inszenierung *Der Kirschgarten* von Anton Tschechow, inszeniert von dem Finnen Kristian Smeds, angeführt, welche bei den Wiener

²⁴⁸ Jörg Schweinitz/ Hugo Münsterberg (Hg.) (1996). *Das Lichtspiel: eine psychologische Studie (1916) und andere Schriften zum Kino*. Wien: Synema, S. 41.

²⁴⁹ Ebda. S. 44.

²⁵⁰ Ebda. S. 49.

²⁵¹ Ebda. S. 49.

²⁵² Vgl. Spielmann, 2010b. *Video. Das reflexive Medium*. S. 220.

Festwochen 2011 in einem Wiener Stadtbezirk aufgeführt wurde: Der Großteil der Zuschauer nimmt auf einer Wiese vor einem Haus Platz. In diesem Haus findet das theatrale Geschehen statt. Hier werden die ersten drei Akte des Klassikers in Szene gesetzt. Auf der Wiese vor dem Haus sind Leinwände aufgebaut, welche, so ist es angekündigt, das, was Innen geschieht mit deutschen Untertiteln nach Außen übertragen. „Hier wird das Theater fast zum Kino, bleibt aber Theater aufgrund der Präsenz der Schauspieler.“²⁵³ Immerhin rund ein Dutzend der Zuschauer nimmt in dem Haus Platz und ist somit einer mehr oder weniger klassischen Rezeptionsbedingungen, zum Beispiel der Ko-Präsenz, ausgesetzt, da sich das theatrale Geschehen unmittelbar vor ihren Augen abspielt. Sie werden sozusagen zu Zeugen dessen, was wirklich gespielt wird. Durch die Trennung der Zuschauer verschwimmen die Grenzen zwischen Realität und Fiktion. Für Authentizität gibt es keine Garantie mehr, denn das, was die Zuschauer über die Leinwand sehen, kann genauso gut teilweise manipuliert und bearbeitet oder komplett vorproduziert worden sein. Lediglich die Zuschauer, welche in dem Haus das Theaterstück unmittelbar sehen, haben eine Garantie für Authentizität. Da sich die Rezeption der Zuschauer Innen und Außen ohnehin unterscheidet, indem die einen den Totalentzug des Realkörpers erlebten und die anderen, die Bildauswahl dessen, was nach Außen projiziert wurde, nicht kennen, ist es nahezu unmöglich herauszufinden, ob das projizierte Material mit der Live-Aufführung ident war.

5.8. Die Projektion als Fenster zur Welt

Die Live-Projektion ermöglicht das Heraustreten durch das Fenster zur Welt. Die Realität, welche sich parallel zur Inszenierung in der Welt ereignet, kann auf die Theaterbühne geholt werden. „Die Bilder schieben sich quasi zwischen die Wahrnehmung und die Dinge, und bilden somit einen Spiegel, ein Fenster, ein Prisma oder eine Wand, die jeweils deren ‚wahre‘ Wirklichkeit nie zum Vorschein bringen kann.“²⁵⁴ Handelt es sich hierbei nicht um vorproduziertes Material, welches eingespielt wird und eventuell filmisch exakt geplant wurde, sondern um die Projektion von Live-Bildern, erhöht das die Spannung. Die Kamera filmt, was sich unmittelbar und zeitgleich zu dem Geschehen im Theaterraum, zum Beispiel auf einer Straße vor dem Theater, ereignet. Die Darsteller greifen eventuell in das reale Geschehen ein,

²⁵³ Balme/ Moninger, 2003. *Crossing Media. Theater – Film – Fotografie – Neue Medien*. S. 24.

²⁵⁴ Wulf/ Zirfas, 2005. *Ikonologie des Performativen*. S. 15.

sprechen Passanten an, rennen vor Autos, o.ä.. Unvorhersehbares könnte eintreten und die Zuschauer sind live dabei.

Weiter ist es möglich, das aktuelle Fernsehprogramm auf die Bühne zu bringen. Werden zum Beispiel Live-Berichte aus dem Fernsehen auf die Bühne gebracht, verdoppelt sich der Liveness-Faktor gewissermaßen. Ein Teilgeschehen der Welt wird auf der Bühne sichtbar. Die Zuschauer werden informiert, was sich real ereignet und die Schauspieler haben die Möglichkeit auf Gesehenes zu reagieren und es in ihr Spiel mit einzubeziehen. Fiktion aus der Realität zu machen. Unmittelbar und sichtbar für die vor Ort befindlichen Zuschauer.

Das Internet eröffnet darüber hinaus die Möglichkeit das Theatergeschehen in den virtuellen Raum zu übertragen und somit für weitere Zuschauer, welche nicht live vor Ort sind, zugänglich zu machen. Das Internet kann auch auf die Bühne projiziert werden. Unmittelbare Ereignisse, wie Chats, Newsticker, etc. können in die Inszenierung spielerisch eingebaut werden.

5.9. Die Projektion dessen, was auf der Bühne sichtbar ist

Die Kameraperspektive gibt einen Betrachterstandpunkt zum Geschehen vor²⁵⁵ und ist „ein für den Film notwendiger Aspekt, den er mit der Fotografie gemeinsam hat. Der ebenfalls notwendige zeitliche Aspekt unterscheidet ihn dagegen von der Fotografie, verbindet ihn aber mit dem Theater und der Musik.“²⁵⁶ Darüber hinaus ermöglicht die sichtbar gewordene Kameraperspektive auf der Bühne eine Erweiterung dessen, was sich auf, vor und hinter der Bühne ereignet.

Die Projektionen von Kameraaufnahmen auf der Theaterbühne vervielfachen den Bühnenraum und eröffnen weitere reale sowie virtuelle Räume.

Die „Projektion ersetzt die vierte Wand“,²⁵⁷ indem sie aus ihr eine Projektionsfläche macht, welche die Sichtbarkeit nicht sichtbarer Vorgänge, weil sich zum Beispiel hinter der Bühne ereignen, ermöglicht.

Ein Gesehener ist zugleich ein Sehender, gerade dann, „wenn der Sehende seinen Arm anschaut, [...]. Aufgrund der Beschaffenheit des menschlichen Körpers entsteht eine Überkreuzung von Sehendem und Angesehenem“.²⁵⁸ Durch die Projektion eines

²⁵⁵ Vgl. Sachs-Hombach, 2006. *Das Bild als kommunikatives Medium. Elemente einer allgemeinen Bildwissenschaft*. S. 227.

²⁵⁶ Ebda. S. 227.

²⁵⁷ Diederichsen, 2004a. „Theater ist kein Medium - aber was bewirkt es, wenn der Mann mit der Videokamera auf der Bühne arbeitet?“

²⁵⁸ Wulf/ Zirfas, 2005. *Ikonomie des Performativen*. S. 15.

Körpers bzw. Körperteils entsteht darüber hinaus eine Verstärkung, ein Gesehener und simultan ein Sehender zu sein. Der Arm beispielsweise ist zugleich real und virtuell auf einer Projektionsfläche zu sehen und wird an beiden Orten im gleichen Augenblick vom Besitzer gesehen, während dieser dabei gesehen wird, wie er sieht.

5.10. Die Projektion von Großaufnahmen

Durch die Großaufnahmen wird dem Zuschauer nicht nur der Körper des Darstellers näher gebracht, sondern auch sein Gesicht. Sein Mienenspiel wird vergrößert und somit vom Rest des Körpers isoliert. Die Essenz des Ausdruckes, welche sich im Gesicht widerspiegelt, kommt zum Vorschein: „In der Großaufnahme wird jedes Fältchen des Gesichtes zum entscheidenden Charakterzug, [...]“²⁵⁹ Außerdem schrieb Béla Balázs in den 1920er Jahren: „Auf dem Theater ist selbst das bedeutendste Gesicht immer nur als ein Element im Ganzen des Dramas enthalten. Auf dem Film aber, wenn sich in der Großaufnahme ein Gesicht auf die ganze Bildfläche ausbreitet, wird für Minuten das Gesicht ‚das Ganze‘, in dem das Drama enthalten ist.“²⁶⁰ Der Bühne war dieses Stilmittel lange Zeit verwehrt. Erst nachdem die Kamera auf den Theaterbühnen Einzug gehalten hat, wurde derartiges feinfühliges, nuancenreiches Mienenspiel sichtbar und bisher unentdeckte Tiefen im Spiel für die Bühnendarsteller möglich gemacht. Dieses Phänomen ist heutzutage, im Theater sogar zeitgleich möglich: Der sichtbare Mensch, dessen Gesicht in Großaufnahme gezeigt wird, der in Ausschnitten gezeigt wird und zugleich in seiner Gesamtheit sichtbar ist. „Der entscheidende Moment der eigentlichen Handlung wird in einem guten Film nie in der Totalaufnahme gezeigt. Denn in der Totale ist nie zu sehen, was wirklich geschieht. Sie ist nur zur Orientierung da.“²⁶¹ Es wird eher das einzelne Bild aus dem Ganzen herausgehoben, um den Fokus zu bestimmen und um auf das dem Regisseur für den dramatischen Verlauf Wichtige hinzuweisen: „Die Großaufnahme im Film ist die Kunst der Betonung. Es ist ein stummes Hindeuten auf das Wichtige und Bedeutsame, womit das dargestellte Leben zugleich interpretiert wird.“²⁶² In *Die Stunde, da wir nichts voneinander wussten* wird die Großaufnahme in entscheidenden Momenten und bei wichtigen Reaktionen verwendet. Zum Beispiel in einer Szene, in welcher der Handwerker einen Kurzschluss verursacht, wird sein überraschter Ausdruck besonders durch die Nähe der Kamera deutlich. Ebenso, wenn der Bürofachkraft mitgeteilt wird,

²⁵⁹ Balázs, 2001. *Der sichtbare Mensch oder die Kultur des Films*. S. 49.

²⁶⁰ Ebda. S. 49.

²⁶¹ Ebda. S. 50.

²⁶² Ebda. S. 50.

dass sie gefeuert wird, woraufhin sie vorerst entsetzt, erstarrt [siehe Abb. 15 und 16]. Außerdem ist die Kamera nah an den Darstellern dran, wenn diese sich in Räume begeben, in welche das Publikum nicht ohne dieses gewählte Hilfsmittel hineinblicken kann.

Bei dem Motorradunfall, welcher der zentrale Ausgangspunkt für das Theaterstück ist, schwingt ein gewisser Sensationscharakter mit. In diesem Fall wird auf die Konventionen der Berichterstattung im Journalismus angespielt. Die Großaufnahme kann in diesem Zusammenhang durchaus auch als voyeuristisch verstanden werden und dem Publikum das Gefühl vermitteln, der Sensation ganz nah zu sein.

5.11. Impressionismus

Der ungarische Ästhetiker Belá Balász erläuterte außerdem in seinem Werk *Der sichtbare Mensch* sein Verständnis von Impressionismus und beschreibt damit eine Tendenz, welche erst viel später auch für das Theater gelten wird: „Der *Impressionismus* gibt immer einen Teil für das Ganze und überlässt die Ergänzung der Phantasie des Zuschauers. Eine Ecke wird gezeigt, statt der ganzen Landschaft, eine Gebärde statt der ganzen Szene und ein Moment statt der ganzen Geschichte.“²⁶³ Gleiches gilt für Theaterinszenierungen, welche mit der Projektion von (bewegten) Bildern arbeiten. Infolgedessen werden Gedanken, Gefühle und Erinnerungen für das Publikum lesbarer.²⁶⁴ Wobei sich der Zuschauer darüber hinaus dem totalen Blick auf das Bühnengeschehen nicht entziehen kann. Nach Balász bestehen die Grundprinzipien des Theaters darin, „[...]“, dass der Zuschauer Szenen in einer *räumlichen Totalität* vor sich abspielen sieht“²⁶⁵ und das aus einer gleich bleibenden Distanz. Aus zeitgenössischer Sicht ist diesen Grundprinzipien hinzuzufügen, dass dem Zuschauer im Videotheater gerade diese Totalität in Ausschnitten näher gebracht werden kann. Dadurch wird eine neue Perspektive auf Theaterrealität ermöglicht.²⁶⁶ Eine subjektive Perspektive, um Einsicht zu geben, wie Individuen ihre eigene Version von Realität konstruieren.²⁶⁷ Bereits die französischen Impressionisten suchten nach einer Alternative zum klassisch narrativen Film und erkannten, dass der subjektive Blickwinkel diese Alternative bietet, indem er tiefer gehende Einblicke in subjektive

²⁶³ Ebda. S. 64.

²⁶⁴ Vgl. Merx, S. (2008). *Filmic Photogénie in the Theatre*. In H. Schoenmakers/ S. Bláske/ K. Kirchmann/ J. Ruchatz (Hg.), *Theater und Medien. Grundlagen – Analysen – Perspektiven – Eine Bestandsaufnahme* (S. 425 - 429). Bielefeld: Transcript. S. 426.

²⁶⁵ Balász, 1997a. „Zur Kunstphilosophie des Films“. S. 92.

²⁶⁶ Vgl. Merx, 2008. „Filmic Photogénie in the Theatre“. S. 425.

²⁶⁷ Vgl. Ebda. S. 428.

Wahrnehmungen ermöglicht. Im Videotheater wird durch den Wechsel von objektiven und subjektiven Kameraaufnahmen sowie dem physikalisch präsenten und zugleich mediatisierten Darsteller eine aufregende Spannung erzeugt.²⁶⁸

²⁶⁸ Vgl. Ebda. S. 425.

6. Die Wahrnehmung

Die Wahrnehmung und mit ihr das Sehen tragen zur Welterweiterung bei. Denn „mit ihrer Hilfe findet eine sinnliche Erfahrung der gegenständlichen Bedeutungshaftigkeit der Welt statt.“²⁶⁹ Mit den Worten Walter Benjamins: „Innerhalb großer geschichtlicher Zeiträume verändert sich mit der gesamten Daseinsweise der menschlichen Kollektiva auch die Art und Weise ihrer Sinneswahrnehmung.“²⁷⁰ Das Theater, welches ein Wahrnehmungsmodell ist²⁷¹, kann demzufolge ebenso zu einer Bewusstseinsweiterung des Publikums beitragen.

Der Phänomenologe Maurice Merleau-Ponty geht davon aus, dass der Leib „die Bedingung der Möglichkeit des Wahrnehmens“²⁷² ist. Seiner Argumentation zufolge, ist der Körper „schlechthin unser Gesichtspunkt zur Welt, der Gesichtspunkt aller Gesichtspunkte, den wir nicht nur faktisch nie je zu verlassen vermögen und der selber immer uns zwingt, Gesichtspunkte einzunehmen, sondern ohne den wir, nicht mehr weltzugehörig, überhaupt nichts zu sehen vermöchten, und damit zugleich der phänomenale Beweis dafür, dass wir Gesichtspunkte einnehmen müssen, um was auch immer zu sehen.“²⁷³ Die Wahrnehmung kann dabei persönlich beeinflusst oder wertfrei sein.²⁷⁴ Der französische Philosoph Gilles Deleuze beschreibt in seinem Werk *Das Bewegungs-Bild, Kino 1* folgenden Unterschied zwischen dem subjektiven und dem objektiven Bild: Das subjektive Bild sei die Sache „wie sie von jemandem gesehen wird, der irgendwie ‚qualifiziert‘ ist oder die Gesamtheit, wie sie von jemandem gesehen wird, der Teil einer Gesamtheit ist.“²⁷⁵ Das objektive Bild hingegen sei „die Sache oder die Gesamtheit vom Standpunkt dessen aus gesehen wird, der außerhalb der Gesamtheit steht.“²⁷⁶ Das objektive Bild ist demnach eine Betrachtung von außen, welche nicht persönlich beeinflusst und somit im besten Falle allgemeingültig ist. Im Theater hängt es davon ab, wie die Intention der Theatermacher ist, etwas darzustellen und zudem, wie jeder einzelne Zuschauer vorgegebene Bilder aufnimmt. Denn, wenn ein Zuschauer nicht auf seinen eigenen Erfahrungsschatz zurückgreifen kann, bzw. Repräsentiertes nicht in ein Werte-Schema sortieren kann, ist es für ihn

²⁶⁹ Wulf/ Zirfas, 2005. *Ikonologie des Performativen*. S. 15.

²⁷⁰ Benjamin, 1963. *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. Drei Studien zur Kunstsoziologie*. S. 14.

²⁷¹ Vgl. Wulf/ Zirfas, 2005. *Ikonologie des Performativen*. S. 29.

²⁷² Merleau-Ponty, Maurice (1976). *Phänomenologie der Wahrnehmung*. Berlin: De Gruyter. Vorrede.

²⁷³ Boehm, Rudolf (1981). *Vom Gesichtspunkt der Phänomenologie: Studien zur Phänomenologie der Epoché, 2. Band*. Dordrecht: Martinus Nijhoff Publishers, Kluwer Academic Publishers Group, S. 174 f.

²⁷⁴ Vgl. „Deleuze, 1997. *Das Bewegungs-Bild. Kino 1*. S. 103.

²⁷⁵ Ebda. S. 103.

²⁷⁶ Ebda. S. 103.

unmöglich, Gesehenes subjektiv zu betrachten. Das bedeutet, dass etwas entweder nur subjektiv oder nur objektiv wahrgenommen werden kann.

Ein Regisseur, welcher intendiert, dass ein Schauspieler ein objektives Bild von etwas darstellt, kann sich nie sicher sein, ob es auch objektiv von den Zuschauern wahrgenommen wird. Bereits durch die Auswahl eines bestimmten Bildes kommt Subjektivität ins Spiel. Es ist fraglich, ob Objektivität im Theater überhaupt möglich ist, bzw. existiert. Von den Figuren auf der Bühne werden Standpunkte eingenommen, welche von den Zuschauern aus verschiedenen Blickwinkeln und Perspektiven von außen gesehen werden. Wird die Figur nun auch noch abgefilmt, auf eine Leinwand übertragen und sieht sich dabei selbst, nimmt sie zu sich selbst einen weiteren Standpunkt ein. Hier findet letztendlich eine Hybridation von Subjektivität und Objektivität statt. Denn die Trennung welche Gilles Deleuze zur Bestimmung der Sichtweisen fordert, wird im (Video-)Theater aufgelöst.

Die Videokamera ermöglicht die Aufnahme von Dingen, welche dem Zuschauer ansonsten eventuell verborgen geblieben wären. Sie macht Unsichtbares sichtbar. Somit kann man von einer Erweiterung der natürlichen Wahrnehmung durch den Einsatz der Videokamera auf der Bühne sprechen. Das Theater ist ein Ort des „kollektiven Gedächtnisses, d.h. der Anwesenheit des Abwesenden in der Anrufung der Figur. Die mediale Ontologie des Theaters beruht demnach bei aller Abwesenheit dennoch auf der menschlichen Co-Präsenz als Konfrontation des Selbst mit dem Anderen.“²⁷⁷ Im Theater wird diese „Wahrnehmung des Selbst im Anderen“²⁷⁸ medial vermittelt. Dabei ist das Theater „jener oft zitierte ‚leere Raum‘ [...] performativer Identitätsbestimmung von Kultur und Gesellschaft schlechthin, der fast immer und überall gegenwärtig werden kann und dazu nicht notwendig der Institution als solcher bedarf.“²⁷⁹

Die Wahrnehmung der Bühnenräume verändert sich durch die Auswahl der Bildausschnitte, mit welchen diese abgefilmt werden. Die räumliche Anordnung wird verschleiert und somit der Zuschauer überfordert. Es resultiert eine Verunsicherung der Wahrnehmungsweisen, welche sich als „neue Unübersichtlichkeit“ bezeichnen lassen kann (es geht bei dieser Bezeichnung nicht um die inhaltliche Anlehnung an die politische Schrift des Soziologen Jürgen Habermas²⁸⁰). Das lässt sich anhand eines

²⁷⁷ Sörgel, S. (2008). Zur Medialität des Performativen im zeitgenössischen Tanz / Theater. In H. Schoenmakers/ S. Bläske/ K. Kirchmann/ J. Ruchatz (Hg.), *Theater und Medien. Grundlagen – Analysen – Perspektiven – Eine Bestandsaufnahme* (S. 319 - 327). Bielefeld: Transcript, S. 325.

²⁷⁸ Ebda. S. 319.

²⁷⁹ Ebda. S. 319.

²⁸⁰ Vgl. Ellrich, 2008. „Armes Theater oder Medienspektakel?“. S. 377.

Beispiels aus *Die Stunde, da wir nichts voneinander wussten* veranschaulichend erläutern: Der Café-Container steht an der Bühnenseite und ist somit für das Publikum nicht einsichtig. Das Kamerateam filmt in nahen Einstellungen, was sich drinnen ereignet, während sich vor dem Café, also auf dem für das Publikum gut sichtbaren Platz eine Menschentraube versammelt, die das Geschehen im Café verfolgt. Während die Blicke der Zuschauer zwischen dem Geschehen auf der Leinwand, also im Café und jenem auf der Straße hin- und herwechseln, um die jeweiligen Reaktionen und Interaktionen der Figuren aufnehmen und nachvollziehen zu können, gehen ihm möglicherweise Informationen verloren, weil die Blicke nicht so schnell hin- und herwechseln können, um das Gesamtgeschehen komplett zu erfassen.

6.1. Imagination

Die eben erwähnten verloren gegangenen Informationen, werden vom Publikum eigenständig ergänzt. Der Türen zum imaginären Raum werden geöffnet. Dieser imaginäre Raum ist ein Produkt der Vorstellungskraft des Publikums. Die Fähigkeit der Imagination ist das Fundament der menschlichen Wahrnehmung, um Theater machen und erfahren zu können. Der Mensch muss seine „Denk- und Vorstellungsleistungen“ beanspruchen, um „einzelne Bildeindrücke aufeinander“ beziehen zu können. „Nur so sei es möglich, dass durch die Wahrnehmung konstante Raumvorstellungen entstehen“,²⁸¹ meint der Theaterwissenschaftler Jens Roselt, wenn er von der *Phänomenologie des Theaters* schreibt.

6.2. Illusion

Das Theater gilt als eine Simulationsmaschine. Hans-Thies Lehmann führt das wie folgt aus: „Es handelte sich immer schon um eine Apparatur, die Realität mit Hilfe der Technik, nicht allein des Schauspielens, sondern auch der Theatermaschinerie simulierte.“²⁸² Lange Zeit beabsichtigten Regisseure, dass sich der Eindruck einer Illusion über die Wirklichkeit des Gesehenen einstellt. Sie verschleierten störende Umbauten, versteckten die Bühnenmaschinerien, um die Zuschauer in den Bann zu ziehen und sie mit ihren Bühnentricks zu verzaubern. Dennoch ist es selbstverständlich, dass der Zuschauer „jede Sekunde wissen wird, dass er im Theater

²⁸¹ Roselt, Jens (2008). *Phänomenologie des Theaters*. München: Wilhelm Fink, S. 70.

²⁸² Lehmann, 2008. *Postdramatisches Theater*. S. 413.

sitzt. Das Ziel ist nicht, die Illusion zu vermeiden – alles ist Illusion, nur erscheinen manche Dinge illusorischer als andere.²⁸³ Spätestens seit Bertolt Brecht die Verfremdung im Theater forderte, veränderte sich die Illusionsmaschine zu einem transparenten Apparat, in welchem Umbauten, technische Hilfsmittel, Techniker, Kameraleute und Kostüm- und Maskenwechsel auf der Bühne, etc. zum Teil des Ganzen gemacht wurden und das verzauberte Publikum entzauberten. Genau mit dieser Wirkung arbeitete auch Viktor Bodó in *Die Stunde, da wir nichts voneinander wussten*. Er zeigte dem Publikum seine „Zaubertricks“²⁸⁴ und offenbarte diese unmittelbar. Unter dem Verfremdungseffekt versteht man, dass kleine Teilvorgänge verfremdet werden und damit in ihrer Wichtigkeit hervorgehoben werden.²⁸⁵ Eine der vielfältigen Bereiche der Verfremdungsmöglichkeiten ist neben der „Distanzierung des Schauspielers von der dargestellten Figur“, jene „zur Desillusionierung der Zuschauer, das heißt, um eine Einfühlung in die Figuren und Vorgänge zu verhindern oder zu erschweren. Peter Brook beschreibt wie folgt: „Diese Serie von Eindrücken ist in gleicher Weise eine Serie von Verfremdungen: jeder Bruch ist eine listige Provokation und ein Aufruf zum Denken.“²⁸⁶ Der Desillusionierung dienten: „[...] der Halbvorhang, der den Umbau sehen ließ, die offen angebrachten Scheinwerfer, [...], die angedeuteten Dekorationen, Projektionen und Film, [...]“²⁸⁷ Diese für das Publikum transparenten und verfremdende Vorgänge, lassen keine Illusion zu und die Zuschauer werden immer wieder daran erinnert, dass sie sich in einem theatralen Raum befinden, in welchem der ‚Fluss des Spieles‘ immer wieder unterbrochen wird, um dadurch Empathien zu vereiteln.²⁸⁸ Entscheidend ist jedoch, dass, in Brechts Sinne, trotz aller Verfremdung, das Ziel von Schauspieler und Regisseur sein soll, „die Fabel des Stückes zu erzählen“²⁸⁹ und diese „Fabel in bestimmter Weise zu zeigen und bestimmte Wirkungen beim Publikum zu erzielen“.²⁹⁰ Das „Theater saugt daher alle neuen Techniken und Technologien von der Perspektive bis zum Internet sofort in sich auf“²⁹¹, um diese bestimmten Eindrücke zu bewirken.

Die Nahtstelle zwischen der inszenierten Welt auf der (Guckkasten-)Bühne und der Realität der Zuschauer wird durch die vierte Wand definiert. Mittels ihrer eröffnet sich auf der Bühne ein Imaginationsraum, der eine eigene Wirklichkeit integriert. Es stellt

²⁸³ Brook, 1983. *Der leere Raum*. S. 114.

²⁸⁴ Vgl. Transkript im Anhang.

²⁸⁵ Vgl. Müller/ Hecht/ Knopf/ Mittenzwei, 1988. *Bertolt Brecht: Werke. Große kommentierter Berliner und Frankfurter Ausgabe*. S. 377.

²⁸⁶ Brook, 1983. *Der leere Raum*. S. 115.

²⁸⁷ Rüllicke-Weiler, Käthe: *Die Dramaturgie Brechts. Theater als Mittel der Veränderung*, Henschelverlag Kunst und Gesellschaft, Berlin 1968, S. 58.

²⁸⁸ Vgl. Ebda. S. 58.

²⁸⁹ Ebda. S. 189.

²⁹⁰ Ebda. S. 189.

²⁹¹ Lehmann, 2008. *Postdramatisches Theater*. S. 413.

sich jedoch die Frage, „ob Theater mit Wirklichkeitsmaterial nicht lediglich einen illusionären Schein der Wirklichkeit erzeugt, [...] ob Theater auf dem Weg der Erzeugung einer Illusion nicht gleichwohl etwas über die Wirklichkeit verrät“.²⁹² Das bedeutet zum einen, dass die Illusion im Theater nie vollständig verschwinden kann, dass sie vielmehr Teil der Grundverabredung von Theater ist, selbst wenn es „die eigene Realität seiner Mittel – den Körper des Schauspielers, die Scheinwerfer, etc. – nicht in Vergessenheit geraten lässt“.²⁹³ Zum anderen kann sich das Theater nie von der Wirklichkeit lossagen, sondern wird immer ein Teil der Auslegung von Wirklichkeit sein, indem es reale Elemente in den Bühnenraum einbezieht. Dadurch, dass Theaterinszenierungen jedoch versuchen, Illusionen zu vernichten, scheint eine verstärkte Rückkehr der Wirklichkeit auf die Bühne zu gelangen. Belegt werden kann dies anhand der Tatsache, dass immer häufiger dokumentarische Theaterinszenierungen aufgeführt werden, wie zum Beispiel die *Bettleroper* 2009 am Theater Freiburg von Christoph Frick und Bernadette La Hengst. Hier stehen Hartz 4-Empfänger auf der Bühne und berichten als Experten über ihr Leben und den Umgang mit Hartz 4.

Bei dokumentarischen Theaterinszenierungen wird es für das Publikum immer schwieriger zu unterscheiden, wann es sich um Fakten und wann um Fiktion handelt. Darüber hinaus „bieten die neuen Technologien ein Bild, bei dem die Grenzen zwischen Realität und Illusion aufgehoben werden, so dass man nicht mehr unterscheiden kann, ob es sich um Sein oder Schein handelt“.²⁹⁴ Dem Publikum bleibt letztendlich nur die Möglichkeit, sich auf das, was sich vor ihren Augen abspielt, einzulassen und sich die Frage nach Schein oder Sein dabei nicht zu stellen. Die „Bildmedienphantome [...] sind fest in der Wirklichkeit verankert, gehen aber darüber hinaus und können deshalb als über- oder hyperreal bezeichnet werden.“²⁹⁵ Diese hyperrealen Ereignisse, welche in Inszenierungen integriert werden, vor allem in solche, welche mit der Illusion brechen wollen, zum Beispiel durch Live-Video-Einspielungen von Dingen, die dem Publikum anders gar nicht bewusst gemacht hätten werden können (zum Beispiel „die Betonung versteckter Details“²⁹⁶) ermöglicht eine durch „die Bildmedien entstehende Realität, [...], in der Objekte geschaffen

²⁹² Müller-Schöll, N. (2008). (Un-) Glauben. Das Spiel mit der Illusion. In H. Schoenmakers/ S. Bläske/ K. Kirchmann/ J. Ruchatz (Hg.), *Theater und Medien. Grundlagen – Analysen – Perspektiven – Eine Bestandsaufnahme* (S. 445 - 456). Bielefeld: Transcript, S. 453.

²⁹³ Ebda. S. 446.

²⁹⁴ Pukelyte, 2003. „Funktionen der Bildmedien in Theaterinszenierungen der neunziger Jahre des 20. Jahrhunderts“. S. 36.

²⁹⁵ Ebda. S. 103.

²⁹⁶ Benjamin, 1963. *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. Drei Studien zur Kunstsoziologie*. S. 35.

werden, die noch vor kurzem nur im Traum vorstellbar waren.“²⁹⁷ Letztendlich ist unter dem Begriff *Hyperrealität* nicht anderes als *Virtualität* zu verstehen, wie folgendes Zitat beweist: „Das Wort [hyperreal, Anm.] bezeichnete das Streben des Menschen, eine reale Welt jenseits der gegebenen Realität zu erfassen. Die neue, heutige Bezeichnung – virtuelle Realität – hat denselben Inhalt.“²⁹⁸ Die Verwendung von Video ermöglicht die Virtualisierung von Räumen und Körpern im theatralen Raum und ermöglicht Wahrnehmungsweisen, welche die Aspekte des Seins und des Scheins fortwährend vermengen: „Bekanntermaßen sehen wir die einzelnen Bilder als Bewegungsfolgen nur auf Grund der Trägheit unserer Wahrnehmung. Es ist deshalb gerade in diesem Zusammenhang berechtigt [...] den Begriff der Illusion aufzugreifen. Beim Film bestehen gegenüber dem statischen Bild sehr viel größere Möglichkeiten, partielle illusionistische Effekte zu erzielen, weil mit der zeitlichen Dimension des Films eine Disambiguierung der Darstellung erfolgt.“²⁹⁹ Dabei kann die Illusion „als ‚notwendiger‘ oder ‚objektiver Schein‘ begriffen werden, als Verkenning der Wirklichkeit, die zugleich den einzig möglichen Zugang zu ihr darstellt.“³⁰⁰ Das bedeutet außerdem, dass Illusion eine „visuelle Imitation von Wirklichkeit“³⁰¹ ist und „als notwendige Täuschung behält die Illusion insofern ein Recht, als sie selbst eine Realität ist, auch wenn das Illudierte keiner Realität entspricht, ja qua Definition das Reale verfehlt.“³⁰²

6.3. Wirklichkeit

Auf der Theaterbühne findet ein komplexes Zusammenspiel von Innen- und Außenwelt statt. Als Beispiel dient hier eine Szene aus *Die Stunde, da wir nichts voneinander wussten*, in welcher der Geschäftsmann durch die Luft „fliegt“. Er wird vom Motorrad angefahren und stürzt. Der Sturz ist in Zeitlupe zu sehen. Der Anzugmann fällt auf ein dafür eingerichtetes Rollbrett, welches von den Bühnentechnikern geschoben wird, die Kamera ist nah an ihm dran. Die Szene ist in Zeitlupe gespielt und wird nicht videotechnisch verfremdet. Die Umsetzung ist transparent. In dem Moment, in welchem der Anzugmann in verlangsamtem Tempo durch die Luft „fliegt“, nehmen die Zuschauer seine Empfindung der Situation wahr [siehe Abb. 17, 18 und 19]. Dem Zuschauer wird also durch die Inszenierungsweise dieser Szene suggeriert, wie die

²⁹⁷ Pukelyte, 2003. „Funktionen der Bildmedien in Theaterinszenierungen der neunziger Jahre des 20. Jahrhunderts“. S. 104.

²⁹⁸ Ebda. S. 104.

²⁹⁹ Sachs-Hombach, 2006. *Das Bild als kommunikatives Medium. Elemente einer allgemeinen Bildwissenschaft*. S. 229.

³⁰⁰ Müller-Schöll, 2008. „(Un-) Glauben. Das Spiel mit der Illusion“. S. 453.

³⁰¹ Freyer/ Neumann, 2007. *Achim Freyer – Theater. Band II*.

³⁰² Müller-Schöll, 2008. „(Un-) Glauben. Das Spiel mit der Illusion“. S. 453.

Figur die Situation erlebt und aus sich heraus wahrnimmt. Der Zuschauer bekommt von Außen die Innenwelt der Figur erzählt. Das Publikum nimmt durch seine Position und seinen Blickwinkel die Bühnenhandlung sowie das Schicksal der Figuren aus der Distanz wahr. Lediglich darauf angelegte Inszenierungsformen und kinematographische Techniken (unter anderem durch rein- und rauszoomen, Wechsel zwischen Nähe und Distanz), welche Einblick in das Innenleben der Figuren ermöglichen, legen die Innen- und Außenwelt der Handlung zusammen.

Eine Aufführung wird erst durch die Wahrnehmung, physische Anwesenheit und Teilnahme durch Reaktion des Publikums hervorgebracht. Es ist eine stumme Vereinbarung zwischen Schauspieler und Zuschauer, dass der Bühnenraum als illusionistische Repräsentation eines Raumes zu lesen ist, „in dem Figuren agieren, als ob sie sich zu einer anderen Zeit in einem anderen Raum als die Zuschauer befänden.“³⁰³ Die Reaktion des Publikums „entsteht als Resultat der Interaktion zwischen Darstellern und Zuschauern.“³⁰⁴ Hierbei sind Sehen, Hören und Handeln entscheidende Aspekte.³⁰⁵ Da ohne sie eine Aufführung überhaupt nicht erfasst werden kann.

Der Dramaturg Hans-Joachim Rückhäberle beschreibt in seinem Aufsatz *Das Bühnenbild zwischen den Künsten*: „Die Bühne ist ein Ort des Dazwischen: zwischen Illusion, Konstruktion und dem realen Menschen, dem Schauspieler, der nicht nur als Darsteller, sondern auch als wirkliche Person auftritt.“³⁰⁶ Die Bühne ist somit ein realer, und zugleich Behauptungs-Ort, welche virtuelle Räume integrieren kann und in Zeiten des Videotheaters nicht einmal mehr von der leiblichen Präsenz der Schauspieler abhängig ist.

Im Bühnenbild wird ein erfundener Bildraum kreiert, der sich an der Wirklichkeit orientiert. Dieser Bildraum setzt sich aus Ausschnitten und Bildern der wirklichen Welt sowie imaginerter Bildwelten zu einem Mikrokosmos zusammen. Sei es aus dokumentarischem, recherchiertem Material oder literarischen Vorlagen. Somit greift das Bühnenbild nie direkt auf die Wirklichkeit zu, sondern kann nur mit ihrer Hilfe eine eigene Wirklichkeit konstruieren. Der in sich geschlossene Mikrokosmos, welcher auf

³⁰³ Roselt, 2008. *Phänomenologie des Theaters*. S. 78.

³⁰⁴ Fischer-Lichte, 2004. *Ästhetik des Performativen*. S. 47.

³⁰⁵ Vgl. Pfüller/ Rückhäberle, 1998. *Das Bild der Bühne. Arbeitsbuch 4*. S. 13.

³⁰⁶ Ebda. S. 13.

die Bühne gebracht wird, führt dazu, dass die Wirklichkeit, welche medial vermittelt wird, „als real wahrgenommen“³⁰⁷ wird.

Demgegenüber werden weltliche Vorgänge und Ereignisse immer theatralischer. Rituale, Traditionen und Prozesse werden auf das Genaueste geplant und durch die Medien und ihre Macher, welche sie global vermitteln, in Szene gesetzt. Die weltliche sowie theatrale Wirklichkeit wird ununterscheidbar. Das eine wie das andere scheint jeweils die Wiedergabe von Erscheinungsformen des jeweils anderen zu sein.³⁰⁸ Die Welt kann kaum noch unmittelbar wahrgenommen werden: „Was wir über unsere Gesellschaft, ja über die Welt, in der wir leben, wissen“, so heißt es bei Niklas Luhmann, „wissen wir durch die Massenmedien.“³⁰⁹ Ausgehend von dieser Annahme „lässt sich von jeder medialen Darbietung auf mögliche Manipulationen schließen.“³¹⁰ Als Manipulation bezeichnet man „die Herstellung eines falschen Bewusstseins durch eine verzerrte Darstellung der Realität.“³¹¹ Das bedeutet, dass absichtlich falsche Ansichten und Denkweisen von der Welt vermittelt werden.³¹² Auf der Bühne schieben sich Bilder „zwischen die Wahrnehmung und die Dinge, und bilden somit einen Spiegel, ein Fenster, ein Prisma oder eine Wand, die jeweils deren ‚wahre‘ Wirklichkeit nie zum Vorschein bringen kann“.³¹³ Zu bedenken ist hierbei jedoch, so Walter Benjamin, dass „das Hier und Jetzt des Kunstwerks – sein einmaliges Dasein“³¹⁴ bestimmt.

Dadurch, dass eine Auswahl getroffen wird, zwischen dem, was in einer Inszenierung sichtbar gemacht wird und dem, was unsichtbar bleibt, erfahren diejenigen Dinge, welche selektiert werden, eine Hervorhebung. Daraus lässt sich schließen, dass im Theater „die Welt nicht reproduziert, sondern interpretiert“³¹⁵ wird. Der Raum der ‚Guckkastenbühne‘ ist „primär vom Ausschnitt geprägt, nicht von den Dingen in ihm“.³¹⁶ Alles was in ihm sichtbar wird, ist von Bedeutung, ebenfalls das, was nicht zu sehen ist. Denn es ist eine bewusste Entscheidung, etwas auf der Bühne, bzw. im Bühnenraum zu zeigen und etwas anderes nicht. Somit ist im Theater eigentlich alles von Bedeutung.³¹⁷ Es besteht lediglich die „Möglichkeit, optisch und akustisch ein

³⁰⁷ Pewny, K. (2008). Medial real oder: die Ökonomie der Präsenz als Präsenz der Ökonomie. In H. Schoenmakers/ S. Bläse/ K. Kirchmann/ J. Ruchatz (Hg.), *Theater und Medien. Grundlagen – Analysen – Perspektiven – Eine Bestandsaufnahme* (S. 439 - 444). Bielefeld: Transcript, S. 439.

³⁰⁸ Vgl. Pfüller/ Rückhäberle, 1998. *Das Bild der Bühne. Arbeitsbuch 4*. S. 12.

³⁰⁹ Ellrich, 2008. „Armes Theater oder Medienspektakel?“. S. 375.

³¹⁰ Ebda. S. 375.

³¹¹ Hicketier, 2007. *Film- und Fernsehanalyse*. S. 16.

³¹² Vgl. Ebda. S. 16 f.

³¹³ Wulf/ Zirfas, 2005. *Ikonologie des Performativen*. S. 15.

³¹⁴ Benjamin, 1963. *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. Drei Studien zur Kunstsoziologie*. S. 11.

³¹⁵ Pfüller/ Rückhäberle, 1998. *Das Bild der Bühne. Arbeitsbuch 4*. S. 16.

³¹⁶ Ebda. S. 14.

³¹⁷ Vgl. Ebda. S. 14.

Weltbild zu schaffen, das der Wirklichkeit adäquat ist oder durch seine künstlerische Zusammensetzung sie übertrifft“.³¹⁸

Die auf der Bühne abgefilmte theatrale Realität, vermittelt den Eindruck eigener Wirklichkeit. Denn, „wenn niemand auf der Leinwand so aussieht wie im wirklichen Leben, nimmt man dann nicht mit Recht an, dass dies auch für alle Dinge gilt? Dass der Kinematograph, wenn man ihn nicht daran hindert, seine eigene Ansicht von der Welt schaffen kann?“³¹⁹

Die Container-Räume welche bei *Die Stunde, da wir nichts voneinander wussten* auf der Theaterbühne stehen, „haben weder auf der Bühne noch außerhalb einen bestimmten Ort, sie können ‚überall hingesezt‘ werden.“³²⁰ Sie „werden zur Kulisse für die Filmaufnahmen. Was sich auf der Bühne als konstruiert und unfertig zeigt, wirkt im Filmbild wie ein vollständiger Raum“.³²¹

6.4. Die Konstruktion des Sehens

Hans-Thies Lehmann argumentiert in dem Kapitel *Postdramatische Raumästhetik: Über-Blick* seines Werkes *Postdramatisches Theater*, dass „die offene szenische Montage im postdramatischen Theater“ so viel Freiheit bietet, dass das Auge des Zuschauers nicht „zur Kino-Kamera wird“. Dagegen ist einzuwenden, dass der Zuschauer einer Videotheater-Aufführung genau dies zumindest partiell tut, nämlich dann, wenn er über das Kamera-Auge das Bühnengeschehen betrachtet, welches seinen Blick auf die für das Publikum gut sichtbare Projektionsfläche offenbart. Nichtsdestotrotz ist Herrn Lehman zuzustimmen, wenn er das „Sehen als freies und aktives Konstruieren“³²² versteht. Denn auch bei der offenen szenischen Montage findet eine Konstruktion durch eine Aneinanderreihung von Szenen statt, ganz gleich, ob diese nun über das Kamera-Auge oder über das eigene Auge des Zuschauers gesehen wird.

³¹⁸ Piscator, E. (1997) Tonfilm Freund und Feind. In R. Denk (Hg.), *Texte zur Poetik des Films* (S. 79-82). Stuttgart: Reclam, S. 79.

³¹⁹ Brenez/ Eue, 2008. *Jean Epstein. Bonjour Cinema und andere Schriften zum Kino*. S. 75.

³²⁰ Matzke, 2008. „Living in a Box – Zur Medialität räumlicher Anordnungen“. S. 385.

³²¹ Ebda. S. 385.

³²² Lehmann, 1994. *Postdramatisches Theater*. S. 298.

6.5. Die Rezeption als Aktivität des Zuschauers

Theaterzuschauer suchen sich während einer Aufführung eigenständig aus, welche Sinneseindrücke sie wahrnehmen, dadurch werden sie „im empathischen Sinne zu ‚Schöpfern‘ der Aufführung“.³²³ Die Zuschauer können sich entweder von der ‚Blickregie‘ lenken lassen, oder ihre Blicke auf andere Details fokussieren. Das unterscheidet die Theaterzuschauer vom Kinopublikum. Man könnte von einer ‚offenen Montage‘ sprechen, welche der Zuschauer während der Rezeption vollzieht, indem er Bilder aus seiner frei gewählten Sichtweise auf die Aufführung aneinanderreicht.³²⁴ Das bedeutet, dass die Zuschauer das szenische Geschehen strukturieren und konstituieren. Die Theaterwissenschaftlerin Erika Fischer-Lichte erläutert, dass sich bei einer Aufführung ein leiblicher Prozess ereignet. Sie beschreibt diesen Prozess folgendermaßen: „Dieser Prozess wird durch die Teilnahme an der Aufführung in Gang gesetzt, und zwar durch die Wahrnehmung, die nicht nur Auge und Ohr, sondern das ‚Körpergefühl‘, der ganze Körper synästhetisch vollziehen“.³²⁵

6.6. Sehen, sich sehen und gesehen werden / Beobachten, sich beobachten und beobachtet werden

Ein Schauspieler, welcher während einer Aufführung gefilmt wird und dessen Abbild unmittelbar auf eine Projektionsfläche übertragen wird, ist mit dem Abbild seiner Selbst - seinem eigenen Double - konfrontiert. Er ist nicht mehr alleine für seine Darstellung verantwortlich, solange es nicht in seiner Macht liegt, die Kameraaufnahmen selbst zu lenken. In dem Moment der Übertragung ist es dem Zuschauer überlassen, ob er sich auf den realen Schauspieler oder sein virtuelles Abbild auf der Projektionsfläche konzentriert. Seine Autorität wird in Frage gestellt: Zum einen wird der Darsteller dem selektiven, doppelten Blick des Publikums untergeordnet und zum anderen wird der Schauspieler „zur nebensächlichen Bühnenerscheinung, die nun dem medialen Bild gehorcht.“³²⁶ Der eigene virtuelle Raum, den der Schauspieler allein durch sein Spiel und seine Bühnenpräsenz schafft „löst sich in den Bildmedien auf“.³²⁷ Das lässt sich daraus schließen, dass der Schauspieler an ein zweidimensionales Bild gebunden wird und dadurch eine oberflächliche Struktur bekommt, dabei geht „die metaphysische

³²³ Fischer-Lichte, 2004. *Ästhetik des Performativen*. S. 48.

³²⁴ Vgl. Lehmann, 1994. *Postdramatisches Theater*. S. 297.

³²⁵ Fischer-Lichte, 2004. *Ästhetik des Performativen*. S. 54.

³²⁶ Pukelyte, 2003. „Funktionen der Bildmedien in Theaterinszenierungen der neunziger Jahre des 20. Jahrhunderts“. S. 56.

³²⁷ Ebda. S. 56.

Dimension verloren“.³²⁸ Damit ist keine Negation des Darstellers gemeint, denn die Bildmedien können „die Geschichte, die der Schauspieler mit seinem Körper erzählt“.³²⁹ trotz seiner zweidimensionalen Struktur vervollständigen.

Das Abbild des Darstellers kann entweder den ganzen Körper oder nur Ausschnitte des Körpers, zum Beispiel einzelne Körperteile, zeigen. Das hängt davon ab, wo sich die Kamera befindet und welche Einstellung der Kameramann wählt.³³⁰ Die Theaterwissenschaftlerin Kati Röttger beschreibt dieses Phänomen unabhängig von der Kamera auf der Bühne so: Der Körper ist „immer ein Teil von verschiedenen Einstellungen und Blickrichtungen zwischen Zuschauern, Akteuren, Rollen oder auch Masken.“³³¹ Dadurch, dass die Schauspieler nicht wissen, „welche Bilder von ihnen übertragen werden“,³³² entzieht der Blick der Kamera den Schauspielern die „Kontrolle über das Gezeigte“.³³³ Die Kamera vermag so nah an den Schauspieler heranzuzoomen, dass sein Körper unkenntlich gemacht wird und nur noch als undefinierbares Etwas zu sehen ist. Von daher ist es offensichtlich, dass es für Schauspieler verwirrend ist, „sich so zu betrachten, wie das Objektiv ihn gesehen hat.“³³⁴

Dem Schauspieler wird, dadurch, dass er doppelt anwesend ist – live und projiziert – ermöglicht, sich selbst von Außen wahrzunehmen. Er kann auf sein ‚Double‘ reagieren und mit ihm interagieren. Ein Wechselspiel von Sehen und Gesehen werden wird möglich. „Die Besonderheit, die das Spiel stark beeinflusst, besteht darin, dass die Agierenden gleichzeitig die Existenz der Kamera mit bedenken und die Wirkung ihres Spiels auch auf diese bezogen regulieren müssen.“³³⁵ Demnach wird folgende Definition des Begriffs *Persona* erweitert: „‘Persona’ thus refers to the way individuals present themselves in daily life, including the different masks used, in order to ‚give voice‘ to the way they like to perceive themselves and be perceived by others.“³³⁶ Erweitert in dem Sinne, dass es nicht mehr nur vom Schauspieler abhängt, wie er erkannt werden möchte, sondern der Blick der Kamera ihn möglicherweise anders darstellt, als er ursprünglich durch seine eigene Darstellung intendierte wahrgenommen zu werden. Infolgedessen entsteht eine Spannung zwischen Materialität und Virtualität des Körpers und seiner Darstellbarkeit. Der materielle

³²⁸ Ebda. S. 125.

³²⁹ Ebda. S. 56.

³³⁰ Vgl. Groot Nibbelink, L. (2008). Kaleidoscopic Encounters. The Actor, Character and Specator in Intermedial Performances. In H. Schoenmakers/ S. Bläske/ K. Kirchmann/ J. Ruchatz (Hg.), *Theater und Medien. Grundlagen – Analysen – Perspektiven – Eine Bestandsaufnahme* (S. 303 – 308). Bielefeld: Transcript, S. 303.

³³¹ Röttger/ Jakob, 2009. *Theater und Bild. Inszenierungen des Sehens*. S. 22.

³³² Matzke, 2008. „Living in a Box – Zur Medialität räumlicher Anordnungen“. S. 385.

³³³ Ebda. S. 385.

³³⁴ Brenez/ Eue, 2008. *Jean Epstein. Bonjour Cinema und andere Schriften zum Kino*. S. 75.

³³⁵ Kotte, 2005. *Theaterwissenschaft*. S. 257.

³³⁶ Groot Nibbelink, 2008. „Kaleidoscopic Encounters. The Actor, Character and Specator in Intermedial Performances“. S. 306.

Körper, welcher an einen Ort gebunden ist, erlebt eine virtuelle Loslösung und wird zur Information, welche auf eine Projektionsfläche übertragen wird. Die virtuelle Präsenz ermöglicht darüber hinaus, dass der Realkörper dem Publikum entzogen werden kann und auf der Theaterbühne nicht vorhanden sein muss. Er kann sich ebenso gut hinter den Kulissen, in eingeschränkt sichtbaren Räumen auf der Bühne oder gar an einem anderen Ort aufhalten, solange sein virtuelles Abbild auf der Bühne sichtbar bleibt.

Der Entzug des Realkörpers ist ein zeitgenössisches Phänomen der sozialen Medien des Web 2.0. Denn hier findet eine Verschiebung von realen Lebensinhalten in virtuelle ‚Cyber-Räume‘ statt. Der gesellschaftliche sich immer mehr verstärkende Aspekt, gesehen zu werden und sich (dabei) selbst zu sehen, wird vom Theater, welches eine sich wandelnde gesellschaftliche Institution ist und somit gesellschaftliche Veränderungen in sich aufnimmt, gespiegelt, transformiert und adaptiert. Das Internet bietet eine Art der Wahrnehmung, bei der Sinnesempfindungen und -wahrnehmungen in vielfältiger Weise kombiniert erlebt werden. Diese Phänomene greift das Theater in multimedialen Inszenierungen auf. „Ausgehend davon, dass der Blick nicht nur ein sehender, sondern auch ein die Dinge fühlender, empfangender und empfindender ist, wird der Körper nicht als vorgängige Entität aufgefasst, sondern als etwas, das jeweils durch den Blick des Anderen ‚unterhalten‘ und somit auch immer wieder neu konstituiert wird.“³³⁷

6.7. Voyeurismus

Videoaufnahmen können, wie weiter oben bereits erwähnt, durch Nahaufnahmen und Vergrößerungen, Details sichtbar machen, „die sonst dem menschlichen Auge entgehen“³³⁸ würden. Der Körper wird demnach auf der Bühne sichtbarer als sichtbar. Daraus folgt: „wenn dem Auge mehr zu sehen gegeben wird, als das, was es normalerweise, d.h. ohne Hilfe der technischen Mittel, wahrnehmen könnte, entsteht für den Betrachter das Gefühl, dass er sich gegenüber etwas Obszönem befindet: er fühlt sich als Voyeur.“³³⁹ Dieses bedeutet, dass der Zuschauer unfreiwillig zum Beobachter gemacht wird. Das mag erstmal nicht so besonders erscheinen, da der Theatergänger sich auf diese Verabredung freiwillig einlässt. Besonders ist vielmehr,

³³⁷ Röttger, Kati/ Jakob, Alexander (Hg.): Theater und Bild. Inszenierungen des Sehens. Transcript Verlag, Bielefeld, 2009, S. 21.

³³⁸ Pukelyte, 2003. „Funktionen der Bildmedien in Theaterinszenierungen der neunziger Jahre des 20. Jahrhunderts“. S. 115.

³³⁹ Ebda. S. 111.

dass auch der auf der Projektionsfläche erscheinende Schauspieler die Möglichkeit hat, sich selbst zu beobachten.

Es wird deutlich, dass die Aspekte Sehen und Gesehen werden mit dem Phänomen der Beobachtung und dem Beobachtet werden, miteinander einher gehen. Dabei ist nicht zu missachten, dass auch das Publikum von den Kameras gefilmt und sichtbar gemacht werden kann.

Dieser Voyeurismus kann natürlich auch im Theater bis auf die Spitze getrieben werden, wie anhand des folgenden Beispiels erläutert werden soll: Eine Aufführung der Performance-Künstlerin Pornoterrorista, welche am 25. September 2010 im Wiener Künstlerhaus brut zu sehen war, beinhaltete einen pornografischen Live-Fist-Fuck zwischen zwei Frauen, welcher synchron in Nahaufnahme auf Leinwände über der Bühne übertragen wurde. Die Kamera dient hier „als Zeuge, als das unbestechliche Voyeur-Auge“.³⁴⁰ Interessant hierbei ist, dass den Zuschauern lieber war, sich die Live-Übertragung auf Leinwand anzusehen, als dem sich live ereignenden Sexualakt. Das verdeutlicht, dass die Zuschauer an pornografische Bilder offensichtlich mehr gewöhnt sind, als daran, dem Sexualakt live beizuwohnen. Es ist auch zu vermuten, dass der Zuschauer durch den Blick auf die Leinwand vor der Überforderung, welche diese Szenerie für ihn bedeutet, flüchtet. Dementsprechend eskapistisches Verhalten den Blick von der Realität auf das übertragene Bild lenkt. „Zwei Tendenzen machen sich in der Betrachtung des Körpers durch die Bildmedien sichtbar: Entweder ist der Körper einfach ein sexuelles Objekt, oder er interessiert den Künstler als Oberfläche, auf der das Spiel zwischen Realität und Hyperrealität gezeichnet wird.“³⁴¹

³⁴⁰ Sontag, 2009. *Kunst und Antikunst. 24 literarische Analysen*. S. 214.

³⁴¹ Pukelyte, 2003. „Funktionen der Bildmedien in Theaterinszenierungen der neunziger Jahre des 20. Jahrhunderts“. S. 112.

7. Fazit Videotheater: eine eigene Kunstgattung

In den vorangegangenen Kapiteln wurde deutlich, dass das Videotheater ein Hybrid ist. *Videotheater* meint: „eine ästhetisch-kulturelle Erscheinungsform, die aus der Korrelation und Fusion von Elementen aus verschiedenen Medien, kulturellen Kontexten und Diskurszusammenhängen hervorgeht.“³⁴² Durch Video im Theater wird die Voraussetzung geschaffen, auch auf der Bühne „über zeitliche wie räumliche Distanzen hinweg widersprüchliche, unvereinbare und ungleichzeitige Vorgänge in veränderlichen Prozessen zu verknüpfen. Das heißt, distinkte Medienelemente kommen dynamisch zusammen“³⁴³ und sprengen die bis dahin vorhandenen Grenzen dessen, wie Theatertexte auf die Bühne gebracht wurden. Der theatrale Raum wird durch die Funktion und Wirkung von Video bereichert und es wird eine eigene Qualität, welche sich aus einzelnen ausgewählten, weiter entwickelten und zum Teil ergänzten Merkmalen des Theaters, wie auch des Films, konstituiert. Es finden sich grundlegende Prinzipien von Theater wie auch von Film wieder, welche im Videotheater miteinander verschmelzen:

- Der Bühnenraum wird erweitert. Es wird der Blick in verborgene Ecken und Winkel möglich.
- Die Videoprojektion wird auf der Projektionsfläche zu einem Element des Bühnenbildes.
- Die Narration und Ästhetik gleicht sich durch technische Medien auf der Bühne immer mehr der des Fernsehens sowie des Films an.
- Inszenierungen entsprechen der offenen Form.
- Kontinuität verliert seine Allgemeingültigkeit. Diskontinuierliche Erzählweisen werden selbstverständlich.
- Zeitsprünge werden mit filmischen Mitteln erzählt.
- Der Mann mit der Kamera auf der Bühne nimmt eine inhaltliche und funktionale Rolle ein.
- Bestimmte Ereignisse können durch die bildliche Auswahl und Rahmung hervorgehoben werden.³⁴⁴

³⁴² Spielmann, Yvonne (2010a). *Hybridkultur*. Berlin: Suhrkamp, S. 84.

³⁴³ Ebda. S. 33.

³⁴⁴ Diederichsen, 2004a. „Theater ist kein Medium - aber was bewirkt es, wenn der Mann mit der Videokamera auf der Bühne arbeitet?“.

- Die Verwendung filmischer Mittel und Tricks sowie optischer Illusionen wird möglich.
 - Es ist ein Zusammenspiel von Nähe und Distanz möglich.
 - Es eröffnen sich neue Möglichkeiten multipler Bildformen.
 - Bühnenvorgänge können transparent gemacht und damit Illusionen aufgehoben werden. Es findet eine Weiterführung des Brechtschen Verfremdungseffektes statt.
 - Szenenwechsel entsprechen einer Live-Montage durch die Kameraführung im Zusammenspiel mit dem Bühnengeschehen.
 - Darsteller, Publikum und Theaterraum werden zwei- sowie dreidimensional sichtbar.
 - Die Spiel- und die Bildebene werden verschoben, indem sie real und virtuell vorhanden sind.
 - Filmische Mittel können nicht punktgenau festgelegt werden, da ihr Einsatz immer vom Ablauf der parallelen Live-Darstellung abhängig ist.
-
- Videotheater ist unmittelbar und damit transitorisch.
 - Zuschauer und Darsteller sehen, werden gesehen und sehen sich selbst.
 - Der Blick auf das theatrale Geschehen wird perspektivisch erweitert. Das Publikum bleibt dabei passiv, wird jedoch dazu aufgefordert die Inszenierung durch einen selektiven Blick zusammenzufügen, da sich Ereignisse parallel abspielen.
 - Die Virtualität von Darstellern, Publikum und Theaterraum ermöglicht ein ständiges Hinterfragen von Wirklichkeit und Fiktion.
 - Interaktion wird verstärkt. Sie findet nicht nur zwischen den Darstellern und dem Publikum statt, sondern zusätzlich zwischen dem realen und dem projizierten Raum.
 - Der Totalentzug des leibhaftigen Körpers des Schauspielers wird möglich.

Im Videotheater wird „der szenische Vorgang [...] in der Interaktion zwischen lebendigem Theater und reproduzierendem Bildmedium zusätzlich dynamisiert und intensiviert.“³⁴⁵ Hinzu kommt, dass „mediale Differenzen und mit ihnen grundlegende Fragen des Wahrnehmens und Sehens“³⁴⁶ thematisiert werden. Erstaunlich dabei ist, dass die Realität verstärkt als real wahrgenommen wird, „sobald sie medial vermittelt

³⁴⁵ Kurzenberger, 2008. „Literaturtheater‘ mit der Videokamera? Zu Stefan Puchers Inszenierung von Shakespeares *Othello* am Hamburger Schauspielhaus“. S. 435.

³⁴⁶ Ebda. S.435.

ist“.³⁴⁷ Das Theater kann alles, was sichtbar und hörbar ist „als theatralisches Zeichen verwenden“,³⁴⁸ ohne dabei seine eigene Spezifität zu beeinträchtigen. Auf Grund dessen, dass weder die allgemeingültige herkömmliche Definition für Theater, noch diejenige für Film gänzlich zutreffen, sobald sich das Medium Live-Video auf der Bühne befindet, ist folgende Aussage wirksam:

Die Kombination von Video als filmisches Live-Medium mit dem Theater als Ort der Hervorhebung ergibt konsequenterweise eine eigenständige intermediale Kunstgattung: das Videotheater.

Die Grazer Inszenierung *Die Stunde, da wir nichts voneinander wussten* entspricht dieser Kunstgattung und kombiniert filmische sowie theatrale Aspekte so, dass neue Erzählebenen möglich und die oben genannten Eigenschaften von Videotheater erfüllt werden.

³⁴⁷ Pewny, 2008. „Medial real oder: die Ökonomie der Präsenz als Präsenz der Ökonomie“. S. 439.

³⁴⁸ Kattenbelt, 2008. „Multi-, Trans- und Intermedialität: Drei unterschiedliche Perspektiven auf die Beziehungen zwischen den Medien“. S. 127.

Literaturverzeichnis

Agotai, Doris (2007). *Architekturen in Zelluloid. Der filmische Blick auf den Raum*. Bielefeld: Transcript.

Balázs, Béla (2001). *Der sichtbare Mensch oder die Kultur des Films*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Balázs, B. (1997a). Zur Kunstphilosophie des Films. In R. Denk (Hg.), *Texte zur Poetik des Films* (S. 82 - 109). Stuttgart: Reclam.

Balázs, B. (1997b). Das Filmszenarium. Eine neue literarische Gattung. In R. Denk (Hg.), *Texte zur Poetik des Films* (S. 109 - 121). Stuttgart: Reclam.

Balme, Christopher (2003). *Einführung in die Theaterwissenschaft*. 3.Auflage. Berlin: Erich Schmidt.

Balme, Christopher/ Moninger, Markus (2003). *Crossing Media. Theater – Film – Fotografie – Neue Medien*. München: ePodium.

Balme, C. (2002). Stages of Vision: Bild, Körper und Medium im Theater. In H. Belting/ D. Kamper/ M. Schulz (Hg.), *Quel Corps?: Eine Frage der Repräsentation* (S. 349 - 364). Paderborn: Wilhelm Fink.

Benjamin, Walter (1963). *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. Drei Studien zur Kunstsoziologie*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Boehm, Rudolf (1981). *Vom Gesichtspunkt der Phänomenologie: Studien zur Phänomenologie der Epoché, 2. Band*. Dordrecht: Martinus Nijhoff Publishers, Kluwer Academic Publishers Group.

Borisovic Sklovskij, V. (1997). Das Sujet im Kinematographen. In R. Denk (Hg.), *Texte zur Poetik des Films* (S. 39 - 46). Stuttgart: Reclam.

Büttner, Elisabeth (1999). *Projektion. Montage. Politik. Die Praxis der Ideen von Jean-Lux Godard und Gilles Deleuze*. Wien: Synema.

Brecht, B. (1988). Die Straßenszene. In *Bertolt Brecht: Werke. Große kommentierter Berliner und Frankfurter Ausgabe, Band 22/1*. Hg. K.-D. Müller/ W. Hecht./ J. Knopf/ W. Mittenzwei. Frankfurt am Main: Suhrkamp. S. 370 – 381.

Brenez, Nicole/ Eue, Ralph (Hg.) (2008). *Jean Epstein. Bonjour Cinema und andere Schriften zum Kino*. Wien: Synema.

Brook, Peter (1983). *Der leere Raum*. Berlin: Alexander.

Crowe, S. (2006). „Der letzte Ort für Metaphysik“? Das Theater von Werner Fritsch. In D. Barnett/ M. McGowan/ K. Jürs-Murnby (Hg.), *Das Analoge sträubt sich gegen das Digitale? Materialitäten des deutschen Theaters in einer Welt des Virtuellen* (S. 46-55). Berlin: Theater der Zeit.

Deleuze, Gilles (1997). *Das Bewegungs-Bild. Kino 1*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Eichenbaum, B. (1997). Vom Aufbau der inneren Rede. In R. Denk (Hg.), *Texte zur Poetik des Films* (S. 47 - 50). Stuttgart: Reclam.

Ellrich, L. (2008). Armes Theater oder Medienspektakel?. In H. Schoenmakers/ S. Bläske/ K. Kirchmann/ J. Ruchatz (Hg.), *Theater und Medien. Grundlagen – Analysen – Perspektiven – Eine Bestandsaufnahme* (S. 371 – 380). Bielefeld: Transcript.

Ernst, W.-D. (2008). Schauspiel durch Medien. Die verdeckte Funktion der Techne bei Konstantin Stanislawski und Alexander Moissi. In H. Schoenmakers/ S. Bläske/ K. Kirchmann/ J. Ruchatz (Hg.), *Theater und Medien. Grundlagen – Analysen – Perspektiven – Eine Bestandsaufnahme* (S. 295 – 302). Bielefeld: Transcript.

Fischer-Lichte, Erika (2004). *Ästhetik des Performativen*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Fischer-Lichte, E./ Kolesch, D./ Warstatt, M. (2005). *Metzler Lexikon Theatertheorie*. Weimar: Metzler.

Fischer-Lichte, Erika/ Risi, Clemens/ Roselt, Jens (Hg) (2004). *Kunst der Aufführung – Aufführung der Kunst. Recherchen 18*. Berlin: Theater der Zeit.

Frisch, Max (1985). *Tagebuch 1946-1949*. 13.Auflage. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Freyer, Achim/ Neumann, Sven (2007). *Achim Freyer – Theater. Band II*. Berlin: Alexander.

Fuhrmann, Manfred (Hg.) (2006). *Aristoteles: Poetik*. Stuttgart: Reclam.

Goerden, E. (1998). Vom Dauern. Mutmaßungen über die Räume von Katja Haß. In V. Pfüller/ H.-J. Rückhäberle (Hg.), *Das Bild der Bühne. Arbeitsbuch 4* (S. 38 - 40). Berlin: Theater der Zeit.

Groot Nibbelink, L. (2008). Kaleidoscopic Encounters. The Actor, Character and Specator in Intermedial Performances. In H. Schoenmakers/ S. Bläske/ K. Kirchmann/ J. Ruchatz (Hg.), *Theater und Medien. Grundlagen – Analysen – Perspektiven – Eine Bestandsaufnahme* (S. 303 – 308). Bielefeld: Transcript.

Handke, P. (1997). Verdrängt das Kino das Theater? Das Elend des Vergleichens. In R. Denk (Hg.), *Texte zur Poetik des Films* (S. 154 - 163). Stuttgart: Reclam.

Handke, Peter (1992). *Die Stunde, da wir nichts voneinander wussten*. Berlin: Suhrkamp.

Hickethier, Knut (2007). *Film- und Fernsehanalyse*. Stuttgart: J.B. Metzler.

Jürs-Murnby, K. (2006). „Ich möchte seicht sein“. Elfriede Jelineks postdramatisches Schauspielmodell als Ideologiekritik und Medienstörung. In D. Barnett/ M. McGowan/ K. Jürs-Murnby (Hg.), *Das Analoge sträubt sich gegen das Digitale? Materialitäten des deutschen Theaters in einer Welt des Virtuellen* (S. 86-100). Berlin: Theater der Zeit.

Kattenbelt, Ch. (2008) Multi-, Trans- und Intermedialität: Drei unterschiedliche Perspektiven auf die Beziehungen zwischen den Medien. In H. Schoenmakers/ S. Bläske/ K. Kirchmann/ J. Ruchatz (Hg.), *Theater und Medien. Grundlagen – Analysen – Perspektiven – Eine Bestandsaufnahme* (S. 125 – 132). Bielefeld: Transcript.

Klein, Thomas (2004). *Ernst und Spiel – Grenzgänge zwischen Bühne und Leben im Film*. Mainz: Bender.

Kotte, Andreas (2005). *Theaterwissenschaft*, Köln: Böhlau.

Kurzenberger, H. (2008). ‚Literaturtheater‘ mit der Videokamera? Zu Stefan Puchers Inszenierung von Shakespeares *Othello* am Hamburger Schauspielhaus. In H. Schoenmakers/ S. Bläske/ K. Kirchmann/ J. Ruchatz (Hg.), *Theater und Medien. Grundlagen – Analysen – Perspektiven – Eine Bestandsaufnahme* (S. 431 – 437). Bielefeld: Transcript.

Lehmann, Hans-Thies (2008). *Postdramatisches Theater*. 4.Auflage. Frankfurt am Main: Verlag der Autoren.

Lehmann, Hans-Thies (1994). *Postdramatisches Theater*. Frankfurt am Main: Verlag der Autoren.

Lukács, G. (1992). Gedanken zu einer Ästhetik des „Kino“ (1913). In J. Schweinitz (Hg.), *Prolog vor dem Film* (S. 300 – 305). Leipzig: Reclam.

Mailos Tibaldi, Barbara (2010). Vom Spielen. In J. Schläder/ F. (Hg.), *Performing Intermediality. Mediale Wechselwirkungen im experimentellen Theater der Gegenwart* (S. 10 – 40). Leipzig: Henschel.

Matzke, A. (2008). Living in a Box – Zur Medialität räumlicher Anordnungen. In H. Schoenmakers/ S. Bläske/ K. Kirchmann/ J. Ruchatz (Hg.), *Theater und Medien. Grundlagen – Analysen – Perspektiven – Eine Bestandsaufnahme* (S. 381 - 387). Bielefeld: Transcript.

Merleau-Ponty, Maurice (1976). *Phänomenologie der Wahrnehmung*. Berlin: De Gruyter.

Merx, S. (2008). Filmic Photogénie in the Theatre. In H. Schoenmakers/ S. Bläske/ K. Kirchmann/ J. Ruchatz (Hg.), *Theater und Medien. Grundlagen – Analysen – Perspektiven – Eine Bestandsaufnahme* (S. 425 - 429). Bielefeld: Transcript.

Müller, Klaus-Detlef / Hecht, Werner / Knopf, Jan / Mittenzwei, Werner (Hg.) (1988). *Bertolt Brecht: Werke. Große kommentierter Berliner und Frankfurter Ausgabe*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Müller-Schöll, N. (2008). (Un-) Glauben. Das Spiel mit der Illusion. In H. Schoenmakers/ S. Bläske/ K. Kirchmann/ J. Ruchatz (Hg.), *Theater und Medien. Grundlagen – Analysen – Perspektiven – Eine Bestandsaufnahme* (S. 445 - 456). Bielefeld: Transcript.

Pewny, K. (2008). Medial real oder: die Ökonomie der Präsenz als Präsenz der Ökonomie. In H. Schoenmakers/ S. Bläske/ K. Kirchmann/ J. Ruchatz (Hg.), *Theater und Medien. Grundlagen – Analysen – Perspektiven – Eine Bestandsaufnahme* (S. 439 - 444). Bielefeld: Transcript.

Pfüller, Volker/ Rückhäberle, Hans-Joachim (Hg.) (1998). *Das Bild der Bühne. Arbeitsbuch 4*. Berlin: Theater der Zeit.

Pinthus, K. (1997) Das Kinostück. In R. Denk (Hg.), *Texte zur Poetik des Films* (S. 12 - 23). Stuttgart: Reclam.

Piscator, E. (1997) Tonfilm Freund und Feind. In R. Denk (Hg.), *Texte zur Poetik des Films* (S. 79-82). Stuttgart: Reclam.

Primavesi, P. (2008). Durchquerungen. Brechts Lehrstück als Medien- und Theaterexperiment. In H. Schoenmakers/ S. Bläske/ K. Kirchmann/ J. Ruchatz (Hg.), *Theater und Medien. Grundlagen – Analysen – Perspektiven – Eine Bestandsaufnahme* (S. 357 - 370). Bielefeld: Transcript.

Pukelyte, Ina. (2003). Funktionen der Bildmedien in Theaterinszenierungen der neunziger Jahre des 20. Jahrhunderts. Dissertation. Universität Leipzig.

Roloff, V. (2004). Aktuelle Theaterfilme. In M. Lommel, I. Maurer Queipo/ N. Reißler-Pipka (Hg.), *Theater und Schaulust im aktuellen Film* (S. 9 – 20). Bielefeld: Transcript.

Roselt, Jens (2008). *Phänomenologie des Theaters*. München: Wilhelm Fink.

Röttger, Kati/ Jakob, Alexander (Hg.) (2009). *Theater und Bild. Inszenierungen des Sehens*. Bielefeld: Transcript.

Rülicke-Weiler, Käthe (1968). *Die Dramaturgie Brechts. Theater als Mittel der Veränderung*. Berlin: Henschelverlag Kunst und Gesellschaft.

Sachs-Hombach, Klaus (2006). *Das Bild als kommunikatives Medium. Elemente einer allgemeinen Bildwissenschaft*. Köln: Halem.

Schläder, Jürgen/ Weber, Franziska (Hg.) (2010). *Performing Intermediality. Mediale Wechselwirkungen im experimentellen Theater der Gegenwart*. Leipzig: Henschel.

Schoenmakers, Henri/ Bläske, Stefan/ Kirchmann, Kay/ Ruchatz, Jens (Hg.) (2008). *Theater und Medien. Grundlagen – Analysen – Perspektiven – Eine Bestandsaufnahme*. Bielefeld: Transcript.

Schweinitz, Jörg/ Münsterberg, Hugo (Hg.) (1996). *Das Lichtspiel: eine psychologische Studie (1916) und andere Schriften zum Kino*. Wien: Synema.

Sontag, Susan (2009). *Kunst und Antikunst. 24 literarische Analysen*. 9. Auflage. Frankfurt am Main: Fischer-Taschenbuch.

Sörgel, S. (2008). Zur Medialität des Performativen im zeitgenössischen Tanz / Theater. In H. Schoenmakers/ S. Bläske/ K. Kirchmann/ J. Ruchatz (Hg.), *Theater und Medien. Grundlagen – Analysen – Perspektiven – Eine Bestandsaufnahme* (S. 319 - 327). Bielefeld: Transcript.

Spielmann, Yvonne (2010a). *Hybridkultur*. Berlin: Suhrkamp.

Spielmann, Yvonne (2010b). *Video. Das reflexive Medium*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Vertov, Dziga (1973). *Schriften zum Film. „Der Mann mit der Kamera“ (Eine visuelle Symphonie)*. München: Hanser.

Vill, S. (2008). Spielräume zwischen Medienkunst und virtueller Realität. In H. Schoenmakers/ S. Bläske/ K. Kirchmann/ J. Ruchatz (Hg.), *Theater und Medien. Grundlagen – Analysen – Perspektiven – Eine Bestandsaufnahme* (S. 457 - 477). Bielefeld: Transcript.

Wagner, Meike (2008). Transmissionen. Vorüberlegungen zu einer Mediengeschichte des Theater. In H. Schoenmakers/ S. Bläske/ K. Kirchmann/ J. Ruchatz (Hg.), *Theater und Medien. Grundlagen – Analysen – Perspektiven – Eine Bestandsaufnahme* (S. 57 - 65). Bielefeld: Transcript.

Waldenfels, Bernhard (1999). *Sinnesschwellen. Studien zur Phänomenologie des Fremden* 3. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Wulf, Christoph/ Zirfas, Jörg (Hg.) (2005). *Ikonologie des Performativen*. München: Wilhelm Fink.

ZEITSCHRIFTEN

Diederichsen, Diedrich (2004a). Theater ist kein Medium - aber was bewirkt es, wenn der Mann mit der Videokamera auf der Bühne arbeitet?. *Dramaturgie, Zeitschrift der dramaturgischen Gesellschaft*, 1, S. 3 - 7.

Diederichsen, Diedrich (2004b). Theater und Video. Der Idiot mit der Videokamera. *Theater Heute*, 04 April 2004, S. 27 -31.

Hegemann, Carl (2004). Was bewirkt die Kamera auf der Bühne bei den Schauspielern?. *Dramaturgie, Zeitschrift der dramaturgischen Gesellschaft*, 1, S. 8 - 9.

Höller, Christian (2010). Editorial Intermedia 2.0. *springerin. Hefte für Gegenwartskunst*, Band XVI, Heft 2 - Frühjahr 2010, S. 3.

Koch, G. (1986). Die Physiognomie der Dinge. Zur frühen Filmtheorie von Béla Balázs. *Frauen und Film*, 40, S. 73 - 82.

Lengers, Birgit/ Matzke, Mieke/ Arioli, Ann-Marie (2003). Film und Theater - Produktive Mischverhältnisse und Missverständnisse, *Dramaturgie, Zeitschrift der dramaturgischen Gesellschaft*, 2, S. 19 - 21.

Linders, Jan (2003). Die Kamera als Schauspieler - ein Paradigmenwechsel?. *Dramaturgie, Zeitschrift der dramaturgischen Gesellschaft*, 2, S. 8 - 9.

Linders, Jan (2004). Was alles video-technisch möglich ist. *Dramaturgie, Zeitschrift der dramaturgischen Gesellschaft*, 1, S. 10 - 12.

Müry, Andres (2009). Ermittlung gegen ein Schaubild. *Theater Heute*, 10 Oktober 2009, S. 58.

Rajewski, Irina O. (2005). Intermediality, Intertextuality and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality. *Intermédialités/ Intermedialities*, 6, S. 43 - 64. [Sonderheft zum Thema „Remédier/ Remediation“, Hg. Ph. Despoix/ Y. Spielmann].

Roselt, Jens (2004). Medien dürfen auch Spaß machen – und das Theater bleibt der Souverän. *Dramaturgie, Zeitschrift der dramaturgischen Gesellschaft*, 1, S. 21 - 23.

Sichtermann, Barbara (2004). Was hat das Fernsehen, was das Theater nicht hat? – Die Großaufnahme!. *Theater Heute*, 02 Februar 2004, S. 54.

Stammen, Silvia (2007). Als die Bilder spielen lernten. *Theater Heute*, 08/ 09 September/ Oktober 2007, S. 4 - 11.

AUSSTELLUNGSKATALOG

Folie, S./ Glasmeier, M./ Matt, G. (Hg.) (2002). *Tableaux Vivants. Lebende Bilder und Attitüden in Fotografie, Film und Video*. Ausstellungskatalog mit Textbeiträgen von Sabine Folie, Michael Glasmeier, Mara Reissberger, Birgit Eusterschulte und Künstlertexten. Wien: Kunsthalle.

INTERNETQUELLEN

Evert, K. (2003). Theater im virtuell geteilten Raum. In M. Hård/ A. Lösch/ D. Verdicchio (Hg), *Transforming Spaces. The Topological Turn in Technology Studies*. Online publication of the international conference held in Darmstadt, Germany, March 22-24, 2002 (Kapitel 8). URL:

<http://www.ifs.tu-darmstadt.de/fileadmin/gradkoll//Publikationen/transformingspaces.html>.

[Letzter Zugriff: 31.7.2011]

Fritsch, Herbert. *Hamlet_X. Ein Projekt von Herbert Fritsch*. URL: <http://www.hamlet-x.de/index.html>. [Letzter Zugriff: 11.9.2011]

Großklaus, Götz (1999). *Bild-Geschichten: Schreck und Bannung in Nachrichtentexten des Fernsehens*. Karlsruhe: Orbis Linguarum Vol. 14/ 1999. URL: http://www.orbis-linguarum.net/1999/14_99/GOETZGOT.html. [Letzter Zugriff: 14.9.2011]

Kaempff, Simone. *Chris Kondek: Porträt*. URL: <http://www.goethe.de/kue/the/pur/cnn/deindex.htm>. [Letzter Zugriff: 6.7.2011]

Schlingensief, Christoph. *Das Schlingensief Theater*. URL: <http://www.schlingensief.com/theater.php>. [Letzter Zugriff: 5.7.2011]

Vagrarian (2010). *Saturday Coffee: The Tableau Vivant*. URL: <http://www.streetprophets.com/storyonly/2010/11/13/12430/280>. [Letzter Zugriff: 5.7.2011]

Wulff, H.J (2004). *Diegese*. In H. J. Wulff/ Th. Bender (Hg.), *Lexikon der Filmbegriffe*. Mainz: Bender. URL: <http://www.bender-verlag.de/lexikon/lexikon.php?begriff=Diegese>. [Letzter Zugriff: 11.4.2011]

FILM - AUFFÜHRUNGSMITSCHNITT

Bodó, Viktor (Regie). (2008/2009). *Die Stunde, da wir nichts voneinander wussten*. [Mitschnitt einer Aufführung der Inszenierung]. Österreich: Schauspielhaus Graz.

INTERVIEW

Veress, Anna Veress. *Interview* (27.August 2011). Siehe Transkript im Anhang.

Anhang

I. Bildmaterial und Abbildungsverzeichnis



Abb. 1:
VOGELPERSPEKTIVE

Quelle: Screenshot aus: *Die Stunde, da wir nichts voneinander wussten*, Regie: Viktor Bodó, Schauspielhaus Graz, Spielzeit 2008/2009



Abb. 2: OPERNARIE

Ebd.



Abb. 3: PARALLEL-
HANDLUNGEN

Ebd.



**Abb. 4: ERSTARRUNG/
TABLEAU VIVANT**

Ebd.

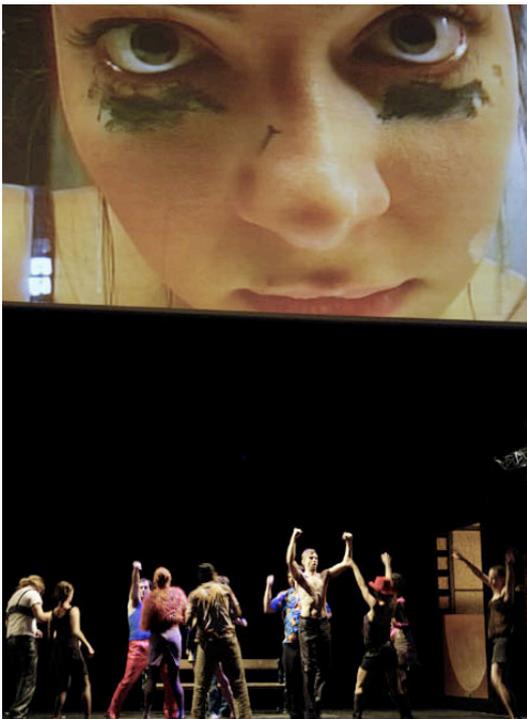


Abb. 5: DISCOSZENE

Ebd.



**Abb. 6: PARALLEL-
HANDLUNG**

Ebd.



Abb. 7: REGEN-EFFEKT

Quelle: *Die Stunde, da wir nichts voneinander wussten*,
Regie: Vikto Bodó, ©
Schauspielhaus Graz



Abb. 8: KAMERA ALS SPIEGEL

Quelle: Screenshot aus: *Die Stunde, da wir nichts voneinander wussten*, Regie: Viktor Bodó, Schauspielhaus Graz, Spielzeit 2008/2009



Abb. 9: PERSPEKTIVE DES BABYS

Ebd.



**Abb. 10:
ORIENTIERUNGSLOSIGKEIT**

Ebd.



Abb. 11: ZUGEINSPIELUNG

Ebd.



**Abb. 12: ZUGABTEIL MIT
BEWEGTEM HINTERGRUND**

Ebd.



Abb. 13: ZUG FÄHRT AUF PUBLIKUM ZU

Ebd.



Abb. 14: BALLON ALS PROJEKTIONSFLÄCHE

Quelle: <http://buehnenbildnerin-nottrodt.de/video.html>, [Zugriff: 7.9.2011], Screenshot der Videoaufzeichnung „Die Kontrakte des Kaufmanns“



Abb. 15: NAHE AUF REAKTION 1

Quelle: Screenshot aus: *Die Stunde, da wir nichts voneinander wussten*, Regie: Viktor Bodó, Schauspielhaus Graz, Spielzeit 2008/2009



**Abb. 16: NAHE AUF
REAKTION 2**

Ebd.



**Abb. 17: KURZ VOR DEM
UNFALL**

Ebd.



**Abb. 18: ZEITLUPEN-
WAHRNEHMUNG**

Ebd.



**Abb. 19: ZEITLUPEN-
UMSETZUNG**

Quelle: aus dem Programmheft
zu *Die Stunde, da wir nichts
voneinander wussten*, Regie:
Viktor Bodó, © Schauspielhaus
Graz, Spielzeit 2008/2009

II. Transkribiertes Interview

Transkription des Telefoninterviews mit Viktor Bodós Übersetzerin und Dramaturgin Anna Veress zu *Die Stunde, da wir nichts voneinander wussten*.

Datum: 27. August 2011

Dauer: 33 Minuten

Wer: Anna Veress, im Folgenden: A.V.

Sophie Averkamp, im Folgenden: S.A.

Welche Sekundärliteratur wurde verwendet? Was war in der Dramaturgen-Mappe zu dem Stück?

A.V. Nur das Stück von Peter Handke. Nichts weiter. Die ganze Arbeit war sehr, sehr kreativ. Alle haben aus eigenen Quellen gearbeitet. Natürlich sind viele Sachen erwähnt worden in der Probenarbeit. Aber diese sind mir, ehrlich gesagt, nicht mehr in Erinnerung. Es ist aber immer viel von Filmen die Rede. Die meisten Gleichungen, Anspielungen und Inspirationsquellen von Viktor Bodó (V.B.) sind aus Filmen und Musik, nicht aus der Literatur.

Gibt es bestimmte Stummfilme, an denen V.B. sich orientiert?

A.V. Es ist sehr viel im Prozess und aus dem Moment entstanden. Das, was sehr speziell an dieser Arbeit war, war, dass sich ganz viel aus der Inspiration der Schauspieler ergeben hat. Die Schauspieler hatten eine größere Verantwortung für den Inhalt, als sie es normalerweise im Theater haben. Die ersten Probewochen saßen die Schauspieler am Tisch und haben über ihre Figuren geredet. Sie haben Aufgaben bekommen, zum Beispiel, sich eine Figur auszudenken und die Geschichte und den Lebenslauf dieser Figur zu schreiben und damit den anderen Figuren zu begegnen. V.B. bat die Schauspieler, darüber nachzudenken, was für Figuren sie gerne spielen würden, die für sie als Schauspieler eine Herausforderung bedeuten. Als nächstes sind sie dann mit Figuren gekommen.

S.A. Aber nicht basierend auf dem Original von Peter Handke, oder?

A.V. Ehrlich gesagt, haben wir das Handke-Stück überhaupt nicht verwendet. Nur diese Situation, dass sich Menschen auf einem Platz in einer Stadt bewegen.

S.A. Also waren die Beobachtungen von Handke eher im Hinterkopf, aber dann hat man eigentlich eine eigene Geschichte gefunden?

A.V. Ja, genau. Die Arbeit ging eigentlich nur von dieser Situation aus: Ein Platz in einer Stadt. Also eigentlich von Null. Also, ich muss sagen, wir haben das Stück nicht einmal zusammen gelesen. V.B: wollte das Stück gar nicht lesen, weil er sich entschieden hat, dass er das Stück so nicht macht. Es gab praktische Gründe dafür, dass es dennoch unter dem Titel *Die Stunde, da wir nichts voneinander wussten* aufgeführt wurde, weil bis dahin bereits Programmankündigungen erschienen sind. Peter Handke hat uns die Zustimmung gegeben, dass wir das Stück so machen können, wie wir wollen, dass er es selbst nicht wörtlich nimmt. Man hätte der Inszenierung eigentlich auch einen anderen Titel geben können.

S.A. Hat das Schauspielhaus Graz das Stück vorgeschlagen?

A.V. Nein, das habe ich vorgeschlagen. V.B. hatte gerade die *Szputnyik Shipping Company* in Budapest mitbegründet und wollte, dass auch seine eigenen Schauspieler in Graz mitwirken. Dieser Wunsch wurde dann realisiert, indem (unüblicherweise) Geld aufgetrieben wurde, welches das ermöglichen sollte. Normalerweise ist das unvorstellbar. Am Anfang habe ich nicht daran geglaubt, dass das gehen würde, dass V.B. 8-10 ungarische Schauspieler mitnehmen kann. Normalerweise macht ein Stadttheater mit einem eigenen Ensemble so etwas nicht. Ein Teil des Erfolges ist sicher auch dem zu verdanken.

S.A. Dass das Stück ohne Sprache ist, kommt dem natürlich auch zu Gute?

A.V. Ja, klar. Die Überlegung war, dass wir ein Stück finden, in welchem zwei Welten vorkommen. Die Ungarische und die Österreichische. Wir haben eine Situation gesucht, wo es Sinn macht, zwei Schauspielergruppen mit verschiedenen Herkünften zu besetzen. Darüber hinaus, kam es V.B. sehr gelegen, ein Stück ohne Worte zu machen, aufgrund der Sprachschwierigkeiten [er spricht weder Deutsch noch Englisch, Anm.]. Das war auch einer der Gründe, dass wir uns für Handke entschieden haben.

S.A. Wie kam es zu dem Einsatz der Live-Kamera?

A.V. Das hängt natürlich damit zusammen, dass V.B sehr viele Filme schaut. Er sagte immer wieder, dass er früher täglich 1-2 Filme gesehen hat. Dass er Live-Kamera in dieser Inszenierung einsetzen würde, wusste er von Anfang an. Seine Grundidee war, dass das ganze wie ein Filmset aussehen sollte, wie bei einem Filmdreh, mit verschiedenen Schauplätzen. Wichtig zu wissen ist, dass er selbst die Kamera

gemacht hat, wochenlang. Eigentlich hat er geplant, dass er selbst die Kamera bei den Aufführungen übernimmt. Aus zeitlichen Gründen war dies jedoch nicht möglich, auch wenn er die Kamera nicht gerne hergegeben hat. All die speziellen Sichtpunkte der Kamera, also von oben oder sonst wie war ein Mittel, um von einem Schauplatz zum nächsten zu gelangen. Es gibt eine Szene, in welcher die Kamera eine Fliege verfolgt und plötzlich in einem neuen Raum ankommt. Einmal verwandelt sich die Kamera in ein kleines Baby und danach sind sie wieder in einem anderen Schauplatz. Das sind so die Übergänge und Wege der Kamera von einem Ort zum nächsten. Er hat das so geplant und selbst gemacht.

S.A. Man kann also theoretisch sagen, dem Regisseur war es wichtig, selbst die Kamera zu übernehmen, um so, durch seine eigenen Blickwinkel zu vermitteln, wie er das Geschehen sieht? Er also damit zeigt, welche Sicht er auf das Geschehen hat?

A.V. Ja, ihm hat es am meisten Spaß gemacht, seinen eigenen Sichtpunkt zu zeigen. Das die ganze Inszenierung so entstanden ist, dass er selbst die Kamera führte, ist unglaublich wichtig.

S.A. Ist das eine bewusste Form der Inszenierung, dass das Kamerateam mit auf der Bühne ist und Vorgänge transparent gemacht werden, warum hat er die Kameras nicht „versteckt“?

A.V. Das macht dem Publikum sehr viel Spaß, dass der Zaubertrick gleichzeitig gezeigt wird. Wie er gemacht wird und daran teilzuhaben. Für V.B. war es wichtig, die Enthüllung des Tricks zu zeigen.

S.A. Wie hat V.B. sich dafür entschieden, an welchen Stellen im Stück er die Kamera einsetzt und an welchen nicht? Es gibt ja auch Szenen, in denen mehr oder auch weniger oder auch gar kein Kameraeinsatz stattfindet, zum Beispiel, in der Szene, in welche eine Frau relativ am Ende des Stückes eine Arie singt.

A.V. Die Bilder und Wege der Kamera haben sich erst im Laufe der Proben ergeben. Es war klar, dass sie am Anfang noch nicht eingesetzt wird, dass erstmal die Stille auf dem Platz sichtbar wird und dann langsam die Passanten den Platz beleben. Taktisch, ermöglicht die Kamera dann später Einblicke in die Zimmer, wobei parallel auf dem Platz nicht so viel geschieht. V.B. wollte auch nicht, dass die Zuschauer in solchen Moment zu sehr von dem Geschehen auf dem Platz abgelenkt sind. Er wollte aber auch nicht, dass man, wie in einem Film, oder beim Fernseher nur auf eine Leinwand

schaut. Es musste eine ganz sensible Balance gefunden werden, zwischen Kamera und Live-Show auf dem Platz.

S.A. Wer kam auf die Idee, die Container auf die Bühne zu stellen?

A.V. Das war V.B.s Idee. Das sollte so sein, wie in einem Filmstudio. Die einzelnen Schauplätze sollten herum rollbar sein. Das Konzept wurde dann mit dem Bühnenbildner [Pascal Raich, Anm.] gemeinsam ausgearbeitet.

Was die Oper betrifft: das sollte ein Element sein, das ganz anders ist, als alles andere im Stück, so dass man die Kamera an dieser Stelle auch nicht braucht. Es sollte von Anfang an eine Einlage sein, mit einem ganz anderen Charakter. Eine Einlage von einem ganz anderen Charakter. Um die den Inhalt zu brechen.

S.A. Die Kamera filmt den Platz einmal aus der Vogelperspektive, wie eine Überwachungskamera, ist das eine Kritik gegen die immense Videoüberwachung in unserer Gesellschaft?

A.V. Am Schluss fährt die Kamera hoch, um Sicht auf den ganzen Platz zu ermöglichen, es sollen nicht mehr die einzelnen Figuren gezeigt werden, die man eben noch ganz nah gesehen hat, sondern die Figuren werden so zu vielen kleinen Leuten, die nicht mehr deutlich zu erkennen sind. Dadurch wird Abstand gewonnen. Es geht aber nicht darum, Kritik an diesem gesellschaftlichen Phänomen auszudrücken. Die Kamera wird im Stück eher aus Neugier bewegt. V.B. ärgert es, dass die Schauspieler so gut spielen und das hinten im Publikum gar nicht mehr so stark zur Kenntnis genommen werden kann. Er wollte die Kamera, damit man die Schauspieler gut sehen kann.

S.A. Genau, dass ist ja das Neue an Videotheater, wie ich es jetzt mal nenne, dass man eben ganz nah an die Schauspieler herankommt von seinem Platz aus. Ist das noch Theater, oder ist das schon Film oder eigentlich eine Mischform?

A.V. Eindeutig Theater! Solange sich lebendige Menschen auf der Bühne bewegen, ist das Theater. Das sollte unter anderem dadurch deutlich werden, dass auch das Filmteam spielt. Auch sie haben Aufgaben (kleine Tanzschritte, einander filmen und bestimmte Bewegungsabläufe), die sie auf der Bühne erfüllen sollen. Sie spielen mit und waren bereit ihre Aufgabe als Teil der Inszenierung, als Rolle zu sehen. Punktgenaue Konzentration war gefordert.

S.A. Spielt das Thema *Sehen und Gesehen werden* eine große Rolle? Auch das die Schauspieler sich selbst sehen können.

A.V. Ja klar. Die Schauspieler können sich sogar auf der Rückseite der Leinwand sehen.

S.A. Gibt es eine schriftliche Festlegung, die festhält, wann welcher Kameraeinsatz stattfindet?

A.V. Es gibt Szenenfolgen, die festhalten was in den einzelnen Szenen vorkommt. Es gibt die Lebensläufe der Schauspieler, welche sie für das Stück entworfen haben und Interviews die V.B. mit den Schauspielern gemacht hat [siehe Programmheft, Anm.].

Die Kamerabewegungen haben sich nach der Erstellung der Lebensläufe ergeben. Während der Proben sind wir darauf gekommen, dass wir Sachen nicht nur einmal zeigen wollen, sondern öfters. Sonst wäre es zu kompliziert gewesen, die Geschichte zu verstehen. Es war wichtig, dass sich das Geschehen um den Unfall konzentriert. Das wurde dann aus den Sichtpunkten der verschiedenen Figuren gezeigt und konnten so wir auch an verschiedene Schauplätze wandern. Jede Episode ist aus der Sicht von einer einzigen Figur zu sehen. Diese Episoden sind dann aneinandergereiht.

S.A. Wird der Zuschauer im Publikum bewusst auch zum Zeugen gemacht, der durch die einzelnen Episoden ein eigenes Bild auf den Unfall entwirft?

A.V. Wer schuldig ist, das ist eindeutig. Das ist dieser Drogendealer. Ich weiß nicht, ob die Zuschauer überhaupt die Zeit haben, eine eindeutige Meinung zu formen, weil er die Ereignisse ja immer aus der Sicht der einzelnen Figuren sieht.

S.A. Mich hat das Stück auch an *Die Straßenszene* von Bertolt Brecht erinnert. Das man einen Unfall durch diese Wiederholungen quasi noch mal berichtet. Der Verfremdungseffekt also eine große Rolle spielt.

A.V. Ja, richtig. Das ist stark vorhanden.

S.A. Es gibt eine Szene, in welcher ein Zug auf einem Handydisplay zu sehen ist, der frontal über einen Mann rollt – das erinnerte mich stark an einen der ersten Filme, der Gebrüder Lumière: *Die Ankunft eines Zuges auf dem Bahnhof La Ciotat*. Ist die Szene extra für das Stück produziert worden? Oder ist das Archivmaterial?

A.V. Diesen Ausschnitt hat V.B. irgendwo gefunden. Natürlich erinnert es daran, aber nicht beabsichtigt. Es gibt keine direkte Assoziation mit der Stummfilmzeit, es war ja kein schwarz-weiß Film. Es gab eigentlich mehr einen formalen Grund. Wie in einer anderen Szene. Es wurde ein Foto von dem Schauplatz Krankenhaus gemacht, welches vor die Kamera gehalten wurde, bis die Kamera im tatsächlichen Schauplatz angekommen war. Dort wurde das Bild vor der Kamera weg genommen und die Figur stand bereits in diesem dreidimensionalen Zimmer. Das war ein Weg der Kamera von einem Ort an den nächsten zu kommen. Durch die Kamera wurde also erstmal das Foto gesehen.

S.A. Die Übergänge, um von Schauplatz zu Schauplatz zu gelangen, sind also sozusagen die Schnitte, welche durch die Kamera vollzogen werden?

A.V. Ja, das sind Live-Schnitte, Live-Montage. Außerdem ist das ein ständiges Hinterfragen dessen, was wir sehen. Was ist Realität? Die Konstruktion dessen, was wir als Wirklichkeit wahrnehmen. Die Kamera täuscht. Wir sehen ein Zimmer, ein Bild von einem Zimmer, wie sich später erst herausstellt, wenn das richtige Zimmer gezeigt wird, welche wiederum über die Kamera als Bild vermittelt wird. Die nächste Ebene ist dann, wenn die Schauplätze auf die Bühnenmitte gerollt werden und wir als Zuschauer die Schauplätze nun 1:1 sehen können und zugleich davon auch noch mal die Bilder. Es gibt also 4 Wahrnehmungsebenen: 1. Ein Bild von einem Bild, 2. Ein Bild von etwas Tatsächlichem, 3. Das Tatsächliche, 1:1 und 4. Das Tatsächliche und parallel ein Bild davon. Die ganze Inszenierung spielt damit. Kann man glauben, was man sieht und was ist die Realität.

S.A. Szenen, in denen sich alle Schauspieler in den Containern befinden und nur via Kamera sichtbar werden, beinhaltet den Totalentzug des Realkörpers. Wie ging V.B. damit um?

A.V. Es wurde von Anfang an darauf geachtet, dass es keine Stellen gibt, an welchen nichts auf dem Hautplatz geschieht. Selbst wenn die meisten Schauspieler nicht auf dem Platz waren, so musste doch eine Balance gefunden werden.

S.A. Es gibt immer wieder Stellen, an welchen die Darsteller mitten in ihren Bewegungen erstarren. Sind das Anlehnungen an so genannte *lebendige Bilder*?

A.V. Nein, das soll vielmehr an einen filmischen Effekt erinnern. Einen Film kann man stoppen, pausieren, vorwärts und rückwärts spulen. Die allerletzte Szene zum Beispiel ist die selbe, wie die allererste Szene der Aufführung, nur rückwärts. Wie zurückgespult.

S.A. Es geht also darum mit Filmtricks auf der Bühne zu arbeiten und diese zugleich aufzudecken.

A.V. Ja, so wie die Live-Montage. Das Live-Bild wird immer wieder gestoppt.

S.A. Herzlichen Dank.

III. Zusammenfassung

Die vorliegende Arbeit widmet sich der Rolle und der Funktion des medialen Einsatzes von Live-Kamera-Übertragungen auf der Theaterbühne.

Zur Veranschaulichung der Teilaspekte, die erforderlich sind, um Live-Kamera-Aufnahmen auf der Bühne sichtbar zu machen und inwiefern sich Erweiterungen im Zuge dessen für das Theater ergeben, wird die Inszenierung *Die Stunde, da wir nichts voneinander wussten* (Regie: Viktor Bódo, basierend auf der Textvorlage von Peter Handke, aufgeführt am Schauspielhaus Graz in der Spielzeit 2008/ 2009), herangezogen [Kapitel 1]. Es handelt sich hierbei um eine Inszenierung, die das Medium Film in einen theatralen Kontext integriert.

Im zweiten Kapitel folgt eine Gegenüberstellung der Begrifflichkeit Theater mit der des Films. Anhand der Hervorhebung ihrer jeweiligen Spezifitäten wird verdeutlicht, worin sich diese Kunstformen unterscheiden. Darüber hinaus wird darauf eingegangen, in welcher Beziehung sie zueinander stehen, sobald sie gemeinsam auftreten.

Im dritten bis sechsten Kapitel werden die Elemente: die Kamera auf der Bühne, Projektionsfläche, Projektion und Wahrnehmung, eingehend in Rolle, Funktion und Wirkung, erläutert. Es wird dabei unter anderem folgenden Forschungsfragen nachgegangen: Was bedeutet die Kamera auf der Bühne? Was kann man mit der Kamera als Apparat anstellen? Was wird dadurch ermöglicht? Was wird benötigt, um die Bilder der Kamera auf die Bühne zu übertragen? Was bedeutet der Einsatz von Live-Kameras für den Raum, die Darsteller, die Wahrnehmung? Welche Arten von Erweiterung können entstehen? Eröffnen sich neue Dimensionen des Sehens, der Zeit und des Raumes? Was ist Wirklichkeit, was Illusion?

Im Zuge der Beantwortung dieser Fragen wird deutlich, dass sich durch die Kombination der theater- sowie filmspezifischen Eigenschaften im Theaterraum eine Synthese ergibt. Die Arbeit wird mit der Erkenntnis abgeschlossen, dass diese Synthese eine eigenständige intermediale Kunstgattung hervorbringt: das Videotheater [Kapitel 7]. Es wird beleuchtet, dass es sich bei Videotheater um eine Kunstgattung handelt, welche auf ausgewählten Spezifitäten des Theaters wie auch des Films basiert, diese kombiniert und darüber hinaus eigene Spezifitäten entwickelt. Aus der Synthese der beiden Kunstgattungen Film und Theater kann eine völlig neue Qualität entstehen.

IV. Abstract

This thesis outlines and demonstrates the role and function of the use of media and video transmission on the theatre stage.

The play *Die Stunde, da wir nichts voneinander wussten* (directed by: Vikto Bódo, based on the text by Peter Handke, performed at the theatre in Graz 2008/ 2009) illustrates what processes are required to make video visible on stage and to demonstrate how expansions are realised in the course of production. [chapter 1]. The play explores the medium of film.

The second chapter compares theatre and film.

By displaying their own characteristics it becomes clear how these art forms differ from each other. Furthermore it summarises their relationship to each other on the stage.

The chapters three to six exemplify the following aspects, which are elementary for using a camera in theatre: the camera on stage, the projection area, the projection and the perception regarding role, function and effects. Scientific questions are considered: What is a camera doing on stage? How can a camera be used on stage? What then becomes possible? What is needed to transmit the filmed pictures on to the stage? What implies the use of video for space, actors, perception? What kinds of expansions become possible? How do the dimensions of perception, time and space change? What is reality or illusion? What changes for the audience?.

By presenting these questions, a new synthesis of film and theatrical characteristics appear. This synthesis establishes a contemporary inter-media structure: the videotheatre [chapter 7]. The videotheatre contains film in a theatrical context and is composed of both characteristics, allowing a detailed definition of videotheatre to be portrayed.

V. Lebenslauf von Sophie Averkamp

Geboren am 14. Mai 1985 in Ostercappeln, Deutschland.

2005: Abitur an der Edith-Stein Schule Darmstadt, Deutschland.

2007-2011: Diplomstudium der Theater-, Film- und Medienwissenschaften, Universität Wien.

Berufserfahrung

Kino

- Seit 2009 Produktionsassistentin bei Dor Filmproduktion, Wien
- 2010 Script & Continuity bei „Spanien“, Regie: Anja Salomonowitz
- 2010 Synchronregie bei „Die jungen Jahre des Erik Nietzsche“, Regie: Jakob Thuesen
- 2009 Szenenbild/Requisite bei „22:43“, Regie: Markus Hautz
- 2007 Persönliche Assistentin der Regie bei „Hexe Lilli – der Drache und das magische Buch“, Regie: Stefan Ruzowitzky
- 2005 – 2007 Marketing/Filmverleih bei Majestic, Reverse Angle Pictures, Stardust
- 2005 Assistentin der Geschäftsleitung bei Hofmann & Voges Entertainment

Theater

- 2010/2011 Regieassistentin an den städtischen Bühnen Münster, Deutschland

Diverse

- Seit 2009 Mitglied bei kino5 Wien (Plattform für unabhängige Filmemacher)
www.kino5.net
- Seit 2000 Regie, Drehbuch, Produktion bei diversen Kurzfilmen (siehe Filmographie)

Filmographie

- | | | |
|------|----------------------------|---------------------------|
| 2011 | Nichts geht mehr
Score | (6 Min.)
(4 Min.) |
| 2010 | SUMO
Dissemblers | (1 Min.)
(7 Min.) |
| 2009 | An Euch
Moved Ambiguity | (5 Min.)
(s/w, 7 Min.) |
| 2008 | Kaiser Kraner
Wach auf | (5 Min.)
(14 Min.) |
| 2000 | IN&OUT | (8 Min.) |

Eidesstattliche Erklärung

„Ich versichere hiermit, dass ich die Arbeit selbständig und ohne Benutzung anderer als der angegebenen Hilfsmittel angefertigt habe. Alle Stellen, die wörtlich oder sinngemäß aus veröffentlichten und nicht veröffentlichten Quellen entnommen worden sind, sind als solche kenntlich gemacht. Die Arbeit ist in gleicher oder ähnlicher Form noch keiner Prüfungsbehörde vorgelegt worden.“

- Sophie Averkamp -

Wien, im Oktober 2011