

Medienpädagogik im Theater

**Vorüberlegungen und Fallstudien am Beispiel des
Mannheimer Nationaltheaters**

**Inauguraldissertation zur Erlangung des Doktorgrades
an der Fakultät für Verhaltens- und Empirische Kulturwissenschaften der
Universität Heidelberg**

vorgelegt von Marc Reisner aus Mannheim

Berater:

**Prof. Dr. U. Baumann
Prof. Dr. T. Friedrich (Hochschule Mannheim)**

Heidelberg 2006

Inhalt

1. Einleitung	7
1.1. Theater im Kontext unserer Zeit	10
1.2. Zur vorliegenden Arbeit	14
A. Theorieteil	17
2. Wahrnehmung von Theater	18
2.1. Das optische Sinnessystem.....	18
2.1.1. Reduktion der Sinneseindrücke.....	19
2.1.2. Wahrnehmung, Erfahrung und Erwartungen	21
2.1.3. Geteilte Wahrnehmung	23
2.2. Verhaltensweisen von Zuschauern.....	23
2.2.1. Memetik und Theater	24
2.2.2. Theater und Zuschauererfahrung	25
2.3. Zusammenfassung	26
3. Theater.....	28
3.1. Das Medium Theater	28
3.1.1. Theater und Drama.....	29
3.1.2. Funktionen von Theater und Publikumserwartungen	32
3.1.3. Theater als Ort der Meinungsfreiheit und Medienkritik	34
3.2. Theater als Zeichensystem	36
3.2.1. Theatralische Zeichen.....	37
3.3. Zusammenfassung	41
4. Crossover: Wechselspiel der Medien	42
4.1. Film	44
4.1.1. Die Flegeljahre des Kinos	46
4.1.2. Georges Méliès.....	47
4.1.3. Edwin S. Porter	48
4.1.4. United Artists	49
4.1.5. Der filmische Raum	52
4.1.6. Der Tonfilm.....	54
4.1.7. Film als Kunstform.....	56
4.2. Theater.....	56
4.2.1. Theater und Bürgertum	57
4.2.2. Naturalisten und Avantgardisten	58
4.2.3. Theater als Kunstform.....	61
4.3. Fernsehen	61
4.3.1. Fernsehen als Medium für die Allgemeinheit	63
4.3.2. Beziehungen zwischen Theater und Fernsehen.....	67
4.3.3. Fernsehen als Kulturform.....	69
4.4. Zusammenfassung	70

5. Multimedia: Bildmedien auf der Bühne	71
5.1. Bildmedien	71
5.1.1. Eigenschaften von Bildern	72
5.1.2. Grosse Theatermacher und ihre Bildmedien	80
5.2. Bildmedien unserer Zeit	82
5.2.1. Film	83
5.2.2. Video	89
5.2.3. DVD	92
5.2.4. Festplatten-Zuspieler	94
5.2.5. Computer	95
5.3. Zusammenfassung	105
B. Praxisteil	106
6. Nationaltheater Mannheim	107
6.1. Die Geschichte des Nationaltheaters	107
6.1.1. Die Idee des Nationaltheaters	107
6.1.2. Das Mannheimer Nationaltheater	108
6.2. Das Nationaltheater Mannheim heute	110
6.2.1. Film & Virtuelles Design	110
6.2.2. Theater als Ort der aktiven Medienarbeit	111
6.3. Von der Idee zur Premiere	112
6.4. Zusammenfassung	115
7. Fallstudien	116
I. Leonce und Lena	118
I.1. Eine Hochzeit als Bildpräsentation	118
I.1.1. Das Spiel mit der Technik	118
I.1.2. Wie man eine Hochzeit projiziert	119
I.1.3. Aus zwei Gesichtern wird eins	121
I.2. Medienpädagogische Überlegungen	122
I.3. Zusammenfassung	122
II. EVITA	124
II.1. Bilder aus dem Leben von Eva Peron	124
II.1.1. Vom Dia zum Computer	124
II.1.2. Echtzeit und weiche Blenden	125
II.2. Medienpädagogische Überlegungen	126
II.3. Zusammenfassung	126
III. bash - stücke der letzten tage	128
III.1. John und Sue als Leinwandattraktion	128
III.1.1. Fernab der Dramaturgie	129
III.1.2. Theater und Film	129
III.2. Die Vorbereitungen für die Dreharbeiten	131
III.2.1. Ein improvisiertes Hotelzimmer als Filmset	131
III.2.2. Ein Wandbild als verbindendes Element	132

III.3. Die Filmaufnahme	134
III.3.1. Schwierigkeiten einer Medienproduktion im Theater.....	134
III.3.2. Tonaufnahme.....	135
III.4. Die Nachbearbeitung.....	136
III.5. Medienpädagogische Überlegungen	137
III.6. Zusammenfassung	138
IV. Gestochen scharfe Polaroids	139
IV.1. Die Bluebox	139
IV.1.1. Beleuchtung einer Bluebox	140
IV.1.2. Zusammenfügen von Bildern.....	141
IV.1.3. Virtuelle Räume	142
IV.2. Projektionen einer Welt von oben.....	143
IV.3. Zusammenspiel aller Komponenten.....	145
IV.4. Medienpädagogische Überlegungen	145
IV.5. Zusammenfassung.....	146
V. Zur Sonne, zur Freiheit.....	147
V.1. Ein Schauspieler als Altbundeskanzler	147
V.2. Ein Musikvideo im Stil eines Woodstockfilms.....	148
V.3. Viele Filme in kurzer Zeit	151
V.3.1. Partikel sparen Zeit.....	151
V.3.2. Virtuelle Scheinwerfer	152
V.3.3. Einzelbilder	154
V.3.4. Ortsangaben.....	154
V.3.5. Theoretischer Exkurs: Film und Musik.....	155
V.4. Probleme mit Videozuspielungen	156
V.5. Medienpädagogische Überlegungen	157
V.6. Zusammenfassung	158
VI. Das Maß der Dinge	159
VI.1. Bühnenbild und Bildmedien	159
VI.2. Filmästhetik durch Spezialeffekte.....	160
VI.2.1. Bluescreen	160
VI.2.2. Dreharbeiten.....	160
VI.2.3. Filmästhetik aus dem Computer	161
VI.3. Medienpädagogische Überlegungen	162
VI.4. Zusammenfassung.....	163
VII. Schillervision.....	164
VII.1. Von Schillers Briefen zur interaktiven Installation	164
VII.2. Die Umsetzung	166
VII.2.1. 3D-Visualisierung.....	166
VII.2.2. Sensoren.....	166
VII.2.3. Eingabe	167
VII.2.4. Gebaute Bücher	167
VII.2.5. Die Installation.....	168
VII.3. Medienpädagogische Überlegungen.....	168
VII.4. Zusammenfassung	169

VIII. Der gewissenlose Mörder Hasse Karlsson.....	170
VIII.1. 3D-Modelle	170
VIII.1.1. Symbolische Gegenstände.....	171
VIII.1.2. Winterlandschaften und eine Eisenbahnbrücke.....	172
VIII.2. Videoprojektionen im Spielgeschehen	173
VIII.2.1. Bewegte Bilder auf der Bühne	173
VIII.2.2. Verschmelzung der Projektionen mit der Handlung	174
VIII.2.3. Filmische Prinzipien im Theater	174
VIII.3. Medienpädagogische Überlegungen	175
VIII.4. Zusammenfassung	176
IX. FSK 16.....	177
IX.1. Ein Kinosaal im Theater.....	177
IX.2. Gefilmte Sprachinseln	178
IX.2.1. Orte für die Charaktere	178
IX.2.2. Ein Film mit Videoästhetik	180
IX.3. Nachdreh	182
IX.4. Medienpädagogische Überlegungen	183
IX.5. Zusammenfassung.....	183
X. Die Schönheitsfalle	184
X.1. Medienmix.....	184
X.1.1. Weiterführung des Bühnenbildes in der Projektion	184
X.1.2. Livekamera	184
X.1.3. Digitale Bilder	185
X.1.4. Horrorfilm	185
X.1.5. Sonstige Filme	187
X.2. Medienpädagogische Überlegungen	187
X.3. Zusammenfassung	188
8. Schlussfolgerungen aus den Fallstudien.....	190
8.1. Medienkompetenz im Theater	191
8.1.1. Technische Medienkompetenzen	191
8.1.2. Kulturelle Medienkompetenzen	195
8.1.3. Soziale Medienkompetenzen.....	197
8.1.4. Reflektive Medienkompetenzen.....	198
8.2. Ausblick	200
Literaturverzeichnis.....	204

1. EINLEITUNG

Seit Urzeiten spielt der Mensch Theater. Er drückt sich dadurch aus, reflektiert sich selbst, erzählt Geschichten, oder zeigt seinen Zuschauern die Gesellschaft auf, in der sie leben. Seit Jahrtausenden findet der Mensch im Theater Anleitungen und Anregungen zum Bewältigen seiner Alltagsprobleme. Vor allem zwischenmenschliche, gesellschaftliche und soziale Problemstellungen wurden auf den Bühnen diskutiert. In der neueren Zeit wird das Theater auch innerhalb des Konzepts des *Lebenslangen Lernens* als Lernort genannt. Lebenslanges Lernen soll verschiedenste Lernorte und Lernformen beinhalten, vor allem jenseits der etablierten Lehreinrichtungen wie Schule oder Universität.¹

In der jüngeren Vergangenheit hat sich ein neues Feld aufgetan: die Bildmedien². Während sich Theaterautoren nur zögerlich auf inhaltlicher Ebene mit neueren Medien wie Fernsehen oder Internet beschäftigen, werden Bildmedien gerne auf der Bühne als theatrale Zeichen eingesetzt. Diese Entwicklung begann schon mit der Erfindung des Kinos, wie im Verlauf dieser Arbeit gezeigt werden soll. Die Kombination von Theater und Bildmedien ist also alles andere als neu. Interessanter ist hingegen die Frage, wie man diese Kombination bezüglich des Konzepts des Lebenslangen Lernens einsetzen kann. Da Theater ein Lernort ist, stellt sich die Frage, ob dort auch Medienpädagogik stattfinden bzw. ob das Theater ein Ort ist, an dem man Medienkompetenz erwerben kann.

Obwohl der Begriff der Medienkompetenz in der Pädagogik oft fällt, gibt es keine einheitliche Definition, was darunter zu verstehen ist. Dennoch wird die Medienkompetenz als zentrale Qualifikation für alle genannt, die an Lehr- und Lernprozessen beteiligt sind.³ Unter Berücksichtigung der Tatsache, dass viele medienpädagogische Texte im Hinblick auf eine Lehrer-Schüler-Interaktion verfasst werden, soll in dieser Arbeit ein weitreichenderer Kompetenzbegriff verwendet werden. Der Medienpädagoge Heinz Moser schlägt vor, dass man die Medienkompetenz in eine technische, kulturelle, soziale und reflexive Kompetenz unterteilt.⁴ Sein Kollege Stefan Aufenanger stellt fest, dass es darüber hinaus noch eine Reihe medienpädagogischer Kompetenzen gibt, nämlich die Kompetenzen, die ein Medienpädagoge zum Vermitteln medienpädagogischer Ziele aufweisen sollte.⁵

¹ Vgl. WIESNER / WOLTER (2005), S. 231

² Der Begriff *Bildmedien* wird in dieser Arbeit für technische, visuelle Medien, die sowohl diskret wie auch kontinuierlich sein können, verwendet. Weiterhin können diese visuelle Informationen speichern, in Echtzeit generieren oder übertragen. Die Bildmedien an sich dienen zur Realisation von Kommunikation. Unter den Bildmedien kann man ganz allgemein alle Texte, Einzelbilder und Bewegtbilder bezeichnen, die auf der Bühne projiziert oder eingespielt werden bzw. in anderen theatralischen Kontexten Verwendung finden. Sie sind allesamt Tertiärmedien, also Medien, die sowohl auf der Produktions- als auch auf der Rezipientenseite Technologie benötigen. Im Verlauf dieser Arbeit wird der Begriff der Bildmedien immer im Zusammenhang von Medieneinsatz auf der Bühne verwendet. Natürlich finden sich Bildmedien, wie beispielsweise Videoprojektionen, auch außerhalb des Theaters wieder. Zur besseren Abgrenzung werden diese Technologien in der vorliegenden Arbeit nur als *Medien* bezeichnet. Unter einem Medium wird in dieser Arbeit ganz allgemein etwas verstanden, das zur Realisation von Kommunikation dient. Dazu gehört auch das Theater. Eine grundlegende Auseinandersetzung mit dem Begriff des Mediums und den verschiedenen Wissenschaften, die darauf zugreifen findet sich bei Werner Faulstich. Vgl. FAULSTICH (1995), S. 17 ff.

³ Vgl. KRON / SOFOS (2003), S. 57

⁴ Unter technischer Medienkompetenz wird die aktive Medienarbeit verstanden, also ein Medium technisch bedienen zu können. Bei der kulturellen Medienkompetenz geht es darum, Codes richtig interpretieren zu können, während die soziale Medienkompetenz den Umgang mit Medien in der Kommunikation des Alltags fördern soll. Die reflexive Medienkompetenz soll es dem Adressaten ermöglichen, sich kritisch mit den Medien seines Alltags auseinanderzusetzen. Vgl. MOSER (1999), S. 216 ff.

⁵ Dazu soll der Pädagoge zunächst selbst über ein gewisses Maß an Medienkompetenz verfügen. Darüber hinaus sollten ihm pädagogische und didaktische Konzepte bekannt sein und er soll die Medienwelten seines Klientels kennen. Weiterhin müssen ihm die Bedeutung von Medien für Menschen sowie deren Umfeld bekannt sein.

Immerhin herrscht in der Wissenschaft Einigkeit darüber, dass mehrere Adressaten bezüglich der Medienkompetenz existieren. Zunächst wären die Mediennutzer zu nennen, die über eine technische und inhaltliche Kompetenz verfügen sollten. Sie sollen also nicht nur in der Lage sein, die Medien ihres Alltags sinnvoll handhaben bzw. bedienen zu können, vielmehr geht es darum, dass sie auch um die Wirkungsweise und Produktionsprozesse einzelner Medien wissen. Als nächstes ist die Kompetenz der Medienmacher zu nennen. Ein Medienproduzent sollte in der Lage sein, ein Medium so zu erstellen, dass sich bei der Zielgruppe die gewünschte Wirkung einstellt. Zu guter Letzt müssen auch Medienpädagogen über Kompetenzen hinsichtlich von Medien verfügen. Nur so sind sie in der Lage, ihre Lernziele zu erreichen.⁶

Auf das Theater übertragen finden sich drei Zielgruppen von Medienkompetenz: die Theaterschaffenden, die Produzenten von Bildmedien und die Zuschauer.

In der Pädagogik wird schon seit Längerem gefordert, dass die klassischen Bildungsinstitutionen auf die durch moderne Medien verursachten Veränderungen in unserer Gesellschaft eingehen.⁷ Diese Arbeit beschäftigt sich mit der Frage, ob das Theater als untypische pädagogische Einrichtung für Medienerziehung dennoch einen Beitrag dazu leisten kann.

In diesem Zusammenhang muss beachtet werden, dass sich das medienpädagogische Arbeiten im Theater auf mehrere Themenfelder ausdehnt:

a) Bildmedien als didaktisches Hilfsmittel

Wenn Bildmedien auf der Bühne eingesetzt werden, kann man sie mit Unterrichtsmedien in der Schule vergleichen. Ihr Einsatz soll einem bestimmten Ziel dienen und beinhaltet jeweils eine methodische, inhaltliche und organisatorische Komponente.⁸ Daher wird im Verlauf dieser Arbeit immer wieder vom sinnvollen Einsatz von Bildmedien auf der Bühne die Rede sein. Hiermit ist die Verwendung eines Bildmediums als theatralisches Element gemeint. Es soll eine Inszenierung sinnvoll ergänzen und Ergebnisse produzieren, die mit anderen theatralen Elementen nicht möglich sind. Wichtig ist hierbei, dass der Gebrauch eines Bildmediums nicht zwingend eine inhaltliche Verknüpfung mit dem Theaterabend bedeutet. Es können beispielsweise traditionelle (gemalte) Theaterprospekte durch Videoprojektionen ersetzt werden. Vorbeiziehende Wolken sagen bestenfalls etwas über einen Ort aus, transportieren aber keine dramaturgisch relevanten Informationen. Hier geht es in erster Linie um die Kompetenzen der Theaterschaffenden.⁹

b) Optimale technische Integration von Bildmedien auf der Bühne

Neben der theoretischen Überlegung, wie und welches Bildmedium sinnvoll auf der Bühne einzusetzen ist, spielen viele technische Faktoren bei der Umsetzung eine Rolle. Oft scheitern großartige Konzepte an kleinen technischen Problemen, die sich in der Praxis als unüberwindbar herausstellen. In der Jugendforschung wird schon lange gefordert, dass sich Jugendliche aktiv mit den Bildmedien auseinandersetzen, um diese besser zu verstehen.¹⁰ Diese Forderung kann auf das Theater übertragen werden: Nur wer die technische Seite der Bildmedien beherrscht, kann diese sinnvoll auf der Bühne einsetzen. Es geht also hauptsächlich um die Kompetenzen der Bildmedienproduzenten.¹¹

Aufenanger betont, dass ein Medienpädagoge auch über das nötige Praxiswissen verfügen muss, um medienpädagogisch sinnvoll Handeln zu können. Vgl. AUFENANGER (1999), S. 95

⁶ Vgl. HOFFMANN (2003), S. 31 f.

⁷ Vgl. KERRES (2001), S. 27

⁸ Vgl. HÜTHER (1994), S. 296

⁹ Je nach Produktion wird schon zu einem frühen Zeitpunkt der Produzent der Bildmedien hinzugezogen. In einem solchen Fall hat er meist auch künstlerisches Mitspracherecht und seine Kompetenz ist gefragt.

¹⁰ Vgl. BAACKE (1994), S.53

¹¹ Ein Theaterschaffender, der in diesem Bereich über Kompetenzen verfügt, wird mit Sicherheit weniger Probleme bei der Integration der Bildmedien in seine Inszenierung haben.

c) Bildmedien als neues gesellschaftliches Problemfeld

Es gibt bisher nur wenige Stücke, die sich explizit auf inhaltlicher Ebene mit modernen Medien auseinandersetzen. Dennoch können diese vielfältig auf der Bühne thematisiert werden. Diese Thematisierung kann einerseits durch die Verwendung von Bildmedien oder lediglich verbal erfolgen, indem über ein bestimmtes Medium, wie beispielsweise das Kino, auf der Bühne gesprochen wird. Das Theater gewährt dem Macher einen großen Freiraum. So wäre es beispielsweise denkbar, dass ein Regisseur eine Nachrichtensendung in einen Klassiker des 19. Jahrhunderts einbaut. Dieser inhaltliche Aspekt von Bildmedien im Theater knüpft an die Konzeption der Medienerziehung an, weil es dadurch möglich wird, sich im Theater kritisch mit den Medien unserer Zeit und deren Nutzung auseinanderzusetzen.¹²

Der Hauptadressat der Mediennutzung ist hier der Zuschauer. Ihm soll etwas über die Medien seines Alltags vermittelt werden. Im Gegensatz zu den beiden zuvor genannten Punkten geht es hier also nicht darum, die eigene Medienkompetenz zum Erreichen eines theatralen Ziels einzusetzen, sondern um den Ausbau der eigenen Medienkompetenz.¹³

Diese Arbeit will zeigen, dass das Theater ein idealer Ort zum Erlangen von Medienkompetenzen ist. Diese schließen sowohl die technischen als auch die inhaltlichen Aspekte der Bildmedien auf der Bühne mit ein. In der Medienpädagogik ist ein so umfassendes Konzept keine Selbstverständlichkeit, da sich Teildisziplinen wie die Mediendidaktik und die Medienerziehung oft in Konkurrenz zueinander sehen.¹⁴ Wegen der verschiedenen Felder bezüglich der Bildmedien im Theater bietet es sich an, auf ein universales Konzept der Medienpädagogik auszuweichen. Dafür spricht auch die Tatsache, dass inhaltliche und technische Eigenschaften von Bildmedien auf der Bühne nur schwer voneinander zu trennen sind. So kann es beispielsweise innerhalb einer Theateraufführung thematisch wichtig sein, dass das Bildmedium Film eingesetzt wird. Aufgrund von Budgetbeschränkungen wird die entsprechende Sequenz aber auf Video gedreht. Video wird aber psychologisch anders wahrgenommen als Film und der inhaltlich gewünschte Effekt wird sich nicht einstellen.¹⁵ Aus diesem Grund wäre es auch bedenklich, die vorliegende Arbeit anhand einer bestimmten medienpädagogischen Disziplin aufzuarbeiten. Einerseits liegen keinerlei Erfahrungswerte bezüglich des Zusammenspiels von Medienpädagogik und professionellen Theaterproduktionen vor, andererseits sind bestimmte Forschungsgebiete innerhalb der Pädagogik selbst noch unzureichend beschrieben, wie der Mediendidaktiker Michael Kerres zu berichten weiß:

„Die Mediendidaktik steht im Schatten einer Allgemeinen Didaktik, die vorrangig schulischen Unterricht thematisiert und der Medienthematik deswegen vergleichsweise wenig Beachtung geschenkt hat. Die Allgemeine Didaktik ist in dem Sinne keineswegs ‚allgemein‘, als dass sie sich mit der Gestaltung von Lernangeboten an sich beschäftigen würde – unabhängig von Institutionen oder bestimmten Rahmenbedingungen. Faktisch ist die Allgemeine Didaktik bis heute eine Didaktik des Schulunterrichts geblieben.“¹⁶

In dieser Arbeit wird die Medienpädagogik als eine Wissenschaft verstanden, die sich theoretisch und praktisch mit Tertiärmedien beschäftigt. Sie versucht zu klären, wie Menschen et-

¹² Vgl. KERRES (2001), S. 26

¹³ Da sich sowohl der Theatermacher als auch der Bildmedienproduzent inhaltlich mit dem jeweiligen Thema auseinandersetzen muss, wird deren Medienkompetenz in diesem Punkt auch angesprochen bzw. gefördert.

¹⁴ Während sich die Mediendidaktik eher mit der technischen Seite der Medien beschäftigt, wird diese von der Medienerziehung eher abgelehnt. Vgl. KERRES (2001), S. 26

¹⁵ Auf die spezifischen Eigenschaften der einzelnen Bildmedien wird im Verlauf dieser Arbeit noch eingegangen.

¹⁶ KERRES (2001), S. 27 f.

was über mediale Kommunikationsprozesse lernen können, um diesen gegenüber mündiger zu werden. Der Schwerpunkt liegt dabei auf den Medien Film, Fernsehen und Computer.¹⁷

1.1. THEATER IM KONTEXT UNSERER ZEIT

Es ist nicht Ziel dieser Arbeit, die gesellschaftliche Bedeutung von Theater in unserer heutigen Zeit zu beleuchten. Dennoch steht außer Frage, dass sich das Theater in den nächsten Jahren auch neuen Publikumsschichten öffnen muss.¹⁸ Gerade in diesem Punkt können die Bildmedien eine wichtige Rolle spielen. Allerdings lassen sich bestimmte Zielgruppen nur dann für das Theater begeistern, wenn der Einsatz dieser Bildmedien ihren Erwartungen und Gewohnheiten entspricht bzw. eine Inszenierung die neuen Besucher bei der Hand nimmt, um ihren Horizont zu erweitern. Das Theater befindet sich jedoch oft nicht auf dem aktuellen Stand der Bildmedientechnik und -ästhetik. Dies hat auch der Kulturtheoretiker Diederich Diederichsen folgerichtig erkannt:

„Es ist also auf den ersten Blick kein formaler Aspekt dieses Mediums, der ausgestellten, beweglichen Videohandkamera, der zählt, sondern seine enge Verbundenheit mit einer neuen Alltagsästhetik und Alltagsperformativität der Low Culture (...). Was an der großen Projektion während ‚Der Meister und Margarita‘ etwa skandalisierte, war nicht nur die Länge und Ununterbrochenheit, die ihr zugebilligt wurde, auch nicht, dass in ihr geschehen durfte, was sonst so selten geschehen darf, dass eine Erzählung unumwunden voranschreiten konnte und der Bühne das Drama wegzunehmen drohte: Hätte eine lecker hochauflösende Video-Installation oder ein 35mm-Film diesen Job gemacht, wäre das kein Problem gewesen. Der Skandal bestand darin, dass es sich um eine Fernseh-Übertragung (...) handelte, keine Bill-Viola-Feierlichkeiten, sondern eine in jeder Kamerabewegung erkennbare RTL-II-Ästhetik.“¹⁹

Da Theater in Deutschland subventionierte Betriebe sind, wird die Entwicklung der Zuschauerzahlen von den Subventionsgebern aufmerksam verfolgt. Demnach liegt es auch im Interesse der Theater, sich jüngeren Zuschauerschichten zu öffnen. Diese interessieren sich aber oft mehr für andere Medien, wie beispielsweise das Kino. Aber auch hier stehen große Veränderungen bevor, die im ungünstigen Fall so weitreichend sein können, dass in 20 Jahren die großen Multiplexkinos nur noch hohle Erinnerungen an eine vergangene Kulturindustrie sind. Auch wenn diese Zukunftsvision für die Filmbranche sehr pessimistisch sein mag. Fakt ist, dass die Filmwirtschaft (zumindest in Deutschland) auf einem sehr sensiblen System basiert, für das kleinste Unregelmäßigkeiten schon das „Aus“ bedeuten könnte. So erschütterte ein Aufschrei der Entrüstung die deutsche Filmwirtschaft, als die TWENTIETH CENTURY FOX kurzerhand die Verleihbedingungen für den erwarteten Kassenschlager „Krieg der Sterne: Episode 1 - Die dunkle Bedrohung“ (1999)²⁰ änderte.²¹ Ein weiteres Beispiel für den rigoro-

¹⁷ Im Gegensatz zu der direkt-personalen Kommunikation sind bei der medialen Kommunikation materielle Hilfsmittel nötig. Durch sie wird es möglich, Kommunikationsinhalte zu speichern und zu transferieren. Dadurch entsteht eine Trennung von Raum und Zeit im Kommunikationsprozess. Vgl. HOFFMANN (2003), S. 22

¹⁸ Die spezifischen Zielgruppen des Theaters werden im Verlauf dieser Arbeit erläutert. Allerdings zeigt schon der Altersdurchschnitt der Theaterzuschauer auf, dass die Theater nicht von allen Bevölkerungsschichten besucht werden. In Deutschland gehen hauptsächlich ältere Menschen ins Theater. 2003 freute man sich in Bamberg, dass es vorübergehend gelang, das Durchschnittsalter von 60 Jahren auf 45 zu senken. Vgl. ROOS (2003)

¹⁹ DIEDERICHSEN (2004), S. 30

²⁰ Zur besseren Unterscheidung sind die Titel neuere Medien wie Filme, Musiktitel, Installationen oder Internetseiten in Anführungszeichen eingebettet, während Theaterstücke, Musicals und Buchtitel kursiv dargestellt werden. Firmennamen oder Produktbezeichnungen erfolgen in Großbuchstaben.

²¹ Konkret sollte die Abgabe pro Kinokarte entgegen aller Gepflogenheiten auf 56,5% erhöht werden. Weiterhin sollten sich die Kinos verpflichten, den Film mindestens vier Wochen lang zu spielen und ihn dabei in ihrem jeweils größten Saal laufen zulassen, auch wenn andere Filme mittlerweile erfolgreicher sein sollten. Selbst wenn die FOX nicht alle ihre Forderungen durchsetzen konnte, hatte sie es schon im Vorfeld erreicht, dass alle

sen Umgang mit Mietkonditionen von Seiten der Verleiher verzeichnet die Internetseite „Brennpunkt-Kino“ am 20.8.2003:

„Das amerikanische Kinounternehmen UIP (United International Pictures) hat nach seinem Film HULK nun mit AMERICAN PIE - JETZT WIRD GEHEIRATET erneut die Mietkonditionen erhöht, was dazu führte das AMERICAN PIE 3 auf 144 Leinwänden (oder auch Kinos) nicht gespielt wird. Der Verband der Kinounternehmen befürchtet, dass den ohnehin schon geschwächten Kinos (sehr gutes Sommerwetter, Raubkopien, (...)) Pleiten drohen - kurz einige Kino werden schließen müssen.

Für den Kinobesucher hat dies auch Folgen: Preiserhöhungen, nicht nur die Kinokarte, sondern mehr der Verzehr, denn dort verdienen die Kinos erst, sowie das nicht spielen des Kinofilms.

Somit könnte AMERICAN PIE 3 hier in Deutschland floppen, weil nicht genügend Kinos den Film zeigen.“²²

Nicht genug damit, dass sich die Filmverleihe einen unerbittlichen Preiskampf mit den Kinobetreibern liefern, die gesamte Filmindustrie steuert in eine ungewisse Zukunft, denn das Kino wird digital werden. Kein Experte geht ernsthaft davon aus, dass der chemische Filmprozess die nächsten Jahrzehnte überleben wird. Dies wird erhebliche Auswirkungen auf die gesamte Filmindustrie haben. Eine Firma wie KODAK beispielsweise lebt mehr als gut vom Verkauf von Filmmaterial. Der Umsatz des Unternehmens liegt im Milliardenbereich und auch wenn der Wegfall des Verkaufs von Filmmaterial nicht zwangsläufig den Bankrott des Konzerns bedeutet, so wird dieser Schritt erhebliche Auswirkungen auf die Zukunft von KODAK haben, denn außer KODAK stellt nur noch FUJI professionelles Filmmaterial her. Diese beiden Firmen teilen sich also den Weltmarkt. So kann man die Umsatzeinbußen der beiden Giganten nur erahnen, wenn Film irgendwann nicht mehr existiert. Man stelle sich vor, innerhalb von wenigen Jahren fahren Autos nicht mehr mit Benzin. Wie werden die großen Mineralölkonzerne darauf reagieren? KODAK hat schon vor einigen Jahren mit seiner Reaktion auf den zukünftigen Umschwung begonnen, daher ist es auch kaum verwunderlich, dass der Konzern an vorderster Front in der digitalen Welt agiert. So hat das Unternehmen schon 1991 in weiser Voraussicht die Photo CD²³ auf den Markt gebracht. Im Kinosektor trumpfte das Unternehmen 2003 mit der Vorstellung des COS (Digital Cinema Operating System) auf. Hierbei handelt es sich um ein digitales Netzwerk, das Werbefilme und Trailer innerhalb eines Multiplexkinos verwaltet und diese zwischen den einzelnen Sälen transferieren kann. Auch der weltweit führende deutsche Kamerahersteller ARRI tut alles, um den Anschluss ins digitale Zeitalter nicht zu verpassen. Mit der D-20 stellte das Unternehmen, das schon Leni Riefenstahl für ihren berühmten Olympiafilm mit Kameras ausgestattet hatte, den Prototypen seiner ersten selbstentwickelten digitalen Kinokamera vor. Wann diese Kamera auf den Markt kommt, spielt eine untergeordnete Rolle, da man zusammen mit dem Fraunhofer Institut die Grenzen der digitalen Technik ausloten will. Dies ist ein cleverer Schachzug: Denn solange man im digitalen Bereich an der Spitze der Forschung mitmisch, weiß man alle Vorzüge der alten analogen Kameras noch lange genug zu vermarkten und kennt auch den richtigen Zeit-

anderen Filmverleihe davon absahen, ihre erfolgversprechenden Filme zeitgleich mit „Krieg der Sterne: Episode 1“ ins Rennen zu schicken. Damit startete der Film praktisch konkurrenzlos. Genauere Informationen zum Schachzug der FOX findet man unter HERMANNI (1997), S. 1 ff.

²² BRENNPUNKT KINO (2003)

²³ Die Photo CD ist eine CD, auf die man Bilder digital speichern kann. Dabei gibt es verschiedene Formate für verschiedene Anwendungen, angefangen bei einer Lösung für den ambitionierten Hobbyfotografen, bis hin zu Systemen zur Archivierung von Röntgenbildern, die sehr hochauflösend und damit speicherintensiv sind. Die Einführung des CD-ROM-Laufwerks im Computer hat für KODAK gewissermaßen einen ganzen neuen Markt zerstört, welchen das Unternehmen gerade erst Anfang der 90er Jahre für sich entdeckt hatte: Das Photo CD-System war zunächst hardwarebasierend. KODAK lieferte spezielle CD-Player, die man zuhause am Fernseher anschließen konnte, um sich so eine Art „digitalen Diaabend“ zu ermöglichen. Die schnelle Entwicklung auf dem PC-Markt machte diese Erfindung aber bald überflüssig und KODAK nahm seine Geräte wieder vom Markt. Weitere Informationen zur Photo CD unter www.photocd.de

punkt zum Einstieg in die digitale Welt. Momentan ist Film immer noch viel besser als alle digitalen Formate. Jedoch ist es nur eine Frage der Zeit, bis diese Ära ein Ende findet.²⁴

In der Filmindustrie tut sich also einiges. Die zahlreichen Raubkopien machen den Filmemachern das Leben nicht gerade leichter, auch wenn diese von den meist jugendlichen Kopierern immer noch nicht als wirkliches Problem bzw. Straftat angesehen werden. Für besonders viel Aufsehen sorgte 2003 der Fall des 25jährigen Kerry Gonzalez. Dieser erhielt von einem Freund eine DVD-Arbeitskopie des Hollywoodstreifen „HULK“ (2003) und stellte diese komplett im Internet der ganzen Welt zur Verfügung – vor dem eigentlichen Filmstart. Besonders pikant ist an dem Vorfall, dass der Film noch gar nicht fertig war. Einige Tonspuren fehlten und die Spezialeffekte waren teilweise nur angedeutet, teilweise noch gar nicht vorhanden. Dies führte innerhalb der Fankreise wiederum zu einer sehr schlechten Bewertung des Films, so dass sich viele den Weg ins Kino sparten. Kerry Gonzalez wurde nachgewiesen, dass er mit dieser unbedachten Tat (er hatte sich den Film noch nicht einmal selbst angesehen) die Filmindustrie nachweislich geschädigt hat und er wurde dafür rechtskräftig verurteilt.²⁵

Der Filmbranche geht es also bei weitem nicht so gut, wie sie der Welt glauben machen will. Hier tun sich Parallelen zu den Theatern auf, deren Etats innerhalb schrumpfender Städte- und Länderhaushalte permanent gekürzt werden. Man kann die Probleme innerhalb der Filmindustrie vielleicht noch in größerem Maße vor der Öffentlichkeit kaschieren. Dennoch ist die Zukunft ungewiss. Spinnt man den Faden ein wenig weiter, kommt man an den Punkt, dass in naher Zukunft jeder Amateurfilmer in der Lage sein wird, Kinofilme selbst zu produzieren. Der immense technologische Unterschied zwischen den Profis und den Amateuren wird auch in diesem Bereich verschwinden. Es wird zwar nach wie vor Unterschiede in der ästhetischen Qualität der Gestaltung geben, aber alleine die Tatsache, dass jeder Amateur demnächst seinen eigenen Film im nächsten Multiplexkino vorführen kann, mag auf manchen Filmemacher erschreckend wirken. Was wird die unmittelbare Folge sein? Wird es eine viel größere Anzahl an qualitativ hochwertigen Filmen geben, weil nun auch Filmstudenten billig auf professionellen Standards produzieren können oder wird „Krieg der Sterne: Episode 1“ dann in jedem Bahnhofsimbiss gezeigt? Diese Fragen werden zurzeit heftig innerhalb der Filmbranche diskutiert und deren Antworten sind noch unklar. Was auch immer der digitale Umbruch für die Filmindustrie bedeuten mag, er wird eine große Anzahl an neuen Technologien mit sich bringen, welche sich garantiert auch auf den Umgang mit Bildmedien innerhalb des Theaters auswirken werden.

Bisher war nur die Rede von einer Veränderung der Filmindustrie. Das Kino ist aber längst nicht mehr der einzige glitzernde Stern am Medienhimmel. Die Konkurrenz wird immer stärker und manches Licht leuchtet schon erheblich heller, als das von Hollywood. Immerhin haben Theater und Kino eines gemeinsam, das beide Medien verbindet, aber auch altmodisch macht: Sie sind linear. Keines der neueren Medien ist heutzutage mehr linear. Das Internet ist nicht linear, Computerspiele sind nicht linear und digitales Fernsehen ist auch nicht linear. Der Zuschauer kann mittlerweile bei einem Formel-1-Rennen zwischen zahlreichen Kameraperspektiven umschalten. Er ist sein eigener Regisseur und jeder Zuschauer erlebt das Rennen anders. Ein Film läuft immer von Anfang bis zum Ende durch und ein Theaterabend funktioniert in der Regel nach dem gleichen Prinzip. Auch wenn man als Theatermensch das Kino gerne als große Konkurrenz bezeichnet, sollte man sich in eine ganz andere Zielrichtung orientieren, denn den vermeintlichen „Feind“ findet man dort, wo man ihn am wenigsten erwartet: In Kaufhäusern und Spielwarenläden. 2002 konnten die Kinos in Deutschland einen Gesamterlös von 960,1 Millionen Euro verbuchen. Im gleichen Jahr betrug der Gesamterlös der

²⁴ Vgl. KOPPETZ (2003), S. 4 ff.

²⁵ Vgl. PATALONG (2003)

Computerspielbranche 1414,28 Millionen Euro. Nicht nur, dass diese verhältnismäßig junge Branche jetzt schon umsatzmäßig das Kino überholt hat, ist der Computerspielemarkt bei weitem noch nicht ausgeschöpft. Sieht man sich den Markt genauer an, wird man feststellen, dass im Kindes- und Jugendalter noch beider Geschlechter ihre Freude an den PC- und Konsolenspielen haben. Gerade Formate über Mode und Tiere oder Kooperationen mit bekannten Spielwarenherstellern finden bei jungen Mädchen reißenden Absatz. Mit Einsetzen der Pubertät verlieren die weiblichen Spieler dann das Interesse an dieser Art von Freizeitbeschäftigung und gewinnen diese auch nicht mehr zurück. Daraus ergibt sich die einfache Schlussfolgerung, dass noch ein riesiges Marktsegment im Bereich der Computerspiele existiert, welches bisher noch nicht erschlossen ist. Gelingt es den Softwareherstellern, dieses weibliche Marktsegment zu erobern, dann werden die Umsatzzahlen in astronomische Höhe schießen.²⁶ Interaktive Spiele sind also jetzt schon im Trend und dieser wird sich in der Zukunft noch verstärken. Damit wird nicht nur die Filmindustrie zu kämpfen haben. Immerhin hat man dort schon gelernt, die Synergieeffekte aus der Computerspielbranche auszunutzen. Immer häufiger zieht ein großer Hollywoodfilm auch ein Spiel nach sich, ähnlich wie man Anfang der 80er Jahre damit begann, die Soundtracks der Kinofilme professionell zu vermarkten. Besonders aufschlussreich ist ein Spiel, das 2003 auf den Markt kam: „Enter the Matrix“. In diesem Spiel spielt der Spieler nicht einfach die Handlung des Films nach, sondern das Spiel ergänzt die beiden Filme „Matrix: Reloaded“ (2003) und „Matrix: Revolutions“ (2003). Das Spiel stammt nicht nur aus der gleichen Feder wie die drei Matrixfilme (1999, 2003, 2003), sondern es wurden auch viele Millionen Dollar investiert, um mit den Originalschauspielern aus den Filmen Zwischenszenen für das Computerspiel zu drehen, welche ausschließlich im Computerspiel zu sehen sind und nicht im Kino. Das Spiel entführt den Spieler noch tiefer in die Welt der Matrix, welche er bisher nur aus dem Kino kannte. Es greift Handlungsstränge auf, die im Film absichtlich abgerissen werden, um im Spiel ihre Vollendung zu finden. Somit gelang es, erstmalig eine Geschichte über einen Film und ein Spiel zu erstrecken. Wer das Spiel nicht gespielt hat, ist nicht in der Lage, die Filme vollständig zu verstehen.

Die Bedeutung solcher interaktiven Formate und die Gewöhnung der Zuschauer daran darf auf keinen Fall unterschätzt werden. Im Theater liegt immerhin die Veranlagung zur Interaktion verborgen. Das Kino hat diesbezüglich nur sehr eingeschränkte Möglichkeiten. Dennoch sehen schon seit vielen Jahren Theaterschaffende im Film eine fortwährende Bedrohung. Dies ist auch einer der Gründe, warum sich diese Arbeit ausführlicher mit der Beziehung zwischen Theater und Kino beschäftigt. Viele der heutigen Vorurteile gegenüber Bildmedien auf der Bühne stammen aus einer Zeit, in der der Film noch in den Kinderschuhen steckte und an unsere heutige computer- und medienbestimmte Welt noch nicht zu denken war.

Unsere Medienwelt befindet sich also im Umbruch. Unabhängig von den schon beschriebenen Phänomenen wird es in den nächsten Jahren eine Flut von Neuentwicklungen geben. Computer werden so klein und leistungsfähig sein, dass man sie überall dabei hat. Die Welt wird sich verändern und das in einer höheren Geschwindigkeit, als dies den meisten Menschen lieb sein wird. Die Veränderung bekannter Medien und die Erfindung weiterer Medien wird zweifelsohne eine Neubestimmung aller anderen Medien mit sich bringen.²⁷

Diese Neubestimmung verändert wiederum die Bedeutung dieser Medien in unserer Gesellschaft. Weiterhin zeichnet sich ab, dass der Medienkonsum kontinuierlich zunimmt und für die Sozialisation immer wichtiger wird. Medienpädagogen fordern, dass die Bildungsinstituti-

²⁶ Informationen zu den Statistiken der Kinobranche findet man bei der Filmförderungsanstalt (FFA). Vgl. ZOLL (2002), S. 3. Die Statistiken der Computerspielindustrie veröffentlicht der Verband der Unterhaltungssoftware (VDU). Vgl. VDU (2002a), VDU (2002b)

²⁷ Vgl. HÖRISCH (2001), S. 226

onen darauf eingehen.²⁸ Das Theater ist ein Ort, an dem diese Veränderungen sowohl inhaltlich behandelt als auch praktisch durch den Einsatz von Bildmedien vermittelt werden können. Vor diesem Hintergrund ist diese Arbeit zu lesen. Will man im Theater Medienkompetenz vermitteln, muss man beachten, dass sowohl der Zuschauer als auch der Theatermacher den Umgang mit Bildmedien nicht erst im Theater lernt. Er lebt in einer von Medien geprägten Welt, die sich in einem andauernden Wandel befindet. Von diesem Wandel kann das Theater profitieren, indem es beispielsweise neue Technologien einsetzt, die für die Filmindustrie entwickelt werden. Es ist denkbar, dass irgendwann die technischen Unterschiede zwischen einer Projektion in einem Kino und einer Projektion in einem Theater verschwinden werden. Darüber bringt dieser Wandel der Medienindustrie viele inhaltliche Punkte mit sich, die im Theater aufgegriffen werden können. Momentan wird überall für die neuen HD-Fernsehgeräte geworben. Letztendlich versuchen die großen Elektronikkonzerne, das Kinoerlebnis ins Wohnzimmer zu transferieren. Wer geht dann aber noch ins Kino? Was wird aus der sozialen Funktion des Kinos, wenn niemand mehr in die Filmpaläste geht? Der technologische Umbruch wird also auch das Theater berühren.

Im Gegensatz zu anderen theatralen Mitteln, wie z.B. der künstlichen Beleuchtung, streiten sich die Gemüter über den Einsatz von Bildmedien im Theater. Von der blinden Begeisterung bis hin zur strikten Ablehnung sind alle Meinungen vertreten. Die Medienwelt außerhalb des Theaters führt zu einem Spannungsfeld zwischen Bildmedien und Bühne. Ohne dieses ausgiebig zu beleuchten, macht eine Untersuchung von medienpädagogischen Elementen in Theateraufführungen zum Erlangen von Medienkompetenz keinen Sinn. Gerade weil wir in einer Zeit des medialen Umbruchs leben, kann die Konvergenz zwischen Theater, Film und Computer auch ein Schritt in eine neue Richtung für diese Medien sein. Es geht um Möglichkeiten für die sinnvolle Kombination von Theater, Film, Video und Computersoftware. Erst wenn diese Grundvoraussetzung geschaffen ist, kann man in einem nächsten Schritt überlegen, wie diese Elemente auch einen medienpädagogisch sinnvollen Nutzen haben können. Die Kombinationen der jeweiligen Medien sind aber immer vom jeweiligen Stück bzw. Projekt abhängig und sollten keinesfalls als Zwang zur „Medialisierung“ des Theaters verstanden werden. Es gibt sicherlich viele Beispiele, in denen der Einsatz von Bildmedien auf der Bühne keinen Sinn macht, und diese dennoch eingesetzt werden. In dieser Arbeit sollen vielmehr exemplarische Möglichkeiten für ein attraktives, zeitgemäßes Theater aufgezeigt werden, das sich sowohl inhaltlich mit Bildmedien beschäftigt, diese aber auch sinnvoll als theatralisches Mittel einsetzt, um sowohl dem Theatermacher während des Produktionsprozesses, als auch dem Zuschauer am Theaterabend selbst neue Erkenntnisse über unsere Medienwelt zu vermitteln. Der Erwerb von Medienkompetenz im Theater schließt also den Theatermacher selbst mit ein. Letztendlich muss er sich mit einem bestimmten Thema auseinandersetzen und das so aufbereiten, dass der Zuschauer seinen Gedanken folgen kann. Theatermacher sind jedoch keine ausgebildeten Mediendidaktiker. Dies ist ein weiterer interessanter Aspekt dieser Arbeit. Wie gehen Theatermacher ohne medienpädagogische Kenntnisse mit den Bildmedien auf der Bühne um? Nach welchen Kriterien werden bestimmte Bildmedien ausgewählt?

1.2. ZUR VORLIEGENDEN ARBEIT

Diese Arbeit ist keine rein theoretische. Sie stellt die These auf, dass man auf Theaterbühnen wertvolle medienpädagogische Arbeit leisten kann und dass das Theater für den Erwerb von Medienkompetenzen ein idealer Ort ist. Dieser Erwerb kann über alle Altersgrenzen hinweg stattfinden und betrifft sowohl die Theatermacher als auch die Zuschauer. Medienkompetenz

²⁸ Vgl. KERRES (2001), S. 27

im Theater bedeutet aber nicht nur, Bildmedien sinnvoll auf der Bühne einzusetzen, sondern auch die Auseinandersetzung mit den Medien unserer Zeit innerhalb theatraler Geschichten zu verstehen.

Aufgrund seiner Tätigkeit für das Nationaltheater Mannheim kann der Autor von vielen Theaterproduktionen berichten und den Weg einer Inszenierung von ihrer Konzeption zu ihrer Premiere beschreiben. Oft handelt es sich dabei um zwei verschiedene Dinge. Nicht alles, was geplant wird, kann auch umgesetzt werden. So bleiben viele stimmige Konzepte auf der Strecke. Diesem Umstand wird in den wenigsten theoretischen Arbeiten Rechnungen getragen, da deren Autoren meist nur das Ergebnis eines langwierigen Probenprozesses kennen und über die Intentionen der Theatermacher nur mutmaßen können. Alle in dieser Arbeit aufgeführten Produktionen hat der Autor von Anfang bis Ende betreut. Daher kann er auch auf die inhaltlichen und technischen Probleme der einzelnen Produktionen eingehen. Diese Arbeit soll praxisnah sein und die Praxis beginnt mit dem oben schon erwähnten Spannungsfeld zwischen Theater und Bildmedien. Erst wenn man dieses überwindet, kann man sich mit der Frage nach der Medienkompetenz beschäftigen. Medienpädagogische Konzepte im Theater müssen an die Gegebenheiten des Theaters angepasst sein. In erster Linie heißt das, sie müssen sich in die normalen Arbeitsabläufe einer Theaterproduktion eingliedern lassen und auch mit den technischen Voraussetzungen des jeweiligen Spielortes realisierbar sein. Aus diesem Grund ist der Praxisbezug für die vorliegende Arbeit von größter Wichtigkeit. Nur wenn die technischen Gegebenheiten und Schwierigkeiten, die das Arbeiten mit Bildmedien im Theater mit sich bringen, bekannt sind, besteht eine Chance, medienpädagogische Konzepte auch zu realisieren.

Daher nähert sich diese Arbeit von einer anderen Seite an diese Problematik an. Sie beschreibt zunächst die Auswirkungen unseres Umfeldes auf unsere Wahrnehmung. Anhand dieses kleinen Kapitels soll gezeigt werden, dass sich der Theatermacher den medialen Einflüssen seines Alltags nicht entziehen kann und diese auch seine Arbeit mit den Bildmedien auf der Bühne beeinflussen. Anschließend wird das Medium Theater analysiert und dessen Funktionsweisen aufgezeigt. Das darauf folgende Kapitel beschreibt exemplarisch das Verhältnis von Theater zum Kino und Fernsehen. Hier soll die Grundproblematik im Hinblick des Einsatzes von Bildmedien auf der Bühne erläutert werden. Es soll gezeigt werden, welche Gemeinsamkeiten die Medien aufweisen und wo das heutige Spannungsfeld zwischen Theater und Bildmedien seinen Ursprung hatte. Ein weiteres Kapitel beschäftigt sich mit den Bildmedien unserer Zeit und deren Eigenschaften. Aufbauend auf dem Theorieteil werden im Praxisteil zehn Produktionen des Mannheimer Nationaltheaters²⁹ als explorative Fallstudien besprochen, die praxisbezogene Einblicke vermitteln. Die Produktionen wurden nicht nach dem Grad ihres Erfolges ausgewählt. Vor allem stand die Frage im Vordergrund, welche Bildmedien auf der Bühne eingesetzt wurden und ob dieser Einsatz sinnvoll war. Hier soll also auch geklärt werden, ob es innerhalb dieser Produktionen möglich war, Medienkompetenz zu vermitteln und ob der jeweilige Theaterabend durch den Einsatz von Bildmedien bereichert wurde.

Der große Anteil an Theaterproduktionen in dieser Arbeit kommt nicht von ungefähr. Jede Theaterproduktion ist einzigartig und hat ihre eigenen Regeln. Im Gegensatz zu vielen anderen Lernsituationen werden die meisten Parameter an einem Theaterabend neu definiert. Das betrifft sowohl den Aufenthaltsort der Zuschauer im Theaterraum als auch das Verhältnis zwischen Schauspieler und Zuschauer. Anhand der verschiedenen Produktionen sollen auch verschiedene Vorgehensweisen erläutert werden. Die Gruppe der Bildmedien beinhaltet viele Einzelmedien, die entweder allein oder in allen denkbaren Kombinationen auf der Bühne ein-

²⁹ Das Mannheimer Nationaltheater ist ein Vierspartenhaus mit den Sparten: Oper, Schauspiel, Ballett sowie Kinder- und Jugendtheater. Diese Arbeit beschäftigt sich hauptsächlich mit der Schauspielkunst, welche auch im Kinder- und Jugendtheater ihre Verwendung findet. Die Sparten Oper und Ballett werden nur peripher behandelt.

gesetzt werden können. Somit ergeben sich auch unendlich viele Möglichkeiten, mit ihnen umzugehen.

Im Gegensatz zu einer theaterpädagogischen Arbeit geht es hier darum, wie man innerhalb von Inszenierungen medienpädagogische Ergebnisse erzielen kann. Es geht nicht um den Einsatz von theatralen Mitteln innerhalb eines erziehungswissenschaftlichen Kontextes. Daher wurde den medialen und technischen Grundlagen auch entsprechend viel Platz eingeräumt. Weiterhin ist die Zielgruppe auch nicht im Bereich der Medienpädagogik zu finden. In der vorliegenden Arbeit sollen vor allem Anhaltspunkte und Anregungen für die Praxis im Theater gegeben werden. Sicherlich wäre es wünschenswert, wenn Medienpädagogen in Theatern aktiv ins Produktionsgeschehen mit eingebunden werden würden. Leider sieht die Realität so aus, dass sich viele Produktionen noch nicht einmal einen Musiker oder einen Kostümbildner leisten können. Aufgrund des finanziellen Drucks werden immer mehr Stellen eingespart. Daher ist es zurzeit undenkbar, dass ein Medienpädagoge an einem Theater engagiert wird. Diese Arbeit richtet sich daher an Theatermacher und Bildmedienproduzenten. Sie will ihren Beitrag dazu leisten, dass diese Zielgruppen ihr theatrales Denken um eine medienpädagogische Komponente erweitern.

Diese Arbeit ist interdisziplinär, da es bisher keine fächerübergreifenden Untersuchungen zu der Frage gibt, wie Theater als Ort zur Vermittlung von Medienkompetenzen dienen kann. Die These, dass man in Theater etwas über den Umgang mit den Medien unseres Alltags lernen kann, wird einigen Theaterschaffenden ungewöhnlich erscheinen, zumal es gerade um das theatrale Mittel geht, das am jüngsten und am umstrittensten ist. Aus diesem Grund findet man in der Theaterwelt auch nur eine handvoll fundierter Texte über das Zusammenspiel von Theater und Bildmedien. Dieses kann nämlich nur von jemanden verstanden werden, der sich sowohl auf dem Terrain der Theaterwissenschaft sicher bewegt als auch ein Experte bezüglich der Bildmedien ist. Wie schon beschrieben, sind die Bildmedien ein weites Feld, da es sich um mehrere Einzelmedien handelt, die meist auch isoliert untersucht werden. Da die vorliegende Arbeit das Thema der Medienkompetenz im Theater unter dem Aspekt der Praxistauglichkeit behandelt, wird neben aller Theorie auch ausführlich auf die Konsequenzen in der Umsetzung eingegangen. Dazu ist es nicht nur notwendig, die Produktionsbedingungen einzelner Bildmedien zu kennen, diese müssen auch innerhalb eines Theaterbetriebs gegeben sein bzw. auf diesen angepasst werden können. Erst wenn dieser Unterbau gegeben ist, kann man darauf ein medienpädagogisches Konzept stellen. Daher sind die meisten Quellen anderen Wissenschaften entnommen.

Der Einsatz von Bildmedien auf der Bühne ist keine Selbstverständlichkeit, auch wenn die Tendenz dazu steigend ist. Gleiches gilt für die Akzeptanz von Bildmedien auf der Bühne. Diese Arbeit will einen Beitrag dazu leisten, sowohl der Medienpädagogik einen Anstoß für ein neues Aufgabenfeld zu geben als auch Theater und Bildmedien einander anzunähern. Jedes neue Medium bringt Veränderungen mit sich. So hat der Buchdruck das Theater auch grundlegend verändert. Diese Arbeit will zeigen, dass Bildmedien auf der Bühne dazu genutzt werden können, um dem Besucher wertvolle Hilfestellungen für sein Leben in der Medienwelt zu geben.

A. THEORIETEIL

2. WAHRNEHMUNG VON THEATER

Um zu verstehen, wie sich medienpädagogische Konzepte ins Theater eingliedern lassen, muss man an einem Punkt anfangen, der jenseits von Theater und Medien liegt. Es geht um die menschliche Wahrnehmung.

„Die Wahrnehmung, Grundvoraussetzung von Medienpädagogik (...), ist unsere Verbindung zur Wirklichkeit, genauer die Kopplung zwischen menschlichem Organismus und funktional relevanten Aspekten der physikalischen Umwelt. Dabei beschreibt der Begriff der Wahrnehmung gleichermaßen den Prozess wie das Ergebnis des Wahrnehmens.“³⁰

Durch unsere Wahrnehmung werden also auch alle Eindrücke verarbeitet, die wir durch Theater und Medien aufnehmen. In diesem Kapitel soll gezeigt werden, dass es sich dabei keineswegs um eine objektive Verarbeitung von Sinneseindrücken handelt. Daher sollen die wichtigsten Faktoren für die Konstruktion von Sinneseindrücken anhand des optischen Systems exemplarisch beschrieben werden. Die Verarbeitung anderer Sinneseindrücke erfolgt auf ähnliche Weise. Wie sich zeigen wird, spielt unsere Wahrnehmung eine wichtige Rolle für die Beziehung von Theater und Bildmedien. Diese Beziehung ist auch grundlegend für jede medienpädagogische Arbeit im Theater.

Zur Veranschaulichung der komplexen Vorgänge in unserem Wahrnehmungssystem soll folgendes Beispiel dienen:

Vornehme Damen zupfen ihre Blusen zurecht, Männer im Anzug blättern interessiert im Programmheft. Der rote Vorhang verbirgt geheimnisvoll das Bühnenbild. Das Stimmenwirrwarr der Besucher erfüllt den Zuschauerraum. Langsam verlischt das Licht und die Stimmen verstummen. Der Vorhang hebt sich und der Theaterabend beginnt. An dieser Stelle könnte man mit einer Analyse des Bühnengeschehens beginnen und alle medialen Bühnenerscheinungen des Abends in ihrem Kontext untersuchen. Aber dazu ist es noch zu früh. Zunächst müssen einige viel grundlegendere Fragen beantwortet werden:

Woher wissen wir, dass der rote Vorhang wirklich rot ist?
Warum verstummt das Publikum, wenn das Licht ausgeht?

Um das Verhältnis zwischen Theater und Bildmedien besser zu verstehen, ist es unabdingbar, sich mit der menschlichen Wahrnehmung zu beschäftigen, denn erst diese ermöglicht es uns, Theater und andere Dinge zu verarbeiten.

2.1. DAS OPTISCHE SINNESSYSTEM

Rot ist eine Farbe und Farben kann man mit den Augen sehen. Daraus könnte man schließen, dass das Auge die Welt wie ein Fotoapparat oder eine Videokamera abbildet. Dem ist aber nicht so, worauf gleich noch intensiver eingegangen wird. Zuvor aber noch einige wichtige Aspekte bezüglich der Geschichte unseres Auges: Es ist ein hochspezialisiertes Sinnesorgan, das sich in vielen Millionen Jahren der Evolution an seine Umwelt angepasst hat. So war es auch den ersten Astronauten Neil Armstrong und Edward Aldrin nicht möglich, die Farbe des Mondgesteins zu bestimmen. Auf dem Mond herrschen andere Lichtverhältnisse als auf der

³⁰ HOFFMANN (2003), S. 40

Erde. Das Auge ist (wie die anderen Sinnesorgane auch) für ein Leben auf der Erde und dort insbesondere auf dem Land optimiert. Weltraumreisen waren in der Evolution nicht vorgesehen.³¹ So muss es auch beispielsweise Farben nicht exakt erkennen können. Es genügt vollkommen, wenn es die einzelnen Farben gut voneinander unterscheiden kann.³² Ein Blick zurück zum roten Vorhang lässt daher annehmen, dass der Mensch diesen zwar als rot wahrnimmt, dieses Rot physikalisch³³ aber von dessen Augen nicht einwandfrei bestimmbar ist. Diese Ungenauigkeit spiegelt sich in einem Grundprinzip der Evolution wieder: Effektivität ist entscheidend, nicht Perfektion! Man muss nicht perfekt sein, nur besser als die Konkurrenz – sowohl zwischenartlich als auch innerartlich.³⁴

Auch unsere anderen Sinnesorgane sind in den letzten Millionen Jahren für das Landleben optimiert worden. Daher hören wir unter Wasser ziemlich schlecht und verlieren beim Tauchen schnell das Gefühl für Oben und Unten. Gleichwohl nimmt das visuelle System unter allen Sinnen die Vormachtsstellung ein, denn der Mensch nimmt etwa 80% aller Informationen damit auf, und sein Körper verbraucht für diesen Vorgang immerhin ein Viertel des gesamten Energiehaushaltes.³⁵ Diese Energie wird nicht ausschließlich für die beiden Augen verwendet, sondern für den gesamten Prozess des Sehens. Die Bilder, die man wahrnimmt, entstehen nicht in den Augen, sondern im Gehirn. Das Auge hat lediglich die Aufgabe, Licht in Energieimpulse umzuwandeln und jene zum Gehirn zu schicken. Diese Energieimpulse werden unterwegs teilweise verstärkt, gedämpft, gefiltert oder voranalysiert. Es kommen also im Gehirn andere Energieimpulse an, als die, die das Auge verlassen. Im Gehirn entstehen dann Wahrnehmungserfahrungen aufgrund der Interpretation der eingetroffenen Energieimpulse. Diese lösen ihrerseits Empfindungen und Reaktionen aus.³⁶ Die Filterung der Energieimpulse hat durchaus einen Sinn, den Christian Doelker wie folgt beschreibt:

„Die Informationsfülle der Welt ist so überwältigend, daß wir damit in unserer Wahrnehmung nur selektiv umgehen können. Unsere Sinne fungieren nicht nur als Verbindung zur Welt, sondern auch als Filter, durch den ein großer Teil von ‚Informationen‘ unterdrückt wird.“³⁷

Würde also wirklich alles, was unsere Augen erblicken, im Gehirn ankommen, hätte dies unmittelbar einen „Datenstau“ zur Folge. Somit müsste der Besucher unseres Theaterabends jede Falte des Vorhangs, jede Nuance im Rot und jedes Detail eines jeden Zuschauers, den er gerade im Theatersaal erblickt, bewusst wahrnehmen. Um dies zu verhindern, werden alle visuellen Informationen zwischen Auge und Gehirn vorsortiert und gefiltert, so dass lediglich 1/1000 von dem, was auf der Netzhaut abgebildet wurde, ins Kurzzeitgedächtnis gelangen kann.³⁸

2.1.1. REDUKTION DER SINNESEINDRÜCKE

Da die Welt viel zu komplex ist, um als Ganzes wahrgenommen werden zu können, muss also eine Auswahl getroffen werden. Diese Wahl hängt in großem Ausmaß von unseren persönlichen Vorlieben ab. So entdeckt ein Autonarr sofort den Oldtimer an einer Ampel, während die alte Dame neben ihm eher auf das entzückende Wollmäntelchen des Pudels auf der anderen Straßenseite achtet. Jeder nimmt primär die Dinge wahr, für die er sich interessiert und zu

³¹ Vgl. FISCHER (1997), S. 22 ff.

³² Vgl. KÜPPERS (1992), S. 26

³³ Rot ist eine Spektralfarbe mit einer Wellenlänge von 800-650nm

³⁴ Vgl. VOLLMER (2001), S. 17

³⁵ Vgl. KÜPPERS (1992), S. 17

³⁶ Vgl. PRIMBRAM (1992), S. 35 f.

³⁷ DOELKER (1997), S. 40 f.

³⁸ Vgl. BRUCE/GREEN (1990), S. 52

denen er eine persönliche Beziehung hat.³⁹ Es gibt natürlich Ereignisse, denen sich niemand entziehen kann: Ein Blitz in der Nacht, das Grollen des Donners oder die schrillen Sirenen der Feuerwehrautos, die am Sonntagmorgen die Luft zerfetzten. Die Intensität eines bestimmten Wahrnehmungsereignisses ist also auch von Bedeutung.⁴⁰

Ob Oldtimer oder Wollmäntelchen, unsere Wahrnehmung muss noch sehr viel leisten, bis diese Objekte tatsächlich als solche auch identifiziert werden. Es wäre sehr mühselig, wenn man sich erst jedes glitzernde Schraubchen am Oldtimer ansehen müsste, um diesen als solchen zu erkennen. Ebenso verhält es sich mit einem Spaziergang durch den Wald: Wie viele Bäume müsste man zählen, wie vielen Hirschen müsste man begegnen und über wie viele Wurzeln müsste man stolpern, um den Wald als Wald wahrzunehmen? Rufen wir uns ins Gedächtnis zurück, dass die menschliche Wahrnehmung im Laufe der Evolution entstanden ist. Der Mensch wäre heute ausgestorben, wenn er jedes Mal seine Umgebung ausgiebig nach Hinweisen untersuchen müsste, um festzustellen, wo er sich überhaupt befindet. Da der Mensch noch immer auf Erden wandelt, muss es in seinem Wahrnehmungsapparat also einen Mechanismus geben, der es ihm ermöglicht, extrem schnell Dinge zu erkennen bzw. einzuordnen – ohne diese sorgfältig studieren zu müssen. Die Biologen haben dies schon früh erkannt: Wahrnehmen hat mit Erwartungen und Erinnerungen zu tun. Wenn man in den Wald geht, dann erwartet man Bäume und Hirsche oder auch Wurzeln, die aus dem Boden ragen. Somit genügt ein flüchtiger Blick auf einen Baumstamm, der in den Himmel schießt, um diesen tatsächlich als Baum zu erkennen. Man hat schließlich irgendwann einmal gelernt wie ein Baum aussieht und dieses Wissen ist gespeichert. In diesem Zusammenhang spricht man von *Schemata*:

„Schemata organisieren (...) Einzelheiten zu Gesamtheiten, sie ermöglichen es dem Bewusstsein, statt des mühsamen und langwierigen Durchmusterens von Details (Blättern, Zweigen, Ästen, Stamm, Rinde, usw.) ‚auf einen Schlag‘ etwas als Baum wahrzunehmen und damit umzugehen. Schemata verringern also die Komplexität. Sie verleihen unseren Vorstellungen Festigkeit und Dauer. Und sie erlauben rasches Reagieren.“⁴¹

Harald Küppers bringt das Ganze auf den Punkt: „(...) man kann nur das erkennen, was man kennt (...)“.⁴² Besonders gewichtig wird diese Aussage, wenn man sich verdeutlicht, wie man zu Erfahrungen kommt: durch Lernen. Seit geraumer Zeit beschäftigen sich Kognitionsforscher mit diesen Fragen. Wenn ein Mensch geboren wird, besitzt er zwar schon ein Gehirn, allerdings ist dieses noch nicht verschaltet.⁴³ Die Verschaltung erfolgt erst durch die Auseinandersetzung des Kindes mit seiner Umwelt. Je mehr Reize es aufnimmt, umso intensiver wird sein Gehirn verschaltet. Je öfter das Kind etwas wiederholt, desto besser und schneller erfolgt die Verarbeitung der entsprechenden Vorgänge im Gehirn. Irgendwann sind bestimmte Abläufe automatisiert und laufen ohne Anstrengung ab. Man kann diesen Vorgang mit dem Trainieren eines bestimmten Muskels vergleichen. Die Verschaltung des Gehirns endet in der Regel mit dem zehnten Lebensjahr. Dadurch werden aber auch die Weichen für spätere intellektuelle Prozesse im Gehirn gestellt, wie z.B. das Lernen in der Schule.⁴⁴ Interessanterweise werden immer mehr Stimmen laut, die behaupten, dass moderne Fernsehsendungen und Computerspiele aufgrund ihrer Komplexität diese Vorgänge auch fördern.⁴⁵

Das Wahrnehmen und Erkennen der Dinge muss also mühsam gelernt werden und dient, neben der Orientierung des Menschen in der Welt, auch der Verschaltung dessen Gehirns. Dem-

³⁹ Vgl. NEISSER (1979), S. 26

⁴⁰ Vgl. MURCH (1978), S. 22

⁴¹ SCHMIDT, WEISCHENBERG (1994), S. 213

⁴² KÜPPERS (1992), S. 17

⁴³ Vgl. FISCHER (1997), S. 24

⁴⁴ Vgl. AYRES (2002), S. 80ff.

⁴⁵ Einer der bekanntesten Vertreter dieser Meinung ist Steven Johnson, vgl. JOHNSON (2006), S. 13 f.

nach erklärt sich auch, dass ein Urwaldbewohner anders wahrnimmt als ein Mensch, der im Großstadtdschungel aufgewachsen ist. Unsere Umwelt und unser Kulturkreis beeinflussen also ebenfalls die Art und Weise, wie wir die Welt erfahren. Joachim Hasebrook erläutert dies anhand der Regeln des perspektivischen Zeichnens:

„Noch vor weniger als 100 Jahren berichteten Betrachter abendländlicher Gemälde aus Fernost, daß alle Gegenstände auf den Bildern merkwürdig verdreht und windschief dargestellt seien. Sie teilten nicht unseren Sehgewohnheiten für perspektivische Darstellungen, in denen sie nur schräge Linien erkennen konnten. Was wir sehen, beruht somit auf Vorwissen, auf einmal erlernten Schemata. *Ohne* diese Schemata sehen wir nichts Bedeutungsvolles, sondern nur ‚schräge Linien‘ oder Farbkleckse. *Mit* diesen Schemata sehen wir nicht mehr die ‚Wirklichkeit‘, sondern eine Interpretation von Umweltreizen, die auf diesen Schemata beruht. Das bedeutet, dass die Wahrnehmung nicht nur unser Denken beeinflusst, sondern auch das Denken unsere Wahrnehmung.“⁴⁶

Die Frage, warum der Vorhang rot ist, kann man zu diesem Zeitpunkt schon teilweise damit beantworten, dass wir im Laufe unseres Lebens gelernt haben, dass im Theater ein Vorhang hängt, der eine bestimmte Farbe haben kann (meist rot). Der rote Vorhang entspricht den Erwartungen eines Theaterbesuchs und wird vorerst nicht viel Aufmerksamkeit auf sich lenken. Dies gilt natürlich nur für Angehörige unseres Kulturkreises. Ein Mensch, der im Urwald aufgewachsen ist, kann weder mit dem Vorhang noch mit dem Zuschauerraum etwas anfangen. Für ihn hat Theater wahrscheinlich eine ganz andere Bedeutung.

Dennoch sind zwei Aspekte der anfangs gestellten Frage noch ungeklärt: Woher wissen wir, was Rot überhaupt ist und können wir davon ausgehen, dass die Dame neben uns das gleiche Rot sieht, wie wir selbst?

2.1.2. WAHRNEHMUNG, ERFAHRUNG UND ERWARTUNGEN

Der erste Aspekt, was Rot überhaupt ist, hat wieder mit unserem Umfeld und insbesondere unserer Sprache zu tun. Dazu schreibt Klaus Boeckmann:

„Kommunikation beeinflusst (...) die Wahrnehmung selbst. So sehen wir vorwiegend Farben, für die unsere Sprache Namen bereithält, während Angehörige anderer Kulturen teilweise andere Farben sehen (...). Auch wenn ein Mensch ganz allein Wirklichkeit wahrnimmt, tut er dies nicht objektiv, sondern durch die kommunikativ vermittelten Wahrnehmungsmuster.“⁴⁷

Rainald Merkert erklärt in diesem Zusammenhang, dass jede Sprache ein bestimmtes Weltverständnis enthält und dass ein Kind somit in eine bestimmte kulturelle Wirklichkeit hineingeboren wird. Diese Wirklichkeit begreift es aufgrund von bestimmten Deutungsmustern und Interpretationsvorgaben, die ihm durch die Sprache beigebracht wurden.⁴⁸ Somit lernt der Mensch schon früh, zwischen Rot und Gelb zu unterscheiden, indem man ihm immer wieder Rosen und Bananen zeigt und ihm gleichzeitig erklärt, was sie sind und wie sie aussehen. Irgendwann hat das Kind schließlich gelernt, dass die Rose rot, die Banane gelb und der Apfel grün ist. Nun könnte es aber sein, dass die Eltern boshaft sind und behaupten, Bananen sind blau, der Himmel ist grün und die Wiese ist rot. Wenn sie diese Behauptungen oft genug wiederholen, wird das Kind ihnen das auch glauben. Allerdings gibt es neben den Eltern noch andere Menschen, die das Kind ständig in seinen Aussagen korrigieren. Aufgrund dessen beginnt es zu zweifeln und akzeptiert irgendwann, dass Bananen doch gelb sind. Was der Mensch erkennt und als wahr empfindet, hat viel damit zu tun, wie oft er seine eigene Inter-

⁴⁶ HASEBROOK (1995), S. 26, Auszeichnung wie im Zitat

⁴⁷ BOECKMANN (1987), S. 5

⁴⁸ Vgl. MERKERT (1992), S. 74

pretation der Welt von anderen bestätigt bekommt.⁴⁹ Beharren seine Mitmenschen unnachgiebig darauf, dass Bananen gelb sind und der Himmel blau ist, dann muss er seine eigene Wahrnehmung der Dinge dementsprechend anpassen. Ähnlich verhält es sich mit seinen eigenen Erwartungen und Erfahrungen:

“Die Übereinstimmung zwischen aktueller Erfahrung und Erwartungen macht uns sicher, daß wir die Dinge und Vorgänge so sehen, hören oder interpretieren, wie sie in Wirklichkeit sind.”⁵⁰

Man kann also nur sehen, was man erwartet. Das heißt aber nicht, dass man an einem Ort, an dem man noch nie war, nichts sehen kann, da man nicht weiß, was einen erwartet. Man ordnet die Dinge in gewisse Kategorien ein. So gehören z.B. Bäume, Hirsche, Wurzeln zum Oberthema Wald. Diese Wahrnehmungsmuster werden ständig angepasst. So wird ein Förster, der uns bei einem Waldspaziergang begegnet, sofort in den Themenkomplex Wald mit aufgenommen. Diese Schemata sind also keine statischen Gebilde, sondern sie sind dynamisch und ändern sich mit jeder neuen Wahrnehmungserfahrung.⁵¹ Konkret bedeutet dies, dass wir aufgrund unserer Erfahrung erwarten, dass Bananen gelb sind. Durchstöbern wir die Obstabteilung unseres Supermarktes, werden uns die gelben Bananen nicht weiter auffallen, da wir diese genau dort erwarten. Sind sie allerdings blau, dann versetzt uns dies in erhöhte Aufmerksamkeit, um nicht zu sagen, in Alarmbereitschaft: Ist ein bestimmter Reiz neu (in diesem Fall die blaue Banane), dann steigt die physische Erregung, bis sich der Mensch vergewissert hat, dass von dem neuen Reiz keine Gefahr ausgeht. Hat er dies begriffen, leitet bei einer erneuten Wahrnehmung des Reizes sein Körper keine aktivierenden Maßnahmen ein.⁵² Dieses Phänomen wird im Kino ständig eingesetzt, um das Wahrnehmungssystem des Zuschauers zu aktivieren: Kinematographische Bilder sind so aufgebaut, dass sie den Erwartungen des Zuschauers entsprechen. Der Kinobesucher sucht bewusst nach Anordnungen, die seinen Erwartungen entsprechen. Der gewiefte Filmemacher versucht diese Erwartungshaltung zu hintergehen, um den Zuschauer aus seinem *Sehkonzept* zu bringen. Denn genau dieser Umstand macht Filme so spannend.⁵³

Der Evolution können wir uns also nicht entziehen, zumal ihre Mechanismen in Jahrmillionen entstanden sind. Somit werden alle neuen, unbekanntem Wahrnehmungsereignisse zunächst als mögliche Gefahrenquelle angesehen. Erst nachdem ein Reiz eindeutig erkannt oder in bekannte Kategorien eingeordnet werden konnte, gibt der Körper Entwarnung. Dabei ist es völlig unerheblich, ob dies im Straßenverkehr, Kino oder Theater passiert.

Der Vorhang ist rot, weil wir gelernt haben, wie die Farbe Rot aussieht und weil wir einen roten Vorhang im Theater erwarten. Besonders wichtig ist dabei, dass wir nicht im Theater gelernt haben, was Rot ist. Dieses Wissen bringt jeder Besucher am Abend durch individuelle Erfahrungen seiner Vergangenheit mit ins Theater. Ein Vorhang, der aus Eisenketten besteht, würde den Besucher zunächst irritieren und damit mehr Aufmerksamkeit abverlangen. Letzten Endes könnte er diesen aufgrund seiner bisherigen Erfahrungen ebenfalls in den Kontext Theater eingliedern und als Vorhang identifizieren.

⁴⁹ Diese Bestätigungen müssen nicht unbedingt durch Äußerungen unserer Mitmenschen erfolgen. Auch Bücher, Fotos oder Filme können unsere Vorstellungen bestätigen.

⁵⁰ PRIMBRAM (1992), S. 53

⁵¹ Vgl. NEISSER (1979), S. 42

⁵² Vgl. BIRBAUMER (1977), S. 284 ff.

⁵³ Vgl. MIKUNDA (2002), S. 86

2.1.3. GETEILTE WAHRNEHMUNG

Selbst wenn ein Besucher aufgrund seiner Erfahrungen die rote Vorhangfarbe richtig identifiziert hat: Kann er sicher sein, dass sein Platznachbar das gleiche Rot sieht? Wahrnehmungspsychologen haben sich schon lange mit dieser Art von Fragen beschäftigt, da diese ein grundsätzliches Dilemma ihrer Wissenschaft beinhaltet: Wie kann man die Wahrnehmung des Menschen objektiv erforschen, wenn man selbst ein Mensch ist und auf das menschliche Wahrnehmungssystem angewiesen ist? Mit anderen Worten: Man erforscht die Funktionen des Sehens mit seinem eigenen Sehsystem.⁵⁴

Dies klingt zunächst paradox. Daher wurde eine Konvention festgelegt: Da jeder Mensch nur die Erlebnisse beschreiben kann, die er selbst erlebt, muss er schlicht annehmen, dass jemand anderes das gleiche Ereignis genauso erlebt. Obwohl diese Aussage auf den ersten Blick etwas dürftig erscheint, basiert sie auf einer schlüssigen Annahme: Da alle Menschen in anatomischer, chemischer, physiologischer und äußerlicher Hinsicht gleich sind, müssen auch ihre Wahrnehmungserlebnisse gleich sein.⁵⁵

Geht man allerdings davon aus, dass alle Menschen gleich wahrnehmen, steht man vor dem Widerspruch, dass sich die Wahrnehmung innerhalb verschiedener Kulturkreise unterscheidet. Dazu schreibt Donald D. Hoffman:

„Die angeborenen Regeln des universellen Sehens gehören zur biologischen Ausstattung des Kindes und ermöglichen ihm, durch visuelle Erfahrungen, die sich von Kultur zu Kultur unterscheiden können, die Regeln der visuellen Verarbeitung zu erwerben.“⁵⁶

Demnach gibt es einen Teil des Sehens, der angeboren ist und einen anderen Teil, der kulturell abhängig ist, aber auf den angeborenen Regeln basiert. So gehört zu den angeborenen Regeln z.B. das Erkennen von sich bewegenden Objekten. Dies klingt zwar zunächst einfach, ist aber eine schwierige Angelegenheit, wenn man bedenkt, dass sich der Beobachter oft selbst bewegen muss, um ein Objekt nicht aus den Augen zu verlieren (Kopfbewegung). Dies ist eine Glanzleistung des Gleichgewichtsinnes und abermals ein Phänomen, das in der Evolution verwurzelt ist: Egal ob Jäger oder Beute, man muss in der Lage sein, den Feind im Auge zu behalten – selbst wenn man ihn verfolgt bzw. vor ihm gerade flieht. Demnach war in der Evolutionsgeschichte das Erkennen von bewegten Objekten zunächst wichtiger als das Erkennen unbewegter Objekte. Dieses lernten die Lebewesen sehr viel später. Somit verwundert es auch nicht, dass Kinder in den ersten Jahren das Lesen einfacher fällt, wenn sie mit den Fingern die Buchstaben nachfahren.⁵⁷

Die Regeln der visuellen Verarbeitung enthalten die kulturell erworbenen Merkmale, wie beispielsweise das Erkennen von Bildern – oder eines zugezogenen Theatervorhangs.

2.2. VERHALTENSWEISEN VON ZUSCHAUERN

Mit der Verdunklung des Zuschauerraumes und dem Öffnen des Vorhangs werden die Zuschauer schlagartig still. Der Saal, der eben noch mit Stimmengewirr erfüllt war, hat sich in einen Ort der gespannten Stille verwandelt. Falls es dennoch ein Zuschauer wagen sollte, seine Unterhaltung mit seinem Nachbarn fortzusetzen, wird er sehr schnell von anderen Besuchern darauf hingewiesen, dass er ruhig zu sein hat. Vergleicht man diesen Vorgang mit einem Rockkonzert, findet man dort eine gegenteilige Verhaltensweise vor: Das Licht geht aus

⁵⁴ Vgl. MURCH (1978), S. 12

⁵⁵ Vgl. HAJOS (1980), S. 3

⁵⁶ HOFFMAN (2000), S. 32

⁵⁷ Vgl. AYRES (1984), S. 58 f.

und alle kreischen, klatschen und pfeifen so laut sie können. Warum kommt es zu so unterschiedlichen Verhaltensweisen? Mit Hilfe der Memetik kann man diese Frage klären.

2.2.1. MEMETIK UND THEATER

Die Memetik ist eine junge Wissenschaft.⁵⁸ Sie ist verwandt mit der Genetik. „In beiden Fällen geht es um Informationen, die aber verschieden verpackt sind.“⁵⁹ Meme sind hypothetische Konstrukte, durch die kulturelles Erbe mittels Imitation von Gehirn zu Gehirn kopiert wird. Die religiöse Überzeugung eines Menschen gilt als Mem. Die menschlichen Meme sind wie die Gene während der Evolution entstanden. Während die Gene das Erbgut des Menschen beinhalten, stehen die Meme für das kulturelle Erbe des Menschen. Sie werden von Mensch zu Mensch mittels Kommunikation weitergegeben. Es gibt eine enge Beziehung zwischen Memen und Genen. So kann die genetische Evolution des Menschen durch die kulturelle Entwicklung beeinflusst werden.⁶⁰ Auf der anderen Seite kann ein Mem die Überlebenschancen seines Trägerindividuums beeinflussen (Wissen über Krankheiten oder Gefahren). Manche Gene existieren nur aufgrund bestimmter Meme weiter.⁶¹

Wie können uns die Meme aber mit der Frage nach dem Zuschauerverhalten im Theater weiterhelfen? Immerhin könnte man schon mutmaßen, dass es ein Mem für Verhalten im Theater geben muss. Dieses muss aber auch irgendwann an jeden einzelnen Zuschauer vermittelt worden sein. An diesem Punkt kommt erneut eine der besten Erfindungen der Evolution ins Spiel: die Sprache. Dazu schreibt Lucie Salwiczek:

„Unter Verwendung von Sprache macht die Memeverbreitung einen evolutiven Sprung nach vorn, denn sie ist frei vom direkten (sichtbaren) Kontakt und von bestimmten Tageszeiten; Sprechen ist auch ohne Licht über Mauern hinweg möglich. Außerdem kann das Sprechen das Imitieren beschleunigen, da der Imitator nicht mehr darauf angewiesen ist, die wesentlichen Elemente gesehen zu haben, sondern es können mittels Worte direkte Anweisungen gegeben werden; dadurch wird die Memweitergabe, das Kopieren, effizienter.“⁶²

Man kann also das Verhalten im Zuschauerraum erlernen, ohne jemals da gewesen zu sein! Nur durch sprachliche Vermittlung. Daraus folgt, dass Meme auch extern gespeichert werden können. Wie man sich im Zuschauerraum verhält, kann man also auch aus Büchern wissen. Was ist aber, wenn man gar keine Bücher liest, weil man das Fernsehen viel spannender findet und sich nur irrtümlicherweise ins Theater verirrt hat? Man tut, was der Mensch schon seit Jahrmillionen macht, man imitiert! So wird in der Memetik auch nicht die Erfindung der ersten Werkzeuge als besonderer Meilenstein der menschlichen Evolution angesehen, sondern die Möglichkeit, diese durch Imitation schnell zu verbreiten. Wer nämlich abschaut, spart sich zum einen die Zeit, selbst eine Lösung für ein bestimmtes Problem zu finden und riskiert zum anderen nicht, sich zu verletzen, da er mögliche Gefahren durch das Abschauen schon vorher erkannt hat. Daher haben Imitatoren einen Fitnessvorteil gegenüber denen, die alles auspro-

⁵⁸ Zum ersten Mal werden die Meme 1976 in Richard Dawkins Buch *Das egoistische Gen* erwähnt. Vgl. DAWKINS (2004), S. 304 ff.

⁵⁹ SALWICZEK (2001), S. 130

⁶⁰ Es ist erwiesen, dass nur noch die Menschen Frischmilch nach ihrer Säuglingszeit gut verdauen können, in deren Kultur Frischmilch mindestens 4000 Jahre lang als Nahrung für Erwachsene gedient hat. Vgl. ebd., S. 148

⁶¹ Ein Diabetiker kann nur aufgrund von Insulin überleben. Dieses wirkt aber nur, wenn es auf bestimmte Weise zugeführt wird (z.B. durch Injektion oder orale Einnahme). Auch die Herstellung des Insulins ist aufwendig: Man gewinnt es aus der Bauchspeicheldrüse von Schlachttieren, bzw. aus spezieller Bakterienzucht. Dieses Wissen ist ein Mem. Ohne dieses Mem müssten Diabetiker sterben und hätten keine Chance, ihre defekten Gene an ihre Nachkommen weiterzugeben. Vgl. ebd., S. 141 f.

⁶² Ebd., S. 153 f.

bieren. Ein guter Imitator ist jemand, der eine andere Person nicht nur gut nachahmt, sondern vor allem jemand, der gelernt hat, wann man die andere Person besser nicht nachahmt.⁶³

Für die Menschen heute bedeutet dies, dass sie einer langen Tradition von Imitatoren angehören und deren Gene in ihnen stecken. Wir sind also auch Imitatoren und passen unser Verhalten ohne zu überlegen dem unserer Mitmenschen an. Wer also zum ersten Mal in einem Theatersaal sitzt, verhält sich wie die anderen Zuschauer. Beim Verstummen des Publikums passt man sich demnach an und wird auch ruhig.

Besonders interessant ist in diesem Zusammenhang das Verhalten von Kindern im Theater: Einige Theater bieten ein- oder zweimal im Jahr den Schulklassen der Umgebung eine sogenannte *Technik-Show* an. Dabei zeigen alle Abteilungen, was sie können. Man sieht ein wenig Rauch und Feuer, die Drehbühne dreht sich, es gibt eine kleine Explosion vom Waffenmeister initiiert, der Vorhang geht auf und zu, usw.. Es bedarf keiner weiteren Worte, um den Lärmpegel zu beschreiben, den 1200 Schüler verursachen, wenn sie unter sich sind. Die wenigen Lehrer sind hilflos in ihren Sitzen zusammengesackt und hoffen, dass der Spuk bald ein Ende findet. Das Licht geht aus, der Vorhang öffnet sich. Allerdings kommt es jetzt nicht zur gewünschten Reaktion: Im Gegensatz zum erwachsenen Theaterbesucher kehrt keine Ruhe ein, sondern ein ohrenbetäubendes Pfeifkonzert und Gekreische beginnt. Das Verlöschen des Lichtes und Heben des Vorhangs initiiert bei Kindern ein Verhalten wie bei einem Rock- oder Pop-Konzert - selbst wenn sie im Theater sind. Bemerkenswert dabei ist vor allem, dass sich die gleichen Jugendlichen, wenn sie vorwiegend mit Erwachsenen im Theater sind, genau wie diese verhalten. Sie verstummen, wenn das Licht erlischt. Es muss also genau unterschieden werden, wer wann wen imitiert.

Man kann also sagen, dass die Zuschauer aufgrund eines bestimmten Mems beim Öffnen des Vorhangs verstummen. Dieses Mem ist vor langer Zeit aufgrund einiger logischer Gesichtspunkte entstanden: Wenn man selbst Lärm verursacht, kann man den Schauspieler schon rein akustisch nicht verstehen. Weiterhin kann man seiner Darbietung nicht folgen, wenn man gleichzeitig in ein Gespräch vertieft ist. Es gibt viele Gründe, warum man während einer Theateraufführung still sein sollte. Aber wer denkt darüber tatsächlich nach? Ein weiterer Beweis für die Existenz des Theater-Mems: Man hat eine bestimmte Verhaltensweise unreflektiert übernommen, die irgendwann einmal eingeführt wurde. Dass die Zuschauer erst mit dem Verlöschen des Lichts verstummen, ist eine weitere kulturell verwurzelte Begebenheit. Das Verlöschen des Lichts ist für uns heute ein Zeichen dafür, dass das Stück nun beginnt. Auch dies ist irgendwann einmal festgelegt worden. Denn im alten Griechenland wurde Theater am helllichten Tage im Freien gespielt, d.h. das Verlöschen des Lichts war für die alten Griechen ein denkbar ungünstiges Zeichen als Indikator eines Stückbeginns, da es dunkel wurde und man keine künstliche Beleuchtung hatte.

Im Kinder- und Jugendtheater kann man sehr gut beobachten, was passiert, wenn man es mit Zuschauern zu tun hat, die bisher noch keine Bekanntschaft mit dem Theater-Mem gemacht haben: Sie klettern während der Aufführung auf die Bühne, zerren die Schauspieler an deren Kleidern oder packen ihre Comics aus, wenn ihnen das Ganze zu langweilig wird. Mit Gewissheit findet man hier noch die direkteste Art von Publikumsreaktion auf das Bühnengeschehen.

2.2.2. THEATER UND ZUSCHAUERERFAHRUNG

Will man neue Medientechnologien auf der Bühne einsetzen, muss man sich darüber im Klaren sein, dass die Zuschauer schon außerhalb des Theaters Erfahrungen mit diesen gesammelt

⁶³ Vgl. ebd., S. 127 ff.

haben. Diesen Aspekt muss man als Theatermacher berücksichtigen, denn gerade jüngere Zuschauer sind im Umgang mit Medien viel erfahrener als im Umgang mit Theater. Leider wird diese Tatsache viel zu oft vergessen. Klaus Boeckmann hat das gleiche Phänomen bezüglich der Verwaltung des gesellschaftlichen Wissens beschrieben: Das Bildungssystem verkörpert heute noch den Anspruch der Alten zu bestimmen, was für die Jungen gut ist. Das hat aber nichts mehr mit der Realität zu tun, zumal heute die Jungen auch den Alten einiges beibringen können – man denke nur an das Internet.⁶⁴

Man sollte daher auch im Theater den Faktoren Rechnung tragen, die in unserem Alltag schon selbstverständlich sind. Es ist wichtig, dass Bildmedien auf der Bühne den Erwartungen eines Publikums, das jahrelange Erfahrungen damit hat, entsprechen oder dass der Bruch dieser Erwartungen in einem kausalen Zusammenhang mit dem Theaterabend steht.

Einige Theaterschaffenden sehen dennoch im Einsatz moderner Medientechnologien „Rattenfängerei“:

„*Ratten* sind in diesem Sinne Zuschauer, deren Erwartungshaltung und rezeptive Kompetenz durch eine ausdifferenzierte Medienlandschaft geprägt sind. Neben Kino gehören u.a. Fernsehen, Videos, Comic-Hefte und Internet zu den medialen Einflüssen, die der Theaterzuschauer selbstverständlich mit ins Theater bringt.“⁶⁵

Sicherlich ist die Angst nicht ganz unbegründet, denn im Theater gilt der gleiche Grundsatz, wie in der Medienpädagogik: Medien entfalten ihre Effizienz nur hinsichtlich des Gesamtkonzeptes.⁶⁶

Medienerfahrungen betreffen aber nicht nur die ästhetische Qualität bestimmter Medien, sondern auch die Vermittlung von Inhalten. Ein zeitkritisches Theaterstück setzt voraus, dass der Zuschauer mit den Themen seiner Zeit vertraut ist. Diese kennt er zumeist nur aus den Medien. In diesem Zusammenhang stellt Gerhard Tulodziecki fest, dass Ähnliches auch in der Schule passiert: Wird im Unterricht beispielsweise das Thema „Afrika“ angesprochen, bringen die Schüler schon einiges an Vorwissen zu dem Thema mit. Dieses haben sie größtenteils medial erlangt, denn nur ein geringer Anteil der Schüler ist tatsächlich schon in Afrika gewesen.⁶⁷ Das Theater ist somit nur ein Ort von vielen, an dem wir unsere (medial) gewonnenen Vorkenntnisse zur Interpretation neuer Informationen einsetzen.

2.3. ZUSAMMENFASSUNG

Es hat sich gezeigt, dass die Wahrnehmung des Menschen aufgrund gewisser Schemata erfolgt. Diese Schemata sind flexibel. Für einen Theaterbesuch bedeutet dies, dass wir alles, was wir auf der Bühne sehen, zunächst mit Schemata erkennen und interpretieren, die wir nicht im Theater gelernt haben. Diese Schemata können zwar durch unsere Theatererfahrungen erweitert werden, bleiben aber dennoch Schemata unseres täglichen Lebens: Tische kennen wir aus unserer Küche oder dem Möbelladen, jedoch nicht aus dem Theater. Letztendlich bedeutet das aber auch, dass es heute fast nicht mehr möglich ist, Theater ohne den Einfluss moderner Medien zu schaffen.⁶⁸

⁶⁴ Vgl. BOECKMANN (2003), S. 35f.

⁶⁵ BLAME, S. 49, Auszeichnung wie im Zitat

⁶⁶ Vgl. BONZ (2001), S. 111

⁶⁷ Vgl. TULODZIECKI (1983), S. 43

⁶⁸ Als Ausnahme muss man das Erzähltheater nennen. Eine Theaterform, in der Emotionen und Handlungen nicht gespielt, sondern erzählt werden. Es werden auch kaum Requisiten und Dekorationen verwendet.

Nach allem, was in diesem Kapitel zur menschlichen Wahrnehmung gesagt wurde, muss beim Medieneinsatz auf der Bühne den bisherigen Medienerfahrungen des Zuschauers in dessen Alltag Rechnung getragen werden. Gleiches gilt für Theaterstücke, die sich inhaltlich mit modernen Medien befassen. Somit wird auch in jede medienpädagogische Arbeit im Theater ein großes Stück Alltagserfahrung mit einfließen. Das Theater ist kein neutrales Medium. Sowohl das Vorwissen und die Erfahrungen der Theatermacher als auch die des Publikums spielen eine Rolle. Diese Tatsache ist aber keine spezifische Eigenschaft des Theaters, sondern findet sich auch an anderen Lernorten wie beispielsweise der Schule wieder.

3. THEATER

Nachdem im vorherigen Kapitel gezeigt wurde, dass unsere Wahrnehmung erheblich darauf einwirkt, wie wir Theater erleben, konzentriert sich nun der Fokus auf das Medium Theater selbst. Die folgenden Abschnitte sollen zeigen, wie Theater als Medium funktioniert und welche Eigenschaften es hat. Ohne diese Voraussetzung ist eine Frage nach medienpädagogischen Anknüpfungspunkten im Theater nicht zu beantworten.

3.1. DAS MEDIUM THEATER

Walter Uka beschreibt das Medium Theater wie folgt:

„Die ursprüngliche Wertbedeutung des wohl ältesten Mediums der Welt, des Theaters (griechisch: ‚theatron‘, lateinisch: ‚theatrum‘), ist ‚Schauplatz‘ – das meinte zunächst mehr den Zuschauer – als den Spielort. Heute wird der Begriff ‚Theater‘ terminologisch mehrdeutig verwendet: 1. für den architektonischen Raum bzw. den engeren Bühnenbereich, in dem das Theater-Spiel stattfindet; 2. für den dramatischen Text, der als Vorlage für dieses Spiel dient; und 3. für den Ablauf der Theater-Handlung, das Schauspiel auf der Bühne.

Die Bezeichnung ‚Schauspiel‘ verweist einerseits auf die Aufführung von Theaterstücken vor Publikum (den sinnlich-konkreten Bühnenvorgang) sowie auf die Textvorlage, nach der szenische Handlungen inszeniert werden. Andererseits ist ‚Schauspiel‘ der Ober- und Sammelbegriff für alle Gattungen und Untergattungen des dramatischen Sprech-Theaters (im Unterschied zu Singspiel und Oper) sowie eine spezifische Gattungsbezeichnung in Abgrenzung zur ‚Tragödie‘ und zur ‚Komödie‘.“⁶⁹

Der Begriff „Theater“ hat heute demzufolge unterschiedliche Bedeutungen. Die meisten Menschen setzen den Begriff mit dem Gebäude gleich, in dem Theater stattfindet. Allerdings ist das Theatermachen weder an ein bestimmtes Bauwerk gebunden, noch an einen besonderen Theaterraum. Man braucht zum Theatermachen lediglich drei Konstituenten: Schauspieler, Zuschauer und die Bedingung, dass der Schauspieler nicht er selbst ist, sondern eine andere Person darstellt. Konkret bedeutet dies, dass der Akteur einen Mantel nicht trägt, weil ihm kalt ist, sondern weil die Figur, die er darstellt, friert. Ebenso weint er nicht, weil er traurig ist, sondern, weil die Figur die er darstellt, traurig ist. Alles, was der Schauspieler tut, dient weder einem bestimmten für ihn bedeutsamen Zweck, noch verweist es auf seine eigene Person. Sein Handeln ist einzig und allein auf die Figur, die er darstellt, bezogen. Ein weiteres Merkmal von Theater besteht darin, dass Rezeption und Produktion gleichzeitig stattfinden. Dies ist die grundlegendste Voraussetzung für Theater überhaupt. Eine Aufführung, die nicht während der Produktion rezipiert werden kann, ist keine Theateraufführung. Damit hat Theater auch immer einen Öffentlichkeitscharakter.⁷⁰

Theater muss also vor Zuschauern stattfinden. Damit ist es auch immer „live“. In dieser Eigenschaft sehen viele Theateranhänger die Stärke ihres Mediums, um nicht zu sagen sogar die kulturelle Überlegenheit gegenüber anderen Medien: Die Live-Aufführung steht für Authentizität und Subversivität. Sie ist die letzte Möglichkeit zum Widerstand, in der von technischen Medien geprägten Kultur. Damit ist sie scheinbar wertvoller als alle anderen Medien.⁷¹ Weiterhin fördert Theater die Gemeinschaft dadurch, dass sich viele Menschen am gleichen Ort

⁶⁹ UKA (1995), S. 303, Auszeichnung wie im Zitat

⁷⁰ Vgl. FISCHER-LICHTE (1998), S. 16 ff.

⁷¹ Erika Fischer-Lichte hat diese Aussage nicht ausschließlich auf das Theater bezogen, sondern auf alle Formen von Live-Events. Vgl. ders. (2001), S. 12

aufhalten.⁷² Philip Auslander geht davon aus, dass Live-Veranstaltungen im Allgemeinen für viele Menschen ein symbolisches Kapital darstellen. Wer in Woodstock dabei war, kann sich damit rühmen und wird von seinen Mitmenschen dafür geachtet. Ebenso wird man beispielsweise unter den Beatlesanhängern dafür bewundert, wenn man dem legendären Auftritt im New Yorker Shea Stadium beigewohnt hatte. Dieses symbolische Kapital sagt aber nichts über die Qualität einer Veranstaltung aus. In Woodstock erwartete die Besucher Dreck und Hunger; von den Beatles konnte man durch das Gekreische der Fans nichts hören. Also war der Auftritt weit von dem entfernt, was man als Musikgenuss bezeichnen kann.⁷³ Was dieses symbolische Kapital auf das Theater bezogen bedeutet, zeigt der Grüne Hügel in Bayreuth. Die Wagnerfestspiele sind auf Jahre im Voraus ausverkauft. Karten kann man bestenfalls bei EBAY zu astronomischen Preisen ersteigern. Für jeden, der als Kulturkenner gelten will, sind die Bayreuther Festspiele Pflichtprogramm. Inwieweit dabei ein echtes Interesse an Wagner von Bedeutung ist, sei dahingestellt. Es wird sogar behauptet, dass einige Besucher Wagner nicht einmal kennen. Das Festspiel ist zum Event verkommen, bei dem die eigentliche Aufführung eine untergeordnete Rolle spielt. Vielmehr zählt es, dabei gewesen zu sein, um bei der Rückkehr aus der Opernwelt denjenigen, die keine Karten erkämpfen konnten, von dem überragenden Kunstereignis berichten zu können.⁷⁴

3.1.1. THEATER UND DRAMA

In der bisherigen Betrachtung des Mediums Theater wurde weitgehend vom Sprechtheater, also vom Schauspiel, ausgegangen. Da dieses auch weiterhin im Mittelpunkt steht, muss auf die Bedeutung des Dramas eingegangen werden:

„Das griechische Wort Drama bedeutet Handlung, Aktion. Drama ist eine mimetische Aktion, eine Handlung, die menschliches Verhalten nachahmt oder darstellt (...). Wesentlich ist dabei, daß die Betonung auf dem Wort Aktion liegt. Drama ist also nicht einfach eine Literaturform (obgleich der Text, wenn er niedergeschrieben ist, als Literatur behandelt werden kann). Was das Drama zum Drama macht, ist gerade das Element, welches außerhalb und jenseits des Textes liegt und welches als Aktion in Erscheinung treten – agiert, gespielt – werden muß, um die Konzeption des Autors voll zur Geltung kommen zu lassen.“⁷⁵

Das Drama ist also der Text dem die Aufführung zu Grunde liegt. Inwieweit und ob überhaupt sich der Regisseur an diesen Text hält, bleibt ihm überlassen. Im weiteren Verlauf dieser Arbeit werden auch Theaterströmungen beschrieben, welche die Abschaffung des Textes forderten und Theater ohne literarische Vorlage realisierten. Dazu gehörten vor allem die Avantgardisten in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts.⁷⁶ Geht man allerdings von einem Schauspiel mit literarischer Vorlage aus, dann findet man zwei Kommunikationsreihen vor:

a) Autor – Drama – Leser

⁷² Diese „Verbrüderung“ kann aber auch durch andere Medien geleistet werden. Im folgenden Kapitel wird in diesem Zusammenhang auf den Tod von Prinzessin Diana eingegangen. Philip Auslander erläutert dieses Phänomen anhand der Olympischen Spiele. Vgl. AUSLANDER (2001), S. 55 f.

⁷³ Die Beatles sahen dies im Übrigen genauso und hörten irgendwann zu touren auf, da sie aufgrund des ständigen Geschreis sich selbst nicht mehr hören konnten und als Band immer schlechter wurden. Vgl. ebd. (2001), S. 57 f.

⁷⁴ In diesem Zusammenhang sei der Artikel von Eckhard Henscheid zu erwähnen, der sich kritisch über die *Meistersinger*-Inszenierung von Wolfgang Wagner äußert. Gerhard Fitzthum berichtet, dass man dennoch um eine Karte für diese Inszenierung anstehen sollte, weil der Event mehr zählt als die eigentliche Aufführung. Vgl. HENSCHIED (2001) und FITZTHUM (1999)

⁷⁵ ESSLIN (1978), S. 15

⁷⁶ Mehr dazu im folgenden Kapitel.

b) Theaterapparat – Theateraufführung – Zuschauer

Die erste Kommunikationsreihe wird rein sprachlich vermittelt, während die zweite auf einem visuell-akustischen System basiert. Der Leser eines Dramas hat in der Regel keinen Einfluss auf den Text, während im Theater der Kommunikationsprozess ein rückkoppelnder ist, d.h. die Zuschauer reagieren auf das Spiel der Schauspieler, während diese wiederum auf das Verhalten der Zuschauer reagieren. Dies ist einzig und allein durch die Gleichzeitigkeit von Produktion und Rezeption möglich. Beim Drama hingegen kann zwischen dem Verfassen des Werkes und dem Lesen durch den Rezipienten ein beliebiger Zeitraum liegen. Man kann demnach sagen, dass das Drama anders funktioniert als die Theateraufführung oder in Anlehnung an die Zeichentheorie: Das Drama verwendet andere Codes als die Aufführung.⁷⁷

Mark Fortier beschreibt ebenfalls zwei Kommunikationsreihen sowie die Rückkopplung des Theaters auf die anwesenden bzw. beteiligten Personen:

„There are any number of human beings involved in specific capacities in making theatre. In drama, there are the author, the reader and, in fictional sense, the characters; in theatre, there are the director, the actors, the technicians and the audience. We can add the drama or theatre critic to this mix. If we think collectively or relationally of all those involved, then we need to consider each human being not only in his or her particular role but as part of a complex whole. And we can posit this whole in larger or smaller ways: from a whole society or cultural formation to those in attendance at one theatre on one particular occasion.“⁷⁸

Beschäftigt man sich mit dem Drama und dessen Transformation auf die Bühne, ist der Begriff der *Werktreue* von zentraler Bedeutung. Kommt ein zeitgenössisches Stück auf die Bühne, kann diese Werktreue meist eingehalten werden, da der Autor die Voraussetzungen der Aufführung kennt bzw. darauf Einfluss nehmen kann. Problematisch wird der Begriff aber bei Aufführungen, die aus anderen Epochen oder Kulturen stammen. Erika Fischer-Lichte sieht zunächst drei Ansatzpunkte, ein Stück äquivalent der literarischen Vorlage auf die Bühne zu bringen:⁷⁹

a) Das Werk wird so, wie es ist, auf die Bühne gebracht

Dies ist insofern nicht möglich, da das Drama nicht objektiv zu deuten ist. Die Rezeptionsbedingungen, die Vorerfahrungen, sowie der kulturelle Kontext des Rezipienten bestimmen maßgeblich, wie er den Text interpretiert (vgl. Kapitel 2).

b) Die Inszenierung folgt den Aufbau- und Gliederungsprinzipien des Dramas

Dramen sind in Haupt- und Nebentexte gegliedert. Der Haupttext beinhaltet den eigentlichen gesprochenen Text, während im Nebentext weitere Informationen (Angabe der Namen, Szenen, Regieanweisungen) zu finden sind. Dafür existiert auf der Bühne keine Analogie. Infolgedessen kann die Aufführung auf der Bühne auch nicht den gleichen Gliederungsprinzipien wie denjenigen des Dramas folgen.

c) Theatralische Zeichen der Bühne entsprechen den sprachlichen des Dramas

Auch das ist unmöglich, da jeder Leser von den beschriebenen Dingen in einem Drama eine andere Vorstellung hat, unabhängig davon, wie genau diese Dinge beschrieben sind. Wie soll man objektiv einen in einem Drama beschriebenen Baum für die Bühne herstellen? Selbst wenn der Autor diesen noch so gut ausgearbeitet hat: Wie viele Blätter hat der Baum? Wie sieht jedes dieser einzelnen Blätter aus? Wie und wo sind diese mit den Ästen

⁷⁷ Vgl. PLATZ-WAURY (1999), S. 45 ff.

⁷⁸ FORTIER (2002), S. 82

⁷⁹ Vgl. FISCHER-LICHTE (1985), S. 40 ff.

und die Äste wiederum mit dem Stamm verbunden? Die Möglichkeiten sind unendlich.

Anhand dieser drei Möglichkeiten folgert Erika Fischer-Lichte:

„Wir kommen also zu dem Schluß, daß keine der drei eingangs formulierten Bedingungen für die Adäquatheit einer Inszenierung hinsichtlich des ihr zugrundeliegenden Dramas erfüllt werden kann. Insofern nun der Terminus ‚Werktreue‘ auf eine dieser Bedingungen zielt, muß festgestellt werden, daß ‚werkgetreue‘ Inszenierungen prinzipiell unmöglich sind. Der Begriff der ‚Werktreue‘ kann folglich nicht als ein objektiv beschreibender Begriff gebraucht werden. Er stellt vielmehr einen subjektiv-normativen Wertungsbegriff dar, der als ein Instrument zur Durchsetzung der eigenen – meist überholten – ästhetischen Vorstellungen und zur Abwehr bzw. Herabsetzung jeder radikal neuen Inszenierungspraxis polemische Verwendung findet. Als Instrument der Kritik erscheint der Begriff der Werktreue daher vollkommen unbrauchbar, wenn nicht gar schädlich.“⁸⁰

Obwohl es nicht möglich ist, eine objektive Werktreue herzustellen, sollte nach Meinung von Fischer-Lichte keinesfalls der Versuch einer exakten Wiedergabe des Dramas unterlassen werden. Vielmehr vertritt sie die Auffassung, dass Adäquatheit dann gegeben ist, „wenn die Aufführung sich als Interpretant für die mögliche(n) Bedeutung(en) des zugrundeliegenden Dramas verstehen läßt.“⁸¹ Aber selbst wenn dies gelingen sollte, stellt sich die Frage, inwieweit eine solche Aufführung dem Zuschauer zumutbar ist. Dazu nennt Peter Brook ein schönes Beispiel:

„In Frankreich gibt es zwei Schulen, die klassische Tragödien spielen. Eine ist unverblümt traditionell, und das bedeutet eine besondere Stimmlage, ein besonderes Gebaren, einen edlen Blick und eine gehobene musikalische Deklamation. Die andere Schule bringt nicht mehr als eine etwas andere und lauer Fassung derselben Sache. Majestätische Gesten und königliche Werte verschwinden schnell aus dem alltäglichen Leben; daher findet jede neue Generation den großen Stil immer hohler und sinnloser. Deshalb begibt sich der junge Schauspieler auf eine zornige und ungeduldige Suche nach dem, was er Wahrheit nennt. Er will seine Verse realistischer ausspielen, will sie wie echte, unverfälschte Rede klingen lassen, findet jedoch, daß das Geschriebene in seiner Formalität so starr ist, daß es sich seinen Versuchen widersetzt. Er wird zu einem unbefriedigenden Kompromiß gezwungen, dem weder die Frische der natürlichen Rede eigen ist noch das trotzig Histronische dessen, was wir Schmiere nennen. Daher wirkt sein Spiel schwach, und da die Schmiere stark ist, gedenkt man ihrer mit einer gewissen Wehmut. Zwangsläufig verlangt jemand, daß die Tragödie so gespielt wird, ‚wie sie geschrieben ist‘. Das läßt sich durchaus hören, nur kann uns leider das gedruckte Wort allein verraten, was aufs Papier gesetzt wurde, nicht wie man es zum Leben erweckt hat.“⁸²

Genau hier lag auch die Schwierigkeit der avantgardistischen Theatermacher. Diese fanden erst allgemeine Anerkennung, nachdem sie bewiesen hatten, dass ihre Ideen auch mit einem klassischen Drama funktionieren würden. Es wurde etwas Neues geschaffen, indem das ursprüngliche Drama auf ein Mindestmaß reduziert wurde. Folgt man diesen Vorstellungen von Theater, kann man den Haupttext auch soweit kürzen, bis lediglich der ursprüngliche Titel erhalten bleibt. Auch auf dieses Phänomen trifft man immer wieder in der Theaterwelt.

Der Grad der Abhängigkeit der Inszenierung vom Drama kann also variieren. Eine weitere, heute übliche theatrale Form bildet das sog. Projekt. Dabei geht man ähnlich wie die Expressionisten von einer allgemeinen Idee aus und erarbeitet im Laufe des Probenprozesses das eigentliche Stück. Als Vorlage dient alles, was zum übergreifenden Thema passt: Bücher, Filme, Zeitungsausschnitte, Nachrichtensendungen, Computerspiele, persönliche Erlebnisse der Beteiligten. So inszenierte beispielsweise Brigitte Dethier am Schnawwl⁸³ 2001 das Pro-

⁸⁰ Ebd., S. 46 Auszeichnung wie im Zitat

⁸¹ Ebd.

⁸² BROOK (2001), S. 13, Auszeichnung wie im Zitat

⁸³ Schnawwl ist das Kinder- und Jugendtheater des Nationaltheater Mannheims

jekt *Systemfehler*, das sich mit dem Themenbereich „Jugend und Gewalt“ auseinander setzte. Ein Theaterabend ist demnach nicht unabdingbar mit einem Drama verwoben, in der Regel allerdings schon. Da das Drama ein weiterer elementarer Bestandteil des Theaters ist, soll im Folgenden davon ausgegangen werden, dass wir es mit Inszenierungen zu tun haben, die auf literarischen Vorlagen basieren. Denn ein Theater völlig ohne Drama ist undenkbar und die Dramen selbst sind von großer kultureller Wichtigkeit innerhalb einer Gesellschaft:

„Das Drama ist in seinen Symbolen und Bildern ebenso vieldeutig wie die Realität, die Welt, der es den Spiegel vorhält. Das ist seine Stärke, seine Eigenart als Ausdrucksmittel – und der Grund dafür, daß es seit jeher als die höchste Form der Dichtung angesehen wurde.“⁸⁴

3.1.2. FUNKTIONEN VON THEATER UND PUBLIKUMSERWARTUNGEN

Der in der Kunstsoziologie am meisten verwendete Begriff, welcher das Verhältnis von Theater und Gesellschaft beschreibt, ist der der Funktion. Hans Joachim Fuchs hat sieben mögliche Funktionen für das Theater ausgemacht, die im Folgenden kurz erläutert werden sollen.⁸⁵

a) Die kritische Funktion

Das Theater als moralisch-politische Anstalt, im Sinne von Lessing, Schiller, Piscator, Brecht mit der Fähigkeit, die Gesellschaft zu verändern. Es wird zum Ort des Widerstandes gegen die gegenwärtigen sozialen Zustände.

b) Die integrative Funktion

Im Gegensatz zur kritischen Funktion soll hier die Gesellschaft erhalten und stabilisiert werden. Bekannte Normen, Ideologien und Haltungen werden vor Augen aller bestätigt. Das Theater spiegelt also die Gesellschaft wieder.

c) Die indikative Funktion

Hier soll das Theater visionär den Blick nach vorne richten, mögliche Veränderungen der Gesellschaft anzeigen. Es soll gewissermaßen als Barometer zukünftiger gesellschaftlicher Veränderungen dienen.

d) Die konstruktive Funktion

Falls das Theater über die indikative Funktion hinaus selbst völlig neue Lebensmöglichkeiten aufzeigen kann, müsste man ihm auch eine konstruktive Funktion zusprechen. Es soll neue, utopische Gesellschaftsformen kreieren.

e) Die kompensatorische Funktion

Wie alle anderen Kunstformen auch, verfügt das Theater über eine Ersatzfunktion, die Defizite des Alltags kompensieren soll.

f) Die konservierende Funktion

Theaterstücke sind Bestandteil der nationalen Identität eines Landes. Daher müssen sie für spätere Generationen konserviert werden.

g) Die ökonomische Funktion

Das Theater bietet Arbeits- und Ausbildungsplätze. Da der größte Teil des finanziellen Budgets eines Theaters die Löhne ausmacht, wandert dieses Geld in Form von Kaufkraft in die heimische Wirtschaft zurück. Weiterhin verschafft das Theater Zulieferern Aufträge

⁸⁴ ESSLIN (1978), S. 116

⁸⁵ Vgl. FUCHS (1988), S. 31 ff.

und somit Umsatz und damit wiederum seinem Standort regionales, nationales oder internationales Prestige.

Keine dieser Funktionen ist unumstritten. Sie sollten an dieser Stelle nur genannt werden, um zu zeigen, wie Theater gesellschaftlich funktionieren kann. In den meisten Fällen mischen sich die einzelnen Funktionen miteinander. Augenfällig ist bei dieser Zusammenstellung, dass der Autor die Funktion der Unterhaltung nicht nennt. Theater ist nach wie vor eine ernste Angelegenheit – vor allem kulturpolitisch. Hans-Albrecht Harth hingegen nennt die Unterhaltungsfunktion des Theaters. Er fasst die anderen Funktionen des Theaters unter dem Begriff der „Bildung“ zusammen, unter dem er kulturelles und soziales Lernen versteht. Er weist allerdings ausdrücklich darauf hin, dass er dabei nicht vom traditionellen Bildungstheater ausgeht, sondern eher von einer Art „Weiterbildung“.⁸⁶

Da die Funktionen des Theaters innerhalb der Gesellschaft sehr vielschichtig sind, sollen nun die Motive des Publikums für einen möglichen Theaterbesuch beschrieben werden:⁸⁷

a) Füllung emotionaler Lücken

Der Zuschauer sehnt sich nach dem Miterleben und Mitleiden des Bühnengeschehens. Er projiziert eigene, unerfüllte Wünsche hinein.

b) Orientierungsbedürfnisse

Man sucht nach Anleitungen, Vorbildern für das eigene Leben.

c) Entwicklung geistiger Bedürfnisse

Man will als gebildet gelten. Theater soll das eigene Prestige steigern. Seit langem haftet dem Theater schon der Ruf an, das Medium der besseren Kreise zu sein.

d) Gewohnheit

Auch dies ist ein Motiv. Manche Zuschauer gehen schon so lange ins Theater, dass sie zwar jegliches Interesse daran verloren haben, aber dennoch den Theaterabend nicht missen wollen / können.

e) Verlebendigung der Vergangenheit

Gerade für ältere Besucher ist dies ein wichtiger Aspekt. Das Schwelgen in Erinnerungen.

Auch bei den oben genannten Funktionen bleibt das Motiv der Unterhaltung außen vor. Aber gerade dieses ist ausschlaggebend für das Ausbleiben von Zuschauern. Kann man daraus schließen, dass alle Zuschauer, die sich unterhalten wollen, diese Unterhaltung in anderen Medien suchen und der heutige Theaterbesucher aus einem der fünf Motive ins Theater geht? Wohl kaum. Einerseits schließen die genannten Motive die Unterhaltung nicht aus. Jemand, der in Erinnerungen schwelgt, tut dies mit Sicherheit nicht, ohne sich dabei zu unterhalten. Andererseits wurden die genannten Motive in einer Studie aus dem Jahre 1965 erarbeitet. In einer Zeit also, in der das Theater noch etwas anders wahrgenommen wurde als heute. Dennoch geben diese fünf Gründe einen guten Einblick, warum Menschen ins Theater gehen.

Vom Oktober 2002 bis Januar 2003 fand an den Frankfurter Bühnen eine Zuschauerbefragung statt, deren Ergebnis eindeutig den Aspekt der Unterhaltung in den Mittelpunkt stellte. Demnach erwarten 84% der Zuschauer Unterhaltung von ihrem Theaterabend, 51% Entspannung

⁸⁶ Vgl. HARTH (1982), S. 38 ff.

⁸⁷ Vgl. MARPLAN (1965). Der Deutsche Bühnenverein hat 2001 eine Untersuchung in Auftrag gegeben, die das Thema von einer anderen Seite beleuchtet. Es sollten die Motive gefunden werden, warum gerade junge Zuschauer nicht ins Theater gehen. Vgl. DEUTSCHER BÜHNENVEREIN (2003)

und lediglich 16% ästhetische Provokation.⁸⁸ Man kann also den Unterhaltungsfaktor als einen der wichtigsten Motivationsgründe in unserer heutigen Zeit für einen Theaterbesuch nennen.

Dessen ungeachtet sollte man solche Untersuchungen nicht überbewerten. Susanne Berger hat in den 70er Jahren eine repräsentative Publikumsbefragung in Fellbach bei Stuttgart durchgeführt und kam zu einer aufschlussreichen Feststellung:

„Den höchsten Stimmengewinn konnte die Eigenschaft *unterhaltsam* für sich verbuchen. An zweiter Stelle steht mit etwa fünf Prozent Rückstand *kulturell wichtig*. Gerade eine Aussage, wie Theater sei kulturell wichtig, wirft ein gewisses Licht auf die psychologischen Hintergründe, die zu einer solchen Aussage führen. Die Bezeichnung *kulturell wichtig* ist genauso wie der Ausdruck *gesellschaftlich wichtig* wohlklingend. Jedoch stellt diese Formulierung von der Bedeutung her eher nichtssagende Schlagworte dar, die ihren eigentlichen Sinn verloren haben (...). Werden nun Einrichtungen als kulturell oder gesellschaftlich wichtig bezeichnet, sollte dies bedeuten, daß sie für fast jeden einzelnen Menschen Wichtigkeit besitzen. Man könnte daher annehmen, daß die einzelnen Befragten bei der Fellbacher Umfrage ihre Meinung aufgrund ihres tatsächlichen Verhaltens vertreten.

Die starke Diskrepanz zwischen positiver Meinung zum Theater und tatsächlichen Theaterbesuch legt jedoch den Verdacht nahe, daß sich die Befragten auf einen wohlklingenden Allgemeinplatz retteten, um sich keine Blöße zu geben und nicht am traditionellen Kulturgut zu rütteln.“⁸⁹

Beim Theater handelt es sich also zweifelsfrei um ein Medium, das als besonders intellektuell und elitär gilt. Da viele Menschen keine regelmäßigen Theatergänger sind, basiert ihr Wissen über das Theater nur auf Vermutungen. Sie sehen es als wichtig an, ohne zu wissen, warum. Es will sich niemand die Blöße geben und eingestehen, dass er keine oder wenig Erfahrung mit dem Medium Theater hat, da dies in unserer Gesellschaft als Zeichen von Ungebildetheit angesehen wird.

3.1.3. THEATER ALS ORT DER MEINUNGSFREIHEIT UND MEDIENKRITIK

In allen Betrachtungen über das Theater wird außer Acht gelassen, dass es sich hierbei um einen der letzten Orte handelt, an dem man seine Meinung ohne Rücksicht auf ökonomische oder gesellschaftliche Zwänge äußern kann. In der Medienwelt sieht das anders aus:

„Die Medienlandschaft ist in weiten Bereichen ökonomischen Prinzipien unterworfen, insbesondere dem Prinzip des Wettbewerbs. Dies äußert sich zum Teil in dem Versuch, durch besonders aufmerksamkeiterregende Darstellungen hohe Verkaufszahlen oder Einschaltquoten zu erzielen. Dies gilt sowohl für überzogene Schlagzeilen der Boulevardpresse als auch für erotische Bilder in der Werbung sowie für dokumentarische und fiktionale Gewaltdarstellung im Fernsehen.“⁹⁰

Moderne Medien versuchen durch spektakuläre Darstellungen auf sich aufmerksam zu machen. Dennoch gibt es einige Tabus, die im Theater gebrochen werden können. Dieser Umstand wurde der Öffentlichkeit vor nicht allzu langer Zeit wieder ins Gedächtnis gerufen, als am Dresdener Staatsschauspiel eine *Weber*-Inszenierung für Furore sorgte. Im Laufe des Abends fiel der provokante Satz „Wen ich sehr schnell erschießen würde, das wäre Sabine Christiansen“. Die genannte TV-Moderatorin forderte daraufhin die Streichung dieser Aussage vor Gericht und verlor den Prozess. Das Gericht stellte die künstlerische Freiheit über die Persönlichkeitsrechte von Frau Christiansen.⁹¹

⁸⁸ Vgl. FAZ.NET (2003)

⁸⁹ BERGER (1977), S. 60, Auszeichnung wie im Zitat

⁹⁰ TULODZIECKI / SCHLINGMANN (1995), S. 11

⁹¹ Vgl. RP ONLINE (2004). Es soll an dieser Stelle nicht unerwähnt bleiben, dass diese Beschimpfung zwar durch die gesamte Presse gegangen ist, der Satz aber völlig aus dem Zusammenhang der Inszenierung gerissen wurde. Der Hass der Weber eskaliert unter dem Einfluss von Alkohol in Gewaltausbrüche. In dem bekannten

Besonders bemerkenswert an dieser Entscheidung ist der Umstand, dass noch nicht einmal der Staat das Medium Theater beschneidet.⁹² In der freien Wirtschaft würde es erst gar nicht zu einem Gerichtsurteil kommen. Die meisten populären Medien beschränken sich selbst, aufgrund der Furcht vor ökonomischen Konsequenzen. Als bestes Beispiel gilt der Musiksender MTV. Dieser hat schon mehrmals Videos, die gegen seine Werbekunden gerichtet waren, nicht ausgestrahlt. Selbst wenn es sich dabei um etablierte Künstler wie beispielsweise Neil Young oder die Rolling Stones handelte. Offiziell begründete der Sender sein Handeln damit, dass die betreffenden Videos nicht in sein Programm passen würden. Dazu schreibt Axel Schmidt:

„MTV operiert zwar an der Oberfläche mit dem Anstrich des Widerständigen, Priorität genießen jedoch (werbe-) ökonomische Entscheidungsgrundlagen. Um den schönen Schein zu wahren, läßt der Sender nichts unversucht, seine strategischen Entscheidungen zu verschleiern.“⁹³

Obwohl der Druck der Werbewirtschaft enorm ist, wäre es imageschädigend, öffentlich zuzugeben, dass dieser überhaupt besteht. Ein Fernsehsender würde zweifelsohne an Glaubwürdigkeit verlieren, wenn sich herausstellt, dass strategische Entscheidungen von der Werbewirtschaft abhängig sind. Das Theater kann jenseits dieser ökonomischen Zwänge überleben - jedenfalls der werbeökonomischen. Als subventioniertes Medium muss es natürlich auch dafür Sorge tragen, dass Zuschauer ins Haus kommen. Daher liegt ein besonderes Augenmerk bei der Spielplangestaltung eines Theaters auf den Erwartungen des Abonnentenpublikums. Zynische Theaterschaffende behaupten sogar, dass man jede Spielzeit mindestens eine ABC-Oper⁹⁴ aufführen muss, um die Abonnenten zufrieden zu stellen.

Obwohl man sich im Theater an gewisse Spielregeln halten muss, gelten diese aber in erster Linie für die Auswahl der Stücke. Auf der Bühne herrscht nach wie vor Meinungsfreiheit. Unter Berücksichtigung dieser Tatsache ist das Theater ein hervorragender Ort für medienpädagogisches Handeln, da man hier noch ungehindert Medienkritik äußern kann und darf. Blickt man auf die pädagogische Medienkritik, wird diese von Heinz Moser wie folgt beschrieben:

„Danach geht es insbesondere um die Vermittlung von Medienwissen und um das Bewusstsein von versteckten Ideologien und manipulativen Elementen der Beeinflussung, die aufgedeckt werden sollen (...). Daran anschließend geht es in medienpädagogischen Konzepten oft darum aufzuzeigen, daß Medienereignisse ‚Produktionen‘ sind, also die Welt nicht einfach abbilden, sondern ausgewählte Ausschnitte und Situationen darstellen, die unterschwellig ganz bestimmte Botschaften vermitteln.“⁹⁵

Genau diese manipulativen Elemente der Medien kann das Theater auf der Bühne aufdecken. Im Gegensatz zu MTV ist es in keiner Abhängigkeit von eventuellen Werbekunden. Auf der

Stück *Die Weber* von Gerhard Hauptmann (Uraufführung am 26. Februar 1893) geht es um eine Anklage von Politik und Arbeitsbedingungen. Die Theatermacher in Dresden haben den Stoff in unsere Zeit transferiert. Vergessene ostdeutsche Arbeitslose klagen in der Inszenierung das Establishment an. Frau Christiansen ist nur eine der Beschimpften. Allerdings die Einzige, die sich öffentlich zu der Inszenierung äußerte bzw. sogar versuchte Schritte dagegen einzuleiten.

⁹² Als Gegenbeispiel kann der Fall Stadelmaier dienen: Im Frühjahr 2006 entriss der Schauspieler Thomas Lawinky dem bekannten Theaterkritiker Gerhard Stadelmaier dessen Spiralblock während der Aufführung von *Das große Massakerspiel oder Triumph des Todes* und beleidigte den Kritiker. Dieser interpretierte diesen Vorfall als Angriff auf seine Person und die Beschneidung der Pressefreiheit. Letztendlich wurde über den Vorfall ausführlich in der Presse berichtet und Thomas Lawinky musste das Ensemble des Frankfurter Schauspielhauses verlassen. Vgl. KÜMMEL (2006)

⁹³ SCHMIDT (1999), S. 124

⁹⁴ Es gibt eine Reihe von populären Opern, die praktisch jeder kennt. Dazu gehören vor allem die Werke von Verdi und Puccini. Der Begriff ABC-Oper leitet sich von den Opern *Aida*, *La Bohème* und *Carmen* ab.

⁹⁵ MOSER (1999), S. 220

Bühne können Bildmedien dazu eingesetzt werden, dem Zuschauer seinen eigenen Medienkonsum vor Augen zu halten. Man kann ihm aufzeigen, wie er tagtäglich manipuliert wird, oder zumindest ihn zum Nachdenken über seinen eigenen Medienkonsum anregen. Die Erfahrungen, die er im Theater macht, kann er in seinen Alltag mitnehmen. Bedenkt man, dass es sowohl Theaterstücke für Kinder und Jugendliche als auch für Erwachsene gibt, kann man in diesem Zusammenhang den Umgang mit den Medien innerhalb eines spezifischen Alters aufzeigen. Für die jüngeren Zuschauer sind die Mechanismen, die hinter einem Sender wie VI-VA stecken, interessant. Für Erwachsene hingegen könnte man die Art und Weise zeigen, wie Nachrichten für das Fernsehen aufbereitet werden. Wenn Regisseure mit Pädagogen zusammenarbeiten, können so im Theater Kunstwerke entstehen, die den Menschen gleichermaßen unterhalten und bilden.⁹⁶

Die Verwendung von Bildmedien ist nicht zwingend notwendig, um medienpädagogische Ziele im Theater zu verfolgen. Sie erleichtert dem Zuschauer den inhaltlichen Zugang zu dem betreffenden Stück, da er ja meist selbst das Ziel der Medienkritik ist, oder mit diesem in direkten Zusammenhang steht. Medienkritische Stücke, in denen über bestimmte Medien geredet wird, ohne dass diese exemplarisch auf der Bühne zu sehen sind, sind eher selten, aber dennoch denkbar. Eine kritische Äußerung über eine bestimmte Fernsehsendung impliziert nicht unmittelbar, dass diese auch auf der Bühne gezeigt wird. Gleiches gilt für das Medium Fernsehen insgesamt. Generell kann schon jetzt festgehalten werden, dass Medienkritik auf der Bühne immer im Zusammenhang mit der Verwendung von Bildmedien als theatralisches Zeichen geschieht.⁹⁷

3.2. THEATER ALS ZEICHENSYSTEM

Wenn man sich mit Medienpädagogik im Theater beschäftigen will, muss zunächst geklärt werden, wie sich Bildmedien ins Gesamtkonzept Theater integrieren lassen. Zunächst sind das zwei Dinge, die nicht unmittelbar etwas miteinander zu tun haben. Geht man davon aus, dass man Bildmedien als theatrales Mittel auf der Bühne einsetzt, kann die Semiotik helfen, die Prozesse und Besonderheiten der theatralen Kommunikation sichtbar zu machen.

Die Semiotik ist die Wissenschaft der Zeichensysteme. Ein mögliches Zeichensystem, das damit untersucht werden kann, ist das Theater. Es gibt aber auch viele andere Zeichensysteme, wie beispielsweise die Sprache, der Film, die Konsumgüter oder die Ökosysteme. Selbst die Herstellung von Zahnpasta kann in einem Zeichensystem beschrieben werden. Es kann also alles in Zeichensystemen verpackt und davon ausgehend analysiert werden.⁹⁸

Das theatralische Zeichensystem unterscheidet sich laut Fischer-Lichte durch drei Dinge von anderen Zeichensystemen:⁹⁹

⁹⁶ Diese Forderung steht in der Tradition von Bertolt Brecht, der mit seinem epischen Theater einerseits die Menschen unterhalten und andererseits ihnen zu neuen Erkenntnissen verhelfen wollte, vgl. FISCHER-LICHTE (1999), S. 348

⁹⁷ Im Mannheimer Nationaltheater ist dies eine grundlegende Vorgehensweise. Dem Autor ist keine Inszenierung bekannt, in der moderne Medien einzig und allein auf inhaltlicher Ebene diskutiert worden sind. Da im Praxisteil dieser Arbeit ausschließlich Produktionen des Mannheimer Nationaltheaters besprochen werden, soll die Verbindung aus Bildmedien als theatralisches Zeichen zur Unterstützung einer inhaltlichen Medienkritik bis zum Ende dieser Arbeit beibehalten bleiben.

⁹⁸ Einen guten Überblick über die gängigsten Zeichensysteme und den aktuellen Stand der Semiotik findet man im *Handbuch der Semiotik* von Winfried Nöth. Vgl. NÖTH (2000)

⁹⁹ Vgl. FISCHER-LICHTE (1998), S. 8 ff. und 180

a) Theater ist ein kulturelles Zeichensystem

Kulturelle Zeichensysteme sind vom Menschen geschaffen. Sie erschaffen Bedeutung. Dies tun sie aber nicht direkt. Zunächst erschaffen sie etwas sinnlich Wahrnehmbares (Handlungen, Gegenstände, Laute). Diesem wird durch die Entstehung im kulturellen System eine Bedeutung zugewiesen. Bedeutung entsteht also durch Produktion von Zeichen.

b) Theater verfügt über eine denotierte Gebrauchsfunktion

Kulturelle Zeichensysteme werden in Systeme unterschieden, die bestimmte Gebrauchsfunktionen denotieren und solche, die das nicht tun. Ein Hammer beispielsweise denotiert eine bestimmte Gebrauchsfunktion. Er erfüllt einen bestimmten praktischen Zweck und ist speziell dafür hergestellt worden, nämlich um einen Nagel in die Wand zu hauen. Mit dem Wort „Hammer“ ist dies allerdings nicht möglich. Es ist lediglich ein Verweis auf das Werkzeug und keinesfalls dazu geeignet, etwas in die Wand zu hauen. Das Wort hat also im Gegensatz zum Werkzeug keine Gebrauchsfunktion.

c) Theater ist ein ästhetisches Zeichensystem

Nicht-ästhetische kulturelle Systeme haben primär kommunikative Funktionen (Sprache, Verkehrszeichen, Morsezeichen) oder praktische Funktionen (Kleidung, Werkzeugherstellung, Hausbau). Ästhetische Systeme unterscheiden sich davon durch die Aufhebung der Dominanz ihrer primären Funktionen und der Ersetzung dieser durch die Dominanz ästhetischer Funktionen, d.h. ein Hammer auf der Bühne hat eine ästhetische Funktion. Er dient nicht dazu, wirklich als Werkzeug eingesetzt zu werden.

3.2.1. THEATRALISCHE ZEICHEN

Ein Zeichen ist etwas, „was aufgrund einer vorher festgelegten sozialen Konvention als etwas aufgefasst werden kann, *das für etwas anderes steht*.“¹⁰⁰ Es spaltet sich auf in den Signifikanten (Bezeichnendes) und das Signifikat (Bezeichnetes). Das Signifikat wird durch den Signifikant bezeichnet. Wie dieser die Bedeutung des Signifikats wiedergeben kann, hängt vom betreffenden Zeichensystem ab. Man nennt diese Abbildungsvorschrift auch Code.¹⁰¹ Ein Code bestimmt die Beziehung der einzelnen Zeichen innerhalb eines Systems und legt fest, welche Zeichen überhaupt dem System angehören (syntaktische Regeln). Selektiert der Code lediglich die Zeichenkombinationen, spricht man von semantischen Regeln. Ein gutes Beispiel dafür ist die Pegelanzeige eines Stausees. Der Code dafür beinhaltet nur einige wenige vorher festgelegte Pegelstände, wie „Sättigungsniveau erreicht“ oder „Sättigungsniveau noch nicht erreicht“.¹⁰²

Martin Esslin erläutert, wie alles auf der Bühne von Shakespeares *Hamlet* zu theatralischen Zeichen wird:

„In other words, the real chair we might have had in our own lodgings the day before has now become a symbol, a sign for a chair in Elsinore and all the associations and significances that such a chair, in tis humble way, must carry on the stage during the performance of *Hamlet*. And, of course, the same applies to the actor who plays Hamlet. He is a real person with his real looks, real voice, real style of movement. The audience watching his performance knows his real name, his domestic circumstances, titbits about his privat life. But he is also, by virtue of being on the stage, by virtue of his costume and make-up, the fictional character of Hamlet. The real person has

¹⁰⁰ ECO (1987), S. 36, Auszeichnung wie im Zitat

¹⁰¹ Vgl. ders. (1994), S. 49

¹⁰² Vgl.ebd., S. 58

turned himself into a sign, a symbol for that fictional person. He is himself, but he is also Hamlet.”¹⁰³

Das Theater unterscheidet sich vom allgemeinen kulturellen System dadurch, dass die theatralischen Zeichen immer auf andere Zeichen der Kultur verweisen, d.h. sie sind Zeichen von Zeichen. Während Person A als kulturelles Zeichen eine Sonnenbrille trägt (es scheint die Sonne und er ist geblendet), trägt er als dargestellte Person X die Sonnenbrille, um dem Zuschauer zu vermitteln, dass die Sonne auf der Bühne scheint (was gar nicht stimmt). Die Sonnenbrille ist schon bei A ein Zeichen. Bei X ist es aber nochmals ein Zeichen auf die reale Situation von A. Im Theater findet also eine Verdoppelung der Kultur, in der das Theater existiert, statt: Die theatralischen Zeichen denotieren die Zeichen des kulturellen Systems. Die theatralischen Zeichen können sogar identisch wie die kulturellen Zeichen beschaffen sein, d.h. der Schauspieler trägt eine echte Krone und keine aus Pappe. Hier wird der enge Zusammenhang zwischen Kultur und Theater aufgezeigt: Wer nicht in der Lage ist, die kulturellen Zeichen zu entschlüsseln, wird auch die theatralischen nicht verstehen. Daraus ergibt sich wiederum, dass diejenigen, welche die theatralischen Zeichen verstehen, im Theater ihre Kultur reflektiert und dargestellt bekommen. Das Theater erlaubt gewissermaßen von außen den Blick auf die eigene Kultur.¹⁰⁴

Wie sehr das Theater an seinen kulturellen und historischen Kontext gebunden ist, beschreibt Marion Lomax:

“The Elizabethans and the Jacobean could appreciate emblematic or symbolic staging because they, unlike us, were familiar with the concept – not just in relation to drama or masques, but in the emblematical way they viewed the world. Street processions (...), the iconography associated with their monarchy, the rituals of funerals and marriages, all had links with the emblematic tradition. Often small, otherwise insignificant objects can, at vital points in a play, take on an immediate symbolic importance.”¹⁰⁵

Die Eigenschaft der theatralischen Zeichen, dass sie als Zeichen von Zeichen verschlüsselt sind, charakterisiert aber auch alle anderen ästhetischen Systeme, wie die der Poesie, Malerei oder Musik. Diese Künste verwenden die Zeichen nicht als Zeichen für Objekte, sondern als Zeichen für die Bedeutungen der dargestellten Objekte:

„Deshalb wird eine Erscheinung, der gegenüber wir die ästhetische Einstellung einnehmen, zu einem Zeichen, und zwar zu einem Zeichen sui generis: denn die Eigenschaft des Zeichens ist es gerade, auf etwas außerhalb seiner selbst zu verweisen. Das ästhetische Zeichen verweist auf alle Wirklichkeiten, die der Mensch erlebt hat und noch erleben kann, auf das gesamte Universum von Dingen und Geschehnissen. Die Art und Weise, in der der Gegenstand, dessen sich die ästhetische Einstellung bemächtigt hat, der Gegenstand, der zum Träger der ästhetischen Funktion geworden ist, gestaltet ist, verleiht dem Blick auf die Wirklichkeit als solche eine bestimmte Richtung. In einem erhöhten Maße gilt das natürlich für das Kunstwerk, das direkt zu dem Zweck geschaffen wurde, im Beobachter die ästhetische Einstellung hervorzurufen. So winzig auch der Ausschnitt der Wirklichkeit, den es darstellt, sein mag, ja selbst dann, wenn es überhaupt nichts darstellt – wie z.B. ein musikalisches Werk –, immer ist durch das Kunstwerk als ästhetisches Zeichen der Anspruch gegeben, auf die Wirklichkeit als Ganzes zu verweisen und eine Beziehung des Menschen zum Universum auszudrücken und herzustellen.“¹⁰⁶

Dennoch existiert hier noch ein Unterschied zum Theater: In den anderen Kunstformen unterscheiden sich die jeweiligen Zeichen von den Zeichen, die sie darstellen, in ihrer Materialität.

¹⁰³ ESSLIN (1982), S. 5

¹⁰⁴ Vgl. FISCHER-LICHTE (1998), S. 19

¹⁰⁵ LOMAX (1987), S. 34

¹⁰⁶ MUKAROVSKÝ (1989), S. 63 f.

So verweisen z.B. musikalische Zeichen in ihrer Qualität auf andere Zeichen, die nicht musikalisch sein müssen (z.B. ein Lied über einen Fluss). Theatralische Zeichen können hinsichtlich ihrer Materialität die gleichen Zeichen sein, die sie auch darstellen. So kann eine Krone auf der Bühne (originalgetreu) aus Gold und Edelsteinen beschaffen sein, während die gleiche Krone in der Malerei aus Farbe ist. Die Materialität der gemalten Krone stimmt mit der der echten Krone also nicht überein. Jedes beliebige Zeichen, das eine Kultur hervorbringt, kann ohne materielle Veränderung als theatralisches Zeichen fungieren; nämlich als jenes Zeichen, das es darstellt. Aufgrund dessen wird der kulturell allgemeine Aspekt der theatralischen Zeichen (nämlich Zeichen von Zeichen zu sein) besonders bedeutungsvoll: Ein Objekt, das im allgemeinen kulturellen System eher praktische Funktion hat (z.B. Stuhl), verweist durch seinen Einsatz als theatralisches Zeichen ausdrücklich auf diese praktische Funktion innerhalb des kulturellen Systems. Wird ein theatralisches Zeichen demnach auf der Bühne als solches begriffen, kann der Rezipient daraus auch dessen praktische Funktion im kulturellen System ableiten. Darüber hinaus hat das theatralische Zeichen, aufgrund seiner Eigenart, Zeichen eines Zeichens zu sein, das weitere Merkmal einer großen Mobilität, d.h. theatralische Zeichen können gegenseitig ausgetauscht werden. Regen kann im Theater durch unterschiedliche Zeichen auf die Bühne gebracht werden: Geräusche (Regenprasseln), Text („Es regnet!“), Kostüm (Regenmantel), Filmprojektion (Tropfen, die zu Boden fallen), etc. Man kann die Zeichen also beliebig austauschen, um den gleichen Eindruck des Regens zu gewinnen. Dies ist in keinem anderen Medium möglich!

Die anderen ästhetischen Systeme sind auf ganz bestimmte homogene Materialien festgelegt. Sie können nur mit diesen ihre Zeichen erzeugen und diese Materialien können nicht ersetzt werden, d.h. ein Maler ist auf Farben und Pinsel festgelegt und kann seine Bilder nicht mit Worten oder Musik malen. Für Nicht-ästhetische Zeichensysteme gilt das Gleiche: Sie sind funktional und nicht austauschbar. Man kann das System der Verkehrszeichen nicht durch das Ausformulieren der Zeichen ersetzen; man kann einen philosophischen Vortrag nicht durch Tanzen ersetzen und der Mantel im Winter kann nicht durch das Wort Mantel ersetzt werden. Eng mit der Mobilität ist die Polyfunktionalität der theatralischen Zeichen verbunden: Ein Zeichen bekommt die Bedeutung, die ihm ein Schauspieler zuweist. So kann ein Stuhl eine Treppe, ein Auto, ein zorniger Vorgesetzter, ein schlafendes Kind, ein Berg oder einfach nur ein Stuhl sein. Jedes theatralische Zeichen kann also mehrere Funktionen und viele Bedeutungen haben.¹⁰⁷

Am Beispiel einer Krone aus Pappe für Shakespeares *Richard II*, erläutert Martin Esslin, die verschiedenen Bedeutungsebenen, die dieser Gegenstand innehaben kann:

„We thus have here a whole hierarchy of significations in that one humble object of paper and paint. On the first level it is merely itself, paper and paint. On the second level, as soon as it is put onto stage it becomes the symbol of royalty: the object is raised to the status of a sign, an object inside a fiction. On the third level, it becomes, by metonymy or synecdoche, the embodiment of the whole of the kingdom. On the fourth and highest level, it concentrates upon itself the image of human existence and mortality on the most general metaphorical level, the level of the lyrical image.“¹⁰⁸

Eine Pappkrone auf der Bühne ist also keinesfalls nur ein Gegenstand aus Papier und Farbe. Sie zeigt vielmehr den Status der Person, die sie trägt an oder verweist auf das gesamte Königreich.

¹⁰⁷ Vgl. FISCHER-LICHTE (1998), S. 181 f.

¹⁰⁸ ESSLIN (1982), S. 6

Auch die Theatersemiotiker folgen der von Charles Sanders Peirce eingeführten triadischen Unterscheidung von Zeichen. Dabei handelt es sich konkret um die Möglichkeiten, wie sich Signifikant und Signifikat aufeinander beziehen:¹⁰⁹

a) Icon

Hierbei handelt es sich um Zeichen, die mit dem Dargestellten eine Analogie aufweisen, d.h. Signifikant und Signifikat sind sich ähnlich. Umberto Eco betont ausdrücklich, dass diese ikonischen Zeichen nicht die Eigenschaften des Gegenstands besitzen, den sie darstellen. Das Foto eines Meeres ist demnach weder nass noch windig.¹¹⁰ Auch Geräusche können ikonisch sein, z.B. wenn Kind mittels „Wau Wau“ einen Hund imitiert. Alle Geschehnisse auf einer Bühne sind grundsätzlich ikonisch, da sie eine fiktive oder direkte Realität imitieren.

b) Index

Ein indexikalisches Zeichen verweist auf etwas. So ist beispielsweise eine Pfütze ein Hinweis auf einen vergangenen Regenschauer und somit ein Index. Auch das Zeigen in eine bestimmte Richtung gilt als Index sowohl im realen Leben wie auch auf der Bühne. Im Theater findet man dieses Zeichen somit häufig. Einige theatralische Techniken¹¹¹ beruhen vollständig darauf.

c) Symbol

Die Beziehung zwischen Signifikat und Signifikant ist durch eine Konvention geregelt. Man kann ein solches Zeichen nur entschlüsseln, wenn man irgendwann zuvor gelernt hat, was es bedeutet. Unsere Sprache basiert auf einem symbolischen Zeichensystem. So könnte das „Auto“ ebenso auch „Bleistift“ heißen. Irgendwann wurde einmal definiert, dass das Wort „Auto“ zu einem Fortbewegungsmittel und das Wort „Bleistift“ zu einem Schreibgerät gehört, und wir alle haben das gelernt. Da Sprache und Theater nur schwer von einander zu trennen sind, findet man also zwangsläufig auch viele symbolische Zeichen im Theater. Diese sind aber nicht auf die Sprache beschränkt. Auch Gesten oder Kostüme haben symbolischen Charakter. Neben den im kulturellen System schon verwurzelten Symbolen, haben aber auch viele Theaterschaffenden ihre eigenen Symbole hervorgebracht. So steht in der Peking-Oper beispielsweise das Ausblasen einer Kerze für die absolute Dunkelheit.¹¹²

Der Theaterschaffende kann demzufolge auf einen reichhaltigen Schatz an Zeichensystemen und Zeichen zugreifen – um genau zu sein auf alle, die ihm seine oder andere Kulturen anbieten. Aufgrund der großen Mobilität der theatralischen Zeichen kann er sie auch beliebig untereinander austauschen. Welche Zeichen er nun letztendlich auf der Bühne verwendet, bestimmt sein persönlicher Geschmack, seine Kultur und vor allem die theatralische Schule, der er angehört. Von Seiten der Semiotik gibt es daher keine auch Einwände, moderne Bildmedien auf der Bühne einzusetzen.

¹⁰⁹ Vgl. ders. (1987), S. 43 f.

¹¹⁰ Vgl. ECO (1994), S. 202

¹¹¹ Bei der sog. Mauerschau (Teichoskopie) gibt der Schauspieler vor, etwas in der Ferne zu erblicken, das der Zuschauer nicht sehen kann. Er berichtet dem Publikum und den anderen Charakteren, was er dort erblickt. In Wahrheit blickt er aber in die Zuschauer bzw. auf die Seiten- oder Hinterbühne. Mit diesem Kunstgriff kann man Örtlichkeiten oder Geschehnisse beschreiben, die man nicht auf der Bühne aufbauen kann, weil sie zu aufwendig sind (z.B. Schlachtszenen). In anderen Fällen ist es denkbar, dass ein Umbau des Bühnenbildes gerade unpassend wäre oder den Spielfluss ins Stocken geraten lässt. Vgl. PLATZ-WAURY (1999), S. 30

¹¹² Vgl. FISCHER-LICHTE (1998), S. 191 f.

Erika Fischer-Lichte vertritt ebenfalls die Meinung, dass alles als theatralische Zeichen zulässig ist:

„Aus dem riesigen Fundus der Theater- und Kulturgeschichte aller Völker und Zeiten hat sich das Theater der westlichen Kultur beständig neue Elemente einverleibt und als seine Zeichen verwendet. Das Repertoire theatralische Zeichen – ein Super-Supermarkt kultureller Praktiken und Objekte, die jederzeit abrufbar und beliebig verwendbar geworden sind. Daneben hat die moderne Technologie völlig neue Möglichkeiten zur Schaffung theatralischer Zeichen eröffnet, wie sie mit computergesteuertem Lichteinsatz, Videosizing, Laser- und Holographie verwirklicht werden können. Es gibt prinzipiell keine Kultur und in ihr kein kulturelles System, aus dem das Theater der westlichen Kultur heute nicht Elemente ‚ausborgen‘ und als theatralische Zeichen verwenden könnte. Die wichtigsten ästhetischen Verfahren bestehen daher in der Auswahl der Elemente sowie in der Festlegung der Prinzipien ihrer simultanen und sukzessiven Kombination.“¹¹³

Nach Fischer-Lichte ist es also nicht entscheidend, sich auf die Suche nach neuen theatralischen Zeichen zu begeben, sondern diese aus dem riesigen Konglomerat an Zeichen auszuwählen, die unsere Welt und unser Leben ohnehin schon bereitstellt.

3.3. ZUSAMMENFASSUNG

In diesem Kapitel wurden grundlegende Aspekte des Mediums Theater erläutert. Als wichtiger Punkt wurde auf den Live-Aspekt von Theater hingewiesen. Eine Aufführung findet immer vor Publikum statt. Das Drama ist der Text, auf dem ein Theaterabend basiert. Es gibt alle denkbaren Zusammenspiele zwischen Drama und dem eigentlichen Theaterabend. Angefangen von Produktionen, die den Texte Zeile für Zeile wiedergeben, bis hin zu Regisseuren, die lediglich den Titel des Dramas übernehmen. Eine objektive Werktreue ist nicht möglich, da man niemals den genauen Kontext eines Dramas rekonstruieren und sich daher der Textfassung auf der Bühne nur bis zu einem bestimmten Grad nähern kann. Weiterhin wurde in diesem Kapitel auf die Funktionen von Theater und die Publikumserwartungen eingegangen. So ist das Theater nach wie vor ein Medium, das als besonders elitär und intellektuell gilt. Dennoch verspricht sich ein Großteil der Besucher eher ein kurzweiliges Erlebnis und besucht das Theater der Unterhaltung wegen.

Für Medienpädagogen sind zwei Eigenschaften des Theaters besonders wichtig. Zunächst ist das Theater ein Ort der Meinungsfreiheit, die praktisch durch nichts und niemanden beschnitten werden kann. Somit bietet sich also die Möglichkeit jegliche Form von Kritik öffentlich auf der Bühne zu äußern und an ein Publikum heranzutragen. Dies gilt demnach auch für jede denkbare Art von Medienkritik. So kann nicht nur unser von Medien geprägtes Leben hinterfragt werden, vielmehr ist das Theater auch dazu im Stande, konkrete Missstände aufzuzeigen und Mechanismen, die an anderer Stelle verheimlicht werden sollen, an den Tag zu bringen. Die Medienkritik kann im Theater auf unterschiedliche Weise erfolgen. So ist es denkbar, dass ein Stück beispielsweise die Funktionsweisen von Computerspielen analysiert, ohne sich im Verlauf des Theaterabends eines einzigen Bildmediums zu bedienen. Dies ist aber in der Praxis fast nie der Fall. Meist werden die Bildmedien hinzugezogen, um konkret kritisiert zu werden, oder um innerhalb einer Produktion Aufgaben zu erfüllen, die kein anderes theatrales Zeichen erfüllen kann. Mittels der Semiotik konnte gezeigt werden, dass sich Theatermacher aller Zeichensysteme aller Kulturen bedienen und diese für ihre eigenen Zwecke als theatralische Zeichen einsetzen. Somit sind Bildmedien nicht nur auf der Bühne denkbar, sondern stammen aus dem gleichen Konglomerat an Zeichen wie alle anderen Elemente auch, die auf der Bühne verwendet werden. Bildmedien können also im Theater zur Erzielung medienpädagogischer Ergebnisse in jeder denkbaren Art verwendet werden.

¹¹³ ders. (1999), S. 413

4. CROSSOVER: WECHSELSPIEL DER MEDIEN

Obwohl im letzten Kapitel gezeigt wurde, dass Bildmedien vollwertige theatrale Zeichen sind, ist deren Verwendung auf der Bühne nicht selbstverständlich. Während andere theatrale Elemente wie beispielsweise die elektrische Beleuchtung unumstritten sind, hat jeder Theatermacher ein ganz individuelles Verhältnis zu den Bildmedien. Auch hier wird das gesamte Spektrum an Möglichkeiten ausgeschöpft, von der konsequenten Ablehnung bis zur blinden Begeisterung. Will man innerhalb eines Theaters medienpädagogisch arbeiten, dann ist man unwillkürlich dem Spannungsverhältnis zwischen Bildmedien und Theater ausgesetzt. Wenn man dieses nicht begreift, werden alle medienpädagogischen Ansätze schon im Keim ersticken, da die Beziehung zwischen Bildmedien und Theater das Fundament ist, auf dem medienpädagogische Konzepte stehen.¹¹⁴

Vor einigen Jahren verabschiedete sich der damalige Schauspielregisseur Bruno Klimek mit der Inszenierung des Stückes von Albert Ostermaier *Tatar Titus* von der Bühne des Mannheimer Nationaltheaters. Das Drama beschäftigte sich mit dem Verhältnis des Dichters zu seinem Werk. Die Inszenierung, die viel nacktes Fleisch und eine gehörige Portion Obszönitäten zu bieten hatte, entfachte Abend für Abend in den Nachgesprächen eine grundlegende Auseinandersetzung zwischen Zuschauern und Machern. Da neben den optischen Provokationen auch der Inhalt umstritten bzw. für einige Zuschauer unverständlich war, kam es oft zu heftigen Debatten. Im Verlauf einer solchen Diskussion ergab es sich, dass ein dem Stück wohlgesonnener Zuschauer Folgendes feststellte: „Wenn ich die Geschichte verstehen will, dann kann ich ja gleich ins Kino gehen!“ Äußerungen dieser Art waren keine Seltenheit bei den Nachgesprächen der Schauspielproduktionen am Nationaltheater Mannheim.

Allgemein haftet dem Theater der Ruf eines intellektuellen Mediums an, das sich nur einer kleinen elitären Gruppe offenbart. Kino, und vor allem das Fernsehen sind demnach für den „normalen“ Menschen, dem der nötige Hintergrund zum Verstehen eines Theaterabends fehlt. Geht man von avantgardistischen Theatermachern wie Tairov aus, trifft diese intellektuelle Erhebung des Theaters durchaus zu, denn dieser Regisseur hatte per Definition bestimmt, welche Bedeutung bestimmten Verhaltensweisen auf der Bühne zugeordnet wird. Der Zuschauer, der diese Zuweisungen nicht vorher gelernt hatte, war nicht in der Lage, dem Theaterabend zu folgen. Ihm blieb der Sinn des Theaterstückes verborgen.¹¹⁵ Es ist unnötig, sich darüber zu streiten, ob Theater ein intellektuellerer Kulturgenuss als Kino ist, wenn die intellektuelle Leistung lediglich aus dem Auswendiglernen bestimmter Regeln besteht. Theoretisch gesehen könnte man Kinofilme auch bis zur absoluten Unverständlichkeit „aufwerten“. Praktisch wird dies allerdings daran scheitern, dass ein Film weder staatlich subventioniert wird, noch von einer einzelnen Person bezahlt werden kann. Wäre dem so, würde es bestimmt eine Reihe interessanter Werke geben, die sich deutlich von etablierten Hollywoodschemata abheben. Leider muss ein Film aber durch das Kollektiv aller seiner Zuschauer finanziert werden. Daher kann er schon aufgrund der immensen Kosten, nicht für kleine elitäre Gruppen hergestellt werden.¹¹⁶

¹¹⁴ Als Ausnahmen seien die Produktionen zu nennen, die medienpädagogisch arbeiten wollen, ohne dabei Bildmedien einzusetzen. Wie schon im vorherigen Kapitel erläutert, kommt es aber in der Praxis fast nie vor, dass Medien oder deren Folgen auf der Bühne thematisiert werden, ohne dass man dazu auch Bildmedien einsetzt.

¹¹⁵ Vgl. FISCHER-LICHTE (1998), S. 193f.

¹¹⁶ Für das Fernsehen gilt ähnliches: Trifft die Sendung nicht den Geschmack der Masse, schaltet der Zuschauer ab, was gleichermaßen einem Verlust an Werbekunden entspricht.

Diesen Umstand hat schon Walter Benjamin in seinem bekannten Aufsatz *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit* beschrieben:

„Bei den Filmwerken ist die technische Reproduzierbarkeit des Produktes nicht wie z.B. bei den Werken der Literatur oder der Malerei eine von außen her sich einfindende Bedingung ihrer massenweisen Verbreitung. Die technische Reproduzierbarkeit der Filmwerke ist unmittelbar in der Technik ihrer Produktion begründet. Diese ermöglicht nicht nur auf die unmittelbarste Art die massenweise Verbreitung der Filmwerke, sie erzwingt sie vielmehr geradezu. Sie erzwingt sie, weil die Produktion eines Films so teuer ist, daß ein Einzelner, der z.B. ein Gemälde sich leisten könnte, sich den Film nicht mehr leisten kann.“¹¹⁷

Zentrales Element im Aufsatz von Benjamin ist der Begriff der technischen Reproduzierbarkeit. Filme sind für den Massenmarkt gemacht. Wenn man es genau betrachtet, fließt das meiste Geld aber in einen Film, den das Publikum niemals zu Gesicht bekommen wird: Das Originalnegativ. Von diesem werden später zahlreiche identische Kinokopien gezogen.¹¹⁸ Der Film existiert also in vielen Kinos gleichzeitig und ist somit nicht einzigartig wie beispielsweise ein Theaterabend. Auch wenn jede Theateraufführung an sich einzigartig ist, darf man nicht vergessen, dass die Theater sich oft nicht weniger massenmedial als die Kinos verhalten: 1936 startete das Stück *It can't Happen Here* in 18 Theatern der USA gleichzeitig.¹¹⁹ Heute hat sich an der Taktik, erfolgversprechende bzw. erfolgreiche Stücke in vielen verschiedenen Theatern gleichzeitig zu spielen, nichts geändert. So findet man zahlreiche Theater in Deutschland, die Neil LaButes Erfolgskomödie *Das Maß der Dinge* in der Spielzeit 2002/03 aufführten. Auch wenn sich alle diese Inszenierungen von einander unterscheiden mögen, die Vorlage bleibt letztendlich dieselbe. Von Abwechslungsreichtum kann also keine Rede sein. Auch der Begriff der Reproduzierbarkeit ist auf das Theater anwendbar. Denn: Was macht ein Schauspieler denn anderes, als Abend für Abend das zu reproduzieren, was er irgendwann einmal mühsam einstudiert hat?

Dennoch ist das Theater noch weit davon entfernt, ein Massenmedium zu werden. Gerhard Maletzke hat schon in den 60er Jahren festgestellt, dass sich Massenmedien vor allem dadurch charakterisieren, dass sie weitgehend frei von Orts- und Zeitfixierungen sind, d.h. man kann sie zu einem beliebigen Zeitpunkt an einem beliebigen Ort nutzen.¹²⁰ Dies gilt für die Printmedien, das Radio und auch weitestgehend für das Fernsehen, aber nicht für das Theater. Man muss zu einer bestimmten Zeit an einem bestimmten Ort sein, um der Theateraufführung beiwohnen zu können. Folgt man strikt der Definition von Maletzke, wäre Kino auch kein Massenmedium, da man nicht überall und zeitunabhängig Filme konsumieren kann.¹²¹ Es bieten sich innerhalb eines Monats zwar mehrere Gelegenheiten für einen Theaterbesuch, aber man muss dennoch zu einer bestimmten Zeit an einem bestimmten Ort sein, wenn man eine bestimmte Produktion sehen will.

Vielleicht sind sich die beiden Medien ähnlicher als es auf den ersten Blick scheint. Zumindest stehen sie in enger Beziehung zueinander, auch wenn das nicht alle Theatermacher gerne hören. Denn der Film hat das Theater mindestens so beeinflusst, wie umgekehrt das Theater den Film. Ebenso gibt es viele Berührungspunkte zum Fernsehen. Um diese Beziehungen

¹¹⁷ BENJAMIN (1977), S. 17f. [Fußnote], Auszeichnung wie im Zitat

¹¹⁸ Da kein Filmstudio der Welt sein Originalnegativ aus den Händen geben wird, müssen die Kopierwerke in anderen Ländern schon von Anfang an mit einer Kopie des Negativs arbeiten, dem sog. Internegativ. Dieses wird dann mit der entsprechenden Tonspur zusammengefügt und erneut kopiert für die Lichtspielhäuser. Die einzelnen Schritte vom Kameranegativ zur endgültigen Kinokopie sind sehr umfassend und sollen an dieser Stelle nicht näher diskutiert werden. Einen guten Überblick über die Technik des Filmherstellungsprozesses findet man in der Broschüre *Kodak. Motion Picture Film*. Vgl. KODAK (2002)

¹¹⁹ Vgl. AUSLANDER (1999), S. 47

¹²⁰ Vgl. MALETZKE (1964), S. 35f.

¹²¹ Videobänder oder DVDs erlauben allerdings den ort- und zeitunabhängigen Filmkonsum.

besser verstehen zu können, muss man zunächst auf die Zeit schauen, in der das Kino entstand.

4.1. FILM

Das Kino ist nicht an einem Tag erfunden worden. Der Vorläufer des Films war zweifelsohne die Fotografie. Allerdings sollte es noch ein weiter Weg sein, um die eingefrorenen Bewegungen zum Leben zu erwecken.¹²² Die Erfindung des Films war genauso wenig ein Zufall wie die Erfindung der Fotografie¹²³ - es war vielmehr die logische Konsequenz des Versuchs, die Fotografie zu erweitern. Denn die Abbilder sollten sich auch bewegen. Zunächst musste dafür eine Möglichkeit gefunden werden, die unflexiblen Glasplatten, die als Träger für die lichtempfindlichen Emulsionen dienten, durch ein flexibles und vor allem rollbares Material zur ersetzen. Dieses Verdienst wird George Eastman 1884 zugeschrieben, der später durch verschiedene Innovationen im Kleinbildkamerasektor sein Unternehmen KODAK zu einem Weltkonzern aufgebaut hat.¹²⁴ Allerdings erhielt Eastman „nur“ das Patent für den Rollfilm. Das Trägermaterial *Zelluloid* erfand 1870 John Wesley Hyatt. Ursprünglich suchte er ein neues Material, um das (schon damals teure) Elfenbein in Billardkugeln zu ersetzen. Er behandelte dafür die hochexplosive Nitrozellulose mit verschiedenen Chemikalien. Dies war auch der Grund dafür, warum einige der ersten synthetischen Billardkugeln explodierten und die ersten Filme sehr leicht entflammbar waren.¹²⁵ Mit der Erfindung des Rollfilms waren aber noch lange nicht alle Schwierigkeiten überwunden, denn der Transport des Filmmaterials war eine ebenso knifflige Angelegenheit. Schließlich musste sich der Film kontinuierlich durch die Kamera bewegen, aber im Moment der Belichtung still stehen. Martin Koerber berichtet eindrucksvoll, dass viele Menschen sich in der damaligen Zeit mit diesem Problem beschäftigt hatten.¹²⁶ Um dem Medium Film den Weg zu ebnen, mussten unzählige technische Probleme gelöst werden. Interessanterweise beschäftigten sich viele Menschen in verschiedenen Ländern und Kontinenten damit, so dass man das Kino als Gemeinschaftserfindung bezeichnen kann. In Amerika war Thomas Edison die treibende Kraft, während in Europa die Gebrüder Lumiere den Bildern das Laufen beibrachten. An diesem Punkt sollte man sich vor Augen halten, dass

- a) die ersten Wegbereiter des Kinos Techniker, Erfinder und Ingenieure waren und nichts mit Kunst zu tun hatten. Sie hatten auch nie die Absicht, Kunst zu schaffen. Vielmehr war es so, dass man eine Maschine konstruiert hatte, mit der man Geld verdienen wollte - genau wie andere Leute mit Traktoren oder Eisenbahnschienen. Dass man für die Maschine belichtete Filme zum Vorzeigen brauchte, ergab sich zwangsläufig aus dem Konstruktionsprinzip. Daher entfachte schnell ein Kampf um die Rechte an der Erfindung Film. Edison versuchte sogar ein Patent für die inhaltliche Komponente des Films zu erhalten, damit niemand außer ihm Filme drehen konnte. Glücklicherweise scheiterte er.¹²⁷

¹²² Es gab schon vor der Erfindung des Films bewegte Bilder, wie z.B. das von William Horner 1834 entwickelte Zoetrop, in dem sich eine Scheibe drehte und so den Eindruck einer Bewegung erzeugte. Dennoch unterlagen diese und vergleichbare Erfindungen technischen Einschränkungen, die sich zumeist in einer extrem kurzen Laufzeit der bewegten Bilder zeigten. Vgl. MONACO (1996), S. 71f.

¹²³ Man kannte schon lange das Prinzip der Camera Obscura und suchte nach einem Weg, deren Bilder zu konservieren. Neben diesem technischen Aspekt war aber auch das geistige Zeitklima reif für diese spezielle Art von Wirklichkeitsfixierung. Vgl. ZETZSCHE (1994), S. 93 f.

¹²⁴ Vgl. REHM (2000)

¹²⁵ Vgl. THE NATIONAL ACADEMIES (2003)

¹²⁶ Vgl. KOERBER (1996), S. 51 f.

¹²⁷ Vgl. EZRA (2000), S. 17

b) Film stets mit Technik zu tun hat. Dazu schreibt James Monaco:

„(...) Der große künstlerische Beitrag des Industriezeitalters, die Protokollkünste – Film, Tonaufzeichnung und Fotografie –, beruhen wesentlich auf einer komplexen, kunstvollen und sich immer weiter entwickelnden Technik. Niemand kann hoffen, jemals voll zu erfassen, wie diese Künste zu ihren Ergebnissen kommen, ohne ein Grundverständnis sowohl der zur Realisierung nötigen Technik als auch der ihr zugrunde liegenden Wissenschaft.“¹²⁸

Somit ist es auch nicht verwunderlich, dass man den großen Kameramännern der heutigen Zeit nachsagt, dass sie nur deshalb gute Filme machen können, weil sie den technischen Aspekt ihrer Arbeit verinnerlicht haben und nicht mehr darüber nachdenken müssen. Sie können sich einzig und allein auf ihre ästhetischen Vorhaben konzentrieren. Conrad L. Hall war einer dieser außergewöhnlichen Kameramänner. Über ihn sagte man, dass er in der Lage war, eine Aufnahme zu fühlen, anstatt sie technisch durchzumessen.¹²⁹

Diese enge Verknüpfung von technischer und künstlerischer Tätigkeit ist ein markantes Merkmal der Filmproduktion. Selbst im Videozeitalter wird man nur dann zufriedenstellende Ergebnisse erzielen, wenn man weiß, wie eine Kamera funktioniert und die Grundgesetze der Optik kennt. Diese hohe technische Zugangsvoraussetzung existiert im Theater nicht. Um Theater zu machen, braucht man lediglich eine Person, die eine andere darstellt und jemanden, der ihr dabei zusieht. Man braucht noch nicht einmal die Institution Theater oder ein besonderes Gebäude mit einer Bühne.¹³⁰ Es müssen daher auch keine technischen Voraussetzungen wie beim Film geschaffen werden, um ein künstlerisches Produkt zu kreieren. Schon in den ersten Jahren des Kinos zeichnete sich ab, dass nur diejenigen gute Filme schaffen konnten, die einerseits über das technische Wissen verfügten, aber andererseits auch ein Fingerspitzengefühl für den ästhetischen Umgang mit dem Medium Film entwickelt hatten. Denn genau diese Eigenschaft fehlte Leuten wie Edison oder Lumiere. Sie waren reine Techniker. Daher waren die ersten Filme ambitionslos: Menschen, die eine Fabrikhalle verlassen. Ein Zug, der in einen Bahnhof einfährt. Babys, die gefüttert werden. Die Faszination des Films lag zu Anfang in dem Medium selbst. Es bedurfte keiner besonderen Inhalte oder Bildsprachen, denn durch den Film konnte schließlich ein fundamentales Merkmal des Lebens sichtbar gemacht werden: die Bewegung.¹³¹

Hier findet sich ein wichtiger Bezug zu dem zweiten Kapitel dieser Arbeit über die Wahrnehmung: Solange der Mensch noch vom Film an sich fasziniert war, spielten dessen Inhalte keine wesentliche Rolle. Es bewegte sich etwas auf der Leinwand und alle Zuschauer waren entzückt. Nachdem die Zuschauer aber den Umgang mit dem Medium Film gelernt hatten, wurde der Inhalt zunehmend wichtiger. Der Rezipient sammelte Erfahrungen. Die Faszination der bewegten Bilder rückte zunehmend in den Hintergrund und die Zuschauer ließen sich von anderen Dingen, wie einer guten Geschichte oder einem ausgeprägten Erzählstil begeistern.

¹²⁸ MONACO (1996), S. 67

¹²⁹ Vgl. FISHER (2003), S. 48

¹³⁰ Vgl. FISCHER-LICHTE (1998), S. 16

¹³¹ Vgl. HÖRISCH (2001), S. 286, so werden z.B. in einer Filmaufzeichnung die Statisten in der Maskenballszene von Andrew Lloyd Webbers Erfolgsmusical *Das Phantom der Oper* schnell als Schaufensterpuppen entlarvt. Auf einer Fotografie hingegen gehen sie als reale Darsteller durch

4.1.1. DIE FLEGELJAHRE DES KINOS

In den ersten Jahren musste sich das Kino erst zu dem entwickeln, was wir heute unter Kino verstehen. Filmhistoriker sprechen in diesem Zusammenhang auch von den Flegeljahren (rascal years) des Kinos. Dieser Ausdruck bezieht sich allerdings ausschließlich auf die Entwicklung des Films in Deutschland und wurde nachträglich im Laufe des 20. Jahrhunderts für die Periode von 1895 bis 1910 vergeben:

„With this or similar metaphors, German film historians have labelled the period before the full-length feature film ever since, suggesting that the cinema first became mature and acceptable as an art when eminent playwrights and famous stage actors consented to becoming involved. The term ‘rascal years’ emphasises the separation between art and entertainment, a divide initially policed by the ‘intelligentsia of the printed word’ who in Germany wielded much cultural power. The analogy with badly behaved rebellious youths automatically calls for the domestication of early cinema, especially when with hindsight it became clear that the rascal had indeed turned into a respectable adult, and the cinema had metamorphosed into a serious art form ...”¹³²

Diese Entwicklung von einer Jahrmarktsattraktion zu einer eigenständigen Kunstform, musste das Kino nicht nur in Deutschland, sondern in allen Ländern durchlaufen. Dabei war der Einfluss des Theaters nicht unerheblich. Einerseits wechselten viele Schauspieler aufgrund der besseren Arbeitsbedingungen und Bezahlung zum Film, andererseits orientierte sich der Film an den schon vorhandenen Künsten, wie Theater, Fotografie, Malerei oder auch dem Roman. Gerade dem Roman war der Film sehr ähnlich, da in beiden Fällen komplexe Geschichten aus der Sicht eines Erzählers erzählt werden. Der signifikanteste Unterschied zum Film findet sich aber in der Tatsache, dass ein Roman von einem Autor erzählt wird, d.h. wir hören und sehen nur, das was wir hören und sehen wollen. Beim Film hingegen hören und sehen wir nur, was der Regisseur uns zugänglich macht. Er wählt zusammen mit seinem Kameramann die Bilder aus, die später über die Leinwand flimmern. Jedes dieser ausgewählten Bilder bedeutet aber nur eine von unendlich vielen Möglichkeiten, die uns mit dieser Wahl gleichzeitig verwehrt bleiben. Auch müssen die Erzählungen im Film kürzer und detailärmer sein als im Roman, schon aufgrund des engen Zeitraumes, in dem ein Film vorgeführt wird. Dieser ist nicht zu vergleichen mit den Tagen und Wochen, die man zum Lesen eines Romans benötigt. Auf der anderen Seite fehlt dem Roman die visuelle Kraft des Filmes.¹³³

In seinen ersten 15 Jahren charakterisierte sich der Film vor allem dadurch, dass die Filmschaffenden versuchten, das Potential des Films überhaupt erst zu erfassen. Trotz des stetigen Blicks auf die anderen Kunstformen gelang es den Filmemachern schnell, eine eigene ästhetische Sprache zu entwickeln. Dies war auch im Sinne der ersten Filmtheoretiker. Hugo Münsterberg verlangte in seinem Buch *The Film: A Psychological Study*¹³⁴, dass der Film nicht die anderen Kunstformen imitieren, sondern sich zu einer neuen, eigenständigen Kunstform entwickeln soll. Der Filmtheoretiker Rudolf Arnheim versuchte 1932 in seiner abschließenden Betrachtung des Stummfilms sogar den Beweis zu erbringen, dass Film nun Kunst sei. Er ging dabei von dem Ansatz aus, dass Film nur dann Kunst wäre, wenn er keine Wirklichkeit darstellen könne.¹³⁵

¹³² LOIPERDINGER (1996), S. 42

¹³³ Vgl. MONACO (1996), S. 45

¹³⁴ Das Buch erschien ursprünglich 1916 und gilt als einer der ersten ernstzunehmenden Versuche einer psychologischen Filmtheorie. Vgl. MÜNSTERBERG (1970)

¹³⁵ Arnheim geht dabei von offensichtlichen Dingen, wie der Zweidimensionalität des Films oder der Begrenzung der Leinwand aus. Da diese Gegebenheiten künstlich und nicht real sind, muss der Film demnach auch Kunst sein. Vgl. ARNHEIM (1988), S.24 ff.

4.1.2. GEORGES MÉLIÈS

Als am 28. Dezember 1895 die erste öffentliche Filmvorführung der Gebrüder Lumiere im Grand Café in Paris stattfand, war auch Georges Méliès anwesend. Der Sohn eines Schuhfabrikanten war zu diesem Zeitpunkt Besitzer eines Theaters, in dem er Zaubertricks, phantastische Pantomimespiele und selbstgebaute Apparate zeigte, die das Publikum in den Pausen unterhalten sollten. Seine Shows enthielten auch Darbietungen der *Laterna Magica*, einem weiteren Vorläufer der Kinotechnik. Es ist daher auch nicht verwunderlich, dass sich Méliès brennend für diese neue Technologie interessierte und die Chance wahrnahm, an diesem Abend dem Spektakel der Gebrüder Lumiere beizuwohnen.¹³⁶

Leider wurde seine Begeisterung gedämpft, da der Vater der Gebrüder Lumiere sich weigerte, die neue Wundermaschine an Méliès zu verkaufen. Dieser war der festen Überzeugung, dass sich das Medium Film nicht lange halten würde. Daher wollte er die Erfindung innerhalb seiner Familie belassen, um noch so lange Geld damit zu verdienen, wie die Leute Interesse am Film hatten. Erst im April des folgenden Jahres konnte Méliès einen nachgebauten Projektor in England für 1000 Francs erwerben. Er zeigte in seinem Theater erste Filme von der Edison Company. Im Mai 1896 drehte er seinen ersten eigenen Film.¹³⁷ Viele weitere folgten. Allerdings sollten in den ersten Jahren diese Filme nicht die Hauptattraktion seines Theaters sein:

„For many years, films were slotted into varied programmes of entertainment that included attractions as diverse as musical and dance numbers, acrobats, and demonstrations of technological marvels such as x-ray machines. Cinema’s lack of exclusive billing among so many attractions was mirrored to some extent in the absence of credits at either the beginning or the end of films. Similarly, the first film stars, like the first films, were anonymous.”¹³⁸

Obwohl die Filme zunächst mit großer Begeisterung vom Publikum aufgenommen wurden, ließ das Interesse an dem neuen Medium schnell nach. Die Zuschauer, die schon erste Erfahrungen mit dem Film gesammelt hatten, konnte man mit Aufnahmen aus dem Park oder der Stadt nicht mehr beeindrucken. Sie wollten Dinge sehen, die sie noch nicht kannten und so begann Méliès 1896 mit dem Bau des ersten beständigen Filmstudios¹³⁹, in dem er dann Geschichten vor der Kamera inszenierte. Aufgrund seiner Theatervergangenheit baute er das Studio in den identischen Abmaßen seiner Theaterbühne (Grundfläche 17m x 6m) nach und versah es auch mit allen Geheimnissen, die man als Zauberkünstler zur Jahrhundertwende verwendete, um Menschen aus dem Nichts auftauchen und wieder verschwinden zu lassen. Méliès war nach wie vor an erster Stelle Zauberkünstler und versuchte nun, diese Kunst in seine Filme zu transferieren. So erkannte er schnell, dass er im Film neben den bisher bekannten Bühneneffekten auch Menschen verschwinden lassen konnte, indem er die Kamera einfach anhielt und nach dem Abgang des Schauspielers weiterlaufen ließ. Daher gilt Méliès heute als Erfinder der Spezialeffekte im Film, wobei er dies wohl eher als konsequente Weiterführung seiner Zauberkunst angesehen hätte. In den Jahren 1896-1912 drehte Georges Méliès ca. 520 Filme, von denen heute noch etwa 170 erhalten sind. Die Laufzeit dieser Filme war recht kurz, meist zwischen einer und zehn Minuten.¹⁴⁰

Seine Filme haben kaum Gemeinsamkeiten mit unseren heutigen Filmen. In erster Linie handelte es sich um abgefilmtes Theater. Die Kamera stand unbeweglich in der Mitte vor der Bühne und die Schauspieler agierten davor. Meist spielte Méliès selbst in seinen Filmen mit

¹³⁶ Vgl. EZRA (2000), S. 9 ff.

¹³⁷ Vgl. RICKITT (2000), S. 12 f.

¹³⁸ EZRA (2000), S. 13

¹³⁹ Das erste Filmstudio überhaupt wurde von Edison auf der Drehscheibe eines Lokschuppens gebaut, damit es sich mit der Sonne drehen konnte. Weiterhin konnte man das Dach wegklappen, um optimale Beleuchtung zu garantieren. Dieses Studio namens *Black Maria* stand allerdings nicht dauerhaft. Vgl. American Memory (1999)

¹⁴⁰ Vgl. ebd., S. 14 ff.

und interagierte durch die Kamera mit dem Publikum. Er näherte sich ihr und demonstrierte dem Zuschauer vor der Leinwand, dass er nichts in seinen Ärmel versteckt hatte, auf die gleiche Weise, wie er es den Zuschauern in seinem Theater demonstriert hätte. Er verhielt sich folglich so, als ob die Kamera seine Zuschauer repräsentierte. Auch die Möglichkeit des Filmschnittes¹⁴¹ waren Méliès noch nicht bekannt. Er filmte lediglich das Geschehnis auf der Bühne ab. Daher werfen ihm auch einige Historiker vor, dass er keine Filmkunst produzierte, sondern lediglich die Kunst der Schauspieler auf der Bühne dokumentiert hatte. Sie sprechen in diesem Zusammenhang von theatralischen Filmen. Dieser Begriff ist aber nicht ganz zutreffend, wie Ben Brewster und Lea Jacobs erläutern:

„It immediately became clear that early filmmakers borrowed from whole series of sources unlinked to the theatre (short stories, novels, strip cartoons, political caricatures, lantern slides, wax museums, pyrotechnic displays), and that the kinds of theatre they drew on when those sources were theatrical were so diverse (from vaudeville dog act to Shakespeare via conjuring trick, féerie, and Grand Guignol) as to make ‘theatrical’ a vitiatingly term.“¹⁴²

Während in der heutigen Zeit der Begriff „Theater“ oft an ein bestimmtes Bauwerk gekoppelt ist, in dem Theateraufführungen stattfinden, war er zu Beginn des 20. Jahrhunderts weitläufiger. Dennoch ist festzustellen, dass es schon zu Beginn der Kinogeschichte eine Verbindung zwischen Theater und Film gab. Interessanterweise wird diese in der Wissenschaft meist von Theaterwissenschaftlern diskutiert. Von Seiten der Filmhistoriker wird der Einfluss des Theaters kaum berücksichtigt. Vielleicht ist dies ein weiteres Indiz für die anfänglichen Minderwertigkeitskomplexe des neuen Mediums Film.¹⁴³

4.1.3. EDWIN S. PORTER

Obwohl die Kamera bei Méliès starr auf seine Theaterkulissen gerichtet war, ging er einen kleinen, aber für das Kino entscheidenden Schritt weiter: Er erfand das *verbundene Tableau*, d.h. er erzählte eine durchgehende Geschichte mittels mehrerer miteinander verbundener Einstellungen. So sieht man beispielsweise in seinem wohl bekanntesten Film „Le Voyage dans la Lune“ (1902), wie eine Mondrakete in eine riesige Kanone geschoben und (in der folgenden Einstellung) von dieser in Richtung Mond abgeschossen wird. Méliès hat als erster Filmmacher seine Geschichten in mehrere verschiedene Einstellungen gegliedert – auch wenn diese Einstellungen für sich genommen abgefilmtes Theater waren.¹⁴⁴

Etwa zur gleichen Zeit arbeitete Edwin S. Porter in New York beim Edison Film Studio. Er beschäftigte sich mit dem Schneiden der Negative. In der damaligen Zeit verstand man darunter vor allem, die einzelnen Aufnahmen zu *trimmen*¹⁴⁵. Allerdings erkannte Porter schon schnell, dass man durch den Schnitt auch andere Dinge erreichen kann. Als er von Edison die Vollmacht erhielt, neben dem Schnitt auch die eigentlichen Aufnahmen anzufertigen, bewies er der Welt, dass das neue Medium Film eine eigene künstlerische Sprache entwickeln konnte. In seinem Kurzfilm über den Spanisch-amerikanischen Krieg „Sampson-Schley Controversy“ (August 1901) zeigte er drei Geschehnisse, die gleichzeitig an unterschiedlichen Orten stattfanden. „The Execution of Czologosz“ (November 1901) begann mit einer Außenaufnahme von dem Gefängnis, in dem Leon Czologosz, der Attentäter von Präsident McKinley, auf seine Hinrichtung wartete. Nach dieser Außenaufnahme wechselte das Geschehen ins Innere des Gefängnisses. Auch wenn es bizarr erscheinen mag, aber dieser Film über den Prä-

¹⁴¹ Die Begriffe Schnitt und Montage werden in dieser Arbeit synonym verwendet.

¹⁴² BREWSTER / JACOBS (1997), S. 5

¹⁴³ Vgl. ebd., S. 5

¹⁴⁴ Vgl. BORDWELL (2001), S. 23

¹⁴⁵ Unter *Trimmen* versteht man das Zurechtschneiden einzelner Einstellungen. Man schneidet vorne und hinten soviel ab, bis die Einstellung die gewünschte Länge aufweist.

sidentenmörder begründete die Erzählstruktur des heutigen Hollywoodkinos. Porter hatte durch seine Experimente mit der Aneinanderreihung verschiedener Einstellungen den modernen Filmschnitt erfunden.¹⁴⁶

Berühmt wurde Porter vor allem durch seinen Film „The Great Train Robbery“ (1905), in dem er die Geschichte eines Überfalls auf einen Geldzug erzählte. Das Besondere an diesem Film lag darin, dass es Porter gelang, Zeit- und Ortsprünge durchzuführen, ohne dass seine Geschichte dabei an Klarheit verlor.¹⁴⁷ Ein Jahr zuvor hatte er sein Interesse für das Theater entdeckt und damit begonnen, erfolgreiche Bühnenstücke für den Film zu adaptieren. Dazu gehörten u.a.: „The Ex-Convict“ (1904), „The Miller’s Daughter“ (1905), „Kathleen Mavourneen“ (1906), „Daniel Boone“ (1907) und „The Devil“ (1908). Eine weitere Verbindung zum Theater tat sich in Porters Leben auf, als man ihm James Searle Dawley, einen erfahrenen Schauspieler und Theaterautor, zur Seite stellte. Das Kinopublikum verlangte immer mehr und immer bessere Filme, und daher holte Edison Dawley in sein Team.¹⁴⁸ Richard Schickel behauptet sogar, dass Porter dringend Unterstützung von jemand brauchte, der sich mit dem Erzählen von Geschichten auskannte:

„(...) Porter was not casting, directing or taking an active part in finding stories for *all* Edison productions. Given the rapid expansion of the business and its new emphasis on fictional material (...), this is not surprising. For one thing, his studio was turning out at least two one-reel films a week, more than he could attend to single-handedly; for another, Porter a one-time sailor, then a newsreel cameraman, and always an inveterate inventor of mechanical gadgets, had no training in dramatic or literary construction and probably realized that, despite his lucky accident with *The Great Train Robbery*, he needed strong assistance on a regularly scheduled basis.“¹⁴⁹

Daher kam Dawley mit in Edisons neues Studio in die Bronx und arbeitete dort für den Tycoon an etwa 300 Filmen. Er sollte auch länger bei der Company bleiben als Porter. Dieser wurde 1909 entlassen, weil seine Filme beim Publikum mehr und mehr in Ungnade gefallen waren. Dennoch bleibt Porters Verdienst für die Entwicklung des Kinos unbestritten, zumal er 1908 einen Schauspieler ins Filmgeschäft brachte, der zu einem der erfolgreichsten Regisseure aller Zeiten werden sollte: D. W. Griffith.

4.1.4. UNITED ARTISTS

D. W. Griffith wurde am 22. Januar 1875 als Sohn eines Südstaatenoffiziers auf einer Farm in Kentucky geboren. Die Teilnahme seines Vaters am amerikanischen Bürgerkrieg mag auch seine Affinität zu diesem Thema begründen, die sich in einigen seiner Filme widerspiegelt. In den Jahren von 1896 bis 1908 versuchte er sich mehr oder weniger erfolgreich als Theaterschauspieler. Meist tourte er mit fahrenden Gruppen durch verschiedene Bundesstaaten der U.S.A., immer das Ziel vor Augen, in New York, dem Herzen der amerikanischen Theaterwelt, Fuß als Schauspieler fassen zu können. Tatsächlich gelang es ihm auch, bei einigen kleineren Produktionen in der Theatermetropole mitzuwirken. Da der Beruf des Schauspielers kaum profitabel war, versuchte er sich bald als Theaterautor. Sein erstes Stück *A Fool and a Girl* konnte er Weihnachten 1906 an James K. Hackett, einem ehemaligen Heldendarsteller, der im Alter auf die Seite des Theatermachers gewechselt war, verkaufen. Immerhin bekam er 700 Dollar dafür, wovon man in der damaligen Zeit einige Monate leben konnte. Daher versuchte Griffiths immer wieder neue Stücke zu verkaufen - leider erfolglos.¹⁵⁰

¹⁴⁶ Vgl. BRITISH FILM INSTITUTE (2002)

¹⁴⁷ Vgl. DANCYGER (2000), S. 5

¹⁴⁸ Vgl. BRITISH FILM INSTITUTE (2002)

¹⁴⁹ SCHICKEL (1996), S. 91 f., Auszeichnung wie im Zitat

¹⁵⁰ Vgl. ebd., S. 16 ff.

So ist es auch nicht verwunderlich, dass Griffith 1908 eines seiner Theaterstücke, das in der Theaterwelt niemand wollte, den Filmstudios in überarbeiteter Form angeboten hatte. Ihm war zu Ohren gekommen, dass die EDISON COMPANY pro Skript 30 Dollar zahlen würde. Außerdem hätte er als Filmautor anonym bleiben können. Dies war ein nicht zu unterschätzender Vorteil, denn Theaterschauspieler, die von ihren Bossen in Filmen entdeckt wurden, mussten mit ihrer unmittelbaren Kündigung rechnen. Die Theater fürchteten, dass alle Schauspieler zum Film überlaufen würden, da man beim Film immerhin 5 Dollar am Tag verdiente, meist im Freien drehte (was die meisten Schauspieler als sehr angenehm empfanden) und vor allen Dingen kein Text lernen musste (Stummfilm).¹⁵¹ Gerade in New York spitzte sich in jener Zeit die Lage zwischen der Theater- und Filmbranche zu. Viele Filmproduktionen hatten absichtlich ihre Büros in der Nähe des Theaterbezirks eröffnet, um genügend Schauspieler abwerben zu können. Die Künstler hatten es auch schnell verstanden, aus dem neuen Medium Kapital zu schlagen: Mittags drehten sie heimlich Filme und abends standen sie wieder auf der Theaterbühne – jedenfalls solange ihre Filmtätigkeit unentdeckt blieb.¹⁵²

Entgegen Griffiths Vorstellungen hatten Porter und Dawley aber kein Interesse an seinem Skript, sondern gaben ihm die Hauptrolle in dem Film „Rescued from the Eagle’s Nest“ (Januar 1908). Nachdem der Film abgedreht war, stand Griffith erneut auf der Straße. Ein Bekannter gab ihm den Rat, es bei einem anderen Filmstudio, dem BIOGRAPH, zu versuchen. Dort wurde er erneut als Schauspieler und nicht als Autor eingestellt. Immerhin konnte er sich in der folgenden Zeit als Schauspieler etablieren und wenig später fand die Firmenleitung auch Interesse an dem einen oder anderen Szenario, das Griffith verfasst hatte. Doch Griffith wollte mehr, er wollte Regie führen. Ein nicht ganz einfach nachvollziehbarer Wunsch, denn die Kameralente genossen mehr Ansehen. Die letzte künstlerische Entscheidung hatte darüber hinaus der Produzent. Die Aufgaben des Regisseurs beschränkten sich lediglich darauf, dafür zu sorgen, dass die Schauspieler während der Filmaufnahmen innerhalb des Bildausschnittes blieben.¹⁵³ Dennoch fühlte Griffith, dass ein Regisseur mehr sein könnte, und als bei der Biograph schließlich der Hausregisseur Wally McCutcheon ausfiel, ging die Frage an Griffith, ob er nicht einspringen wolle.¹⁵⁴

Griffith willigte ein und entwickelte als Regisseur einige Techniken, die das Kino revolutionieren sollten. Dazu schreibt Ken Dancyger:

„D. W. Griffith is the acknowledged father of film editing in its modern sense. His influence on the Hollywood mainstream film and on the Russian revolutionary film was immediate. His contributions cover the full range of dramatic construction: the variation of shots for impact, including the extrem long shot, the close-up, the cutaway, and the tracking shot; parallel editing; and variations in pace. All of this are ascribed to Griffith. Porter might have clarified film narrative in his work, but Griffith learned how to make juxtaposition of shots have a far greater dramatic impact than his predecessor.“¹⁵⁵

Sein wohl wichtigster Film war „The Birth of a Nation“ (1915). Mit ihm begründete er das Prinzip der *Blockbuster*. Dies sind Filme, die zwar sehr teuer sind, man sich aber dennoch aufgrund des dargebotenen Spektakels erhebliche Einnahmen erhofft. „The Birth of a Nation“ kostete 110.000 Dollar und man schätzt, dass die Einspielergebnisse zwischen 50 und 100 Millionen Dollar lagen – wohlgemerkt 1915. Dieser Film war zugleich das erste Werk, welches in das Bewusstsein der Massen rückte. Griffith wurde oft vorgeworfen, dass der Film

¹⁵¹ Vgl. ebd., S. 90 f.

¹⁵² Vgl. MONACO (1996), S. 237

¹⁵³ Auch im Theater hat der Regisseur erst mit dem Beginn des 20. Jahrhunderts an Bedeutung gewonnen. Bis dahin wurde er lediglich als der verlängerte Arm des Autors angesehen. Mit der Entliterarisierung des Theaters durch die Avantgardisten wurde ihm jedoch die Schöpfung des Theaterkunstwerks zugesprochen. Diesen Ruf genießt der Regisseur heute noch. Vgl. BRAUNECK (2001), S. 63

¹⁵⁴ Vgl. SCHICKEL (1996), S. 92 ff.

¹⁵⁵ DANCYGER (2000), S. 5

rassistisch sei, was in Anbetracht der Tatsache, dass eine weiße Frau durch den Ku-Klux-Klan vor schwarzen Angreifern gerettet wird, nicht von der Hand zu weisen ist. Jedoch fand dadurch zum ersten Mal in der breiten Öffentlichkeit eine Auseinandersetzung über einen Film und dessen Themen statt. Damit war das Kino zum ersten Mal in den Mittelpunkt des öffentlichen Interesses gerückt.¹⁵⁶

Im April 1909 kam eine weitere Person zu der Biograph, die Filmgeschichte schreiben sollte: Mary Pickford. Obwohl erst 17 Jahre alt, blickte sie schon auf eine zwölfjährige Theaterkarriere zurück. Im Alter von 5 Jahren stand sie zum ersten Mal auf der Bühne und mit 15 schaffte sie es an den Broadway.¹⁵⁷ Da ihre Mutter auch Schauspielerin war, ergab es sich des Öfteren, dass die beiden getrennt auf Theatertourneen durch das Land zogen. Um diese permanente Trennung zu umgehen, und wohl auch aus finanziellen Gründen, schickte die Mutter Mary zum Film. Diese war davon alles andere als begeistert, da sie sich als ernstzunehmende Theaterschauspielerin verstand und ihrer Meinung nach nichts in einem Filmstudio zu suchen hatte. Die Mutter konnte Mary letztendlich mit dem ersten Paar Seidenstrümpfen und High Heels davon überzeugen, dass das Filmgeschäft auch seine Vorteile haben würde.¹⁵⁸

Innerhalb kürzester Zeit wurde Mary Pickford zu einer der berühmtesten und reichsten Frauen der Welt. Sie war der erste wirkliche Superstar des Kinos. Dies lag daran, dass sie als erste erkannt hatte, dass der Film an Schauspieler andere Anforderungen stellt als das Theater. Die meisten Filmschauspieler kamen vom Theater und setzten vor der Kamera fort, was sie auf der Bühne gelernt hatten: Große Gesten und übertriebene Mimik einzusetzen, damit auch die Leute in der letzten Reihe noch verstanden, was der Schauspieler ausdrücken wollte. Allerdings gab es im Film keine letzten Reihen. Die Kamera war viel näher am Geschehen als die meisten Zuschauer im Theater, und so wirkten die großen Gesten oft hölzern, übertrieben und unrealistisch. Mary Pickford begriff, dass man als Schauspieler vor der Kamera viel intimer spielen musste. Die großen Gesten waren unangebracht. Oft genügte eine kleine Bewegung oder ein Wimpernschlag, um die Gefühle der Charaktere im Film zu verdeutlichen. Das Publikum liebte sie dafür, zumal diese Art der Schauspielerei sich perfekt mit Griffiths neuen Filmtechniken (insbesondere der Nahaufnahme) ergänzte. Mary Pickford wurde zum Vorbild für alle anderen Filmschauspieler, denn sie verkörperte reale Menschen und keine wild gestikulierenden Kunstfiguren. Oft erklärte sie, dass sie ihre Figuren nicht spiele, sondern fühlen und leben würde. Sie arbeitete mit einem System, das später den Namen *The Method*¹⁵⁹ erhalten hat. Mary Pickford war auch die erste Schauspielerin, deren Namen im Vorspann eines Filmes genannt wurde. Für dieses Privileg hatte sie hart kämpfen müssen, da die Filmstudios ihre Schauspieler anonym halten wollten. Sie fürchteten, dass die Filmschauspieler genauso berühmt wie ihre Theaterkollegen am Broadway werden könnten und dann die gleichen Unsummen an Gagen verlangen würden. Dass berühmte Schauspieler aber auch mehr Leute ins Kino locken würden und man damit höhere Einnahmen erzielen konnte, erkannten die Filmstudios erst später.¹⁶⁰

¹⁵⁶ Vgl. MONACO (1996), S. 239

¹⁵⁷ Vgl. CUSHMAN (1998), S. 13 ff.

¹⁵⁸ Vgl. SCHICKEL (1996), S. 130

¹⁵⁹ *The Method* wurde von Lee Strasberg entwickelt und ist ein bestimmtes System, mit dessen Hilfe es Schauspielern ermöglicht wird, sich in ihre Rolle zu finden. Prinzipiell geht Strasberg dabei von dem Ansatz aus, dass der Schauspieler die jeweilige Situation durchleben und sich in seinem Spiel so verhalten soll, wie er es als realer Mensch in der gleichen Situation auch tun würde. Dieser Ansatz stammt ursprünglich von Stanislawski. Strasberg übernahm weiterhin die Schauspieltechniken von Wachtangow, der ein System zur Annäherung des Schauspielers an historische Stoffe (für die er keine Referenzsituationen aus seinem wirklichen Leben hat) entwickelt hatte. Dieses System beruhte auf einer *wahrheitsgetreuen* Spielweise der Rolle. Weiterhin ist bei *The Method* noch das *emotionale Gedächtnis* ein entscheidender Faktor. Der Schauspieler soll damit all seine gelebten Emotionen konservieren und jederzeit abrufen können. Dabei ist es von größter Wichtigkeit, dass der emotionale Zustand wiederholt und nicht gespielt wird. Vgl. SIMHANDL (1992), S. 135 ff.

¹⁶⁰ Vgl. CUSHMAN (1998), S. 18 ff.

Um sich von den Filmstudios unabhängig zu machen, gründete 1919 Mary Pickford zusammen mit ihrem Lebenspartner, dem Actionhelden Douglas Fairbanks, D.W. Griffith und Charlie Chaplin die UNITED ARTISTS, die erste Filmproduktionsfirma, in der die Künstler das alleinige Sagen hatten. Die UNITED ARTISTS (welche erst 1983 mit MGM fusionierte) besaß nie ein eigenes Filmstudio, dafür aber einen eigenen Vertrieb. Eine solche Freiheit über sein Werk hat seitdem nie wieder ein Filmschaffender erlangt. Selbst Ikonen der heutigen Zeit, wie Steven Spielberg oder George Lucas, verfügen über keinen Vertrieb. Daher wird im Allgemeinen auch das erste Jahrzehnt der UNITED ARTISTS als das goldene Zeitalter des Kinos bezeichnet.¹⁶¹

Ohne an dieser Stelle einen Abriss über das Leben von Charlie Chaplin und Douglas Fairbanks vorzutragen, sollte nicht unerwähnt bleiben, dass die künstlerische Karriere der beiden ebenfalls im Theater begann.¹⁶² Somit bleibt festzustellen, dass einige der wichtigsten Wegbereiter des neuen Mediums Kino ihre Wurzeln im Theater hatten. Man kann dennoch nicht davon sprechen, dass diese Leute ihre Arbeitsweisen und Techniken aus dem Theater auf den Film kopiert haben. Sie haben diese bestenfalls transferiert und darüber hinaus viele eigene neue Techniken entwickelt.¹⁶³

4.1.5. DER FILMISCHE RAUM

Bisher wurde schon einiges zur Erfindung des Filmschnitts gesagt. Viele dieser Prozesse sind zufällig oder durch Ausprobieren entstanden. Es gab darüber hinaus einen wichtigen Grund für die Einführung des Schnittes: Der Umgang mit dem filmischen Raum. Im Theater verhält es sich so, dass jeder Zuschauer einen anderen Blickwinkel auf das Geschehen hat. Wer rechts vorne sitzt, sieht die Bühne aus einer anderen Perspektive als jemand, der links hinten sitzt. Dies kann im ungünstigsten Fall dazu führen, dass manche Zuschauer von einem Teil des Bühnengeschehens ausgeschlossen werden. Im anderen Extrem haben Zauberkünstler damit zu kämpfen, dass die Zuschauer auf den äußeren Plätzen des Öfteren Dinge sehen, die den anderen Zuschauern in der Mitte verborgen bleiben, und die eigentlich gar kein Zuschauer sehen sollte. Wie dem auch sei, jeder Zuschauer hat im Theater einen anderen Blickwinkel auf die Bühne (man spricht auch von Sichtlinien). Tendenziell liegen die Vorteile des Theaters eher in der Nutzung der Breite des Bühnenraumes. Sogenannte Vorbühnenstücke werden sogar vor dem eigentlichen Bühnenbild aufgebaut.¹⁶⁴ Hier ist ein Arbeiten mit der Tiefe des Raumes gänzlich ausgeschlossen.

Im Film verhält es sich mit der Tiefe anders. Es gibt nur eine einzige Sichtlinie, nämlich die der Kamera. Daher verschwindet auch ein Mensch, der sich hinter einem Baum versteckt, für alle Zuschauer. Im Theater würde dieser Mensch nur für wenige Zuschauer verschwinden. Der Rest des Publikums würde die Person hinter dem Baum (wenigstens teilweise) sehen. Dieses Grundprinzip des Verdeckens und der Widersichtbarwerdung kann sich der Film zunutze machen. Demgegenüber standen die ersten Filmemacher allerdings vor dem dramaturgischen Problem, dass des Öfteren auch Dinge unabsichtlich verdeckt wurden. Um dies zu umgehen, mussten sie die Handlung in mehrere Einstellungen zerlegen.

¹⁶¹ Nähere Informationen über die Gründung und Entwicklung der UNITED ARTISTS finden sich in den beiden Büchern von Tino Balio. Vgl. BALIO (1976), BALIO (1987)

¹⁶² Vgl. FAIRBANKS (1988), S. 15ff., MILTON (1996), S. 23 ff.

¹⁶³ Vgl. BREWSTER / JACOBS (1997), S. 9

¹⁶⁴ Dies hat den Vorteil, dass man mittags ein aufwendiges Stück auf der Bühne proben kann und diese Dekoration für die Abendvorstellung nicht abbauen muss. Man baut vielmehr ein weiteres (natürlich viel kleineres) Bühnenbild vor der eigentlichen Bühne auf. Dies ist am nächsten Tag schnell wieder zerlegt und man kann in der großen Dekoration weiterproben, ohne lange Auf- oder Umbauzeiten in Kauf nehmen zu müssen.

Dazu schreibt David Bordwell:

„(...) wie vorteilhaft es für den Filmemacher wäre, die Handlung aus nicht nur einem, sondern mehreren verschiedenen Blickwinkeln zeigen zu können. Ubiquität wäre ideal; eine allgegenwärtige Kamera könnte die Handlung von vielen Punkten im Raum aus einfangen. Es heißt, dies sei einer der Gründe für die Entwicklung der Montage gewesen: mit ihrer Hilfe nämlich kann diese räumliche Allgegenwart erreicht werden. In der Tat wird die Entwicklung der Montagetechnik von Filmhistorikern als so entscheidend betrachtet, dass die Geschichte des filmischen Stils der Stummfilmzeit meist als die Geschichte der Montage beschrieben wird. Sie wurde von den Filmhistorikern als der entscheidende Durchbruch gerühmt. Nun, da man nicht mehr auf die statische Position einer einzigen Kamera festgelegt war, konnte man tatsächlich deren Einsatz in schneller Folge von jedem Punkt im Raum aus anbieten.“¹⁶⁵

Über die Funktion des Raumes im Film weiß Peter Weihsmann darüber hinaus zu berichten:

„Tatsächlich existiert der Raum unabhängig von der Kameraperspektive gar nicht wirklich, sondern der imaginäre Filmraum besteht aus einer festgelegten Montagefolge oder der Summe aller Einstellungen. Erst durch die Möglichkeit der beweglichen Kamera entsteht eine ästhetische Verklammerung der Architekturformen und –elemente zu einem Filmraum.“¹⁶⁶

Der Schnitt hing also in erster Linie mit der Sichtbarmachung des Raumes zusammen. Die Art, wie Griffith geschnitten hatte, bezeichnet man heute als analytische Montage. Dabei geht man von einem sog. *establishing shot* aus, der einen Gesamtüberblick über ein bestimmtes Gebiet, Gebäude, Zimmer oder Ort der Handlung verschafft. Dies ist meist eine Totale, also eine Einstellungsgröße, die möglichst viele Objekte zeigt. Hat sich der Zuschauer einen ersten Überblick verschafft, kann die Einstellungsgröße verändert werden. Man bewegt sich gewissermaßen mit der Kamera in die Szene hinein und vergrößert die Bildteile der Szene, die von besonderer Wichtigkeit sind, d.h. in denen die Handlung abläuft.¹⁶⁷ Auch wenn dieser Typ des Filmschnitts heute noch der geläufigste ist, heißt das nicht, dass es sich hierbei um die einzige Möglichkeit handelt, einen Film zu schneiden. Die in Russland entstandene konstruktive Montage zeigt nur Teile eines Raumes, aus denen sich der Zuschauer dann selbst den Gesamt-raum konstruieren muss. Ein übergeordneter *establishing shot* existiert nicht.¹⁶⁸

Auch wenn der Schnitt als das markanteste Merkmal der Filmkunst immer wieder hervorgehoben wird, soll nochmals das Augenmerk auf den Umgang mit der Raumentiefe im Film gerichtet werden. Die schon erwähnte einzige Sichtlinie der Kamera führte nicht nur zur Entwicklung des Filmschnitts, sondern auch zu einem grundsätzlich anderen Umgang mit dem Raum. Neben dem Phänomen der Verdeckung von Schauspielern und Gegenständen experimentierten die ersten Filmschaffenden ausgiebig mit der Raumentiefe. Wichtige Aktionen spielten sich im Vordergrund ab, Nebensächliches wurde in den Hintergrund verbannt. Da am Anfang der Filmkunst die Kamera starr an einer Position stand, konnte man das Element der Bewegung nur dann sichtbar machen, wenn sich die Objekte im Bild bewegten. Dies geschah vornehmlich dadurch, dass Objekte aus der Ferne nach vorne rückten oder sich leere Bildbereiche mit Objekten füllten. So auch bei dem berühmten Film der Gebrüder Lumiere, in dem ein Zug aus dem Hintergrund in den Vordergrund fährt und dann Leute diesen Zug verlassen. Manche Regisseure versuchten sogar ihre Filme durch den Umgang mit der Raumentiefe und nicht durch den Schnitt zu erzählen. Sie schnitten nur dann, wenn es unbedingt nötig war. Ansonsten bekamen die Objekte und Handlungen durch ihre Position in der Raumentiefe ihre

¹⁶⁵ BORDWELL (1999), S. 21

¹⁶⁶ WEIHSMANN (1994), S. 45

¹⁶⁷ Vgl. KERSTAN (2000), S. 101 ff.

¹⁶⁸ Vgl. BORDWELL (1999), S. 28 f.

Wichtigkeit zugewiesen. Als Beispiel sei der Film „Ingeborg Holm“ aus dem Jahre 1913 genannt.

Um den filmischen Raum noch tiefer wirken zu lassen, baute man gern Dekorationen, in denen die Größe der Objekte nach hinten hin abnahm. So erzielte man eine noch ausgeprägtere Tiefenwirkung. Personen, die sich in der Ferne aufhielten, wurden von Kindern gespielt, die sich maßstabsgerecht in die verkleinerte Welt einfügten.¹⁶⁹

Dessen ungeachtet, hat sich der Schnitt als das elementarste Gestaltungsmerkmal im Film durchgesetzt. Dies lag vor allem an der großen Zeitersparnis, die das Schneiden von Filmen mit sich brachte. Durch die Zergliederung der Geschichte in winzige Zeitabschnitte (Einstellungen), konnte man diese schneller und effizienter abdrehen als lang ausufernde Szenen. Man musste weniger mit den Schauspielern proben und konnte am Schneidetisch aktiv die Handlung und das Tempo des Filmes beeinflussen.¹⁷⁰

Es bleibt also festzuhalten, dass es dem Kino schon in seinen frühen Jahren gelang, sich durch den Umgang mit der Raumentiefe und der Erfindung des Schnitts deutlich vom Theater abzuheben.

4.1.6. DER TONFILM

Ein weiterer tiefgreifender Einschnitt war die Erfindung des Tonfilms. Diese Neuerung wurde von vielen Filmemachern zunächst überhaupt nicht begrüßt. Dazu schreibt Charlie Chaplin in seiner Autobiografie:

„Mit dem Erscheinen des Tonfilms waren der Charme und die Sorglosigkeit Hollywoods verschwunden. Über Nacht war aus der Filmproduktion eine kalte, rechnende und ernsthafte Industrie geworden. Die Tontechniker bauten die Ateliers um und installierten komplizierte Aufnahmeapparaturen. Kameras von der Größe eines ganzen Zimmers bewegten sich wie urweltliche Monstren durch die Szenenaufbauten, radioelektrische Geräte wurden installiert, die von Tausenden elektrischer Kabel abhingen. Männern mit Kopfhörern, die wie Marsmenschen anzusehen waren, schwebten während der Aufnahme über den Darstellern wie an Angelschnüren. Das war alles sehr kompliziert und niederdrückend. Wie konnte man noch schöpferisch arbeiten, wenn alle diese technischen Dinge sich um einen häuften? Mir war das alles unerträglich. Schließlich entdeckte jemand, daß man diesen komplizierten Krimskrams transportabel und die Kameras beweglicher machen könnte. Die ganze Ausrüstung ließ sich nun zu einem annehmbaren Preis mieten. Doch trotz dieser Verbesserungen hatte ich immer noch keine Lust, von neuem mit der Arbeit zu beginnen.“¹⁷¹

Chaplin stand mit seiner Meinung nicht alleine da. Viele Filmtheoretiker sahen in der Einführung des Tonfilms das Ende der Filmkunst.¹⁷² Der Film hatte sich in den Augen vieler Regisseure durch die Einführung der Sprache auf bedrohliche Weise dem Theater angenähert:

„Viele Regisseure machten sich mit der Ankunft des Tonfilms in den Zwanzigerjahren das Argument zu eigen, der Tonfilm drohe aus dem Kino fotografiertes Theater zu machen. Sie bemühten sich daher, einem theaterhaften Eindruck entgegenzuwirken und keinesfalls das Gefühl aufkommen zu lassen, es handle sich bei ihren Filmen lediglich um von der Kamera aufgezeichnete Thea-

¹⁶⁹ Vgl. WEIHSMANN (1994), S. 39

¹⁷⁰ Vgl. BORDWELL (1999), S. 16 ff.

¹⁷¹ CHAPLIN (1964), S. 385 f.

¹⁷² So sah Rudolf Arnheim den Tonfilm als Auftakt einer Reihe neuer technischer Entwicklungen, die sich gegenseitig verdrängen würden. Er sah auch voraus, dass der Film irgendwann farbig werden würde. Allerdings ging er davon aus, dass diese neue Attraktion wiederum den Tonfilm ablösen würde. Vgl. ARNHEIM (1988), S. 317 f.

terstücke. Sie versuchten, dem Sprechkino eine Art optischer Dynamik mitzugeben, etwas optisch Interessantes zu schaffen.¹⁷³

Aus diesem Grund begann man also damit, die Kamera zu bewegen. Man schaffte eine weitere ästhetische Abgrenzung zum Theater. Allerdings mussten dafür zunächst entsprechende Apparaturen konstruiert werden. Es gab zwar schon den Kamerawagen, dieser diente ausschließlich dazu, die Kamera von einem Ort zum nächsten zu transportieren und während des Drehens nicht zu bewegen.¹⁷⁴

Der Tonfilm war nicht einfach ein Stummfilm, der Geräusche machte. Vielmehr änderte er den gesamten Herstellungsprozess der bisherigen Filme. So mussten beispielsweise aufgrund der schlechten Mikrofone alle Außenaufnahmen im Studio gedreht werden. Dies hatte zur Folge, dass man das Verfahren der Rückprojektion¹⁷⁵ verbessern musste. Da die Kameras sehr laut waren, mussten sie nun in speziellen Kammern oder schallschluckenden Gehäusen (sog. blimbs) untergebracht werden. Weiterhin wurden neue Lampen entwickelt, da die bisherigen Lichtbogenlampen für den Tonfilm ebenfalls zu laut waren.¹⁷⁶ Es kamen auch neue Filmmaterialien auf den Markt, die schneller waren.¹⁷⁷ Dadurch konnte man wiederum die Anzahl der Lampen im Studio verringern.¹⁷⁸

Die Filmstudios mussten auch umgebaut werden. Von außen durfte kein Krach eindringen und im Studio selbst durften auch keine Geräusche entstehen. Knarrende Türen oder ächzende Böden waren hiermit passe. Selbst die Dekorationen mussten so gebaut werden, dass sie den tontechnischen Anforderungen entsprachen. Es wurde sorgfältig darauf geachtet, ob ein Material Schall schluckt oder ob es Schall reflektiert.¹⁷⁹

Immerhin war es jetzt möglich, auch Geschehnisse in den Hintergrund zu verlegen. Durch die Gestaltungsmittel der Sprache und des Geräusches konnten somit wichtige Teile der Handlung in der Tiefe des Raumes stattfinden, während im Vordergrund etwas anderes passierte. Der Tonfilm eröffnete den Filmemachern bei allen Einschränkungen also auch eine Fülle neuer kreativer Ausdrucksformen.

Für die Schauspieler bedeutete der Tonfilm indessen eine weitere Umstellung ihrer Spielweise. Unabhängig davon, dass viele Stummfilmstars wegen ihrer Stimme den Sprung zum Tonfilm nicht schafften, hatten alle Schauspieler mit den Tücken der neuen Technik zu kämpfen. Die Mikrofone waren noch nicht besonders empfindlich, was für den Schauspieler bedeutete, dass er laut sprechen musste, damit der Tonmann überhaupt etwas aufzeichnen konnte. Nun vertrug sich das laute Sprechen in vielen Fällen nicht unbedingt mit der Intention der Szene.

¹⁷³ BORDWELL (1999), S. 70

¹⁷⁴ Vgl. ebd., S. 71

¹⁷⁵ Hierbei wird ein vorher gefilmter Hintergrund von einem Filmprojektor von hinten auf eine Leinwand geworfen, vor der die Schauspieler agieren. Der Projektor muss einerseits mit der Kamera synchronisiert werden, und sich andererseits auf der gleichen optischen Achse wie die Kamera befinden. Somit entsteht der Eindruck, dass die Schauspieler tatsächlich sich an dem gefilmten Ort befinden. Dieses Verfahren wurde immer weiter verfeinert und bis in die 70er Jahre hinein eingesetzt. Vgl. RICKITT (2000), S. 66 ff.

¹⁷⁶ Dieses Problem besteht z.T. heute noch. Da HMI-Scheinwerfer synchron zur Netzfrequenz (in Deutschland 50Hz) 50 mal in der Sekunde ein- und ausgeschaltet werden, hat dies bei bestimmten Bildfrequenzen der Kamera zur Folge, dass das HMI-Licht im Raum zu pumpen anfängt. Um dies zu verhindern gibt es sog. flickerfree HMI-Scheinwerfer. Diese werden mit einer weitaus höheren Frequenz betrieben, was dazu führt, dass die Vorschaltgeräte laut pfeifen. Dieses Pfeifen ist im Film hörbar. Daher muss man beim Drehen dafür sorgen, dass die Vorschaltgeräte außerhalb des Aufnahmebereichs der Mikrofone stehen. In manchen Fällen (z.B. Musikvideos) spielt dieses Pfeifen aber keine Rolle, da kein Ton aufgezeichnet wird.

¹⁷⁷ Ein schnelles Material braucht weniger Zeit, um belichtet zu werden. Da Filmkameras i.d.R. mit einer festen Verschlusszeit von 1/48 Sekunde (bei Aufnahmen fürs Fernsehen 1/50 Sekunde) arbeiten, bezieht sich die Schnelligkeit auf die Lichtempfindlichkeit des Filmmaterials, d.h. schnelle Materialien brauchen weniger Licht als langsamere. Vgl. KODAK (2002), S. 102

¹⁷⁸ Vgl. ALTMAN (1985), S. 47

¹⁷⁹ Vgl. DANCYGER (2000), S. 41

Daher wirken viele Szenen dieser Schauspieler heute gekünstelt oder übertrieben. Einige Künstler haben diese technische Einschränkung jedoch bewusst in ihren Stil aufgenommen. Marlene Dietrich oder Greta Garbo spielten auch in einer Zeit der besseren Tonaufnahme immer noch ein wenig übertrieben.¹⁸⁰

4.1.7. FILM ALS KUNSTFORM

Es gibt also einen deutlichen Einfluss seitens des Theaters auf das Kino. Wie stark dieser nun letztendlich ist, darüber kann man streiten. Das Theater war aber nicht das einzige Medium, an dem sich die Filmschaffenden orientierten. Auch andere Einflüsse kamen im neuen Medium Film zur Geltung, angefangen von den grundlegenden ästhetischen Prinzipien, die schon in der Antike bekannt waren (z.B. goldener Schnitt), bis zu den Kompositionsregeln der Fotografie des 19. Jahrhunderts. Interessanterweise orientieren sich heute mehr Kameramänner an der klassischen Malerei als an der Fotografie.¹⁸¹

Aufgrund vieler anspruchsvoller Werke wurde der Film schnell als eigenständige Kunstform akzeptiert. Vielmehr waren es jetzt die anderen (bereits etablierten) Kunstformen, die sich angesichts des Films neu definieren mussten. Dieser Vorgang ist laut Patrice Pavis nichts Ungewöhnliches. Die Erfindung eines neuen Mediums bringt stets die Veränderung der bisherigen Medien mit sich. Pavis unterscheidet dabei in:

- a) Technologische Beeinflussung
Neue Technologien können andere Medien beeinflussen. So brachte beispielsweise die Erfindung des Internets für das Radio neue Möglichkeiten in puncto Zuschauerbindung und Distribution.
- b) Ästhetische Beeinflussung
Die Erfindung eines neuen Mediums kann dazu führen, dass etablierte Medien ihre Bedeutung „überdenken“ oder gar verändern. So geriet beispielsweise der Reiseroman mit der Erfindung der Fotografie in Vergessenheit.¹⁸²

Auch das Theater reagierte auf die Erfindung des neuen Mediums Kino.

4.2. THEATER

Mit der Erfindung des Films setzte auch ein Wandlungsprozess im Theater ein. Die ersten Veränderungen waren schon zu Beginn des 20. Jahrhunderts spürbar und riefen unmittelbare Reaktionen hervor. Diese waren zweigeteilt, sowohl bei den Theatermachern als auch beim Publikum. Während ein Teil der Bevölkerung den Film ohnehin als verwerflich empfand, fand ein anderer Teil sein neues Leitmedium darin. So gab es auch Theaterschaffende, die als Anhänger des Expressionismus den Film als theatrales Zeichensystem in ihre Arbeit integrierten.

¹⁸⁰ Vgl. BORDWELL (1999), S. 113

¹⁸¹ Vgl. WARD (2003), S. 123 ff.

¹⁸² Vgl. PAVIS (1995), S. 113 f.

4.2.1. THEATER UND BÜRGERTUM

Kaum hatte es das Kino geschafft an Bedeutung zu gewinnen, meldeten sich die ersten Vertreter des Bürgertums und andere konservative Gruppen zu Wort und brachten ihr Entsetzen über das neue Medium zum Ausdruck. Dazu schreibt Peter Jelavich:

„Die schärfsten Feinde des Kinos waren jedoch jene Bildungsbürger, die zu den verschiedenen Reformbewegungen der späteren wilhelminischen Ära gehörten: Pädagogen, Professoren, Geistliche, Mediziner, Juristen, Kriminalisten, Schriftsteller. Je nach Einstellung betrachteten sie den Film als Bedrohung religiöser Werte, der sexuellen Moral, der öffentlichen Gesundheit, der politischen Stabilität und des guten Geschmacks. In den Jahren vor dem ersten Weltkrieg veröffentlichten sie eine wahre Flut von Artikeln und Pamphleten, in denen sie ihre Ängste kundtaten.“¹⁸³

1910 veröffentlichte W. Conrad eine Analyse von 250 Filmen und konnte eine erschreckende Bilanz vorweisen: 97 Mordszenen, 45 Selbstmorde, 51 Ehebrüche, 22 Entführungen, 19 Verführungen, 35 Betrunkene und 25 Prostituierte. Somit war der Film als Medium des sittlichen Verfalles abgestempelt.¹⁸⁴ 1912 verlangte der deutsche Bühnenverein vom Staat, die Ausbreitung des Kinos einzuschränken. Dies sollte durch verschiedene Maßnahmen wie höhere Besteuerung, härtere Zensur, Konzessionszwang und neue feuerpolizeiliche Verordnungen erreicht werden. Der Verband der deutschen Bühnenschriftsteller befürchtete sogar, dass der Film das deutsche Volk „vergiften“ würde. Viele dieser Anschuldigungen waren weniger aus Besorgnis um den moralischen Zustand der Bürger gemacht worden, sondern vielmehr aufgrund der Tatsache, dass ein Großteil der Theaterzuschauer von den billigen Plätzen im Theater ins Kino abgewandert war.¹⁸⁵ Eine Studie, die 1912 in Mannheim verfasst wurde, untersuchte dies genauer: Vor allem Kinder (beiderlei Geschlechts) und Frauen aus der Arbeiterklasse besuchten das Kino regelmäßig. Die Männer der Unterschicht waren entweder in der Partei oder der Gewerkschaft engagiert und hatten daher weniger Zeit für Freizeitaktivitäten. Dennoch gingen auch sie lieber ins Kino als ins Theater. Die männliche, konservative Elite des Kaiserreiches hingegen blieb dem Kino aus Prinzip fern. Es ist eine eindeutige Ablehnung der gebildeten Bürgerschichten gegenüber dem Film festzustellen.¹⁸⁶

„Die Bildungsbürger männlichen Geschlechts, die um 1910 die Kinos aufgesucht haben – sei’s aus Neugier, sei’s wegen voreingenommener moralischer Schnüffelei – wurden schon beim Eintritt in den Kinoraum verunsichert. Wahrscheinlich traten sie inmitten der Vorführung eines Filmstreifens ein, da der Durchschnittskintopp keine festen Eintrittszeiten hatte; der Schaulustige durfte zu jeder Zeit erscheinen. Schon dies gab dem bürgerlichen Zuschauer einen Vorgeschmack der fragmentierten und offenen Struktur des frühen Kinos – eine Struktur, die bürgerlichen Auffassungen von ästhetischer Kohärenz, Eintritt und Geschlossenheit direkt widersprach. Trat der bürgerliche Beobachter in ein Arbeiterkintopp, dann wurde er von dem physischen Ambiente angeekelt: bis zu drei- oder vierhundert Leute waren in engen, stickigen Räumen zusammengepfercht. Was den Bildungsbürger aber am meisten schockierte – auch in den „besseren“ Kinos – war die Dunkelheit. Sie war empörend, da sie das Verhalten des Kino-Publikums verschleierte – ein Publikum, das aus Jugendlichen, Arbeitern und Frauen bestand, also gerade jene Gruppen, die nach bürgerlicher Auffassung am meisten der sozialen Kontrolle bedurften.“¹⁸⁷

Auch wenn der Begriff der Medienpädagogik damals noch unbekannt war, gelten doch diese Vorbehalte gegen das Kino als die Anfänge dieser Disziplin. Neben der sittlichen Verrohung befürchtete man, dass Augen- und Haltungsschäden hervorgerufen werden würden. Die Medienpädagogik der damaligen Zeit verstand sich als bewahrende Instanz, deren Ziel darin bestand, Menschen von den medialen Genüssen fernzuhalten. Trotz aller Befürchtungen der

¹⁸³ JELAVICH (2000), S. 287

¹⁸⁴ Vgl. HÖRISCH (2001), S. 290

¹⁸⁵ Vgl. GRONEMEYER (2002), S. 130

¹⁸⁶ Vgl. LOIPERDINGER (1996), S. 43

¹⁸⁷ JELAVICH (2000), S. 288

Pädagogen gingen die Menschen weiterhin ins Kino. Dennoch legten diese ersten Ideen des Bewahrens den Grundstein für die moderne Medienpädagogik, und aus ihnen ging letztendlich einige Jahrzehnte später die freiwillige Selbstkontrolle der Filmindustrie hervor.¹⁸⁸

Die Filmindustrie war 1910 schon finanziell unabhängig, sodass sie die Angriffe der Theater-schaffenden und das Ausbleiben der intellektuellen Bürgerschicht getrost hinnehmen konnte. Diese blieb ihrem Theater zunächst treu. Dennoch gerieten die Theater aufgrund der schrump-fenden Besucherzahlen in finanzielle Nöte, so dass sie auf Subventionen angewiesen waren, wie das Beispiel Nationaltheater Mannheim zeigt. Der folgende Text bezieht sich auf die Er-höhung der Zuschüsse für das Theater in den 20er Jahren des letzten Jahrhunderts:

„In einer komplizierten Situation waren Grundsatzentscheidungen gefallen, die in ähnlicher Weise fast überall in Deutschlands Theaterstädten wiederholt wurden und bis heute die Entwicklung prä-gen. Die Veränderungen während der Weimarer Republik im Vergleich zum Kaiserreich waren unübersehbar: Die Theaterkosten waren explodiert, weil das Personal aus sozialen Gründen we-sentlich besser bezahlt wurde. Gleichzeitig waren die traditionell den Theaterbesuch pflegende Schichten durch den Krieg und die Inflation wahrscheinlich ärmer geworden. Zumindest hatte der Theaterabend nicht mehr den früheren Stellenwert, denn zum einen gab es kaum zu übersehende Alternativen – das Kino und den sehr auf kulturellen Anspruch bedachten Rundfunk -, und zum anderen hatte der Unterhaltungswert des Theaters deutlich wahrnehmbar nachgelassen. Gerade die neue Konkurrenz dürfte die Theaterverantwortlichen nämlich dazu bewogen haben, sich stärker abzugrenzen. Und darin wurden sie durch die immer reichlicher bewilligten Zuschüsse bestärkt. Die alternativ denkbare Strategie, durch unterhaltsame Angebote neue Besucherschichten behut-sam an das alte Medium heranzuführen, war zugunsten eines pointierten Kunstanspruches verwor-fen worden. Der demokratische Anspruch wurde statt dessen nur als Deckmantel verwandt: Unter dem Motto, soziale Preise beibehalten zu müssen, wurden in wachsendem Maß Subventionen ge-leistet, die ein viel zu großes Angebot des stets Gleichen sicherten, das des öfteren kaum noch auf die Publikumsinteressen Rücksicht nahm, und am Ende vor allem die Kosten für die traditionellen Theaterbesucher senkten.“¹⁸⁹

Das Theater versuchte sich also von den neuen Medien abzugrenzen, indem es Kunst produzierte. Dass diese Kunst nicht zwangsläufig vom Publikum angenommen wurde, wurde zu-nächst ignoriert, da nach wie vor die theaterliebenden Gesellschaftsschichten für die Vergabe der Zuschüsse zuständig waren. Diese hielten das Theater am Leben, letztendlich auch ohne Publikum.

4.2.2. NATURALISTEN UND AVANTGARDISTEN

Als erste Inszenierung des expressionistischen Theaters gilt Walter Hasenclevers Theaterstück *Sohn* durch Richard Weichert am Nationaltheater Mannheim. Hasenclever war persönlich zu der Premiere seines Dramas am 18. Januar 1918 gekommen und offensichtlich begeistert von Weicherts Inszenierung:

„Gerüchte waren zu mir gedrungen, man habe in Mannheim eine szenische Lösung versucht, die an Kühnheit sämtliche bisherigen Darstellungen auf dem Theater in den Schatten stelle. Ein neuer Theaterstil sei gefunden (...). Ich saß in der Loge des Mannheimer Hoftheaters und sah mit Herz-klopfen auf die Bühne. Von Szene zu Szene steigerte sich mein Erstaunen, meine Bewunderung, meine Dankbarkeit. Ein Regisseur des Wortes, ein Nachschöpfer dichterischer Visionen hatte auf den phantasielosen Brettern, die mir bis dahin die Welt bedeuteten, eine neue Wirkung erzielt (...). Ein modernes Pathos, ein neuer Wille beseelte die Schauspieler und teilte sich sämtlichen Hörern mit. Es war mir, als säße ich zum erstenmal im Theater (...).“¹⁹⁰

¹⁸⁸ Vgl. HOFFMANN (2003), S. 23

¹⁸⁹ DUSSEL (1998), S. 393

¹⁹⁰ zitiert nach HERRMANN (1985), S. 12, Anmerkung: In der Zeit Zwischen 1800 und 1925 wurde das Natio-naltheater Mannheim als *Hof- und Nationaltheater* oder schlicht als *Hoftheater* bezeichnet. Es handelt sich dabei

Etwas war geschehen. Der Regisseur hatte mit den Konventionen des etablierten Theaters gebrochen. Er hatte es geschafft, ein Stück nach den Idealen des bis dato erst in der Malerei und Literatur entstandenen Expressionismus auf die Bühne zu bringen. Was seine Inszenierung auszeichnete, beschreibt Paul Schultes wie folgt:

„Hervorstechendstes Kennzeichen der Aufführung war die neuartige Lichtgestaltung. Dem Scheinwerfer oblag die optische Vergegenwärtigung des grundlegenden Regieeffekts, nämlich alles Licht auf den Protagonisten zu versammeln, das konkrete Geschehen zu entmaterialisieren und die schemenhaft vorbeiziehenden Bilder und Figuren als die ekstatisch aufleuchtenden Projektile der Sohn-Seele zu entziffern. Der Lichtkegel setzte die ideellen Akzente und zentrierte das Geschehen auf den Sohn, der als Mittelpunkt und Schöpfer seiner eingebildeten Welt aus dem dunklen All herausgeschält war. Durch diese in der Tat bahnbrechende Lichtbehandlung wurden starke Bildeindrücke und Stimmungen erzielt, die Bilder leuchteten auf und verglommen; das Fräulein blieb im melancholisch dämmernden Dunkeln zurück, nachdem der Sohn sie verlassen hatte.“¹⁹¹

Um zu verstehen, warum diese Inszenierung so spektakulär war, muss man sich vergegenwärtigen, dass die Theatermacher in jener Zeit nach neuen Ausdrucksmöglichkeiten suchten. Ende des 19. Jahrhunderts hatte der Naturalismus im Theater seinen Höhepunkt erreicht:

„Die Bezeichnung ‚Naturalismus‘ wird für verschiedene theatrale Erscheinungsformen des ausgehenden 19. Jahrhunderts gebraucht, deren Übereinstimmung sich so umreißen läßt: Alle Einzelkünste des Theaters (Drama, Bühnenbild, Schauspielkunst) orientieren sich am Prinzip der absoluten Naturtreue. Das Bühnengeschehen soll wie ein Ereignis der Wirklichkeit gestaltet sein. Die Figuren handeln und sprechen wie im Alltag; Bühnenbild und Kostüm sind bis ins Detail der Realität nachgestaltet; der Schauspieler soll – soweit möglich – die Aktionen mit eigenem Erleben füllen. Die Bühnengestalten bleiben ganz unter sich, bewegen sich allein nach den Erfordernissen ihres Raumes, dessen ‚vierte Wand‘ für die Zuschauer transparent gemacht wird. Diese sehen die Vorgänge auf der Bühne wie durch die Scheibe eines Aquariums. In der Art von Laienrichtern sollen sie sich über die so objektiv wie möglich dargestellten ‚Fälle‘ ein Urteil bilden. Das Bühnengeschehen selbst wertet nicht, sondern beschränkt sich auf die ‚objektive‘, detailgenaue Abbildung. Es versteht sich als eine fotografische Momentaufnahme von Ausschnitten der Wirklichkeit ‚wie sie ist‘. Die herrschenden politisch-sozialen Zustände werden nur aufgezeigt; die Möglichkeiten ihrer Veränderungen bleiben außerhalb des Blickfeldes. Der Zuschauer muß aus eigenem Antrieb die Nachahmung der Bühne hinterfragen; tut er das nicht, so bleibt ihm nur das Mitgefühl mit den dargestellten Person.“¹⁹²

Vor den Naturalisten hatte niemand versucht, das wirkliche Leben auf der Bühne darzustellen. Theater war stets ein vergnüglicher Zeitvertreib gewesen. Somit ist es auch kaum verwunderlich, dass die ersten naturalistischen Aufführungen Skandale auslösten. Der Staat sah sich dadurch veranlasst einzugreifen und zensierte die Stücke rigoros. Um dies wiederum zu umgehen, wurden Theatervereine gegründet. So konnten die Stücke unzensiert, gewissermaßen während einer Mitgliedsversammlung des Vereins, aufgeführt werden. Die Stücke behandelten sozial relevante Themen, welche die Regierungen lieber aus dem Bewußtsein der Öffentlichkeit gestrichen hätten. Dennoch waren die Naturalisten selten sozial oder politisch motiviert. Ihnen ging es vielmehr darum, die Wirklichkeit wissenschaftlich exakt nachzubilden.¹⁹³

nur um eine Benennung des Hauses in den Amtspapieren und sollte keinesfalls mit den fürstlichen Hoftheatern ab dem 16. Jahrhundert verwechselt werden. Vgl. HOMERING (1998), S. 528 ff.

¹⁹¹ SCHULTES (1981), S. 88

¹⁹² SIMHANDL (1992), S. 11 f., Auszeichnung wie im Zitat

¹⁹³ Nach heutigem Kenntnisstand würde dieses Vorgehen wenig Sinn machen, da es eine objektive Wirklichkeit voraussetzt. Im zweiten Kapitel dieser Arbeit wurde darauf eingegangen, dass eine objektive Wirklichkeit aufgrund der subjektiven Wahrnehmung des Menschen nicht möglich ist.

Der große russische Theatermann Konstantin Stanislawski ging sogar soweit, dass die Gans auf seiner Bühne frisch gebraten aus dem Ofen kommen musste.¹⁹⁴

Ruft man sich nun Hasenclevers *Sohn*-Premiere zurück ins Gedächtnis, offenbart sich die trostlose Zukunft der Naturalisten: Mit dem Kino wurde ein Medium erfunden, welches die Wirklichkeit besser und realistischer abzubilden vermochte als jeder Bühnenraum. Somit konnte das Theater nur neue Impulse durch Abstraktion und nicht durch Realismus schaffen.

Es wäre vermessen zu behaupten, dass der Film der alleinige Grund zur Abkehr des Theaters von naturalistischen Darstellungen war. Mit dem Beginn des 20. Jahrhunderts suchten viele Kunstgattungen nach neuen Ausdrucksmöglichkeiten. Die Architektur veränderte sich, neue Malstile wurden etabliert. In dieser Zeit gab es viele Künstler, die zwischen den verschiedenen Kunstgattungen umherwanderten. So wurden beispielsweise Architekten für Theaterinszenierungen angeheuert. Dies hatte einleuchtende Gründe: Die Erneuerung des Theaters sollte außerhalb der bis dahin bekannten Räumlichkeiten stattfinden. Es wurden neue Bühnenformen gesucht, die bewusst ein Gegengewicht zu der, im naturalistischen Theater verwendeten, Guckkastenbühne bildeten. Auch waren es gerade Architekten wie Peter Behrens, welche die ausgetretenen Pfade der Klassik verlassen hatten und die Erneuerung der Lebenskultur forderten. Diese Leute waren demnach für revolutionäre Theatermacher von größtem Interesse. Zum erstenmal war der Traum von einer demokratischen und sozialistischen Gesellschaftsform in greifbare Nähe gerückt. Engagierte Theatermacher in ganz Europa versuchten ihre avantgardistischen Theaterformen in der neuen Gesellschaft zu verwurzeln. Vor allem sollte ihr Theater eine neue, politische Funktion erhalten und seine ästhetischen Ausdrucksmöglichkeiten an die einer modernen Industriegesellschaft anpassen. Das naturalistische Theater konnte diesen Ansprüchen nicht genügen. Es war in den Augen der aufstrebenden Theaterschaffenden nicht in der Lage, die neuen, komplizierten gesellschaftlichen Veränderungen darzustellen. Alle wichtigen theatralischen Strömungen dieser Zeit haben gemein, dass sie eine neue Beziehung zwischen Schauspieler und Publikum etablieren wollten. Weiterhin fand eine *Entliterarisierung* statt. Der Text war nicht mehr das unantastbare Heiligtum, sondern bestenfalls noch Rohmaterial für die Inszenierung. Man ging bei der Inszenierung von einer Idee aus und suchte dann nach den geeigneten Mitteln, um diese Idee umzusetzen. Hauptsächlich die elektrische Beleuchtung gewann stilistisch an Bedeutung:

„Das Licht nahm im modernen Theater eine immer wichtigere dramatische Funktion ein und entwickelte sich im futuristischen und expressionistischen Theater zum formierenden Bestandteil der Bühnengestaltung bzw. der Dramaturgie. Alle avantgardistischen Theaterkonzepte hoben seit der Jahrhundertwende den dramatisch-expressiven und emotionalen Wert des Lichtes hervor. Die Futuristen benutzten die Lichtwirkung wegen ihrer atmosphärischen und dynamischen Eigenschaft. Das Licht sollte auf der Bühne z.B. optisch verschiedene Ebenen visualisieren und miteinander verschmelzen.“¹⁹⁵

Licht wurde nicht länger dazu eingesetzt, die Dinge auf der Bühne sichtbar zu machen. Es wurde vielmehr als gestalterisches Mittel verwendet, mit dem man Räume und Situationen erschaffen konnte.

Neben der neuen Bedeutung der Beleuchtung hatten die avantgardistischen Theatermacher erkannt, dass dem technischen Fortschritt eine bedeutende Rolle in dem neuen Jahrhundert zukam. Daher forderten sie auch den Einsatz dieser neuen Möglichkeiten auf der Bühne. Dazu schreibt Laszlo Moholy-Nagy in einem seiner berühmten Bauhaus-Bücher:

¹⁹⁴ Stanislawski war auch derjenige, der mit seinem *Moskauer Künstlertheater* zwischen 1898 und 1904 den Autor Anton Tschechow weltberühmt gemacht hatte. Vgl. GRONEMEYER (2002), S. 118 ff.

¹⁹⁵ HERBERT-MUTHESIUS (1985), S. 95

„Mit der Tatsache, daß auf der Bühne Gegenstände mechanisch bewegbar wurden, ist die bisher im allgemeinen horizontal gegliederte Bewegungsorganisation im Raum um die Möglichkeit vertikaler Bewegungssteigerung bereichert worden. Die Verwendung von komplizierten APPARATEN, wie Film, Auto, Lift, Flugzeug und anderen Maschinen, auch optischen Instrumenten, Spiegelvorrichtungen usw., steht nichts im Wege. Dem Verlangen unserer Zeit nach dynamischer Gestaltung wird in dieser Hinsicht, wenn vorläufig auch in Anfängen, Genüge getan.“¹⁹⁶

Neben diesen technischen Apparaturen fanden auch Artistik, Pantomime, Gesang und Tanz Einzug auf die Theaterbühne. Der Theaterschaffende konnte gewissermaßen aus dem Vollen schöpfen. Was schon im Verlauf dieser Arbeit über theatrale Zeichen gesagt wurde, praktizierten die Avantgardisten meisterlich: Alles was ihnen die reale Welt anbot, konnten die avantgardistischen Theatermacher in ihre eigenen Bühnenwelten integrieren.

Unter Berücksichtigung dieser Ideale leuchtet ein, warum Richard Weicherts *Sohn-*Inszenierung in Mannheim unter den Avantgardisten so gefeiert worden war.¹⁹⁷

4.2.3. THEATER ALS KUNSTFORM

Festzuhalten bleibt, dass sich das Theater zeitgleich mit der Entstehung des Kinos entscheidend verändert hatte. Aufgrund vieler Faktoren, zu denen auch die Abbildungsqualitäten des Films zählten, verlagerte sich das Interesse von einer naturalistischen Darstellung zu einer abstrakteren Form. Viele Kritiker des Naturalismus warfen diesem vor, dass er keine eigenständige Kunst war, sondern sich damit begnügte, eine Kopie und Abbild der Wirklichkeit zu sein.¹⁹⁸ Das ist eine ähnliche Diskussion, wie diejenige, ob Film Kunst sei. Man kann also sagen, dass zum Beginn des 20. Jahrhunderts eine Neudefinition des Mediums Theater stattgefunden hat und dabei die Befreiung von den Zwängen der Literatur eine wesentliche Rolle spielte. Theater wurde zur Kunst der Inszenierung, und diese lag nun in der Hand des Regisseurs. Somit wurde er zum Schöpfer des Theaterabends.

Der Film wurde von den Theaterschaffenden weniger als Konkurrenz angesehen, sondern als neues, modernes Stilelement willkommen geheißen. Die Bedenken des Bürgertums gegenüber dem neuen Medium teilte der avantgardistische Theatermacher nicht. Er wollte ohnehin den alten bürgerlichen Idealen entgegentreten. Somit entstand vielerorts eine Verschmelzung der beiden Medien. Für den Einsatz moderner Bildmedien auf der Bühne gibt es also historische Vorbilder.

Obwohl der Film für die Avantgardisten ein weiteres Stilmittel bedeutete, stand er auch in direkter Konkurrenz zum Theaterbetrieb. Viele Menschen verbrachten fortan ihre Freizeit lieber im Kino als im Theatersaal (s.o.). Im Laufe des 20. Jahrhunderts wurden einige weitere Medien erfunden, die dem Theaterschaffenden ihr Publikum abwarben – allen voran das Fernsehen.

4.3. FERNSEHEN

Schon in den 20er Jahren fanden erste Vorführungen der Fernsehtechnik statt. Dennoch sollte es noch ein Jahrzehnt dauern, bis der erste Fernsehsender regelmäßig Bilder ausstrahlte. Sehr zum Ärgernis der nationalsozialistischen Regierung in Berlin geschah dies in Amerika. Daher trieb man aus Nationalprestige die Entwicklung voran und schaffte es pünktlich zu den olym-

¹⁹⁶ MOHOLY-NAGY (1965), S. 54, Auszeichnung wie im Zitat

¹⁹⁷ Eine sehr gute Übersicht über die Entwicklung des Theaters im 20. Jahrhundert bietet Manfred Brauneck in seinem Buch *Theater im 20. Jahrhundert*. Vgl. BRAUNECK (2001)

¹⁹⁸ Vgl. FISCHER-LICHTE (1999), S. 263

pischen Spielen 1936 in Berlin, das erste Heimgerät auf den Markt zu bringen. Dieses war für die meisten Menschen jedoch noch unerschwinglich, weswegen man öffentliche Fernsehsäle einrichtete, in denen immerhin 150.000 Zuschauer die insgesamt 27 stündigen Übertragungen von den Wettkampfstätten verfolgen konnten. Es sollte aber noch bis nach dem zweiten Weltkrieg dauern, bis das Fernsehen zu einem Massenmedium wurde.¹⁹⁹

Aufgrund seiner technischen Eigenschaften war das Fernsehen mit dem Rundfunk verwandt. Die Kommunikation war nicht länger durch den Transport von Medien (Bücher, Filme) eingeschränkt. Weiterhin machte das Fernsehen keinen Halt vor Grenzen. Man konnte es nicht „einzäunen“. So war es zu späteren Zeiten der DDR auch wesentlich einfacher, Westfernsehen zu empfangen als eine Schallplatte mit Rock'n'Roll-Musik zu erwerben. Trotz dieser vermeintlichen Freiheit und Unabhängigkeit war der Zuschauer an das gebunden, was gesendet wurde. Wollte er sich ein Buch kaufen, dann tat er dies in einer ganz bestimmten Absicht. Bei der Rezeption einer Fernsehsendung war er immer davon abhängig, was gerade im Fernsehen ausgestrahlt wurde. Dies hat sich generell im Laufe der Zeit nicht verändert, auch wenn wir heute viel mehr Sender als in den 50er oder 60er Jahren empfangen. Die wichtigste Eigenschaft des Fernsehens bezieht sich aber auf dessen Live-Charakter: Fernsehen konzentriert sich auf den Augenblick, auf das Hier und Jetzt.²⁰⁰

Das Fernsehen gewann so schnell an Popularität, dass es der Filmindustrie das Fürchten lehrte. Die großen amerikanischen Filmstudios reagierten auf fatale Weise auf das neue Medium:

„Die Einführung des Fernsehens Anfang der fünfziger Jahre wirkte sich verheerend aus. Das Fernsehen erwuchs eher dem Radio als dem Film und beschäftigte daher Rundfunkleute. Statt zu erkennen, daß sie ebensogut Filme fürs Fernsehen wie für die Kinos produzieren könnten, versuchten die Studios zu kämpfen. Jahrelang weigerten sie sich, ihre riesigen Archive auszuwerten. Im Gegenteil, sie zerstörten – kurzsichtig und unkaufmännisch – alte Filme eher, als für ihre Lagerung zu bezahlen. Die Auswirkung dieses Verhaltens war, daß die Fernseh-Produktionsfirmen Zeit gewannen sich zu entwickeln, wodurch die taktische Position der Studios geschwächt wurde.“²⁰¹

In den folgenden Jahren hatte das Kino mit den gleichen Problemen zu kämpfen wie das Theater einige Jahrzehnte zuvor: Ein neues, attraktiveres Medium zog die Gunst der Zuschauer auf sich. Die Folge davon: leere Kassen. Im Gegensatz zum Theater war der Film aber nie staatlich subventioniert. Daher hatte diese Misere die Schließung vieler Kinos auf der ganzen Welt zur Folge. Um sich gegen das Fernsehen durchzusetzen, versuchten die Kinoleute die Vorteile ihres Mediums auszubauen. Breitwandformate wurden erfunden, um das Kinobild noch größer und brillanter gegenüber dem kleinen Fernsehbildschirm erscheinen zu lassen. Man experimentierte auch mit verschiedenen dreidimensionalen Techniken, um den Film plastischer zu gestalten. Aber diese Ideen wurden schnell wieder verworfen. Inhaltlich wurde auf neue, monumentale Themen gesetzt. Dies setzte sich in 60er Jahren fort. Filme wie „Spartacus“ (1960), „El Cid“ (1961) oder „Cleopatra“ (1963) dominierten die Leinwand. Filme, in denen tausende von Statisten das Bild füllten und somit all das demonstrierten, was Fernsehen niemals sein konnte – ein monumentales Erlebnis. Das Kino konnte aber erst in den 70er Jahren wieder seine gesellschaftliche Bedeutung zurückerobern oder zumindest mit der des Fernsehens teilen.²⁰²

Das Verhalten der Filmschaffenden während des Aufstiegs des Fernsehens, weist frappierende Ähnlichkeit mit dem der neuen avantgardistischen Theatermacher auf. Die Entwicklung

¹⁹⁹ Vgl. SCHÄFFNER (1995), S. 161

²⁰⁰ Vgl. BOORSTIN (1992), S. 24 ff.

²⁰¹ MONACO (1996), S. 248

²⁰² Vgl. RICKITT (2000), S. 24 ff.

eines neuen Mediums zwang das bis dahin etablierte Medium, zu einer Umstrukturierung seiner Inhalte. Dennoch wurde mit dem Fernsehen ein Medium geschaffen, das für das Theater in gewisser Weise eine noch größere Gefahr als das Kino darstellte.

4.3.1. FERNSEHEN ALS MEDIUM FÜR DIE ALLGEMEINHEIT

Neil Postman veröffentlichte in den 80er Jahren sein vielzitiertes Buch *Wir amüsieren uns zu Tode*. Er beschreibt darin, wie sich das Fernsehen auf die Gesellschaft auswirkt und stellt fest, dass man einen Fernsehapparat vielseitig einsetzen kann:

„Ein Bekannter von mir, ein eifriger Student, kam am Tag vor einer wichtigen Prüfung abends in seine kleine Wohnung zurück und mußte feststellen, daß seine einzige Lampe kaputtgegangen war und sich nicht reparieren ließ. Nach einem kurzen Anfall von Panik gelang es ihm, seinen Gleichmut ebenso wie seine Aussichten auf eine befriedigende Note wiederherzustellen: Er schaltete den Fernseher ein, drehte den Ton ab, und mit dem Rücken zum Gerät nutzte er dessen Licht, um noch einmal die wichtigsten Passagen nachzulesen, zu denen er befragt werden würde. So kann man den Fernseher benutzen – zur Beleuchtung einer Buchseite.“²⁰³

Postman erzählte diese Geschichte nicht ohne Hintergedanken. In seinen Augen ist das Fernsehen dazu in der Lage, das geschriebene Wort zu verdrängen. Vor allem weil das Fernsehen ein Medium ist, welches es wie kein anderes versteht, die Menschen zu unterhalten. Es ist nicht so abstrakt wie das Theater und man muss auch nicht, wie für den Theater- und Kinobesuch, das Haus verlassen. In seiner Eigenschaft als Unterhaltungsmedium sieht Postman zunächst nicht Schlechtes. Im Gegenteil, er gönnt den Menschen ihr Vergnügen vor der Flimmerkiste, nach einem harten Arbeitstag. Was Postman anprangert, ist die Eigenschaft des Fernsehens, jedes erdenkliche Thema als Unterhaltung zu präsentieren. Selbst die täglichen Nachrichtensendungen müssen einen bestimmten Unterhaltungswert haben, sonst schaltet der Zuschauer sie nicht mehr ein.²⁰⁴

Geht man von der Entwicklung der Fernsehlandschaft in den letzten Jahren aus, hat Postman gar nicht so Unrecht. Aufgrund der verschärften Wettbewerbssituation sind viele Fernsehsender darum bemüht, neben der unerlässlichen Berichterstattung der wichtigsten Tagsgeschehnisse auch Kuriositäten hervorzuzaubern, mit denen die anderen Sender nicht dienen können. Manche Nachrichtensendungen nutzen sogar ihre Sendezeit, um noch ein paar Worte mit dem Moderator der nachfolgenden Unterhaltungsshow zu wechseln, damit der Zuschauer ja nicht umschaltet. In Zeiten von „No Angles“ und „Deutschland sucht den Superstar“ versteht es sich von selbst, dass die Berichterstattung über das öffentliche Leben dieser Personen in den Nachrichten derjenigen Sender Vorrang hat, in denen die *Stars* auch gemacht worden sind.²⁰⁵

Auch wenn Sendungen wie „Big Brother“ oder „Superstars“ ganz offensichtlich enthüllen, wie das Fernsehen die Öffentlichkeit manipulieren kann, wurde diesem Aspekt bis zum Ende der 80er kaum Aufmerksamkeit geschenkt. Fernsehen war glaubwürdig. Es war sogar zeitweise das glaubwürdigste Medium von allen. Eines Tages versuchten dann Politiker durch Propagandaveranstaltungen und Schaunummern, das Fernsehen für ihre Zwecke zu instrumentalisieren. Dies hatte aber nicht zur Folge, dass die Politiker glaubwürdiger wurden, sondern dass die Medien, insbesondere das Fernsehen, an Glaubwürdigkeit verloren.²⁰⁶

²⁰³ POSTMAN (1988), S. 105

²⁰⁴ Vgl. ebd., S. 109 ff.

²⁰⁵ Diese Art von Synergieeffekten gilt nicht nur für Nachrichten. Auffälligerweise traten in der „Harald Schmitt Show“ regelmäßig Schauspieler von geringem Bekanntheitsgrad auf, deren Filme oder Serien wenige Tage später auf dem gleichen Sender (SAT 1) ausgestrahlt wurden.

²⁰⁶ Vgl. HESSE (1989), S. 256. Ähnlich verhält es sich mit dem *Dokumentarfilm* von Michael Moore „Fahrenheit 9/11“ (2004), der alles andere als ein Dokumentarfilm ist, sondern ein aktiver Bestandteil des Wahlkampfes

Somit gibt (oder zumindest gab) es eine Facette vom Fernsehen, die über die reine Unterhaltung hinausgeht: Das Fernsehen als Vermittler von Wirklichkeit²⁰⁷. Es zeigt den Menschen vor den Bildschirmen, wie die Welt außerhalb ihres Wohnzimmers aussieht. Auch wenn diese mediale Wirklichkeitserfahrung von vielen Theoretikern kritisch beäugt wird, begrüßt Christian Doelker diese Eigenschaft des Fernsehens. Er ist zwar auch der Meinung, dass an erster Stelle das eigene Erleben stehen sollte, weiß aber darauf hin, dass der Mensch an den meisten Ereignissen nur medial teilnehmen kann. Wer hat schon die Möglichkeit zur Besteigung des Mount Everests oder zu einem Mondflug? Letztendlich stellt sich nur die Frage, welches Medium diese Erfahrungen am besten vermittelt.²⁰⁸

Das Fernsehen bietet somit die Möglichkeit, unbekannte Dinge zu erleben, wie auch einen Schutz vor möglichen Gefahren. Sendungen zum sicheren Verhalten im Verkehr demonstrieren Dinge, die ein normaler Autofahrer nicht überleben würde. Verfolgt man das Geschehen aber vor dem TV-Schirm, ist man auf der sicheren Seite. Dennoch kann das Fernsehen kein Wissen vermitteln. Dazu schreibt die Erziehungswissenschaftlerin Irmhild Wragge-Lange:

„Damit wird das Dilemma der filmischen Vermittlung von Botschaften im Vergleich zum Lesen deutlich: In der Regel benutzen Filmemacher möglichst realitätsnahe Bilder, die Informationsüberschuß enthalten. Um die intendierte Botschaft zu verschlüsseln, benutzen sie einen filmischen Code – z.B. Kameraführung, Musikuntermalung, Geräusche und Sprache –, der aber im Gegensatz zur gedruckten Sprache vom Rezipienten wenig oder kaum als solcher erkannt und damit beachtet wird. Die Komplexität des filmischen Codes, die Schnelligkeit der Darbietung und die scheinbare Eindeutigkeit der audio-visuell übermittelten Botschaft erschweren eine Aktivierung von Wissenssystemen und damit eine Überprüfung der Botschaft und mögliche Modifikationen von Wissensstrukturen. So kommt es in der Regel nur zu einer oberflächlichen Rezeption.“²⁰⁹

Auch wenn in dem Text von einem filmischen Code die Rede ist, so ist dieser nicht auf das Kino beschränkt, sondern wird auch im Fernsehen benutzt. Das Fernsehen vermittelt Informationen, welche neuartig, vielseitig und zufällig sind. Sie sind daher auch jederzeit durch andere Informationen ersetzbar. Wissen hingegen hat bleibende Bedeutung und wirkt langfristig. Man kann es aus Büchern erlangen. Buchstaben muss man aber zunächst entziffern können. Fernsehen hingegen versteht jeder, unabhängig von Alter und Schulbildung. Daher bescheinigt Daniel Boorstin dem Medium auch eine verstärkende Wirkung für die Demokratie und den Erhalt einer Gesellschaft.²¹⁰

Auf das Fernsehen haben die gebildeten und elitären Schichten nicht weniger ablehnend reagiert als auf das Kino. War es doch das Fernsehen, welches letztendlich ihr Ansehen und ihre Autorität untergraben hat. Ein hoher Status beruhte schon immer auf vielen Kenntnissen. Daher fördern Medien, die Spezialwissen fördern (wie z.B. Bücher), auch die Bildung von Autoritäten. Ebenso werden Hierarchien von Medien gestützt, die Privates von Öffentlichen trennen. Vor dem Fernsehen genossen Berufe wie Lehrer, Ärzte oder Geistliche ein höheres An-

der USA. Die Zeit wird zeigen, welche Wirkung dieser Film für die amerikanische Politik und die Glaubwürdigkeit der Filmdokumentation hat.

²⁰⁷ Die Werbeindustrie wirbt nach wie vor damit, dass das Fernsehen eines der glaubwürdigsten Medien ist. Dazu ein Auszug aus der Broschüre *TV-Werbung für Einsteiger* von IP Deutschland, dem TV-Vermarkter von RTL, RTL II, Super RTL, VOX, RTL Shop und n-tv: „Während bei Intellektuellen die Tageszeitung als glaubwürdigstes Medium gilt, ist es für die Gesamtbevölkerung das Fernsehen.“

Fernsehen verkörpert die größte Nähe zur Realität, also höchste Authentizität. Was über den Bildschirm flimmert, hat der Zuschauer ‚mit eigenen Augen gesehen‘. Es genießt daher – ob bewusst oder unbewusst – die höchste Glaubwürdigkeit. Auf die Werbung bezogen heißt dies: Die strahlende Reinigungskraft eines Waschpulvers, die Ergiebigkeit eines Spülmittels oder die Spursicherheit eines Sportwagens lassen sich in keinem anderen Medium besser demonstrieren.“, ISENBART / KELLER (2003), S. 7f.

²⁰⁸ Vgl. DOELKER (1989), S. 25 f.

²⁰⁹ WRAGGE-LANGE (1996), S.24

²¹⁰ Vgl. BOORSTIN (1992), S. 29 ff.

sehen. Wie in diesem Kapitel schon erläutert wurde, sind das vornehmlich Berufsgruppen, die dem Bürgertum zuzuordnen sind. Das Fernsehen mischt jedoch Privates und Öffentliches und untergräbt somit diese Autoritäten. In zahlreichen Sendungen werden Einblicke in das Privatleben der genannten Berufsgruppen gewährt, was zu einer Entmystifizierung derselbigen führt.

Bis zur Einführung des Fernsehens entschied einzig und alleine die Fähigkeit und die Ausbildung eines Menschen, welches Medium er entschlüsseln konnte. Lesen und Schreiben setzt die Kenntnis eines abstrakten Codes voraus. Bücher sind mannigfach verschlüsselt. Manche Bücher versteht jeder Schüler, andere sind allein dem Herzchirurgen vorbehalten. Informationen aus dem Fernsehen versteht hingegen jeder. Was in einem Buch diffizil verschlüsselt ist, offenbart sich im Fernsehen jedem; natürlich auf einem anderen Niveau und in einem anderen Detailreichtum. Ein Fachbuch über eine Organtransplantation werden nur wenige verstehen, einen vergleichbaren Fernsehbericht aber vermutlich alle. Auch wenn die Inhalte von Fernsehsendungen sehr verschiedenen sein können, so sind sie doch immer gleich verschlüsselt, nämlich mittels Bild und Ton. Aufgrund dieser Verschlüsselung hat das Fernsehen Informationssysteme zerstört, die von den Druckmedien gefördert worden sind. Durch das Fernsehen sind Menschen verschiedenster sozialer Schichten und unterschiedlichstem Alters auf dem gleichen Informationsstand. Ein Buch bietet seinen Inhalt immer nur ganz bestimmten Leuten an, das Fernsehen jedoch allen.²¹¹

Da die Zugangsvoraussetzungen für Bücher höher sind als für das Fernsehen, stellt sich die Frage, wie Menschen, die über diese Zugangsvoraussetzungen verfügen, diese tatsächlich nutzen. Lesen also gebildete Menschen mehr und sehen weniger Fernsehen? Eine Studie der IP Deutschland belegt, dass Menschen mit Abitur / Hochschulreife wirklich etwas weniger Zeit vor dem Fernseher verbringen, als Menschen mit Hauptschulabschluss. Weiterhin lesen die höher Gebildeten auch tendenziell mehr Tageszeitungen. Dennoch verbringen auch sie mehr Zeit vor dem Bildschirm als mit ihrer Zeitung:

„Betrachtet man den prozentualen Anteil der fünf Einzelmedien [Fernsehen, Radio hören, Tageszeitung lesen, Zeitschriften insgesamt, Internet (ohne Email)] am Medienbudget in verschiedenen Zielgruppen, zeigt sich, dass die hohe Bedeutung der TV-Nutzung für alle Bevölkerungsschichten gilt (...). So unterschiedlich die Zielgruppen und damit die Höhe des Medienbudgets auch sein mögen: der TV-Anteil beträgt immer mehr als 50% des gesamten Medienbudgets.

Dies gilt auch für Zielgruppen, die im Allgemeinen als im Fernsehen schwer erreichbar gelten: so z.B. leitende Angestellte, Personen mit besonders hohem Haushalts-Nettoeinkommen oder Personen mit hoher Formalbildung. All diese Personengruppen haben zwar eine unterdurchschnittliche Mediennutzung und sehen daher in Minuten gemessen weniger TV als der Durchschnitt der Bevölkerung. Die anderen Medien werden jedoch ebenfalls unterdurchschnittlich genutzt, wodurch der TV-Anteil letztlich doch wieder deutlich mehr als 50% der Mediennutzung beträgt. (...) Praktisch jede Zielgruppe, egal wie gering ihr Medienkonsum ist, wird mit dem Fernsehen immer noch besser als durch alle anderen Medien erreicht.“²¹²

Dennoch heißt das nicht, dass Zielgruppen, die über einen großen Fernsehkonsum verfügen, davon auch profitieren können:

„Die Erweiterung von Fernseh-Programmangeboten führt zu der Beobachtung, daß insbesondere Arbeitslose, alte Menschen und Personen, die sich in einer sozialen Isolation oder Desorientierung befinden, dazu neigen, das erweiterte Medienangebot nicht produktiv zur aktiven Orientierung oder Handlungsstimulierung zu nutzen, sondern im Gegenteil unter zunehmenden Handlungsentzug leiden. Die Vermehrung der Programmangebote durch Privatfernsehen macht dies besonders deutlich.“²¹³

²¹¹ Vgl. MEYROWITZ (1987), S. 55 ff.

²¹² SCHÄFFNER / GRAHN / BÖRINGER (2002), S. 22

²¹³ BAACKE (1997), S. 75

Auffällig ist allerdings, dass das Alter eine entscheidende Rolle bei der Mediennutzung spielt: So sind es vor allem die Menschen ab 50 Jahren, welche die Zeitung am häufigsten nutzen und die 14 bis 29 Jährigen nutzen sie am wenigsten. Sie sind dafür die stärksten Fernsehnutzer.²¹⁴

Das Nationaltheater Mannheim hatte in der Spielzeit 2001 / 2002 eine unabhängige Publikumsbefragung durchgeführt, anhand der sich einige Parallelen aufzeigen lassen: Das durchschnittliche Zuschaueralter lag bei 57 Jahren und bei den Befragten verfügten mehr als 50% über einen Hochschulabschluss oder das Abitur.²¹⁵

Man kann also durchaus einen Zusammenhang zwischen Bildung, Alter und Theaterbesuch herstellen. Augenfällig ist dabei, dass es sich gerade hier um die Bevölkerungsschichten handelt, die seit der Erfindung des Fernsehens am meisten an Ansehen verloren haben, nämlich alle hochgebildeten Menschen, die sich durch angelesenes Wissen vom Rest abgehoben haben. Auf der anderen Seite ist die Gruppe der stärksten Fernsehnutzer (14-29 Jährige) am schwächsten vertreten. Christian Horn, Sandra Umathum und Matthais Warstat bringen die Beziehung zwischen den Fernsehschauern und den Theaterfreunden auf den Punkt:

„Die beiden einander entgegengesetzten Grundhaltungen, die man zu Fernsehen und Video einnehmen kann, markieren eine Frontlinie im kulturellen Leben, die bis heute wirksam geblieben ist. Alte Vorurteile und Animositäten zwischen ‚couchpotatoes‘ und Theaterfreunden sind längst nicht gänzlich abgebaut. Man kann sich entweder offensiv zum Fernsehen bekennen, auf der Florida-Reise die Videokamera schwenken, im Büro über Stefan Raab plaudern und nachts von Cybersex träumen. Oder man schlägt sich auf die Seite der Skeptiker und Sensiblen, die höchstens die Tagesthemen anschauen und ansonsten ins Theater gehen, weil sie dort ein – selbstverständlich bedrohtes – Reservat intensiver Sinnlichkeit, unverfälschter Phantasie, synästhetischer Körpererfahrung und überraschender Interaktion vermuten. Eine solche ‚Lagertheorie‘ ist überspitzt, aber neben vielen Grenzgängern lassen sich in der Kontroverse um Fernsehen und Theater doch immer noch zwei Parteien ausmachen, die ihre Sympathien und Antipathien für die neuen audiovisuellen Übertragungsmedien auf die unterschwellige Überzeugung gründen, dass zwischen ‚unmittelbaren‘ und medialisierten Ereignissen klar unterschieden werden könne.“²¹⁶

Es gibt also nicht nur bei den Theatern unterschiedliche Stellungen bezüglich der Verwendung von Bildmedien auf der Bühne. Die Zuschauer teilen sich auch hier in zwei Lager. Wie bei den Theaterschaffenden ist ebenfalls zu beachten, dass es zwischen den beiden extremen Positionen, der absoluten Ablehnung und der unreflektierten Begeisterung, sämtliche Abstufungen bezüglich der Präferenz von Bildmedien auf einer Theaterbühne gibt. Dieser Umstand ist von größter Wichtigkeit, wenn man medienpädagogische Arbeit leisten will. Die Verwendung von Bildmedien auf der Bühne gehört nicht zu den theatralen Stilmitteln, die als allgemein anerkannt gelten. Jeder Zuschauer hat eine gewisse Haltung dazu. Für die medienpädagogische Arbeit kann das von großem Nutzen sein, da Bildmedien auf der Bühne konzentrierter wahrgenommen werden als beispielsweise Licht oder Kostüme. Medienpädagogisch sinnvoll zu arbeiten heißt nicht zwangsläufig, dass der Zuschauer mit schönen Bildern verwöhnt werden soll. Eine ablehnende Meinung gegenüber den Bildmedien im Theater kann mitunter zu größeren Lerneffekten führen als eine blinde Begeisterung für diese. Für medienpädagogische Arbeit im Theater ist es auf jeden Fall unerlässlich, dass man sich darüber bewusst ist, dass der Zuschauer eine sehr spezifische Meinung gegenüber den Bildmedien auf

²¹⁴ Vgl. SCHÄFFNER / GRAHN / BÖRINGER (2002), S. 30

²¹⁵ Die Befragung wurde von der PROF. SCHELLHASE CONSULTING GMBH durchgeführt. Die genannten Zahlen stammen aus der POWER POINT Präsentation, die der Presse gezeigt wurde. Die eigentliche Studie wurde nicht veröffentlicht und darf demnach auch nicht zitiert werden. Weiterhin hat sich herausgestellt, dass vorwiegend Abonnenten an der Befragung teilgenommen haben. Daher sind die Zahlen nur für die „Dauergäste“ des Hauses zutreffend.

²¹⁶ HORN / UMATHUM / WARSTAT (2001), S. 144

der Bühne hat und diese die Art und Weise, wie er einen Theaterabend erlebt, maßgeblich mitbestimmt.

4.3.2. BEZIEHUNGEN ZWISCHEN THEATER UND FERNSEHEN

Zu Beginn der Fernsehgeschichte wurde das neue Medium häufig mit dem Theater verglichen. Das Fernsehen wurde entwickelt, um Dinge zu zeigen, die gerade geschehen und nicht (wie das Kino) zur Aufzeichnung und Speicherung von Ereignissen. Fernsehen war live. Obwohl man inzwischen häufiger Sendungen aufzeichnet und diese erst zu einem späteren Zeitpunkt sendet, hat das Fernsehen auch heute noch seinen Ruf, ein Live-Medium zu sein, bewahrt. In dieser Eigenschaft sieht Philip Auslander eine historische Beziehung zum Theater, welche der Film nie hatte. Im Kino wurden zwar theatralische Strukturen übernommen, aber niemals dessen mediale Eigenschaften. Mit dem Fernsehspiel hatte man versucht, theatralische Erfahrungen im Wohnzimmer herzustellen. Dies war ein direkter Angriff auf die Theaterlandschaft. Denn wer sollte noch ins Theater gehen, wenn er das Gleiche in seinem Wohnzimmeressel erleben konnte? So waren die ersten Fernsehspiele auch eher an die Sehgewohnheiten des Theaters als denen des Kinos angepasst. Im Theater beobachtet man das Bühnengeschehen aus einer Totalen. Dies zu imitieren machte für den neuen Fernsehmarkt aber wenig Sinn, da alles zu klein auf dem ohnehin schon kleinen Bildschirm erschienen wäre. Man versuchte dennoch, die Wahrnehmung eines Zuschauers im Theater nachzuahmen, indem man mehrere Kameras nebeneinander aufstellte. Das Umschalten zwischen den Kameras wurde gleichgesetzt mit dem wandernden Blick des Theaterzuschauers.²¹⁷ Oberflächlich betrachtet, ähnelte dieses Vorgehen dem Filmschnitt. Tatsächlich handelte es sich aber um eine andere Form des Schneidens. Da die Kameras nebeneinander standen und die Dekoration im Fernsehstudio nicht dreidimensional (wie ein Filmset), sondern flach war, ergaben sich daraus verschiedene Limitierungen für die Aufnahme – insbesondere für eine Inszenierung in die Breite und nicht in die Raumentiefe. Es veränderte sich zwar der Bildausschnitt, nicht aber der Aufnahmewinkel. Und genau dies war und ist ein markantes Merkmal des Filmschnitts. Die Fernsehsendungen ähnelten der Betrachtung einer Oper durch ein Opernglas, aber nicht der räumlichen Erfahrung eines Kinofilms. Diese Feststellungen gelten wohl gemerkt für die Anfangszeit des Fernsehens. Mit Fortschreiten der Kameratechnik verlagerte sich die Diskussion von den Gemeinsamkeiten von Fernsehen und Theater zu den Gemeinsamkeiten von Fernsehen und Film. Die Bezüge zum Theater blieben aber bestehen. In Amerika wurden die Fernsehspiele analog zum Bühnenstück *plays* genannt. Man übernahm auch die Aktstruktur vom Theater beim Aufbau einer Geschichte. Obwohl man es im Theater später in den 60er Jahren hauptsächlich mit Zweiaktern zu tun hatte, verblieb man beim Fernsehen bei der älteren Vieraktstruktur, da sich diese besser für die Werbeunterbrechungen eignete. Eine weitere Möglichkeit zur Theatralisierung des Fernsehens bestand darin, dass man „filmed before a live studio audience“ einblendete. Damit wurde unterschwellig der Live-Charakter der Aufnahme unterstrichen. Dass der Zuschauer vor dem Bildschirm durch den Schnitt einen völlig anderen Eindruck von dem Stück als der tatsächlich im Studio anwesende Zuschauer gewann, wurde verschwiegen. Das Fernsehen verkaufte sich letztendlich als vollwertiger Theaterersatz. Nichts geht verloren, es wird obendrein einiges dazu gewonnen und das Beste: Man kann da-

²¹⁷ Diese Aussage ist dahingehend problematisch, da der Fernsehzuschauer ja keinen Einfluß auf den wandernden Blick der Kamera hat. Im Theater kann jeder dort hinsehen, wo er will. Beim Fernsehen muss er dort hinsehen, wo der Regisseur will. Heutzutage ist diese technische Unebenheit weitgehend gelöst. Digitale Fernsehsender wie PREMIERE erlauben es dem Zuschauer ein Autorennen aus vielen verschiedenen Kamerapositionen zu sehen. Er kann dabei mit seiner Fernbedienung selbst Regisseur spielen und zwischen den einzelnen Ansichten umschalten.

bei zuhause bleiben. Das Fernsehen stellte sich nicht als eine Extension, sondern als ein höherwertiger Ersatz des Theaters dar.²¹⁸

Die Verbreitung des Fernsehens ging mit einer unglaublichen Geschwindigkeit einher. Vergleicht man diese mit der Verbreitung der Schrift, kann man sie als atemberaubend bezeichnen. Während es Jahrhunderte dauerte, bis alle lesen und schreiben konnten, benötigte das Fernsehen lediglich einige Jahre, um zum Massenmedium zu werden.²¹⁹ Die Geschwindigkeit des Fernsehens bezieht sich aber nicht nur auf die Schnelligkeit seiner Ausbreitung. Die Inhalte selbst werden heutzutage kurz und knapp präsentiert und erreichen u.a. durch die Erfindung von MTV Geschwindigkeiten, die oft jenseits aller Verständlichkeit liegen.²²⁰

Der Zuschauer selbst kann die Geschwindigkeit des Dargebotenen auf der Mattscheibe noch durch ständiges Umschalten erhöhen. Dieses sog. *Zappen* erfreut seit der Einführung des Kabelfernsehens immer mehr Menschen. Sie werden zum aktiven Programmgestalter. Es geht darum, immer neuere, spannendere und ungewöhnlichere Dinge zu finden. Dadurch, dass sich der Zuschauer für einen bestimmten Sender entscheidet, entscheidet er sich gleichzeitig gegen alle anderen Angebote. Christian Horn, Sandra Umathum und Matthais Warstat untersuchten, ob man dieses fernsehtypische Verhalten auch im Theater wiederfinden kann. Sie wurden in Hamburg fündig. Im Jahr 2000 beispielsweise inszenierten dort Hannah Hurtzig und Anselm Franke die *Filiale für Erinnerungen auf Zeit*. Bei dieser Inszenierung fanden im ganzen Theaterhaus Dialoge statt, die mittels Videokameras live auf die Bühne übertragen wurden. Auf einer Projektionsfläche waren 30 Felder zu sehen, die Bilder des Hauses und 8 Dialoge zeigten. Die Zuschauer konnten nun entweder im Haus umherspazieren und wurden somit Teil der Projektion oder sie konnten sich mittels eines Kopfhörers und einer Fernbedienung in die Dialoge *reinzappen*. Dieses Verhalten entsprach weitgehend den Gewohnheiten, die sie im alltäglichen Umgang mit ihrem Fernsehgerät gelernt hatten - mit allen Konsequenzen. Entschied sich der Zuschauer für einen Dialog, verpasste er alle anderen. In einem weiteren Beispiel berichten die drei Autoren von dem Teatro Potlach, das im August 2000 die Räumlichkeiten der mittelalterlichen Abtei im Dorf Farfa bespielte. Obwohl keine elektronischen Medien zum Einsatz kamen, gab es doch eindeutige Parallelen zum Zapping: Dadurch, dass viele Räume mit unterschiedlichsten Darbietungen (Musik, Tanz, Lesungen klassischer Monologe) aufwarteten, hatte das Durchwandern der Abtei Ähnlichkeit mit dem Zappingvorgang: Man wurde unverhofft von einem Kontext in den nächsten gestoßen. Auch hier gab es zwischen den einzelnen Darbietungen keine inhaltlichen Gemeinsamkeiten, genau wie beim Springen zwischen verschiedenen Sendern. Die Tatsache dass alle Darbietungen grell, leicht erfassbar, repetitiv und kurz waren, verstärkte den Eindruck einer fernsehgerechten Erscheinung. Verblieb man als Zuschauer länger in einem Raum, begann das Ganze von vorne. Somit hatte man es auch mit einer gewissen Reproduzierbarkeit zu tun, wie sie von Videoaufnahmen bekannt ist.

Das Phänomen des Zappens lässt sich also nicht auf das Fernsehen beschränken. Man kann es auch im Theater erzeugen und wiederfinden. Die Zerstückelung von Informationen war auch schon vor dem Fernsehzeitalter eine Technik, die im Theater eingesetzt wurde. Allerdings geschah dies nicht aus der Absicht heraus, immer neue Informationen zu erlangen, sondern als Aufforderung an den Zuschauer, sich sein eigenes Gesamtbild zu konstruieren. Verschiedene Formen des Zappings finden wir demnach auch in anderen Alltagssituationen wieder, wie im Supermarkt oder auf der Kirmes. Dort werden wir ebenfalls mit Informationsschnipseln konfrontiert. Dass man diese Rezeptionsweise dem Fernsehen zuschreibt, hat lediglich damit zu tun, dass das Fernsehen für die meisten Menschen zum wichtigsten Medium geworden ist.

²¹⁸ Vgl. AUSLANDER, S. 12 ff.

²¹⁹ Vgl. BOORSTIN (1992), S. 23

²²⁰ Eine genaue Abhandlung über die Funktionsweise des MTV-Stils findet man bei DANCYGER (2002), S. 184 ff.

Zapping kann man aber überall finden – auch oder vor allem im Theater. Damit existieren signifikante Ähnlichkeiten in der Rezeption dieser beiden Medien.²²¹

Selbst wenn sich das Theater und das Fernsehen in bestimmten Punkten ähnlich sind, beruhen sie auf verschiedenen medialen Bedingungen. Am einfachsten entdeckt man dies bei der Aufzeichnung eines Theaterabends durch das Fernsehen. Will man die Wirkung auf der Bühne mit der auf dem Bildschirm vergleichen, muss man sich zunächst darüber im Klaren sein, ob die Bildschirmwirkung wirklich durch ein bestimmtes Bühnenereignis oder durch eine film-spezifische Komponente erreicht wurde. Die gleiche Wirkung kann in unterschiedlichen Medien mit unterschiedlichen Mitteln erreicht werden. So kann beispielsweise eine Verführungsszene auf der Bühne durch eine ausgeprägte Körpersprache optimal dargestellt werden, während sie im Fernsehen besser durch die Mimik zum Tragen kommt. Alle Wirkungen, die im Theater durch die körperliche Anwesenheit des Schauspielers erzielt werden, gehen im Fernsehen verloren. Ebenso kann die Atmosphäre des Theaterraums nicht für den Zuschauer zuhause simuliert werden. Ihm fehlt das Gefühl, welches sich in dem besonderen Theaterraum ausbreitet, genauso wie dessen bestimmter Geruch und die Empfindung, ein Teil der großen Masse des Publikums zu sein.²²²

Fernsehen ist aber durchaus in der Lage, große Gemeinschaften zu bilden, sogar über Ländergrenzen hinweg. Als Prinzessin Diana tödlich verunglückte, kam es zu einer weltweiten Massentrauer. Ein verwunderlicher Vorgang, bedenkt man, dass kaum einer der Trauernden die Prinzessin persönlich gekannt hatte. Die Menschen ließen Gefühle zu, die sich in ihnen angestaut hatten. Der Tod der Prinzessin war nur der Auslöser für diese, aber nicht die Ursache. Es bildete sich eine Art Fernsehgemeinde, die weltweit an dem Trauergottesdienst teilnahm. Den meisten war der Tod der Prinzessin egal. Dennoch waren sie von der Trauerfeier ergriffen. In ihnen erwachte der Schmerz und die Erinnerung an eigene Verluste. Und diese teilten sie mit dem Rest der Welt – und zwar live. Somit kann Fernsehen auch ein Massenbewusstsein und ein Zugehörigkeitsgefühl zwischen Menschen aufbauen, ohne dass diese sich kennen geschweige denn sich im selben Raum oder am selben Ort aufhalten. Auch große Sportveranstaltungen, wie beispielsweise eine Fußballweltmeisterschaft oder die Olympischen Spiele können zu vergleichbaren Kollektiven führen.²²³

4.3.3. FERNSEHEN ALS KULTURFORM

Der ehemalige ZDF-Intendant Dieter Stolte hatte Ende der 80er Jahre die These aufgestellt, dass Fernsehen durchaus Kultur sein könne. Dabei ging er selbstredend von den öffentlich-rechtlichen Sendern aus.²²⁴ Auch Stolte argumentierte damit, dass gerade die Eigenschaft, dass jeder Fernsehen verstehe, Informationen jedem zugänglich macht. Das Fernsehen sollte sich an alle richten und an keine elitären Gruppen. Stolte sah es als besonderen Erfolg an, dass die Sendung „aspekte“ hauptsächlich von Menschen mit niedriger Bildung gesehen wurde. Als staatlich subventionierter Fernsehsender konnte das ZDF damals noch eher auf Randgruppen eingehen als heute. Man hatte auch ganz gezielt versucht, bestimmte Themen aufzugreifen, die den privaten Sendern aufgrund der mangelnden allgemeinen Interessen als zu unwirt-

²²¹ Vgl. HORN / UMATHUM / WARSTAT (2001), S. 145 ff.

²²² Vgl. FISCHER-LICHTE (2001), S. 20 f.

²²³ Vgl. VOLLBERG (1998), S. 99 f.

²²⁴ Neben den öffentlich rechtlichen Sendern müssen RTL und SAT 1 im Rahmen ebenfalls hochkulturelle Sendungen ausstrahlen. Dazu gehören Sendungen mit folgenden Inhalten: Architektur, Ballett, Jazz, Kabarett, klassische Musik, Kunst, Literatur, Malerei, Oper, Fotografie und Theater. RTL und SAT 1 senden diese Themen aber nur innerhalb ihrer auferlegten Fensterprogramme; und diese sind vernachlässigbar klein. Vgl. NEISS (2000), S. 91 und S. 158

schaftlich erschienen. Diese Zeiten sind vorbei; auch die öffentlich rechtlichen Sender müssen sich dem Druck der freien Marktwirtschaft beugen. Besonders interessant ist Stoltes Argument für das Fernsehen als Kulturorganisation, dass es nicht nur in der Lage ist, Kultur zu vermitteln, sondern diese auch zu erschaffen. Mit dem „kleinen Fernsehspiel“ wurden Produktionen auf den Weg gebracht, die man als kulturell wertvoll einstufte. Ferner sah sich das ZDF einer anderen kulturellen Institution verbunden: dem Theater. Durch Berichte über Theaterinszenierungen wollte man den Zuschauer dazu animieren, sich ins Theater zu begeben. Das Fernsehen muss also nicht zwangsweise der Konkurrent des Theaters sein, wie der Theaterkanal beweist.²²⁵

4.4. ZUSAMMENFASSUNG

Am Anfang jeder medienpädagogischen Arbeit im Theater steht das grundlegende Konfliktpotential, das durch Bildmedien auf der Bühne verursacht wird. Nicht nur die Theaterschaffenden haben bezüglich der Verwendung von Bildmedien auf der Bühne eine bestimmte Meinung. Gleiches gilt für das Publikum. Im Gegensatz zu anderen theatralen Elementen, die unumstritten sind, wie beispielsweise die künstliche Beleuchtung, sind Bildmedien nicht wertefrei. Schon in den ersten Jahren nach der Erfindung des Kinos hat sich gezeigt, dass dieses neue Medium dem Theater einen Großteil der Zuschauer abgeworben hat. Weiterhin fanden viele Theaterschauspieler beim Film eine neue Beschäftigung. Das Theater reagierte auf den Film, indem es sich vom Naturalismus entfernte, der im Film einfacher darzustellen ist. Es entfernte sich aber auch von seinem Publikum, da es einen neuen Kunstanpruch propagierte, der oft den Geschmack der Zuschauer verfehlte. Aufgrund von Subventionen konnte das Theater dennoch weiter bestehen.

Zur Zeit des Expressionismus wurden Bildmedien auf der Bühne als Selbstverständlichkeit erachtet. Man versuchte möglichst viele Einflüsse aus verschiedenen Bereichen des täglichen Lebens auf der Bühne zu einem Kunstwerk zu vereinen. So wurde hier wirklich offen mit den theatralischen Zeichen umgegangen. Dies geschah in der Art und Weise, wie es im vorherigen Kapitel in Bezug auf die Semiotik erläutert wurde.

Während das Theater eine bewusste Abgrenzung zum Film suchte, fanden immer mehr Theaterleute ihren Weg in die Filmbranche. Viele entscheidende Neuerungen in der frühen Filmgeschichte wurden durch ehemalige Theaterleute eingeführt. Die ersten Spielfilme waren nichts anderes als abgefilmte Theateraufführungen. Dennoch schaffte es der Film relativ schnell, sich vom Theater zu emanzipieren und eine eigene ästhetische Sprache zu entwickeln. Diese weist aber zweifelsohne theatralische Spuren auf.

Im Gegensatz zum Kino fand beim Fernsehen die Abgrenzung des Theaters nicht auf ästhetischer Ebene statt, sondern auf sozialer. Das Theater spricht genau die Zuschauer an, die durch das Fernsehen am meisten Schaden erlangt haben: die Bildungsbürger. Vor der Erfindung des Fernsehens genossen bestimmte Berufsgruppen, wie beispielsweise Geistliche, Pädagogen oder Ärzte ein höheres Ansehen, da die Trennung zwischen Privatem und Öffentlichem noch nicht so ausgeprägt war. Durch das Fernsehen wurden aber auch Blicke hinter die Kulissen der jeweiligen Berufsgruppen möglich, was zu einer Entmystifizierung derselben führte.

Aufgrund dieser historischen Beziehung wird offensichtlich, dass schon seit der Erfindung des Films bzw. Fernsehens ein Spannungsverhältnis zum Theater besteht. Dieses muss sich aber nicht zwangsläufig negativ auf medienpädagogische Arbeiten im Theater auswirken. Wenn man sich der historischen Zusammenhänge bewusst ist, kann man diese in Projekten bearbeiten bzw. zum Erreichen medienpädagogischer Ziele einsetzen.

²²⁵ Vgl. STOLTE (1987), S. 230 ff.

5. MULTIMEDIA: BILDMEDIEN AUF DER BÜHNE

Wie im vorherigen Kapitel gezeigt wurde, existieren historische Beziehungen zwischen den Medien Theater und Film bzw. Fernsehen. Die Kenntnis um diese ist unerlässlich, wenn man das teilweise gespaltene Verhältnis zwischen Theaterschaffenden bzw. Zuschauern und den Bildmedien auf der Bühne verstehen will. Natürlich gibt es dafür auch noch andere Gründe. Einer der wichtigsten besteht darin, dass Bildmedien oft falsch oder schlecht auf der Bühne eingesetzt werden. Was nutzt die schönste Videoprojektion, wenn sie das Spiel der Darsteller stört oder gar behindert? Hier tut sich eine Parallele zur Schuldidaktik auf, denn auch in der Schule sollen moderne Medien nicht zum Selbstzweck eingesetzt werden, sondern die Lehr-Lern-Prozesse unterstützen. Dabei richtet sich die Wahl des Mediums ausschließlich nach dem pädagogischen Ziel.²²⁶

Will man Bildmedien im Theater einsetzen, sollte man ebenso vorgehen. Daher soll in diesem Kapitel grundlegend auf die Bildmedien unserer heutigen Zeit und deren Funktionsweisen eingegangen werden. Die folgenden Seiten richten sich besonders an den Theaterpraktiker. Hier soll der Grundstein für einen sinnvollen Einsatz von Bildmedien auf der Bühne gelegt werden, indem diese ausführlich beschrieben werden. In erster Linie ist dies wichtig, um Bildmedien auch tatsächlich auf der Bühne als Erweiterung der theatralen Sprache einer Inszenierung einzusetzen. Daher ist die Erläuterung einzelner Bildmedien zum Teil auch sehr technisch. Hier sollen konkrete Anregungen für den täglichen Einsatz auf der Bühne gegeben werden. Darüber hinaus kann man dieses technische Wissen auch zur Klärung von inhaltlichen Fragen nutzen. Wie schon mehrmals im Verlauf dieser Arbeit erwähnt wurde, können Bildmedien auf der Bühne thematisiert werden, ohne tatsächlich benutzt zu werden. Dieses Kapitel geht aber von der tatsächlichen Nutzung von Bildmedien auf der Bühne aus und will wertvolle Hilfestellung für deren Einsatz geben.

5.1. BILDMEDIEN

Nochmals zur Erinnerung: Unter dem Begriff „Bildmedien“ versteht diese Arbeit technische, visuelle Medien, die sowohl diskret wie auch kontinuierlich sein können. Weiterhin können diese visuelle Informationen speichern, in Echtzeit²²⁷ generieren oder übertragen. Die Bildmedien an sich dienen zur Realisation von Kommunikation. Unter Bildmedien kann man sich also ganz allgemein alle Texte, Einzelbilder und Bewegtbilder vorstellen, die in einem theatralischen Kontext zu sehen sind. Alle Bildmedien sind Tertiärmedien, also Medien, die sowohl auf der Produktions- als auch auf der Rezipientenseite Technologie benötigen.

Wie schon in der Einleitung zu dieser Arbeit gesagt wurde, lernen Zuschauer und Theatermacher den Umgang mit modernen Medien nicht im Theater. Daher soll an dieser Stelle erwähnt werden, dass diese Medien auch andere Eigenschaften als das Medium Theater haben:

„Medien sind insofern die entscheidenden Träger der Alltagskultur, für die sie eine untrennbare Folie darstellen. Sie unterscheiden sich damit von kulturellen Punkt-Ereignissen wie einem Theater- oder Opernbesuch, dem Anhören eines Konzertes, etc. Solche Kulturereignisse stehen eher an der lebenszyklischen Peripherie; sie sind aus den routinisierten Lebensverläufen herausgehoben. Medien wirken somit an der Veralltäglichen von Kultur, und sie sind somit auch zentraler Be-

²²⁶ BONZ (2001), S. 100

²²⁷ *Echtzeit* bedeutet, dass eine Handlung quasi ohne zeitliche Verzögerung ausgeführt wird. Natürlich braucht ein Computer eine bestimmte Zeit, um auf eine bestimmte Eingabe zu reagieren und diese umzusetzen. Wenn diese Zeit aber so gering ist, dass sie dem Menschen nicht auffällt, spricht man von Echtzeit.

standteil der vielzitierten ‚Soziokultur‘, weil über sie soziale Beziehungen sich regeln, ohne je als Besonderes abgesetzt oder herausgehoben zu sein.²²⁸

Die elektronischen Medien unserer Zeit werden also als normaler Bestandteil unseres Alltagslebens wahrgenommen, während beispielsweise ein Theaterbesuch²²⁹ eine Ausnahme bzw. einen besonderen Anlass darstellt. Bildmedien kann man demnach als etwas Gewohntes, Alltägliches innerhalb einer Theaterproduktion ansehen. Auf diesem Ansatz bauen auch einige medienpädagogische Überlegungen im Praxisteil auf.

Da es sich bei den Bildmedien vorwiegend um Einzelbilder und Bewegtbilder handelt, soll zunächst gezeigt werden, welche Eigenschaften Bilder im Allgemeinen haben, unabhängig von ihrem Einsatz im Theater.²³⁰

5.1.1. EIGENSCHAFTEN VON BILDERN

Die Darstellung von Bildern ist nicht auf die Bühne beschränkt. Bilder sind vielmehr ein entscheidendes Merkmal unseres Lebens:

„Wir leben in einem visuellen Zeitalter. Schon morgens beim Frühstück bringt uns die Zeitung Bilder von Prominenten, und schweifen unsere Augen ab, so blicken wir auf die buntbebilderte Verpackung der Lebensmittel. Wir sortieren die Post und erfreuen uns an den Farbprospekten bezaubernder Landschaften oder sonnenbadender Bikinimädchen. Außer Haus gehen wir an Litfaßsäulen und Anschlagtafeln mit bunten Plakaten vorbei. Auch bei der Arbeit können wir selten ohne bebilderte Informationen wie Photographien, Skizzen, Kataloge, Lichtpausen, Karten oder graphische Darstellungen auskommen. Entspannen wir uns abends vor dem Fernseher, so bringt uns der Bildschirm Bilder der Freude oder des Schreckens ins Heim. Selbst Bildwerke, die in alten Zeiten oder fernen Ländern entstanden, sind uns heute leichter zugänglich als den Menschen, für die sie geschaffen wurden. Photoalben, Ansichtskarten, Dias und Filme sammeln sich in der Wohnung an und erinnern uns an Urlaubsreisen oder Familienereignisse.“²³¹

Bilder sind überall, daher könnte es einem Theatermacher auch in den Sinn kommen, diese von der Bühne zu verbannen. Diese Entscheidung würde auch in ein intellektuelles Konzept von Theater passen, denn das Bild an sich hatte in der Geschichte schon immer einen zweifelhaften Ruf - nicht erst seit der Erfindung von Kino oder Fernsehen. Es begann schon in früherer Zeit mit dem Bilderverbot in den Religionen. Obwohl Gott den Menschen nach seinem Abbild geschaffen hatte, fürchtete die Kirche, dass der Mensch ein mögliches Abbild Gottes mit seinem Ursprung verwechseln könnte. Von Gott durfte es deshalb keine Ebenbilder geben. Jochen Hörisch sieht in dieser Aussage zu Recht ein Paradoxon. Wenigstens die Christen wussten sich zu helfen. Obwohl Gott nicht abgebildet werden durfte, galt dieses Verbot nicht für seinen Sohn Jesus. Da dieser im christlichen Glauben im Mittelpunkt steht, konnte somit das Abbildungsverbot elegant umgangen werden. Die Kirche hatte es schon immer verstanden, die Medien optimal für ihre Zwecke einzusetzen: Jesus wurde gemalt, Luther hat gedruckt und Papst Johannes Paul II. konnte durch das Fernsehen weit mehr Menschen erreichen als in einer Messe.²³² Letztendlich wäre ein konsequentes Bilderverbot für die Kirche

²²⁸ BAACKE / SANDER / VOLLBRECHT (1990), S. 122

²²⁹ Die Autoren verstehen unter dem Begriff *Theaterbesuch* den Besuch eines Schauspielstückes. Natürlich findet eine Oper auch im Theater statt und kann hiermit als Theaterbesuch bezeichnet werden.

²³⁰ Der Einsatz von Text auf der Bühne macht einen verhältnismäßig kleinen Anteil an Projektionen aus, daher sollen hier keine weiteren theoretischen Überlegungen zu diesem Thema angestellt werden. Meist handelt es sich bei Texteinblendungen auf der Bühne um Übertitel, welche lediglich das Stück übersetzen. In seltenen Fällen werden auch Textpassagen aus dem Drama selbst oder Überbegriffe, welche die Handlung kommentieren, projiziert. Diese werden aber oft bis zur Unkenntlichkeit verstümmelt, so dass man eher von Grafik in diesem Zusammenhang sprechen sollte.

²³¹ GOMBRICH (1984), S. 135

²³² Vgl. HÖRISCH (2001), S. 50 ff.

von Schaden gewesen, denn die wenigsten Menschen konnten in den vergangenen Jahrhunderten lesen und schreiben. Papst Gregor der Große hatte schon damals folgerichtig erkannt, dass Bilder für die Analphabeten das Gleiche wären, wie die Schrift für die Gelehrten.²³³ Die Kirche entwarf daher für die Armen und Ungebildeten eine spezielle Bilderbibel, denn an der Religion sollten schließlich alle teilhaben.²³⁴

Von dem intellektuellen Gefälle zwischen Büchern und Fernsehen wurde in dieser Arbeit schon berichtet. Letztendlich handelt es sich dabei um eine Konkurrenz zwischen dem geschriebenen Wort und den Bildern, und diese ist schon Hunderte von Jahre alt. Es ist darum umso erstaunlicher, dass der böhmische Schriftgelehrte und Pädagoge Comenius im Jahre 1658 ein Buch verfasste, das 150 Kupferstiche enthielt, die für den Lateinschüler muttersprachliche und lateinische Vokabeln miteinander in Beziehung setzten.²³⁵ Die Pädagogik hatte also schon früh erkannt, dass Bilder Lernprozesse vereinfachen können. Heutzutage ist auffallend, dass gerade in der Wissenschaft die Bilder zunehmen:

„We must have scientific images because only images can teach us. Only pictures can develop within us the intuition needed to proceed further towards abstraction. We are human, and as such, we depend on specificity and materiality to learn and understand. Pictures, sometimes alone, often in sequences, are stepping stones along the path towards the real knowledge that intuition supports.“²³⁶

Obwohl Bilder oberflächlich betrachtet einfacher zu begreifen sind, kann gerade diese Einfachheit der Schlüssel zur Erfassung komplexer Zusammenhänge sein. Darüber hinaus kann man sich an Bilder besser erinnern als an vergleichbare Informationen, die nur verbal übermittelt werden.²³⁷ In der Schulpädagogik hat man diese Vorteile schon vor geraumer Zeit erkannt:

„Insgesamt zeichnet sich ein neues Verhältnis von ‚Wort‘ und ‚Bild‘ ab: schlagwortartig vom Konkurrieren zum Kooperieren, nämlich in der Bemühung, Lernen anzuregen und zu unterstützen (...). Wort und Bild sind also in vielfältiger Weise aufeinander bezogen und in glückenden Lernprozessen ineinander verwoben.“²³⁸

Diese bildliche Eigenschaft könnte man sich auch im Theater nutzbar machen, um komplizierte Zusammenhänge zu vereinfachen oder zu kommentieren. Man muss sich dabei aber im Klaren sein, dass es unterschiedliche Arten von Bildern gibt. Diese verfügen über verschiedene Realitätsgrade in ihrer Darstellung. Der Medienpädagoge Wolfgang Maier hat diese zusammengetragen:²³⁹

a) Fotografie

Das fotografische Abbild gilt im Allgemeinen als die realitätstreuere Wiedergabe von Dingen und Personen. Man kann die Fotografie aber auch künstlerisch einsetzen, um abstrakte Bilder zu produzieren.

²³³ Vgl. GOMBRICH (1984), S. 152

²³⁴ Vgl. DOELKER (1989), S. 21

²³⁵ Vgl. HASEBROOK (1995), S. 176

²³⁶ GALISON (2002), S. 300

²³⁷ Vgl. MAIER (1998), S. 54

²³⁸ EIGLER (1983), S. 36

²³⁹ Vgl. MAIER (1998), S. 34 f.

b) Grafische Darstellung

Hier werden Objekte auf Linien und Flächen reduziert. Die grafische Darstellung wird beispielsweise für Landkarten, Tafelbilder, Comics oder Karikaturen verwendet.

c) Logische Bilder

Diese Bilder sind hochgradig abstrakt. Komplexe Strukturen werden durch strenge Schematisierung auf ein Minimum reduziert. Zu den logischen Bildern zählen unter anderem Diagramme, Tabellen, Netzwerke und Baumgraphen.

d) Analoge Bilder

Hier werden Objekte, Ereignisse und Vorgänge in einer Analogie dargestellt. Bestes Beispiel hierfür sind die grafischen Benutzeroberflächen unserer Computer. Die Funktion des Mülleimers auf dem Bildschirm entspricht der Funktion eines Mülleimers in einem Haushalt.

e) Symbolische Bilder

Die Symbolischen Bilder beruhen auf Konventionen. Der Zusammenhang zwischen Bild und Bedeutung muss gelernt werden (s. Kapitel 3). So erschließt sich die Bedeutung eines Verkehrszeichens oder eines Wappens nur, wenn man diese vorher gelernt hat.

f) Piktogramme

Diese Bilder reduzieren etwas auf dessen idealtypische Eigenschaft. Es findet eine Vereinfachung statt. Bekannte Beispiele für Piktogramme ist die bildliche Darstellung der verschiedenen Disziplinen bei den Olympischen Spielen oder die Figuren auf öffentlichen Toiletten, die zu einer geschlechtsspezifischen Unterscheidung führen.

Jede der genannten bildlichen Darstellungen kann auch im Theater verwendet werden. Darüber hinaus ist es heutzutage möglich, auch alle Bilddarstellung in Bewegung zu versetzen. Der Film bzw. das Video kann man als bewegte Entsprechungen der Fotografie verstehen. Aber auch alle anderen Arten von Bildern können animiert werden.

Christian Doelker hat eine systematische Einschätzung des kulturellen Zeichensystems „Bild“ zusammengestellt:²⁴⁰

a) 1. Stufe: Magische Einheit von Bild und Wesen

Das abgebildete Wesen wird mit dem realen Geschöpf gleichgesetzt. Ein Steinzeitmensch, der auf einen an die Wand gemalten Hirsch schoss, traf diesen auch wirklich. Wurde im alten Ägypten ein Name weggemeißelt, bedeutete dies unmittelbare Konsequenzen für die betreffende Person im Jenseits.

b) 2. Stufe: Bilder als Spur

Bilder werden nicht dem Wesen gleichgesetzt, sondern sind ein Teil davon. Laut der Theorie des Methexis hat ein Bild einen Teil der Wirkungskraft des Abgebildeten. Heute findet man diese Eigenschaft im semiotischen Index wieder. Ein Bild wird im Sinne von einem Anzeichen für einen realen Gegenstand entschlüsselt.

c) 3. Stufe: Bild als Zeichen

Mit der abstrakten Malerei begann die Loslösung vom Imitativen. Imitative Zeichen (Icons) haben hingegen noch Ähnlichkeiten mit ihrem ursprünglichen Modell. Daher emp-

²⁴⁰ Vgl. DOELKER (1989), S. 38 ff.

finden auch Vertreter der Schriftkultur diesen Zusammenhang als minderwertig, denn die Schrift ist ebenfalls losgelöst vom Imitativen. Naturalismus wird somit verpönt.

d) 4. Stufe: Eigenwert des Bildes

Gemälde haben einen gewissen materiellen Wert. Das stellt man spätestens bei deren Versteigerung fest. Bilder können aber auch immaterielle Werte besitzen. So zeigt das Fernsehen beispielsweise Bilder, die sozial nicht mehr kontrollierbar sind. Bei der Sprache verhält es sich hingegen anders. Diese wird vom Staat (durch die Schule) kontrolliert.

e) 5. Stufe: Animismus des Bildes

Das Bildwesen an sich ist selbst eine wirkende Größe. So wurden im Dritten Reich bestimmte Bilder vernichtet oder man schreibt den Fernsehbildern heute eine gewisse Wirkung zu (Macht der Bilder).

Den Bildern werden also verschiedene kulturelle Merkmale zugeschrieben. Vor allem fotografische Bilder (Foto, Film, TV) kann man grob in zwei Kategorien aufteilen: Dokumentarische Bilder, die den Anschein erwecken, die Wirklichkeit widerzuspiegeln (also in erster Linie ikonisch sind) und fiktive Bilder, die der Phantasie eines Künstlers entspringen bzw. auf eine fiktive Welt verweisen. Aber auch diese Bilder können ikonisch sein, wie beispielsweise im Fall eines Science Fiction Films wie „Krieg der Sterne“ (1977). Die Bilder der Raumschiffe verweisen auf ein existierendes Objekt, das allerdings kein reales Raumschiff ist, sondern ein kleines Modell aus Plastikbauteilen. Die Trennlinie zwischen Dokumentation und Fiktion verschwimmt zunehmend, da es sich um zwei unterschiedliche Möglichkeiten handelt, sich der Wirklichkeit anzunähern.²⁴¹ Dennoch findet Klaus Boeckmann eine vernünftige Abgrenzung:

„Dabei handelt es sich um zwei verschiedene Ebenen der Wirklichkeitsbearbeitung. Auch fiktionale Darstellungen sind als Arbeit an der Wirklichkeit zu interpretieren. Und auch dokumentative Darstellungen sind nicht Wirklichkeit. Aber sie folgen der kommunikativen Konvention, nach bestem Wissen und Gewissen Tatsachen wiederzugeben. Fiktionale Darstellungen beanspruchen dies nicht, sie nehmen die Freiheit des Ausgedachten, eines Gegenentwurfs zur Wirklichkeit für sich in Anspruch.“²⁴²

Im Folgenden soll ausführlicher auf die Eigenschaften dokumentarischer und fiktiver Bilder eingegangen werden:

a) Dokumentarische Bilder

Vor der Erfindung der Schrift war das Bild die einzige Möglichkeit, Ereignisse zu speichern; sie also über Zeit und Raum hinweg zu konservieren.²⁴³ Diese Eigenschaft bekommen Bilder auch heute noch zugesprochen. Die fotografische Dokumentation wirkt zwar objektiv, das ist sie aber ganz und gar nicht. Je nach Aufnahmewinkel kann man Abstände verkürzen oder verlängern. Somit ist selbst die Beweiskraft eines Unfallfotos fraglich.²⁴⁴ Die meisten Menschen halten Bilder für authentisch, da sie davon ausgehen, dass man nur das fotografieren kann, was auch wirklich geschieht bzw. existiert. An die gestalterischen Mittel des Fotografen denken sie dabei nicht – von digitaler Bildmanipulation ganz zu Schweigen. Selbst Alexander von Humboldt war von der Fotografie angetan, denn im Gegensatz zur Malerei mischt dort seiner Meinung nach kein Mensch mit. Es wird alles direkt gespeichert, so wie es ist. Eine Transfor-

²⁴¹ Vgl. ders. (1979), S. 123

²⁴² BOECKMANN (1987), S. 6

²⁴³ Vgl. HÖRISCH (2001), S. 79

²⁴⁴ Vgl. WIEDMANN (1988) S. 44

mation des Ereignisses durch den Künstler sieht er dabei nicht. Diesen Aspekt finden viele Menschen an der Fotografie faszinierend. Es wird der Bruchteil eines Augenblicks für die Ewigkeit festgehalten. Ein Foto friert die Zeit ein. So kann man auch Dinge entdecken, die dem bloßem Auge verborgen bleiben, wie z.B. das Phänomen, dass Pferde im Galopp zeitweilig den Kontakt zum Boden verlieren.²⁴⁵ Dennoch kann ein Bild niemals objektiv sein, denn der Mensch hinter dem Foto entscheidet sich, in einem ganz bestimmten Augenblick, auf den Knopf zu drücken. Auch der Nachrichtenkameramann muss sich entscheiden. Soll er in dem brennenden Haus die winkende Frau am Fenster filmen oder ist das Eintreffen der Feuerwehr interessanter? Wie auch immer er sich entscheidet, eines der beiden Ereignisse zieht er dem anderen vor, was bedeutet, dass er ein Ereignis verpasst. Wie kann man in einem solchen Fall von Objektivität sprechen? Heinz-B. Heller definiert die Ansprüche einer dokumentarischen Filmaufnahme daher auch nicht anhand des Kriteriums der Objektivität:

“Dokumentarisches Filmen zielt nicht darauf, die Wirklichkeit um ihrer selbst willen filmisch zu reproduzieren. Dokumentarisches Filmen liegt vielmehr das Motiv zugrunde, in konkreten historischen Zusammenhängen Ausschnitte der Realität dem tatsächlichen oder imaginierten Zuschauer in einem für ihn bedeutungsvollen Licht erscheinen zu lassen.“²⁴⁶

Also selbst in der Dokumentation wird noch gestaltet. Diese Gestaltungsmöglichkeiten sollten aber nicht übertrieben werden, sondern dem dokumentierten Ereignis angemessen sein. Christian Doelker berichtet von drei Arten des dokumentarischen Vorgehens: Bei der *Protokollierung* wird ein Ereignis von Zeugen verfolgt und aufgezeichnet. Im Gegensatz dazu berichten Augenzeugen bei der *Selbstdarstellung*, was sie selbst erlebt haben. Als dritte Variante des dokumentarischen Vorgehens sei die *Rekonstruktion* genannt. Hier versucht man, ein Ereignis, das schon lange zurückliegt, nachzustellen.²⁴⁷ Ein Hauptproblem der dokumentarischen Berichterstattung und somit aller dokumentarischen Bilder besteht darin, dass die Anwesenheit eines Fotoapparates oder einer Kamera, das Ereignis selbst verändert. Menschen, die aufgenommen werden sollen, fühlen sich beobachtet und verhalten sich nicht mehr normal. Sie verkrampfen oder ziehen Grimassen. Dieses Verhalten ist auch in anderen medialen Bereichen festzustellen. Selbst im Hörfunk klingen viele Menschen gekünstelt, weil sie beispielsweise versuchen Hochdeutsch zu sprechen.²⁴⁸

Ferner sollte man einen weiteren kritischen Blick auf das Verhältnis von Ereignis und Medien werfen. Nicht jedes Ereignis hätte auch ohne die (Massen-) Medien stattgefunden. Eine Fußballweltmeisterschaft würde wohl auch ohne das Fernsehen ausgetragen werden; allerdings nicht in der Form, wie wir sie kennen. Hans Mathias Kepplinger spricht in diesem Fall von einem *medialisierten Ereignis*. Dementgegen hält er das *genuine Ereignis*, welches auch ohne Anwesenheit von Medien stattgefunden hätte, wie beispielsweise ein Vulkanausbruch. Die engste Verknüpfung zwischen Ereignis und Medien sieht er in dem *inszenierten Ereignis*, also einem Ereignis, das überhaupt nur wegen den Medien stattfindet, wie z.B. eine Pressekonferenz.²⁴⁹ Ein dokumentarisches Bild entsteht (wie alle Bilder) in einem bestimmten Kontext. Das heißt aber nicht, dass dieser Kontext von der Bildaufnahme immer unbeeinflusst bleibt. Im Fall eines Vulkanausbruchs mag das noch zutreffen, aber in anderen Fällen kann die Forderung nach dem dokumentarischen Bild Grund für das Ereignis selbst sein.

²⁴⁵ Vgl. HÖRISCH (2001), S. 228

²⁴⁶ HELLER (1990), S. 21

²⁴⁷ Vgl. DOELKER (1979), S. 74 ff.

²⁴⁸ Vgl. MERKERT (1992), S. 81

²⁴⁹ Vgl. KEPPLINGER (1992), S. 52

b) Fiktive Bilder

Bilder haben nicht immer den Anspruch real zu sein, d.h. die Wirklichkeit abzubilden. Es kann auch die Intention ihres Erschaffers sein, eine fiktive Wirklichkeit zu vermitteln, so z.B. im Kino. Damit umspannt der Begriff der Fiktion alle erfundenen Wirklichkeiten. Ein wichtiger Gesichtspunkt aller Fiktionen ist ihre Anbindung an unsere Wirklichkeit bzw. Lebenswelt. Dies gilt insbesondere dann, wenn die Fiktion in hohem Maße phantastisch ist, wie beispielsweise in Science Fiction- oder Fantasy-Filmen:

“All stories that contain supernatural elements need to create the circumstances that lead the audience to suspend their disbelief willingly. In most supernatural stories we begin in our own recognizable world, then the supernatural element intrudes, and as the protagonist comes to believe in it, the audience is convinced as well.”²⁵⁰

Auch für den Umgang mit fiktiven Welten nennt Christian Doelker drei Verfahren zu deren Schaffung: Das Verfahren der *Anlehnung* zeigt eine perfekte Kopie der Wirklichkeit. Die dargestellten Ereignisse hätten auch so im realen Leben stattfinden können. Dies entspricht auch der Herangehensweise des naturalistischen Theaters. Bei der *Typisierung* wird die Wirklichkeit abstrahiert und überhöht. Auf diese Weise kommt man zu einer allgemeingültigen Aussage. Es gibt Helden und Bösewichte. Die einen sind gut und die anderen heimtückisch und gemein. Es gibt demzufolge nur Schwarz und Weiß. Dies erleichtert dem Zuschauer die Orientierung, da dieser genau weiß, was er von den betreffenden Personen zu erwarten hat. Das letzte Verfahren bezieht sich auf die beabsichtigte *Verfremdung* der Welt. In „Superman“ (1978) wird die Welt verfremdet, denn Menschen können nicht fliegen. Ebenso wenig existieren die Dinosaurier aus „Jurassic Park“ (1993). Dennoch bestehen in beiden Filmen viele Verbindungen zu unserem Leben: Autos fahren umher und die Bauwerke sind uns ebenso vertraut, wie die Kleidung der Nebendarsteller. Die Verfremdung muss sich aber nicht zwangsläufig auf etwas Übernatürliches beziehen. In den James-Bond-Filmen entkommt der Titelheld so oft aus auswegslosen Situationen durch einen glücklichen Zufall, dass der Zuschauer dies schon als bewusste Entfernung von der Realität erfährt. Häufig werden die drei Verfahren zur Herstellung fiktiver Welten gemischt. In einem Film wie „Stargate“ (1994) ist zu Beginn der Geschichte alles an unser alltägliches Leben angelehnt. Ein Militäroffizier wohnt in einem Einfamilienhaus irgendwo in Amerika. Später kommen außerirdische Mächte ins Spiel und es wird ganz klar zwischen Gut (den Menschen) und Böse (den Außerirdischen) unterschieden. Wir haben es also gleichzeitig mit einer Typisierung zu tun (da beide Parteien stereotypischen Mustern folgen) und obendrein mit einer Verfremdung, weil Außerirdische nicht existieren.²⁵¹

In fiktiven Bildern spielt der Realismus dennoch eine große Rolle. Ein Außerirdischer muss realistisch aussehen. Darunter versteht man in diesem Fall: Ein Lebewesen, das anders aussieht als die Lebewesen, die wir kennen. Sieht es wie eine Puppe oder eine Computergrafik aus, wird der Zuschauer unzufrieden sein. Da es besonders schwer ist, im Computer ohne natürliche Vorlage ein realistisches Bild zu schaffen, hat Bill Fleming die *Zehn Prinzipien des Photorealismus für 3D-Grafiken* aufgestellt. Hauptsächlich benennt er dabei Techniken, die in die unnatürlich glatten Computerobjekte chaotische Strukturen und Gebrauchsspuren einbringen.²⁵² Man versucht also auch in fiktive Objekte, wie Raumschiffe, Realismus einzubringen. Selbst wenn noch niemand ein

²⁵⁰ HOWARD / MABLEY (1993), S. 110

²⁵¹ Vgl. DOELKER (1979), S. 98 ff.

²⁵² Vgl. FLEMING (1998), S. 3 ff.

Raumschiff aus der Nähe gesehen hat, hat er doch eindeutige Parallelen vor Augen, da es sich um ein technisches Fortbewegungsmittel handelt. Da Autos oder Flugzeuge Dellen und andere Gebrauchsspuren aufweisen, wird man diese auch an einem Raumschiff finden, gleich unter welchen Einwirkungen diese entstanden sein mögen. Weiterhin wird es irgendwo einen Motor oder eine andere Form des Antriebs geben. Wenn jemand das Raumschiff steuern soll, muss er auch ein Cockpit haben, aus dem er seine Umgebung beobachten kann. So lässt sich die Reihe an Parallelen beliebig fortführen. Da ein Raumschiff irgendwann einmal die Weiterentwicklung unserer Flugzeuge sein wird, kann man davon ausgehen, dass es auch gewisse Ähnlichkeiten damit hat. Jedenfalls geht der Zuschauer davon aus. Besonders interessant ist in diesem Zusammenhang, dass sich die Suche nach Realismus in fiktiven Bildern nicht einmal auf Computergrafiken oder andere erkennbar artifiziellen Techniken beschränkt: Obwohl Amerikas Vorzeigefilm „Citizen Kane“ (1941) von Orson Welles auf den ersten Blick sehr realistisch und wirklich erscheint, strotzt das Werk nur so von Künstlichkeit. Viele der berühmten Aufnahmen sind durch Spezialeffekte entstanden. Das ging teilweise sogar soweit, dass überhaupt keine reale Entsprechung mehr vorlag. Oft wurden Elemente einzeln aufgenommen und später optisch zu einem gemeinsamen Bild kombiniert.²⁵³ Fiktive Bilder streben also meist nach einer Art des Realismus, der ihre Künstlichkeit verbirgt.

c) Mischformen

Häufig vermischen sich dokumentarische und fiktive Wirklichkeit. In Filmen wie „Forrest Gump“ (1993) wurden fiktive Handlungen in historische Ereignisse eingebettet. Dies geschah ebenfalls auf der visuellen Ebene, wo der Protagonist in historisches Filmmaterial einkopiert wurde. Spielfilme können auch die Rekonstruktion historischer Ereignisse zum Thema haben, oder fiktive Geschichten innerhalb eines historischen Ereignisses ansiedeln. Hier seien „Schindlers Liste“ (1993) und „Titanic“ (1997) als jeweilige Beispiele genannt.

Andersherum können aber auch fiktive Geschichten in dokumentarische Form gebracht werden. Das bekannteste Beispiel ist Orson Welles Hörspiel „Krieg der Welten“ welches am 30. Oktober 1938 gesendet wurde und aufgrund seines dokumentarischen Charakters von den Menschen für real gehalten wurde. Daraufhin brach in Teilen Amerikas eine Massenpanik aus, da man die Ankunft außerirdischer Invasoren vom Mars erwartete.²⁵⁴

Die „Verpackung“ fiktiver Ereignisse in dokumentarischen Formaten kann ein Grund dafür sein, warum Menschen mediale Inhalte für real halten. Im Fall von Orson Welles handelte es sich um ein unbeabsichtigtes Ereignis. Anders im Skandal von „Stern TV“, wo ein findiger Filmemacher Videos, deren Inhalt er frei erfand, als Dokumentationen an TV-Sender verkaufte.²⁵⁵ Hier handelte es sich um eine absichtliche Täuschung. Gerade dieses Ereignis macht deutlich, wie trügerisch Bilder sein können und dass wir letztendlich überhaupt keine Möglichkeit haben, deren Authentizität zu prüfen, sei es auf der Theaterbühne oder in der „Tageschau“. Während bei Texten offensichtlich ist, dass es einen Urheber der geschriebenen Zeilen gibt, verbirgt das Bild diesen geschickt:

„Das Wort bedarf in einer modernen Kultur immer der Rechtfertigung durch viele Worte, die immer wieder der Rechtfertigung bedürfen. (...) Das Abbild erscheint als seine eigene fraglose Beglaubigung, ein Stück realster Realität wie es scheint, durch nichts vermittelt. Worte, erst recht

²⁵³ Vgl. BRODWELL (1995), S. 144

²⁵⁴ Vgl. GROEBEL (1989), S. 351

²⁵⁵ Mehr zum Fall des Medienfälschers Michael Born findet man bei LILIENTHAL (1997)

Sätze, sind Konzeptionen, die immer mehr umfassen, als sich durch sinnliche Wahrnehmung jemals einlösen ließe.“²⁵⁶

Wie schon in dem Kapitel über die Wahrnehmung erläutert wurde, spielen das Vorwissen eines Menschen und seine Erwartungen für den Wahrnehmungsprozess eine entscheidende Rolle. Ähnlich verhält es sich mit der Glaubhaftigkeit von Bildern. Die Informationen auf einem Foto müssen nicht einmal vollständig sein. Da wir den Umgang mit Bildern gelernt haben, können wir ein solches richtig entschlüsseln. Das geht sogar soweit, dass wir anhand des Fotos die richtigen Schlussfolgerungen ziehen, denn wenn man ein Schwarzweißfoto vor sich liegen hat, geht man nicht davon aus, dass die Bäume blau, der Himmel grün und die Wiese rot ist.²⁵⁷

Aufgrund ihres Vorwissens halten Menschen Szenen und Situationen für real, die ihnen aus ihrem Alltag bekannt sind und die sie auf Bildern wiedererkennen.²⁵⁸ Ganz besonders dann, wenn diese noch einen Bezug zu aktuellen Themen haben. Insbesondere das Fernsehen profitiert von dieser Eigenschaft. Wenn sich in „Gute Zeiten / Schlechte Zeiten“ die Charaktere über die aktuelle Rentenreform unterhalten, dann könnte man als unbedarfter Zuschauer diese Menschen für reale Personen halten. Daher kommt es auch gelegentlich vor, dass Fiktion mit Dokumentation verwechselt wird. Wenn es in der Fiktion genügend Verweise auf das Leben des Rezipienten gibt, hält er diese für Realität. Allerdings gehört schon ein großes Maß an Realitätsferne dazu, um diesen Unterschied (jedenfalls im Spielfilm) nicht zu bemerken. Klaus Boeckmann behauptet sogar, dass dieser Unterschied von Dokumentation und Fiktion bisher von jedem gelernt worden ist. Er bezieht sich allerdings dabei einzig und alleine auf das Fernsehen.²⁵⁹ Wenn man den Unterschied schon nicht anhand inhaltlicher Kriterien feststellen kann, dann aber auf jeden Fall anhand von ästhetischen Kriterien. Ein Spielfilm sieht völlig anders aus, wie eine Dokumentation. Das fängt bei den Farben an und endet bei einem anderen Einsatz von Kamerabewegungen. Daher ist es kaum verständlich, wie sich in den 80er Jahren einige Menschen in den Schwarzwald begaben, auf der Suche nach der „Schwarzwaldklinik“ (Erstausstrahlung im ZDF 1985-1989) und „Dr. Brinkmann“. Dabei handelte es sich nicht nur um gewöhnliche Fans, sondern um reale Patienten, die sich vom Arzt aus dem Fernsehen behandeln lassen wollten, weil dieser so nett und kompetent wirkte.²⁶⁰

Letztendlich hat der Mensch auch gar keine andere Wahl, als den Bildern (oder Medien im allgemeinen) Glauben zu schenken. Früher waren alle für einen Menschen relevanten Informationen an einen bestimmten Ort gebunden, d.h. alles was er zum Leben und Überleben wissen musste, konnte er in seiner unmittelbaren Umgebung lernen. Heute muss er erst einen Zugang zu den Informationen finden. Und dies geschieht über Medien. Durch sie erfährt er einerseits was in der Welt geschieht und lernt andererseits die Welt überhaupt erst kennen.²⁶¹ Das Wissen um diese Aneignungsprozesse kann und sollte beim Einsatz von Bildmedien auf der Bühne berücksichtigt werden.

Nachdem einiges zu Bildern, Medien und Bildmedien im Allgemeinen gesagt wurde, soll nun der Einsatz von Bildmedien auf der Bühne im Speziellen beleuchtet werden. Dabei soll ein Blick in die Vergangenheit die Tür zur Zukunft des Theaters öffnen.

²⁵⁶ MEYER (1995), S. 56 f.

²⁵⁷ Vgl. GOMBRICH (1984), S. 171

²⁵⁸ Vgl. STOCKER (1990), S. 209

²⁵⁹ Vgl. BOECKMANN (1987), S. 6

²⁶⁰ Vgl. GROEBEL (1989), S. 351

²⁶¹ Vgl. MEYROWITZ (1987), S. 37 f.

5.1.2. GROSSE THEATERMACHER UND IHRE BILDMEDIEN

Wie schon erwähnt, wirkten seit der Erfindung des Kinos viele Theaterschaffende an der Entwicklung des neuen Mediums mit. Im Gegenzug dazu hat aber auch der Film schnell den Einzug auf die Bühne geschafft. Im Varieté wurde der Film zunächst zur Überbrückung von Umbaupausen auf der Bühne eingesetzt. Schon 1920 entdeckte man das Potential des neuen Mediums, eindrucksvolle Naturaufnahmen, wie beispielsweise ziehende Wolken oder Feuer, auf die Bühne zu bringen. Der Film auf der Bühne hatte auch pragmatische Gründe. Aufgrund der Materialknappheit während des ersten Weltkrieges entschloss sich mancher Theatermacher seine Kulisse durch eine Projektion zu ersetzen. Aber erst 1921 wurden entscheidende Durchbrüche bezüglich eines projizierten Bühnenbildes gemacht: Franz Werfels *Spiegel-mensch* war ein Stück mit insgesamt 16 Bildern, das am 15. Oktober 1921 in Stuttgart Premiere feierte. Um die einzelnen Umbauten schnell durchführen zu können, entschied man sich dazu, das gesamte Bühnenbild mittels Projektionen zu realisieren.²⁶² Obwohl es sich dabei nur um Glasdias handelte, die der Theatermaler A. Richter gemalt hatte, war dies doch ein entscheidender Erfolg für die spätere Verwendung von Filmen auf der Bühne. Richter malte lediglich die Landschaften und kaschte den Himmel in seinen Dias mit Deckfarbe ab, da dieser durch konventionelle Theaterbeleuchtung realisiert worden war.²⁶³

Um zu unterstreichen, dass Bildmedien auch in der Vergangenheit nichts Ungewöhnliches auf der Bühne waren, soll nun kurz auf deren Einsatz, anhand einiger Beispiele bekannter Theaterpersönlichkeiten, eingegangen werden:

a) Sergej Michailowitsch Eisenstein

Eisenstein gilt heute als einer der wichtigsten Filmemacher überhaupt. Tatsächlich kam er ursprünglich vom Theater. Als Musterschüler von Vsevolod E. Meyerhold, arbeitete Eisenstein zunächst als Bühnenbildner für diesen. In der Saison 1922/23 inszenierte er sein erstes eigenes Stück *Der Gescheiteste* von Sergej Tretjakow. Schon bei dieser ersten Arbeit setzte Eisenstein das Medium Film auf der Bühne ein, um den inneren Monolog eines seiner Protagonisten aufzuzeigen. Es sollte Eisensteins erster Film überhaupt sein.²⁶⁴ Bald schon wendet sich der Künstler ganz vom Theater ab und dreht fortan nur noch Filme. Amos Vogel erklärt warum:

“Die Essenz der Filmkunst besteht für Eisenstein in der Schaffung einer neuen psychologischen Wirklichkeit mit den Mitteln der schöpferischen Montage. Mehr und mehr unzufrieden mit dem allzu begrenzten (weil statischen) Realismus des Theaters, hatte Eisenstein einen letzten, missglückten Versuch unternommen, die Unmittelbarkeit herbeizuzwingen, indem er das Stück ‚Gasmasken‘ in einer Fabrik aufführte. Er wandte sich daraufhin dem Film unter dem Schlagwort zu: ‚Weg vom Realismus – hin zur Realität!‘“²⁶⁵

Eisensteins Problem mit seinem Stück *Gasmasken* lag darin, dass sich der Realismus der Fabrik mit den theatralischen Elementen (Kostüme, Schminke) nicht vertrug. Alles Theatralische wirkte in dem Originalschauplatz absurd. Selbst die fiktive Geschichte schien nicht so recht an den realen Ort zu passen. Daher entschloss sich Eisenstein dazu, sich ganz dem Film zu widmen.

²⁶² Dies ist auch heute noch ein weitverbreiteter Grund zum Einsatz von Projektionen auf der Bühne. Das Regieteam der Produktion *Der gewissenlose Mörder Hasse Karlsson* (s. Praxisteil) griff ebenfalls aufgrund der vielen Szenen auf Projektionen zurück.

²⁶³ Vgl. MILDENBERGER (1961), S. 111 ff.

²⁶⁴ Vgl. WEISE (1975), S. 23 ff.

²⁶⁵ VOGEL (2000), S. 44

b) Erwin Piscator

Piscator wurde durch sein *Episches Theater* bekannt. Obwohl er diesen Begriff nie eindeutig definiert hatte, bezeichnete er damit wohl ein zeitgemäßes und vor allem politisches Theater. Er sah im Theater hauptsächlich die kritische Funktion. Piscator war der erste Theaterschaffende, der in Deutschland das Medium Film als unabhängiges dramaturgisches Element einsetzte. Der Film sollte bei ihm nicht als Bühnenhintergrund die Illusion von Wirklichkeit vermitteln, sondern gleichberechtigtes Element des Theaterabends sein. So setzte er den Film gerne ein, um Vorgänge zu zeigen, die auf der Bühne nur schwer oder gar nicht realisierbar gewesen wären (z.B. Massenszenen).²⁶⁶ Allerdings sollte der Film, wie alle anderen eingesetzten Technologien auch, einem bestimmten (sozialen) Zweck dienen:

“Wir sind Sozialisten, d.h. wir sehen in der Vergesellschaftung der Produktionsmittel und in der Erreichung einer klassenlosen Gesellschaft die innerlichen Voraussetzungen für die ungehemmte Entfaltung aller menschlichen Kräfte. Für uns ist das Buch, die Zeitung, der Film und auch das Theater ein Mittel, die Welt von heute zu kritisieren und die von morgen vorzubereiten.“²⁶⁷

Es war auch ein Film, der zu Piscators Bruch mit der Volksbühne Berlin im Jahre 1927 führte. In seiner Inszenierung *Gewitter über Gottland* war ein Film vorgesehen, in dessen Verlauf Asmus und Störtebecker durch das Wechseln ihrer Kleider die Revolutionen der Jahrhunderte durchschritten, bis sich Asmus in Lenin verwandelt hatte. Die Theaterleitung zensierte diesen Film, worauf Piscator die Volksbühne verließ.²⁶⁸

c) Bertolt Brecht

Auch Brecht hatte seine eigene Version des *Epischen Theaters* entwickelt. Bei ihm stand die Beziehung zwischen Schauspieler und Zuschauer im Mittelpunkt. Der Zuschauer sollte sowohl unterhalten als auch belehrt werden. Brecht benutzte zahlreiche Einzelbildprojektionen innerhalb seiner Inszenierungen, durch die der Zuschauer mit Hintergrundinformationen zu bestimmten Szenen versorgt wurde. Weiterhin wurden Zwischentitel, Bilder oder mathematische Gleichungen angezeigt.²⁶⁹ Aber auch der Film war für ihn interessant. Ohne auf die Dramaturgie des klassischen Dramas zurückgreifen zu müssen, konnte dieser verschiedene neue Möglichkeiten zur Darstellung entfalten. Das faszinierte Brecht. So setzte auch er schon bald das Medium Film in seiner Theaterarbeit ein. Allerdings wollte Brecht mit der bloßen Darstellung von Wirklichkeit nichts zu tun haben. Er verwendete den Film in einer intellektuellen Weise, um dem Zuschauer auch die Unterschiede der beiden Medien Film und Theater vor Augen zu führen. Weiterhin sah Brecht im Film ein geeignetes Mittel, um dem Zuschauer den Unterschied zwischen Naturgetreueheit und fotografischer Abbildung zu vermitteln. Für Brecht war der Film eine Art pädagogisches Werkzeug, mit dem er dem Zuschauer etwas über dessen eigene Wirklichkeit beibringen konnte.²⁷⁰

Das Medium Film war also für einige der wichtigsten Theaterschaffenden des 20. Jahrhunderts von großer Bedeutsamkeit. Sergej Eisenstein fand den Film so faszinierend, dass er das Theater dafür aufgab. Selbstverständlich gibt es ebenso viele Theaterschaffende, für die der Film oder andere Medien überhaupt keine Rolle spielen. Letztendlich hängt die Entscheidung

²⁶⁶ Vgl. MILDENBERGER (1961), S. 141.

²⁶⁷ PISCATOR (1968), S. 28

²⁶⁸ Vgl. FISCHER-LICHTE (1999), S. 334 f.

²⁶⁹ Vgl. ebd., S. 348 ff.

²⁷⁰ Vgl. KNOPF (2003), S. 109 ff.

für oder gegen die Bildmedien nur davon ab, wie der Theatermacher seine theatralische Sprache definiert und welche Elemente er darin einschließt bzw. ausgrenzt. Bildmedien beeinträchtigen jedenfalls keinesfalls das Theater negativ. Eine der elementarsten Eigenschaften von Theater ist immer noch der Live-Aspekt; also die gleichzeitige Anwesenheit von Produzenten und Rezipienten im gleichen Raum. Damit sind die Grundvoraussetzungen für das Theaterspiel geschaffen. Würden die Bildmedien diese beeinflussen oder zerstören, dann würde dies für alle anderen neueren Erfindungen des Theaters auch gelten: Elektrisches Licht, Drehbühne, Geräuschproduktion.²⁷¹

Der französische Theaterwissenschaftler Patrice Pavis beschreibt ausführlich das Verhältnis des Theaters zu den technischen Medien:

„We would do theatre a disservice by measuring it against media grounded in a technological infrastructure that it has done without; we would also endanger its specificity. On the other hand, however, theatre practice happily moves into other areas, either by using video, television or sound recording in the performance, or responding to the demand for television, film or video recording, reproduction or archival preservation. Exchanges between theatre and the media are so frequent and so diversified that we should take note of the ensuing network of influence and interferences. There is no point in defining theatre as ‘pure art’, or in outlining a theatre theory that does not take into account media practices that border on and often penetrate contemporary work on stage.“²⁷²

In der heutigen Zeit, stehen dem Theaterschaffenden weitaus mehr Bildmedien als seinerzeit Piscator oder Brecht zur Verfügung. Einige werden weitaus häufiger als andere eingesetzt. Daher ist es an der Zeit, eine Auflistung der wichtigsten Bildmedien darzulegen.

5.2. BILDMEDIEN UNSERER ZEIT

Um Bildmedien auf die Bühne zu bringen, ist ein gewisser technischer und personeller Aufwand nötig. Einige Dinge erscheinen zunächst einfacher als im traditionellen Theaterhandwerk. So sind beispielsweise vorbeiziehende Wolken viel schneller mit der Videokamera eingefangen, als sie ein Theatermaler auf einen Prospekt malen könnte. Vergleicht man allerdings das Videoband mit dem Prospekt, wird man schnell feststellen, dass das elektronisch gespeicherte Bild dem gemalten Kunstwerk qualitativ weit hinterher hinkt. Immerhin, es bewegt sich. Das ist aber auch schon alles. Die Farben sind blass und die Auflösung von Video ist viel zu gering, als dass dieses Medium ernsthaft mit dem Prospekt konkurrieren könnte. Um nun als Projektion etwas qualitativ Vergleichbares zu schaffen, ist der Aufwand schon gar nicht mehr so gering wie es auf den ersten Blick erscheint. Entweder man dreht auf Film oder in einem sog. HDTV-Format, das bessere Eigenschaften als die gängigen Videoformate hat. Vielleicht mag man die vorbeiziehenden Wolken noch vor jeder Haustür finden, bei Bergen, Meeresbuchten oder Dünen wird es, je nach Wohnsitz, schon schwieriger. Während der Bühnenmaler sofort zu malen anfangen kann, muss das Filmteam erst einmal (samt Ausrüstung) an einen bestimmten Ort transportiert werden. Dies ist mit Kosten verbunden. Hat man diesen ersten Kraftakt hinter sich gebracht, kann es zu weiteren Problemen kommen, denn hochmoderne und komplexe Ausrüstungsgegenstände sind sehr anfällig gegenüber Hitze, Kälte, Feuchtigkeit, Sand und Staub. Je nach Örtlichkeit kann ein defekter Ausrüstungsgegenstand das Aus für die gesamte Aufnahme bedeuten. Es ist also oberflächlich gedacht, wenn man davon ausgeht, dass mit Film oder Video alles einfacher zu bewerkstelligen sei.

²⁷¹ Vgl. FISCHER-LICHTE (2001), S. 16

²⁷² PAVIS (1995), S. 99

Lässt man Kosten und Dispositionsprobleme außer Acht, muss die entscheidende Frage für den Theatermacher lauten: „Was will ich erreichen?“ In einigen Fällen mag es durchaus ausreichen, mit einer Videokamera die Wolken vor der Haustür abzufilmen. Vielleicht soll ja nur die Idee der Bewegung vermittelt werden. Oft ist es aber so, dass das Bühnenbild, die Kostüme und auch alle anderen theatralischen Mittel von hoher Qualität sind, und dazu dann ein kontrastarmer, unscharfer Videofilm läuft, der sich nicht in das Gesamtkonzept eines Theaterabends einfügt.²⁷³

Theatermacher verkennen oft die Tatsache, dass die Produktion von Bildmedien in professionelle Hand gehört. Sie sind der Meinung, dass sie „trashige“ Filme genauso gut wie die Profis produzieren können. In anderen Abteilungen des Theaters würden sie sich eine vergleichbare Fähigkeit nicht zutrauen. Da aber praktisch jeder schon einmal eine Videokamera in der Hand gehalten hat, ist die Verlockung groß, einen eigenen Film zu realisieren. Dass dieser allerdings wenig mit dem Trash zu tun hat, den wir aus dem Kino kennen, beschreibt der Journalist und Theaterkenner Stefan Keim treffend:

„Hier liegt das Missverständnis der Theatermacher. Wenn Kinofans mit leuchtenden Augen von Trash-Granaten sprechen, meinen sie eben nicht irgendwelchen uninspirierten Videothekenschrott, sondern Filme, die mit wenig Geld und viel Phantasie gedreht sind. (...) Guter Trash berührt emotional, das haben die Theaterleute nicht verstanden.“²⁷⁴

Diese Emotionen entstehen aber, weil die Filmkünstler ihre Profession beherrschen und wissen, wie sie ihre filmischen Mittel am besten einsetzen. Ihnen fehlt lediglich das Geld, ihren Film gemäß den bekannten Standards zu produzieren. Vielen Videokünstlern im Theater fehlt es hingegen an dem Grundwissen über das betreffende Bildmedium. Erstaunlicherweise haben in den vergangenen Jahren einige Bühnenbildner und Regisseure am Mannheimer Nationaltheater Bildmedien selbst produziert, obwohl sie diese in ihrem Privatleben ablehnen. Wie schon mehrmals im Verlauf dieser Arbeit erläutert wurde, sind Bildmedien auf der Bühne niemals wertfrei. Sowohl Regisseure als auch Zuschauer haben eine bestimmte, vorgeprägte Meinung dazu. Zu dieser kommt nun ein weiterer Faktor: nämlich die Frage, ob sich die betreffende Person selbst dazu befähigt fühlt, Bildmedien zu produzieren. Die Ansicht, dass Bildmedien gegenüber älteren Medien wie beispielsweise Buch oder Theater, minderwertig sind, hat schon manchen Theaterschaffenden dazu verleitet, diese selbst zu produzieren.

Das eben Gesagte bezog sich in erster Linie auf den Einsatz von Videos und Bildschirmpräsentationen. Für alle anderen Bildmedien sind die technischen Zugangsvoraussetzungen so hoch, dass ohnehin nur Profis dazu in der Lage sind, überhaupt ein Ergebnis liefern zu können. Daher soll im Folgenden auf die einzelnen Bildmedien eingegangen und auch ihre technischen Eigenheiten berücksichtigt werden.

5.2.1. FILM

Er wird heute im Theater kaum mehr eingesetzt, was ein eindeutiges Indiz für das Unverständnis der Theatermacher gegenüber diesem Medium ist. Natürlich ist Film sehr viel teurer als Video, aber angesichts der gängigen Bühnenbildetats nicht unbezahlbar. Die Krux liegt eher darin, dass die meisten Bühnenbildner nicht dazu bereit sind, einen Teil ihres Etats für die Filmproduktion auszugeben, wenn sie doch mit Video vermeintlich das Gleiche praktisch umsonst bekommen. Leider ist Video nicht annähernd dem Film ebenbürtig:

²⁷³ Ein gutes Beispiel dafür ist die neue *Ring*-Inszenierung am Mannheimer Nationaltheater aus den Jahren 1999 und 2000

²⁷⁴ KEIM (2001), S. 48

a) Kontrastumfang

Der Kontrastumfang eines Filmes ist viel größer als der einer Videoaufnahme. Während Video gerade mal einen Kontrastumfang von 1 zu 20 erreicht, kann man mit Film einen Umfang von bis zu 1 zu 100 erhalten. Der Kontrastumfang gibt die darstellbare Differenz zwischen dem hellsten und dem dunkelsten Bereich innerhalb eines Bildes an.²⁷⁵

b) Auflösung

Ein Film hat eine sehr viel höhere Auflösung als ein Videoband. Lässt man die speziellen Breitwandformate außer Acht, digitalisiert man heute einen 35mm-Film mit einer Auflösung von 2048 x 1556 Bildpunkten. Man spricht in diesem Fall von einer Auflösung von 2K. Dies ist für professionelle Anwendungen in der Regel ausreichend. Für Spezialeffekte erfolgt die Digitalisierung oft in der doppelten Auflösung (4K). Ist das Filmkorn klein genug, stellt dies kein größeres Problem dar. Die übliche Auflösung eines Videobildes beträgt in Europa hingegen nur 720 x 576 Bildpunkte.²⁷⁶

c) Farbe

Filmmaterial sollte nach Möglichkeit farbneutral sein. Das ist es aber oft nicht. Daher tragen schon die einzelnen Farbstiche der Filmmaterialien zu dem filmischen Eindruck bei. Ein Kameramann weiß genau, mit welchem Material er welche Wirkung erzielen kann. Unabhängig davon können die Farben entweder direkt beim Erzeugen eines Kinopositivs oder im Fall einer Abtastung (Digitalisierung) am Computer verändert werden. Beim Film müssen die Farben verschiedener Einstellungen aneinander angepasst werden, da deren Aufnahmen mitunter Wochen auseinander liegen können, im fertigen Film aber wie aus einem Guss wirken müssen. Wenn man draußen dreht hat man mit verschiedenen Wetterlagen zu kämpfen. Je nach Helligkeit muss man auch mit verschiedenen Filmmaterialien drehen, die sich optisch wahrnehmbar voneinander unterscheiden. Bei der abschließenden Farbkorrektur werden diese „Fehler“ ausgemerzt. Dafür stehen zwei Verfahren zur Verfügung.²⁷⁷

- a. Der Film wird digitalisiert, um in Fernsehauflösung weiterbearbeitet zu werden. Dieser Prozess nennt sich *Telecine*. Dabei verändert man solange die Farben, bis man mit dem Ergebnis zufrieden ist. Die einzelnen Farbveränderungen werden in einem speziellen Computersystem abgespeichert. In diesem Stadium hat man es immer noch mit einem Film zu tun, der an Farbmanipulation weit mehr Änderungen verträgt als ein Videobild. Erst wenn die ganze Filmrolle farbkorrigiert ist und man alle gewünschten Farbeinstellungen im Computer abgespeichert hat, wird der Film auf ein beliebiges (professionelles) Videoformat überspielt. Während dieses Vorgangs ruft der Computer die gespeicher-

²⁷⁵ Vgl. GLOMAN / LeTOURNEAU (2000), S. 87

²⁷⁶ Vgl. KELLY (2000), S. 59 und S. 67

²⁷⁷ Die Verfahren der Farbkorrektur hängen eng mit der Art und Weise zusammen, wie der Film letztendlich geschnitten wird. Man spricht in diesem Zusammenhang auch vom Onlineschnitt (Punkt a. -> Der Film wird in voller Ausgabequalität digitalisiert und dann weiterbearbeitet) und vom Offlineschnitt (Punkt b. -> Der Film wird in einer geringeren Auflösung digitalisiert und erst nach dem Schnitt am Computer, im Kopierwerk anhand der EDL in voller Auflösung geschnitten). Die Idee, die hinter dem Offlineschnitt steckt, ist folgende: Ein einzelnes Fernsehbild hat eine Datengröße von etwa 1.2 MB, ein Bild aus einem 35mm Film (entspricht in etwa einem Kleinbildnegativ) in einer Auflösung von 2K etwa 9.3 MB. Unabhängig von der fast achtfachen Datenmenge pro Einzelbild, sollte man nicht vergessen, dass ein Computer darüber hinaus 25 Bilder pro Sekunde ruckelfrei abspielen muss. Ein normaler Computer schafft dies noch nicht einmal mit den 1.2 MB großen Fernsehbildern. Daher müssen diese nochmals verkleinert (komprimiert) werden. Man spart also immense Kosten bezüglich der benötigten Hardware, wenn man Offline schneidet. Vgl. Böhm (2002), S. 192

ten Farbeinstellungen ab und verändert den Film dementsprechend, so dass auf dem Videoband anschließend eine farbkorrigierte Version des Films vorliegt, ohne dass das Originalnegativ in irgendeiner Form angetastet worden ist. Sieht man sich Musikvideos oder Werbespots an, bekommt man einen Eindruck davon, was man alles aus einem Film herausholen kann, selbst wenn dieser später „nur“ im Fernsehen zu sehen sein wird.²⁷⁸

- b. Der Film wird möglichst billig und ohne Farbkorrektur abgetastet, um am Computer komfortabel geschnitten zu werden. Ist der Schnitt fertig, wird eine sog. EDL (Edit Decision List) erstellt. Mit dieser Liste fährt man wieder ins Kopierwerk und das Negativ wird anhand derselbigen geschnitten. Mit dem geschnittenen Negativ führt man anschließend eine sog. Lichtbestimmung aus. Dabei werden die entgeltigen Farben des späteren Films festgelegt. Die Maschine zur Lichtbestimmung erstellt einen Lochstreifen, der zusammen mit dem geschnittenen Negativ in die Kopiermaschine gelegt wird. Dort werden die Farben während des Kopiervorgangs auf einen Positivfilm (Kinokopie), gemäß den Vorgaben der Lichtbestimmung, korrigiert.²⁷⁹

d) Zeichnung

Im Gegensatz zum linearen Video funktioniert Film logarithmisch, d.h. wenn bestimmte Gegenstände in einer Aufnahme zu über- bzw. unterbelichtet sind, kann man auf einem Film bis zu einem bestimmten Punkt immer noch Details erkennen, weil die Helligkeitswerte auslaufen und nicht (wie bei Video) einfach abbrechen. Man spricht in diesem Zusammenhang von der Zeichnung eines Films. Je mehr man einen Film überbelichtet (unterbelichtet), desto mehr verblasst die Zeichnung, bis man schließlich nur noch eine weiße (schwarze) Fläche vorfindet. Dieses Verblässen gibt es bei Video nicht. Wird ein Video überbelichtet (unterbelichtet), reißt es mit einem Schlag aus, d.h. alle überbelichteten Bildteile werden sofort weiß und alle unterbelichteten Bildteile schwarz. Viele Kameraleute sehen gerade in diesem Punkt den Hauptunterschied zwischen Film und Video.²⁸⁰

e) Tiefenschärfe

Ein weiteres Merkmal, anhand dessen selbst der Laie sofort eine Videoaufnahme erkennt, ist die Tiefenschärfe. Während man beim Film seinen Schärfebereich exakt wählen kann (und somit unwichtige Bildelemente unscharf ausblenden kann), ist bei einer Videoaufnahme immer alles scharf. Dies liegt daran, dass die Bildchips, die in einer Videokamera das Bild erzeugen, nur einen Bruchteil der Größe eines Film-Negatives aufweisen und genau diese Größe der Aufnahmefläche ist entscheidend für die Tiefenschärfe oder besser gesagt die Tiefenunschärfe.²⁸¹

f) Progressivität

Ein Kinofilm zeigt 24 Vollbilder²⁸² pro Sekunde, während Video mit 50 Halbbildern in der Sekunde arbeitet. Was das technisch bedeutet, ist an dieser Stelle irrelevant. Wichtig ist hingegen, dass das menschliche Gehirn Video niemals als gespeicherte (erzählte) Geschichte interpretieren kann. Das liegt darin begründet, dass das Gehirn alle Geschehnisse,

²⁷⁸ Vgl. HULLFISH / FOWLER (2003), S. 2 f.

²⁷⁹ Vgl. BROWN (2002), S. 220 f.

²⁸⁰ Vgl. ebd., S. 116

²⁸¹ Vgl. PROFESSIONAL PRODUCTION (2001), S. 38

²⁸² Alternativ dreht man mit 25 Bildern in der Sekunde, wenn der Film für das Fernsehen bestimmt ist, da der Transfer in das Medium einfacher ist.

die es mit mehr als 40 Bildphasen pro Sekunde aufnimmt, als Gegenwart interpretiert. Somit gib es eine klare wahrnehmungspsychologische Trennlinie: Video liegt über den 40 Bildphasen und wird somit zwangsweise als gegenwärtige Informationen wahrgenommen, Kino liegt mit den 24 Vollbildern darunter und wird demnach wie gespeicherte Erinnerungen wahrgenommen.²⁸³

g) Zeitlupe

Selbst wenn die Hersteller von Videoschnittprogrammen es versprechen, kann man mit Video keine korrekten Zeitlupen erstellen. Zeitlupe bedeutet nämlich nichts anderes, als mit mehr als den üblichen 24 Bildern pro Sekunde aufzunehmen. Dreht man beispielsweise mit 96 Bildern in der Sekunde, dann sind bei der Projektion alle Bewegungen viermal langsamer, weil der Filmprojektor nach wie vor den Film mit 24 Bildern pro Sekunde abspielt. Bei einer Filmkamera kann man Zeitlupenaufnahmen relativ einfach realisieren, da diese nur schneller laufen muss. Ab 250 Bildern pro Sekunde dies allerdings nicht mehr realisierbar. Der Film wird in einer normalen Kamera während der Belichtung kurz angehalten, was aber bei einer so hohen Geschwindigkeit zu keiner akzeptablen Belichtung des Filmmaterials mehr führen kann.²⁸⁴ Will man ganz besonders beeindruckende Zeitlupeneffekte erzielen (z.B. riesige Explosionen), dann benötigt man eine sog. Prismarotationskamera. Hier wird der Film nicht mehr angehalten, sondern läuft kontinuierlich durch und wird während dieser Bewegung durch ein rotierendes Prisma belichtet. Mit dieser Technik können bis zu 2500 Bilder pro Sekunde belichtet werden.²⁸⁵ Gängige Videokameras²⁸⁶ sind noch nicht einmal in der Lage, die doppelte Anzahl von Bildern innerhalb einer Sekunde zu produzieren. Zeitlupenfunktionen in Videoschnittprogrammen verdoppeln in der Regel die Bilder oder blenden diese ineinander über. Mit diesen Techniken lässt sich aber bestenfalls ein Videofilm halb so schnell abspielen. Wenn es dann noch langsamer werden soll, werden die Bilder unscharf oder beginnen zu wackeln. Video ist für Zeitlupenaufnahmen somit ungeeignet.²⁸⁷

Unter Berücksichtigung dieser Punkte kann man an Werbeversprechen, die diverse Kamerahersteller von der „Videokamera mit Kinolook“ machen, zweifeln. Tatsächlich nähert sich die Videotechnik immer mehr dem Film an und einige der oben genannten Probleme können die

²⁸³ Vgl. PROFESSIONAL PRODUCTION (1998), S. 4. Zu diesem Punkt ist allerdings anzumerken, dass in letzter Zeit immer mehr Videokameras auf den Markt kommen, die auch progressive Vollbilder aufzeichnen können. Hier findet also allmählich eine Anpassung statt.

²⁸⁴ Die Belichtung würde 1/500 Sekunde betragen. Eine Kamera, die mit 250 Bildern die Sekunde aufnimmt, belichtet nicht nur 250 Bilder in dieser Zeit, sondern muss diese auch durch die Kamera transportieren, d.h. in einer 1/250 Sekunde wird der Film ins Bildfenster geschoben, dort fixiert und belichtet. Transport und Fixierung dauern genauso lange wie die Belichtung. In diesem Fall also 1/500 Sekunde.

²⁸⁵ Vgl. SMITH (1986), S. 110 ff.

²⁸⁶ Für die Sportberichterstattung existieren spezielle Zeitlupenkameras, wie etwa die BVP-9500WS von SONY, die in der dreifachen Geschwindigkeit Bilder aufnehmen kann. Diese Bilder müssen aber auch auf einem speziellen Speichermedium archiviert werden (meist einem Video-Server), da auch die dreifache Datenmenge pro Sekunde anfällt. Diese Technologie ist für Theaterbetriebe aber unerschwinglich.

²⁸⁷ Mittlerweile haben einige findige Softwarehersteller mittlerweile eine Möglichkeit gefunden, eine ordentliche Zeitlupe aus einem Videofilm zu erstellen. Der RETIMER von REALVIZ (www.realviz.com) berechnet zwischen zwei Bildern ein Referenzbild. Er tut dies anhand spezieller Algorithmen, um die der Hersteller ein großes Geheimnis macht. Mittels der Referenzbilder ist die Software dann in der Lage, weitere Bilder zwischen den beiden Ausgangsbildern zu errechnen und so eine echte Zeitlupe zu erstellen. Allerdings ist das Ganze sehr aufwendig, denn 30 Sekunden Zeitlupe bedeuten 720 Referenzbilder. Das wäre nicht weiter problematisch. Allerdings muss der Anwender jedes einzelne Bild anschauen und gegebenenfalls nachbearbeiten, d.h. alle Bildteile, die der Computer bei der Erstellung der Referenz gelöscht hat, müssen wieder sichtbar gemacht werden. Meist handelt es sich dabei um feine Strukturen, wie z.B. Haare. Diese qualitativ bessere Zeitlupe bringt also einen Mehraufwand an Arbeit mit sich, der in vielen Fällen nicht akzeptabel ist.

Videotechniker allmählich beheben. Eine Videokamera mit dem Tiefenschärfeverhalten einer Kinokamera auszustatten, ist mittlerweile technisch möglich. Die Mankos der Linearität oder des mangelnden Kontrastes hingegen wird Video so schnell nicht abstreifen können. Hiermit sollte ein für alle Mal geklärt sein, warum Video (zumindest in absehbarer Zukunft) keine Alternative zum Film darstellt, sondern als völlig anderes Medium anzusehen ist, das seinen eigenen typischen Look hat.²⁸⁸

Die Produktionskosten eines Films sind um ein Vielfaches höher als ein vergleichbarer Dreh auf Video. Dafür bekommt man aber auch ein Vielfaches an Qualität bzw. Bilder, die man mit Video nicht herstellen kann. In der Medienwelt außerhalb des Theaters würde mit Sicherheit niemand mehr auf Film drehen, wenn man in dem bedeutend billigeren Medium Video eine ästhetische Alternative sehen würde.²⁸⁹ In diesem Zusammenhang stellt sich natürlich die Frage, was am Film so teuer ist. Zum Einen muss man wie beim (analogen) Fotoapparat zunächst den Rohfilm und dessen Entwicklung bezahlen. Geht man von 16mm aus, kann man jeweils einen Euro pro Meter Rohfilm und Entwicklung veranschlagen.²⁹⁰ Hinzu kommt die Miete für die Kamera, die je nach Modell und Ausstattung zwischen 300 € und 1200 € am Tag liegt. Weiterhin spielt es eine Rolle, wie der Film auf die Bühne gebracht werden soll. Dazu bieten sich zwei Möglichkeiten an:

a) Filmprojektor

Auch wenn man heute billig alte Projektoren erwerben kann, bringen diese eine Menge Schwierigkeiten mit sich. Zum einen muss für eine geeignete Belüftung gesorgt werden, die in den meisten Fällen bauliche Veränderungen innerhalb des Theaters mit sich bringt. Es handelt sich schließlich um keinen kleinen Projektor, der im Schulsaal einen Biologiefilm an die Wand wirft, sondern von einer Lichtkanone, die ein ganzes Bühnenportal erleuchten soll. Deswegen ist man im Theater auch an das 35mm-Format gebunden, da

²⁸⁸ Unter *Look* versteht man im Allgemeinen das Aussehen eines bestimmten Films. Spielt er vorwiegend am Tag oder bei Nacht? Ist alles gut zu erkennen oder behindert Nebel oder Regen oft die Sicht? Wie sind die Farben, d.h. ist der Film sehr bunt, oder eher monochrom gehalten? Wie bewegt sich die Kamera und wie sieht die Bildkomposition aus? All diese Dinge zählen zum Look eines Films. „Matrix“ (1999) hat den berühmten Grünstich, während „Vom Winde verweht“ (1939) in den typischen Technicolorfarben daherkommt. Einzelne Medien wie Video oder Film haben aber auch ihre eigenen, medienspezifischen Looks. Film stellt die Farben beispielsweise anders als Video dar. Dazu weiter unten mehr.

²⁸⁹ Neuerdings versuchen einige Filmproduzenten ihre Kosten zu reduzieren, indem sie Produktionen in HDTV drehen, in Verbindung mit einem Image-Converter Pro35 Digital. Bei dem Image-Converter handelt es sich um die schon erwähnte Tiefenschärfe-Lösung. Mit diesem Gerät, das zwischen Objektiv und Kamera angebracht ist, kommt man auf eine vergleichbare Tiefenunschärfe eines 35mm-Kinofilms. Leider benötigt man beim Einsatz eines solchen Gerätes mehr Licht, da das Bild zunächst auf einer Mattscheibe (in der ungefähren Größe eines 35mm-Negativs) abgebildet wird und von dort aus erst auf den Bildchip der Kamera gelangt. Als Videosystem verwendet man ein beliebiges HDTV-System (z.B. HDCam von SONY), das sich durch eine bessere Auflösung und einer progressiven Aufzeichnung hervorhebt. Die Produktionsfirmen sparen erheblich viel Geld durch diese Methode, da die Kamerahersteller ihre Systeme bekannt und beliebt machen wollen, d.h. die Miete für die Kamera tendiert im besten Fall gegen Null. Somit ist ein solcher Dreh bedeutend billiger als auf Film. Geht man jedoch von realen Preisen aus, dann liegt die Miete einer HDCam heute bei ungefähr 1500€ pro Tag und somit weitaus höher als bei einer 16mm-Kamera. Alternativ gibt es als neueste Entwicklung, die sog. HDV-Kameras. Dies sind im Prinzip hochauflösende Kameras, die auf ein MiniDV-Band aufzeichnen. Eine solche Kamera kann man schon für 250€ am Tag leihen. Allerdings kann man diese qualitativ nicht annähernd mit HDTV-Kameras vergleichen. Das HDV-Format ist eher für den semiprofessionellen Markt entwickelt worden. Diese Produktionsweise zeigt sicherlich den Weg, den Fernsehproduktionen in der Zukunft beschreiten werden. Dennoch hinken die HDTV-Systeme qualitativ noch weit hinter dem Film her. Jeder, der mit beiden Medien schon gearbeitet hat, wird das bestätigen. Erfahrungsberichte mit der neuen Technologie findet man in PROFESSIONAL PRODUCTION (2001), S. 38 ff. und ders. (2003a), S. 8 ff. und ders. (2003c), S. 4 f.

²⁹⁰ Film wird immer als Meterware berechnet. Ein Meter 16mm-Film entspricht 131 Bildern (also 5,2 Sekunden bei 25 Bildern die Sekunde bzw. 5,6 Sekunden bei 24 Bildern die Sekunde). Aufgrund der größeren Bildfläche ist die Ausbeute bei einem 35mm-Negativ mit 52 Bildern (also 21 Sekunden bei 25 Bildern die Sekunde bzw. 2,2 Sekunden bei 24 Bildern die Sekunde) entsprechend geringer.

16mm, aufgrund seiner kleinen Negativgröße, ausscheidet. Ab einer gewissen Leinwandgröße reicht die Leuchtkraft eines 16mm-Projektors nicht mehr aus und man kann nicht einfach die Lampe heller machen, da deren Hitze den Film schmelzen lassen würde. Man kann und darf auch keinen Kinoprojektor in einem Theater aufstellen, ohne fachkundiges Personal zu haben. Unabhängig von den Kosten, die eine solche Schulung mit sich bringt, findet man selten Freiwillige, welche diese Aufgabe übernehmen wollen. Zunächst müsste dafür ohnehin geklärt werden, welche Abteilung den Projektor bedient, denn weder die Beleuchtungsabteilung, noch die Tonabteilung werden einen Filmprojektor in ihrer Verantwortung sehen wollen.

Entscheidet man sich trotz aller dieser Hindernisse für den Filmprojektor, muss man den Film offline schneiden und dann das Negativ im Kopierwerk, anhand der EDL-Liste, zusammensetzen lassen. Davon lässt man anschließend eine Positivkopie erstellen, welche projiziert werden kann. Alternativ dazu kann man auch den gesamten Film in voller Auflösung einscannen, am Computer schneiden und zu guter Letzt wieder ausbelichten lassen. Diese Technologie wird immer häufiger bei großen Kinofilmen eingesetzt, da sie die absolute Kontrolle über die Farben erlaubt und auch für Spezialeffekte²⁹¹ erhebliche logistische Vorteile mit sich bringt. Man spricht in diesem Zusammenhang von einem *digital intermediate*, kurz ID.²⁹² Diese Technologie ist aber selbst für die meisten Kinofilmproduktionen noch zu teuer, darum scheidet sie wohl für den Theatereinsatz noch aus. Auch das Ziehen einer Positivkopie ist nicht besonders wirtschaftlich, zumal man für den Notfall auch eine Sicherheitskopie benötigt. Die folgende Variante hingegen ist für ein Theater rentabel:

b) Videobeamer²⁹³

Diese Variante gehört in der Fernsehindustrie mittlerweile zum Alltag. Werbeclips, Musikvideos, selbst Fernsehserien und Fernsehfilme werden auf Film gedreht und danach auf Video überspielt. Somit sichert man sich alle Vorteile bezüglich der Bildqualität, kann den Film dann aber im Videoformat, wie jeden anderen Videofilm auch, weiterverarbeiten. Da das Fernsehen ohnehin eine sehr geringe Auflösung im Vergleich zum Film hat (s.o.), kann man auf 16mm oder Super16²⁹⁴ drehen. Selbst dann hat man noch genug Möglichkeiten, um Details einer Szene zu vergrößern, ohne dass das Filmkorn dadurch sichtbar wird. Ist das Negativ entwickelt, muss es zunächst gewaschen werden (ca. 20 Cent pro Meter) und kann erst dann zur Abtastung. Hier gibt es nun nochmals einige Varianten. Entweder man lässt den Film einfach durch einen Filmscanner (*onelight*) laufen, oder man

²⁹¹ Da alle Spezialeffekte, die nach dem eigentlichen Dreh entstehen, heute ausnahmslos im Computer angefertigt werden, müssen diese Einstellungen auf jeden Fall digitalisiert und nach der Bearbeitung wieder ausbelichtet werden. Wenn nun der ganze Film digital vorliegt, findet die Ausbelichtung der Effekte erst mit dem Rest des Filmes statt, was eine bessere Integration der Effektszenen in den gesamten Film gewährleistet.

²⁹² Vgl. KAUFMANN (2003), S. 80 ff.

²⁹³ Videobeamer sind Geräte, die Fernseh- oder Computersignale auf eine beliebige Fläche projizieren können. Die Helligkeit der projizierten Bilder hängt von der Leistung des Brenners (also der Lampe) im Beamer ab. Daher sind Videobeamer, die für Büropräsentationen entwickelt wurden, kaum für den Einsatz im Theater zu gebrauchen. Sie liefern nur gute Bilder in kleinen, abgedunkelten Räumen. Im Theater muss man aber oft große Flächen ausleuchten und hat selten den Luxus der absoluten Dunkelheit auf der Bühne. Man braucht demnach leistungsstärkere Geräte. Empfehlenswert für die Bühne sind Videobeamer ab 10.000 ANSI-Lumen. Die verschiedenen Projektions-Technologien erläutert Albrecht Ziemer. Vgl. ZIEMER (2003), S. 240 ff.

²⁹⁴ Super 16 ist ein Format, das den Bereich, der eigentlich für die analoge Tonspur auf dem Filmnegativ reserviert ist, für das Bild mit benutzt. Es ist somit etwas breiter als ein übliches 16mm Format. Gerade bei Produktionen für das Fernsehen verwendet man dieses Format gerne, da es noch mehr den Filmcharakter unterstreicht und der Ton ohnehin digital aufgenommen wird. Beim späteren Zusammenfügen von Bild und Ton muss man sich über die „überschriebene“ Tonspur auf dem Filmnegativ keine Gedanken mehr machen, da der Film ja niemals ausbelichtet und in einem Kino gezeigt wird. Dort wäre er dann zwar groß, aber stumm. Vgl. WEBERS (2000), S. 130 f.

führt während der Abtastung eine Farbkorrektur (s.o.) durch. Der Preis hängt auch maßgeblich von der Maschine ab, auf der abgetastet wird. Für eine einfache Abtastung durch einen normalen Scanner zahlt man etwa 90 € für eine halbe Stunde Film. Alle anderen Maschinen werden (inklusive Farbkorrektur) stundenweise berechnet. Hier liegen die Preise zwischen 250 € und 500 € die Stunde, in deman, wenn man schnell arbeitet, auch eine halbe Stunde Film abtasten und farbkorrigieren kann. Da Filme im Theater selten während des ganzen Stückes auf der Bühne zu sehen sind, ist eine halbe Stunde ein guter Ausgangspunkt für die Berechnung der Lauflänge. Man bekommt also für weniger als 2000 € eine halbe Stunde Film, der allerdings auch keinen Vergleich zu einem Musikvideo oder Werbeclip zu scheuen braucht. Bei der Abtastung kann man sich für ein gängiges professionelles Videoformat entscheiden (Beta SP, DigiBeta, DVCPPro 50, ...) und dieses anschließend, wie jeden anderen Videofilm, weiterverarbeiten.

Ist dies geschehen, kann der Film mittels Videobeamer projiziert werden. Man muss einen Kompromiss bei diesem Verfahren eingehen: Der Film wird nur noch in der Fernsehauflösung ausgegeben und nicht mehr in der weitaus höheren Auflösung eines Kinofilms. Was dies für die Projektion bedeutet wird u.a. im nachfolgenden Absatz erläutert.

5.2.2. VIDEO

Der große Vorteil der Videotechnik²⁹⁵ liegt darin begründet, dass sie Liveaufnahmen ermöglicht. Da das Theater selbst ja auch ein Live-Medium ist, drängt sich der Einsatz dieses Bildmediums auf der Bühne geradezu auf. Räumliche Entfernungen können überbrückt werden, im Fall der Operninszenierung *Marmorclippen* am Mannheimer Nationaltheater sogar die zwischen Barcelona und Mannheim. Die Videotechnik kann Orte und Länder miteinander verbinden oder einfach zeigen, was in einem Bereich hinter der Bühne, oder für den Zuschauer verborgen, geschieht. So spielt die Mannheimer *Carmen*-Inszenierung in einer Fabrik, in der alles durch Überwachungskameras unter ständiger Beobachtung steht.

Mit dem Beginn des Fernsehzeitalters entdeckten die Theater das neue Medium für sich. Zunächst einmal aber in einer pragmatischen und nicht künstlerischen Weise, wie Emil Buchenberger in der *Bühnentechnischen Rundschau* im März 1957 berichtet:

„Jeder technische Leiter kennt die Sorgen, die ihm die Chor-Dirigenten und Bühnenmusik-Dirigenten durch das ewige Einschneiden von Löchern in die Dekoration, durch die Besetzung der Beleuchtungstürme usw. machen. Diese Sorge ist man bei der Bayrischen Staatsoper los, weil der Dirigent mittels des Fernseh-Schirmes überall zu sehen ist. Wie in allen anderen Zweigen der Wirtschaft, ergibt es sich auch auf der Bühne, daß man in vielen Fällen um Ecken und durch Wände sehen möchte oder aus der Ferne Einsicht in bestimmte Vorgänge nehmen will. Diese Möglichkeit bietet das Fernsehen heute in einem Maße, wie es vor einigen Jahren noch nicht vorstellbar war.“²⁹⁶

Videotechnik wird im Theater seit den 50er Jahren also nicht nur auf der Bühne eingesetzt, sondern auch dahinter. Selbst das Publikum wird mittels ferngesteuerter Kameras beobachtet. Nur so weiß der Inspizient²⁹⁷, dass alle sitzen und kann das Startzeichen für den Theaterabend geben. Das Bühnengeschehen wird auch durch Video übertragen, was es den Schauspielern

²⁹⁵ Die Videotechnik beschäftigte sich ursprünglich mit der Aufzeichnung von bewegten Bildern. Im Theater ist es aber üblich, auch die Bildübertragung mit Video zu betiteln, welche, genau genommen, der Fernseh- und Fernmeldetechnik angehört.

²⁹⁶ BUCHENBERGER (1957), S. 21

²⁹⁷ Der Inspizient garantiert für den reibungslosen Ablauf eines Theaterabends. Er kontrolliert die Bühne vor Vorstellungsbeginn und sorgt dafür, dass die Schauspieler ihre Auftritte nicht verpassen. Ebenso ruft er über eine Inspizientenanlage die Techniker ein und gibt den einzelnen Abteilungen ihre Einsatzzeichen vor, wenn diese sich nicht auf Textpassagen oder optische Zeichen beziehen.

erleichtert, auf Stichworte aufzutreten. Durch den Einsatz der Videotechnik können Schauspieler auch auf visuelle Signale reagieren; selbst wenn sie keinen direkten Einblick auf das Bühnengeschehen haben. Sie benötigen lediglich einen Monitor und diese sind heutzutage so klein, dass man sie praktisch überall anbringen kann.

Neben dem Live-Einsatz von Kameras tritt die Videotechnik ebenso als Speichermedium in Erscheinung. Vorproduzierte Filme werden zu einem bestimmten Zeitpunkt eingespielt. Selbst hier bleibt festzustellen: Video ist nicht gleich Video. Der Markt ist überflutet von zahlreichen Videoformaten, die sich alle voneinander unterscheiden. So sieht ein Interview, das mit einer handelsüblichen DV-Kamera²⁹⁸ aufgenommen wurde immer noch anders aus, als ein Interview, das im Fernsehen ausgestrahlt wird und mit Betacam SP oder einem der neueren digitalen Formate (DigiBeta, DVCPro 50) aufgezeichnet wurde. Alle gängigen Videoformate müssen ihre Daten komprimieren, um die Bilder auf das Band zu bringen. Das DV-Format komprimiert beispielsweise seine Daten im Verhältnis 5:1, während DigiBeta lediglich mit 2:1 komprimiert, d.h. mehr als doppelt so viele Informationen letztendlich speichert. Natürlich ist dies nur ein Aspekt, der die beiden Formate voneinander abgrenzt und sicherlich spielt auch die Qualität des Algorithmus eine Rolle, der für die Kompression zuständig ist (und beim DigiBeta-Format mit Sicherheit besser ist). Es ist jedenfalls ein eindeutiger optischer Unterschied zwischen den beiden Formaten feststellbar. Und selbst wenn man die ganzen elektronischen Komponenten innerhalb der Kameras beiseite lässt, wird jedem einleuchten, dass das Bild einer Kamera, dessen Objektiv schon das Vielfache einer DV-Kamera kostet, zwangsläufig besser sein muss.²⁹⁹ Also sollte man sich auch hier im Klaren darüber sein, dass der Einsatz einer minderwertigen Videotechnologie niemals wie professionelles Fernsehen aussehen kann. Das DV-Bild rauscht viel mehr, ist unschärfer und die Farben sehen ganz anders aus. Bedenkt man dies, kann gerade dieser ästhetische Unterschied sehr reizvoll sein. Oft wird der Unterschied aber gar nicht berücksichtigt.

Im Theater werden die Videofilme häufiger durch Videobeamer auf die Bühne projiziert als auf einem Monitor gezeigt. Gerade in diesem Fall sollte auf die Bildqualität geachtet werden, da schon das Aufblasen des viel zu kleinen Fernsehbildes für die Leinwand einen beachtlichen Qualitätsverlust mit sich bringt. Demnach könnte man die Meinung vertreten, dass die Bildqualität bei einer Projektion nebensächlich ist, da auf der großen Fläche alles verloren geht. Durch einige Maßnahmen kann man aber durchaus sehenswerte Ergebnisse erreichen. Wichtig ist vor allem ein schlüssiges Lichtdesign. Zuviel Licht auf der Leinwand beeinträchtigt die Qualität des Bildes. Es wird kontrastärmer und damit schwieriger zu erkennen. Ein weiterer, meist unbekannter Punkt, der zu matschigen Bildern führt, ist die Projektionsfläche. Die milchigweiße Opera wird in fast allen Theatern als Projektionsfolie benutzt, wirft aber weniger als die Hälfte des einfallenden Lichtes zurück. Normale, weiße Wandfarbe liefert fast doppelt so gute Werte. Darüber hat sich aber in der Theaterwelt noch kaum jemand Gedanken gemacht, da jeder diese Folie im Haus hat und so zusätzliche Investitionen vermeiden will.

Professionelle Videoformate arbeiten weiterhin bildgenau, d.h. man kann jedes Bild auf einem Videoband finden und anfahren, weil es gewissermaßen eine eigene Adresse hat (Timecode). Dies ist besonders dann wichtig, wenn mehrere Videofilme synchron miteinander laufen sollen oder ein Film in irgendeiner Weise mit dem Bühnengeschehen interagieren muss. Denkbar wäre beispielsweise, dass sich ein Schauspieler auf der Bühne mit einem zuvor gefilmten Schauspieler im Video unterhält. Daher ist es notwendig, dass man die Kontrolle über das Videoband hat und sich auch sicher sein kann, dass man sich immer an der richtigen Stelle befindet. Verwendet man hingegen das Zählwerk eines VHS-Rekorders, landet man meist

²⁹⁸ Das DV-Format ist mit dem mini DV-Format identisch. Es unterscheidet sich lediglich die Kassettengröße.

²⁹⁹ Eine vollständige Auflistung aller gängigen Videoformate und deren Eigenschaften findet man bei WEBERS (2000), S. 532 ff.

schon beim zweiten oder dritten Spulen einige Sekunden vom angepeilten Landepunkt entfernt.

Zu guter Letzt sollte noch einiges über HDTV gesagt werden. Auch wenn diese Technologie momentan noch unerschwinglich teuer ist, ist in ihr die Zukunft der digitalen Medien begründet. Immer wieder geisterte in den letzten Jahren durch die Presse, dass George Lucas seine neuen „Krieg der Sterne“-Filme auf Video gedreht hätte. Wie kann das sein, wenn Video doch so viele negative Eigenschaften hat? Mit dem Beginn des neuen Jahrtausends schockierte die Firma SONY die Kinobranche, indem sie ein Videoformat auf den Markt brachte, das angeblich genauso gut wie Kino sein soll. Es ist es nicht. Aber HDCam ist sicherlich besser als alles andere, was es bisher in der Videotechnik gab. Konkret zeichnet es sich durch folgende Merkmale aus:³⁰⁰

- a) HDCam hat eine höhere Bildauflösung als Super 16, nämlich 1920 x 1080 (also fast 2K). Es nähert sich aber in diesem Punkt dem 35mm Kinofilm.
- b) Es kann sowohl mit Ganzbildern (progressiv) wie der Film, als auch in verschiedenen Fernsehformaten (PAL, NTSC) mit Halbbildern betrieben werden.
- c) Die Farben sind kräftiger als bei anderen Videoformaten, erreichen aber immer noch nicht die Brillanz vom Film.
- d) HDCam liefert auch in dunklen Umgebungen noch gute Bilder.
- e) Obwohl es in den Lichtern wie jedes andere Videoformat abbricht, läuft es in den Schatten sanft aus, wie ein Film.

Man kann also sagen, dass es sich um ein „Zwischenmedium“, angesiedelt zwischen Video und Kino, handelt. Lässt man die beachtlichen Leihkosten für die HDCam-Ausrüstung beiseite und betrachtet ausschließlich die Materialkosten, wird schnell klar, wovor die Filmindustrie momentan zittert: Eine Videokassette mit der Laufzeit von einer Stunde kostet weniger als 100€. Eine Stunde 35mm kostet ein Vielfaches. Rick McCallum, der Produzent von „Krieg der Sterne – Episode 2“ (2002), betitelt die gesamten Materialkosten der HDCam-Bänder für den Film auf 48.000 \$. Dies entspricht etwa 400 Kilometer 35mm-Film. Allein die Einscann- und Ausspielarbeiten für den 35mm-Film hätten 1,8 Millionen Dollar gekostet; Rohfilm und Entwicklung wurden dabei noch gar nicht eingerechnet.³⁰¹ Diese Kostenersparnisse sind immens. Man muss aber dazu sagen, dass McCallum von Anfang an davon ausging, dass der komplette Film eingescannt und auf digitaler Ebene weiterverarbeitet würde, wo wir wieder beim Digital Intermediate (DI) wären. Dieses Verfahren wird zwar bei immer mehr großen Filmen angewendet, ist aber noch nicht die Regel. Weiterhin verfügt George Lucas mit seiner eigenen Effektfirma ILM³⁰² über die nötige Infrastruktur, um ein solches Mammutprojekt zu realisieren. Tendenziell werden heute immer mehr große Hollywoodfilme digital produziert. Dabei wird nicht nur das HDCam-Format von SONY verwendet. Andere Firmen haben ver-

³⁰⁰ Vgl. KLOTZ (2002), S. 176 f.

³⁰¹ Vgl. PROFESSIONAL PRODUCTION (2002), S. 23

³⁰² ILM steht für INDUSTRIAL LIGHT AND MAGIC. Die Firma wurde ursprünglich von George Lucas für die Ausführung der Effekte in „Krieg der Sterne“ (1977) gegründet. Aufgrund des unerwarteten Erfolgs wurde aus dem zusammengewürfelten Haufen aus Bastlern und Studenten ein Unternehmen, das fortan unzählige Spezialeffekte für Kinofilme herstellte und etliche Oscars dafür erhielt. Eine genaue Abhandlung über die Geschichte und Arbeiten von ILM findet man bei SMITH (1986) und VAZ / DUIGNAN (1996)

gleichbare digitale Technologien entwickelt.³⁰³ Eine dieser neuen Technologien wird früher oder später den Einzug ins Theater schaffen. Damit hätte man ein Bildmedium, das sich vor allen Dingen durch eine sehr hohe Auflösung auszeichnet. Man kann das Bild damit also richtig groß machen und es wird weder unscharf noch pixelig. Es ist wohl nur noch eine Frage der Zeit. Aufgrund des harten Konkurrenzkampfes auf dem Markt für Videotechnologie fangen die Preise aber schon jetzt langsam zu fallen an. Gleiches gilt für die Videobeamer. Denn für die neuen hochauflösenden Formate braucht man auch Videobeamer, die diese darstellen können. Die meisten Geräte müssen die 1920 x 1080 auf die Größe ihres Bildchips von 1024 x 798 herunterrechnen. Von den Projektionsapparaten, die diese hohe Auflösung ohne dieses Herunterrechnen darstellen können, sind momentan nur eine handvoll verschiedener Modelle auf dem Markt. Aber hier wird sich mit Sicherheit in den nächsten Jahren einiges tun. Die Show von Celine Dion in Las Vegas arbeitet beispielsweise schon mit der HDTV-Technik, sowohl mit Live-Kameras als auch mit vorproduzierten Filmen. Allerdings handelt es sich dabei auch um eine Produktion, bei der absehbar ist, dass sich die immensen Kosten in nächster Zeit wieder amortisieren.³⁰⁴

5.2.3. DVD

In den Wohnzimmern hat die DVD längst den Kampf gegen das Videoband gewonnen. Bessere Bildqualität, einfacherer Bedienung und ihre geringe Größe waren für den Endkunden entscheidende Argumente. Für den Einsatz der DVD im Theater spricht demnach vieles. Allerdings darf ein ausschlaggebender Unterschied nicht außer Acht gelassen werden: Der private DVD-Nutzer kauft die Filme, welche er sehen will, während im Theater eigene DVDs erstellt werden müssen. Es gibt zwar immer mehr Programme, mit denen man relativ einfach DVDs selbst erstellen kann, das heißt aber noch lange nicht, dass diese DVDs auch von guter Qualität sind. Um einen Film von einem Videoband oder einer Computerfestplatte auf eine DVD zu bekommen, muss dieser zunächst umgewandelt werden. Das Zauberwort heißt hier *Codec*, denn auf einer DVD müssen alle Filme in einem bestimmten Datenformat (MPEG2) abgelegt werden, damit jedes DVD-Abspielgerät die DVD auch versteht und abspielen kann. Leider definiert die MPEG2-Norm nur, wie diese Daten auf der DVD auszusehen haben, aber nicht, wie man sie erzeugt. Dies hat zur Folge, dass der Markt mit vielen Programmen überflutet ist, welche Videofilme in MPEG2-Datenströme wandeln können. Neben reinen Softwarelösungen gibt es auch Hardwarelösungen. An diese muss man lediglich einen Videozuspieler anschließen und schon wird ein MPEG2-Datenstrom erzeugt oder, bei ganz ausgeklügelten Geräten, eine fertige DVD produziert. Die Möglichkeiten zu einer DVD zu kommen sind also vielfältig und qualitativ recht unterschiedlich. Das heißt nicht unbedingt, dass die billigste Lösung auch am schlechtesten die Filme kodiert. Aber ein Vergleich der einzelnen Verfahren ist dringend anzuraten. Auch Codecs, die bekannten Videoschnittprogrammen beiliegen, sollten einer ernsthaften Prüfung unterzogen werden. Schlecht kodierte Datenströme erkennt man sofort an der fehlenden Gradation. D.h. eine Wolke, die einst aus vielen verschiedenen Blautönen bestand, verfügt nach der Kodierung nur noch über wenige Blautöne, die nicht mehr sanft ineinander überblenden, sondern durch harte (sichtbare) Kanten getrennt werden. Dieses Phänomen findet man auch bei JPEG-Bildern, die in einer zu geringen Quali-

³⁰³ So wurde beispielsweise „Superman Returns“ (2006) als erster Film mit der PANAVISION Genesis HD-Kamera gedreht. Bei der Kinoversion von „Miami Vice“ (2006) wurde die Viper von THOMSON verwendet. In beiden Fällen handelt es sich um hochwertige Digitalkameras, die über kein eigenes Aufzeichnungssystem verfügen, d.h. die Kamerabilder wurden auf verschiedenen externen Festplattensystemen aufgezeichnet. Vgl. GRAY (2006), S. 28 ff. und HOLBEN (2006), S. 52 ff.

³⁰⁴ Vgl. PROFESSIONAL PRODUCTION (2003b), S. 4 ff.

tätsstufe berechnet wurden. Hat man aber erst einmal einen guten Codec gefunden, kann man mit der DVD hervorragende Ergebnisse erreichen.³⁰⁵

Als Erstes sei ein wirtschaftliches Kriterium zu nennen: Unter Verwendung eines guten Codes kann man die DVD qualitativ kaum von einem professionellen Videoband unterscheiden.³⁰⁶ Professionelle Videorekorder sind preislich weit jenseits der 10.000€-Grenze anzusetzen, während DVD-Abspielgeräte teilweise schon billiger als manche Kauf-DVDs sind. Selbst wenn man sich als Theaterbetrieb nicht für das preiswerteste Plastikmodell aus dem Supermarkt entscheidet: Ein professioneller DVD-Spieler³⁰⁷ kostet maximal 1500€. Dies ist ein beachtlicher Preisunterschied zu professionellen Videorekordern; die meisten Theater haben dennoch auf das Konsumermodell aus dem Supermarkt für 50€ zurückgegriffen. Argumente wie Betriebssicherheit und Langlebigkeit verlieren schnell an Schrecken, wenn man bei Ausfall eines Gerätes einfach das nächste aus dem Schrank nehmen kann. Da dieser gewaltige Preisunterschied den meisten Theatermacher einleuchtet, ist davon auszugehen, dass die DVD ihren Siegeszug auch in der Theaterlandschaft fortsetzen wird.

Der künstlerische Vorgang einer Inszenierung macht es manchmal erforderlich, dass der Regisseur eine bestimmte Anzahl an Filmen produzieren lässt und sich erst später entscheidet, wann diese eingespielt werden sollen. Auch hier bringt die DVD Vorteile gegenüber einem Videoband, da man einzelne Filme in einer beliebigen Reihenfolge abspielen kann. Ein Videoband hingegen muss zunächst an die richtige Stelle gespult werden. Oft reicht die Zeit während der Proben aber nicht dafür aus. Der Techniker, der die Filme zuspült, hat meist auch keine Möglichkeit, diese während einer Probe nochmals in die richtige Reihenfolge auf dem Videoband zu bringen, da dieser Vorgang kompliziert und zeitaufwendig ist. Weiterhin benötigen Videozuspieler ein paar Sekunden, um anzulaufen. Man kann also nicht auf einen Knopf drücken und unmittelbar danach startet der Film. Diese Verzögerung ist darauf zurückzuführen, dass ein Videorekorder erst dann ein Bild zeigen kann, wenn das Band die richtige Geschwindigkeit hat. Es muss also zunächst anfahren. DVDs sind auch in diesem Punkt im Vorteil, da die Zeit zwischen dem Starten der DVD und dem Erscheinen des Films kürzer ist als bei einem Videorekorder. Diese Anfahrzeit ist besonders dann von großer Bedeutung, wenn Zuspülungen in der Sprechpause von Schauspielern auf der Bühne kommen sollen. Die DVD liefert weiterhin ein perfektes Standbild, weshalb man auch Texttafeln, Grafiken oder ähnliches einblenden kann. Wenn man mit der geringen PAL-Auflösung³⁰⁸ zufrieden ist, wird man auch hier sehr schöne Ergebnisse erzielen können. Ein weiterer Vorteil der DVD ist darin zu sehen, dass diese mehrere Ton- und Bildspuren bereitstellen kann. Ursprünglich sind diese Funktionen für verschiedene Sprachen bzw. verschiedene Kamerawinkel gedacht, aber kreativen Theaterschaffenden fällt dazu bestimmt schnell mehr ein.

Trotz alledem bedeutet das Erstellen einer DVD zunächst einmal mehr Arbeit. Geht man davon aus, dass beispielsweise zehn Filme für eine Inszenierung gebraucht werden, befinden sich diese irgendwann fertig geschnitten auf einem Computer. Würde man jetzt noch mit Vi-

³⁰⁵ Besonders interessant wird die DVD, wenn man vorher einen 16mm-Film auf ein professionelles Videoformat überspielt hat (Telecine s.o.) und diesen nun mit einem guten Codec auf eine DVD brennt. Die Bildqualität des Filmes bleibt nahezu unverändert. Leider kann aber nicht jeder Codec jede Art von Filmen gleich gut umwandeln. Besonders integrierte Codecs von Videoschnittprogrammen liefern keine zufriedenstellenden Ergebnisse mehr, wenn sie Computeranimationen kodieren sollen.

³⁰⁶ Wenn man weiß, wo man hinsehen soll, sieht man schon noch kleine Unterschiede. Auch wird jeder Videotechniker an dieser Stelle sofort protestieren, denn messtechnisch kann man auch Unterschiede ausmachen. Aber: Wen interessiert das, wenn es dem normalen Zuschauer nicht auffällt? Im Gegensatz zu einem direkten Vergleich zwischen einem VHS-Band und einem professionellen Videoformat kann die DVD diesem auf jeden Fall das Wasser reichen.

³⁰⁷ Professionelle DVD-Spieler zeichnen sich vor allem dadurch aus, dass sie synchronisierbar und extern ansteuerbar sind. Besonders etabliert hat sich mittlerweile der PIONEER DVD-V7300D.

³⁰⁸ Die maximale Auflösung der DVD liegt bei 720 x 576 Bildpunkten, was dem PAL-Videoformat entspricht. Für die Projektion von Einzelbildern bietet sich daher eher die Verwendung eines Computers an, der die Bilder in einer höheren Auflösung darstellen kann.

deo arbeiten, müssten die zehn Filme nur hintereinander gehängt und durch Schwarzpassagen getrennt werden. Man würde den Videorekorder einschalten und die Filme in einem Stück ablaufen lassen, um sie gleichzeitig dabei aufzunehmen. Das wäre alles. Die Anfertigung einer DVD ist aufwendiger. Zunächst muss jeder der Filme einzeln in einen MPEG2-Datenstrom umgewandelt werden. Auch der Ton wird in ein spezielles Datenformat gewandelt und separat geliefert.³⁰⁹ Beim sog. *Authoring* werden nun Bild und Ton wieder zusammengefügt. Darüber hinaus wird die Menüstruktur der DVD angelegt und man hat auch die Möglichkeit, einzelne Filme zu loopen, also später in einer Endlosschleife abspielen zu lassen. Das wäre ein nicht zu unterschätzender Vorteil. Obwohl die einzelnen Filme nacheinander auf der DVD abgelegt werden, heißt das nicht, dass sie auch in dieser Reihenfolge abgespielt werden müssen. So ist es beispielsweise ratsam, irgendwo auf der DVD ein schwarzes Bild als Endlosschleife abzulegen, zu dem alle anderen Filme springen, nachdem sie ausgelaufen sind. Somit wird nicht versehentlich der nächste Film auf der Bühne eingespielt, sondern der Monitor oder die Projektionsfläche bleiben einfach schwarz. Ist das *Authoring* beendet, muss alles nochmals berechnet und eine sog. Image-Datei erstellt werden. Diese kann man nun endlich auf einen DVD-Rohling brennen. Es sind also einige Arbeitsschritte mehr als beim Erstellen eines Videobandes nötig. Da diese aber ausschließlich denjenigen betrifft, welcher die DVD produzieren muss, wird das im Theater oft nicht zu Kenntnis genommen. Auch hier bedarf es noch einiger Aufklärung, denn eine neue DVD ist aus den genannten Gründen auch nicht so schnell verfügbar wie ein neues Videoband. Selbst die kleinste Änderung in nur einem der Filme bedeutet, dass dieser Film vollständig neu kodiert, im *Authoring* ersetzt und dieses ebenfalls neu berechnet werden muss, damit man letztendlich eine neue DVD brennen kann. Also ein völlig anderer Prozess als bei der Arbeit mit Video, wo man im günstigen Fall den betreffenden Film einfach auf dem Originalband überschreibt. Dennoch sprechen letztendlich alle Argumente für die DVD.³¹⁰

5.2.4. FESTPLATTEN-ZUSPIELER

Alternativ zur DVD kann man auch Festplatten-Zuspieler einsetzen. Hierbei handelt es sich um Abspielgeräte, in denen die Filme auf Festplatte gespeichert sind. Entweder schließt man direkt einen Videorekorder an ein solches Gerät an und digitalisiert so die Filme, oder man überspielt sie durch ein Netzwerk. Je nach Gerät kann man die Platte über einen Wechselrahmen austauschen oder muss mit einer internen Festplatte vorlieb nehmen. Was den Festplatten-Zuspieler vom DVD-Spieler unterscheidet, ist vor allem die Möglichkeit, die Bildqualität frei zu wählen. Einige Geräte arbeiten mit dem gleichen Datenformat wie die DVD (MPEG2). Es gibt auch Geräte, bei denen man die Bild-Kompression frei bestimmen kann, bis hin zum unkomprimierten Video. Dabei gilt: Je höher die Bildqualität, desto niedriger die Kompression und desto geringer die Aufnahmezeit, die ein solches System zur Verfügung stellt. Die schnelleren Zugriffszeiten sprechen auch für den Einsatz von solchen Systemen. Obwohl ein DVD-Spieler relativ schnell von einem Film zum nächsten wechseln kann, ist dieser Vorgang bemerkbar. Für einen kurzen Moment friert das Bild ein. Das ist auch nachvollziehbar. Denn der Lesekopf des DVD-Spielers muss immerhin eine Strecke von mehreren Zentimetern zurücklegen, und das kostet Zeit. Bei Festplatten-Zuspielern müssen auch (kurze) Distanzen überwunden werden. Allerdings hat eine Festplatte mehrere Leseköpfe im Vergleich zum DVD-Spieler. Festplatten-Zuspieler arbeiten aber auch mit einem Trick: Sie laden jeweils den Anfang aller Filme in einen Festspeicher (RAM), von wo aus sie unmittelbar jeden Film starten können. In der Zeit, in welcher der Filmanfang aus dem RAM ausgegeben wird, fährt die Festplatte an die richtige Stelle, um nahtlos den Rest des Films wiederzugeben. Auf diese

³⁰⁹ Würde der Ton zusammen mit dem Bild kodiert werden, wären keine mehrsprachigen DVDs möglich.

³¹⁰ Detaillierte Informationen über die DVD-Technologie findet man unter www.mpeg.org

Weise kommt es zu keinen bemerkbaren Verzögerungen. Der Film startet in dem Moment, in dem jemand auf den Knopf drückt. Für bestimmte Anwendungen ist dies wichtig. Darüber hinaus sind die besseren Festplatten-Zuspieler in der Lage, die Abspielgeschwindigkeit der Filme in Echtzeit zu manipulieren. Man könnte den Film so z.B. mit einem Orchester synchronisieren oder mit einem Fahrzeug. Gerade in Vergnügungsparks werden immer mehr Fahrattraktionen mit Filmeinspielungen gekoppelt. So kann man beispielsweise in eine Achterbahn, die im Dunkeln fährt, Monitore einbauen und der Fahrgast sieht die Strecke nur virtuell auf dem Bildschirm. Damit der Film von der Fahrtstrecke sich allerdings synchron zu der tatsächlichen Fahrt der Achterbahn verhält, muss dieser von einer Festplatte kommen, die in Abhängigkeit zur aktuellen Geschwindigkeit ihre Bilder ausgibt. Mehrere Attraktionen dieser Art sind weltweit in Planung.

Wird von der externen Steuerung der Abspielgeschwindigkeit einer Festplatte gesprochen, sind wir wieder beim Thema Zeitlupe. Der Festplatten-Zuspieler berechnet keine Zeitlupe in Echtzeit. Er spielt lediglich eine bestimmte Anzahl von Bildern pro Sekunde ab und diese erhöht oder verringert er auf Anweisung. Soll nun beispielsweise eine Meeresbrandung schneller oder langsamer laufen, funktioniert dies nur, wenn die eigentliche Filmaufnahme schon in Zeitlupe gedreht worden ist. Spielt der Festplatten-Zuspieler nun den Film in der Aufnahmegeschwindigkeit der Kamera (z.B. 48 Bilder die Sekunde) ab, erscheint dessen Geschwindigkeit dem Zuschauer normal. Erst wenn die Ausleserate reduziert wird, werden die Wellenbewegungen langsamer. Läuft der Spieler nun mit 24 Bildern pro Sekunde, ist die Bewegung nur noch halb so schnell bei weiterhin optimaler Bildqualität, denn mit 24 Bildern wird das Gerät regulär betrieben. Somit fordert der Einsatz dieser Geschwindigkeitskontrolle zwangsläufig den Einsatz von Film, da kein Video mit qualitativ hochwertiger Zeitlupe möglich ist. Eine andere Möglichkeit wäre die Verwendung von computergenerierten Animationen als Ausgangsmaterial. Hier kann man Zeitlupen ohne größeren Aufwand realisieren.³¹¹

5.2.5. COMPUTER

1977 revolutionierte „Krieg der Sterne“ die Filmindustrie. Spezialeffekte, wie man sie vorher noch nie gesehen hatte, begeisterten die Massen. Der Schöpfer von diesem Epos, George Lucas, galt als brillanter Visionär und dieser Ruf haftet ihm heute noch an. Vielleicht nicht unbedingt aufgrund seiner Filme, über die man sicherlich verschiedener Meinung sein kann, aber sein Gespür für technische Neuerungen und Innovationen revolutionierte das Kino.³¹²

Was die Spezialeffekte in „Krieg der Sterne“ von denen anderer Filme unterschied, war die Einführung des Computers in die Filmproduktion. Mit John Dykstra holte sich George Lucas einen Filmfan und Forscher ins Team, der vorher computergesteuerte Kamerakräne für das Institut für Urbanisierung in Berkeley entwickelte. Diese Kräne ermöglichten spektakuläre Filmaufnahmen von Modelllandschaften.³¹³ In Hollywood hatte der Computer ein neues Zeitalter eingeläutet. Die Effekte, die „Krieg der Sterne“ zum Kassenschlager machten, wären ohne ihn nicht möglich gewesen.³¹⁴

Was der Einsatz des Computers für das Theater bedeuten könnte, darüber haben sich nur wenige Leute Gedanken gemacht. Zugegeben, man findet in jedem Theater unzählige Computer.

³¹¹ Unter www.digitalvideo.de findet man Informationen zu verschiedenen Festplatten-Zuspielern. Diese gibt es auch in HDTV-Varianten, welche erheblich billiger als vergleichbare Videozuspieler sind. Hergestellt werden solche Geräte unter anderem von DOREMI (www.doremilabs) oder FAST FORWARD VIDEO (www.ffv.com)

³¹² So ist es nicht verwunderlich, dass George Lucas auch der Vorreiter des digitalen Kinos ist. Nicht nur, dass er „Krieg der Sterne – Episode 2“ (2002) vollständig auf dem HDCam-Format von SONY gedreht hatte, er strebt auch an, dass dieser Film überall digital projiziert wird. Allerdings verfügt bisher kaum ein Kino über die notwendigen Abspielgeräte und Projektoren. Vgl. DUNCAN (2002), S. 60 ff.

³¹³ Vgl. RICKITT (2000), S. 122

³¹⁴ Vgl. SALEWICZ (1998), S. 54 f.

In der Verwaltung werden Briefe und Rechnungen damit geschrieben, Licht- und Tonabteilungen haben mehr Komfort in der Bedienung ihrer komplizierten Technik und der Pförtner kann zwischen seinen Überwachungskameras hin- und herschalten. Computer haben alle und das schon einige Jahre lang. Was hat er aber für die Weiterentwicklung theatralischer Formen gebracht? Im Tanzbereich wurden schon früh viele Experimente mit der Computertechnik gemacht.³¹⁵ Aber wie hat das Schauspiel darauf reagiert bzw. die neue Technologie adaptiert? Wenn wir einen Blick zurück auf die Zeichentheorie werfen, darf man die Behauptung aufstellen, dass Computertechnologie ein nicht gerade unbedeutender Teil unserer Kultur ist. Dennoch findet er in Schauspielproduktionen fast nie Verwendung.

Was den Computer zu einem idealen Medium für das Theater macht, ist sein Live-Charakter. Natürlich ist er auch ein gutes Werkzeug, mit dem man zuhause oder im Büro arbeiten kann. Jedoch gibt es unendlich viele Möglichkeiten, den Computer live auf der Bühne einzusetzen, d.h. er kreiert Bilder oder steuert Dinge in Echtzeit. In der Kunst hat man diese Möglichkeiten schon erkannt. Karin Guminski schreibt über die Bedeutung des Computers:

„Die Gegenstände der bildenden Kunst und unser alltägliches visuelles Umfeld sind Themen der Kunstpädagogik. Die visuellen Massenmedien sind Teil der bildenden Kunst und unserer visuellen Umgebung. Der Computer fungiert hierbei als ein zentrales Medium.

Der Computer kann neben vielen anderen Dingen entsprechend unserer Anweisungen stille (Texte und Bild) und bewegte Bilder produzieren. Zudem ist er ein Produktionsgerät für multimediale Vorhaben, wie z.B. die CD-Rom-Erstellung (Visualisierung bestimmter Themen, Computerspiele), die stilles und bewegtes Bildmaterial, Ton und Text mit einbezieht. Weiterhin ist er eine Plattform, auf der mit Bildmaterial, Ton und Text digital aufbereitete Inhalte (unterschiedlichster Themenbereiche, so auch kunstpädagogische und kunsthistorische) betrachtet bzw. präsentiert werden können. Der Computer ist eine der Hauptkomponenten in interaktiven Kunstwerken.“³¹⁶

Der Computer hat also in der bildenden Kunst schon seinen festen Platz. Auf der Bühne muss er diesen noch finden. Im Hinblick auf die Bildmedien tut sich eine Vielzahl von Einsatzmöglichkeiten auf, die nun erläutert werden sollen:

a) Computer als Zuspielder

Verbindet man einen Computer mit einem Videobeamer, kann man Bilder auf die Bühne projizieren. Dies können Einzelbilder sein, die hintereinander gereiht sind oder Filme. Da der Computer eine Festplatte besitzt, kann er auch als Festplatten-Zuspielder genutzt werden. Ganz so einfach ist es natürlich nicht, weil man eine geeignete Software dafür braucht und der Computer schnell sein muss. Dennoch ist auch diese Anwendung denkbar und wird ebenfalls außerhalb des Theaters schon eingesetzt. Der Computer kann also die Aufgaben anderer Geräte übernehmen. Sei es als Ablösung des alten, klapprigen Diaprojektors oder als Alternative zum DVD-Spieler. Aufgrund seiner flexiblen Struktur kann der Computer viele verschiedene Aufgaben lösen. Es ist letztendlich nur eine Frage der Programme bzw. im Bewegtbildbereich der benutzen Hardware. Im Tonbereich sind solche Anwendungen schon lange gang und gäbe.

Allerdings muss man auch ganz klar die Nachteile eines solchen Systems sehen: Computer werden heute aus allen möglichen Komponenten zusammengesetzt, die alle von einem anderen Hersteller geliefert werden (jedenfalls bei PCs). Ob das System dann für wirklich alle Anwendungen stabil läuft, ist reine Glückssache. Kommt es zu Problemen wird man von einem Hersteller zum anderen geschickt. Jeder zeigt mit dem Finger auf den Konkurrenten. An eine schnelle Hilfe ist in solchen Fällen meist nicht zu denken. Unabhängig von der Kompatibilitätsfrage stehen Computer, die im Theater als Zuspielder dienen, meist

³¹⁵ Nachzulesen in den beiden Büchern *Tanz und Technologie* und *DanceLab*. Vgl. DINKLA / LEEKER (2002) und EVERT (2003)

³¹⁶ GUMINSKI (2002), S. 10

an Orten, zu denen viele Personen Zutritt haben. Dies hat praktisch immer zur Folge, dass die Festplatte des Rechners schneller voll ist.

All diese Probleme lassen sich vermeiden, indem man auf spezialisierte Systeme zurückgreift, die nur eine Anwendung ausführen können, welche man auch nicht verändern kann. Computer als Zusprieler sollten gepflegt werden. Denn nichts ist peinlicher als ein Absturz während der Vorstellung, in der das Publikum mit dem Desktop oder dem Begrüßungsbildschirm anstatt der Kunst konfrontiert wird.

b) Virtuelle Welten

1984 erschien ein Roman, der in den Augen vieler die Welt veränderte: *Neuromancer* von William Gibson. Dazu schreibt Jack Womack:

„Als ‚Neuromancer‘ erschien, kauften und verschlangen es erst hunderte, dann tausende jener Männer und Frauen, die in ihren Garagen und stillen Kämmerchen dem zur nicht ganz einfachen Geburt verhalfen, was man auch heutzutage noch ‚Neue Medien‘ nennt. Und diese paar Tausend lasen den oben zitierten Satz [es geht um den Anfangssatz des Buches: Der Himmel über dem Hafen hatte die Farbe eines Fernsehers, der auf einen toten Kanal geschaltet war.] und dachten sich: ‚Das ist ja so verdammt cool!‘ – und fingen an, nach Möglichkeiten zu suchen, um aus dem Gold der Vorstellungskraft bare Münze aus Silizium zu schlagen.“³¹⁷

Das Buch erfand nicht nur Begriffe wie den *Cyberspace*, sondern es beschreibt genau, was dieser ist und wie dieser auszusehen hat. Auch wenn viele von Gibsons Zukunftsversionen noch außerhalb der technischen Möglichkeiten liegen, ein Großteil von dem, was er prognostizierte, ist eingetreten bzw. wurde realisiert, weil er den Menschen die Ideen von einem globalen Computernetzwerk eingepflanzt hatte. Er schreibt von virtuellen Welten und Menschen, die mit diesen interagieren. Dabei ist die Idee der *Virtuellen Realität* gar nicht so neu:

„Die Virtuelle Realität wird heute von vielen als ein völlig neuartiges Phänomen betrachtet, so wie allgemein der Diskurs um Neue-Medien-Technologie gegenwärtig in einem imperialistischen Gestus das Alte insgesamt für obsolet zu erklären droht, und auch die Zukunft mit derselben Einäugigkeit autoritär und gewaltsam zu entwerfen sucht. Die Idee aber, den Betrachter in einen hermetisch geschlossenen, bildlichen Illusionsraum zu versetzen (...), wurde nicht erst durch die technische Erfindung computergestützter Virtueller Realitäten geboren. Im Gegenteil, die Virtuelle Realität erneuerte die Kernidee der Verbindung von Mensch und Bild.“³¹⁸

Im Theater bieten sich hierfür mehrere Möglichkeiten an: Einerseits können sich die Schauspieler in dem bildlichen Illusionsraum befinden, andererseits die Zuschauer. In einer dritten Variante wäre auch denkbar, dass sich alle (Schauspieler und Zuschauer) darin aufhalten. Beim Fernsehen wird diese Technik schon länger angewendet. Dort nennt man sie *Virtuelles Studio*. Die Darsteller / Moderatoren agieren in einem leeren Raum. Im späteren Fernsehbild, das der Zuschauer gesendet bekommt, stehen sie aber in einem richtigen Fernseh-Studio oder einer anderen Umgebung. Im einfachsten Fall wird dies durch ein Foto erreicht, das als Hintergrund dient. Aufwendiger sind detaillierte Räume, die vollständig im Computer entstanden sind. Somit haben wir es mit einem künstlichen Bühnenbild zu tun. Die Technik ist mittlerweile soweit fortgeschritten, dass der normale Fernsehzuschauer das virtuelle Bühnenbild nicht mehr von einem realen Studio unterscheiden kann. Auch wenn diese Technologie manchem befremdend und unnatürlich erscheinen mag, ist dieses Prinzip schon alt:

³¹⁷ WOMACK (2003), S. 12 f.

³¹⁸ GRAU (2001), S. 16

„Schon zu Beginn der Film- und Fernsehgeschichte hat man sich der künstlichen Gestaltungs- und Verfremdungsmöglichkeiten dieser Technik bedient. Dafür waren zwei Gründe ausschlaggebend: Es konnten Effekte und Illusionen erzeugt werden, die real nicht darstellbar waren, und es konnten erhebliche Einsparungen bei den Produktionskosten erzielt werden, wenn z.B. der Aufwand für Dekorationen, Reisen zu entfernten Spielstätten usw. weil der/die Akteure in einem kleinen Studio, fast ohne Dekoration, aufgenommen werden konnten.“³¹⁹

Für ein Theater ist das ein nicht zu unterschätzender Vorteil. Im Mannheimer Nationaltheater beispielsweise müssen die Bühnenbilder aufgrund ihrer Größe außerhalb des Theaters gelagert werden. Neben den Lagerkosten fallen für manche Produktionen über 20 Sattelschlepperladungen an Material an, die zwischen dem Außenlager und dem Theater transportiert werden müssen. Ein vergleichbar umfangreiches virtuelles Bühnenbild passt auf eine CD und diese findet in jeder Jackentasche Platz. Es gab aber auch andere, viel pragmatischer Gründe, für den Einsatz künstlicher Hintergründe im Film: In „Casablanca“ (1942) spielt eine Szene in Paris. Diese Szene vor Ort abzdrehen wäre für ein amerikanisches Filmteam in dieser Zeit unmöglich gewesen.

Zurück zum Computer und zum Theater: Man kann also virtuelle Räume schaffen. Diese können auch durchschritten werden (s.u.). Dennoch sind sie flach und zweidimensional. Das ist ein Theater-Prospekt aber auch. Dreidimensionalität könnte durch spezielle stereoskopische Verfahren hergestellt werden.³²⁰

Der Vorteil einer projizierten künstlichen Umgebung auf der Bühne liegt aber vielmehr in deren Fähigkeit zur Abstraktion. Während in der Filmwirtschaft Millionen von Dollar investiert werden, um eine möglichst exakte Annäherung an die Wirklichkeit zu erreichen, hat das Theater den großen Vorteil, innovative virtuelle Welten zu schaffen, die weder photorealistisch noch gigantisch sein müssen. Rolf Giesen, Deutschlands bekanntester Autor in Sachen Spezialeffekte, fordert diese Transferleistung vom Realistischen zum Künstlerischen schon lange von der deutschen Filmwirtschaft. Leider lässt sich diese nach wie vor von den Großproduktionen Hollywoods blenden und versucht krampfhaft den großen Bruder nachzuahmen, ohne über dessen Manpower, Know How und Ausrüstung zu verfügen. Nur so sind Filme wie „Das Biest vom Bodensee“ (1998) zu erklären, in dem ein virtuelles Monster umherwandelt, das aus anatomischer Sicht noch nicht einmal laufen könnte.³²¹ Während sich also die deutsche Film- und Fernsehindustrie weiterhin in der Imitation großer amerikanischer Vorbilder versucht, könnte das Theater einen wirklich produktiven Beitrag in der Diskussion um virtuelle Welten leisten. Gerade die Mobilität und die Polyfunktionalität theatralischer Zeichen ermöglicht eine grenzenlose Entfaltung virtueller Welten, frei von allen kommerziellen Hintergedanken.

Virtuelle Welten können als Einzelbilder oder als Echtzeit-Animationen³²² dargestellt werden. Entscheidet man sich für die Echtzeit-Animation, hat man einen entscheidenden Vorteil: Man kann alles auf Zuruf des Regisseurs sofort und unmittelbar verändern. Will er den computergenerierten Raum von einer anderen Seite sehen, dann bedarf dies lediglich eines Tastendrucks. Im Fall eines vorproduzierten Mediums müsste man erst wieder ins Studio, den betreffenden Film ändern und diesen anschließend wieder auf Video oder DVD ausspielen. Wenn man eine virtuelle Welt kreiert, dann „baut“ man tatsächlich eine dreidimensionale Landschaft aus Bäumen, Gebäuden, Fahrzeugen und Figuren auf. Wenn man mit einer virtuellen Kamera durch diese Landschaft fährt, entsteht ein Film. Man

³¹⁹ ZIEMER (2003), S. 70

³²⁰ Eine Einführung bezüglich gängiger 3D-Verfahren im Film- und Videobereich gewährt DIGITAL PRODUCTION (2001), S. 26 ff.

³²¹ Vgl. GIESEN (2002), S. 199

³²² Die Animationen kann man natürlich auch vorher berechnen lassen und dann auf Video oder DVD überspielen. In diesem Fall erhält man zwar eine weitaus bessere Bildqualität, verschenkt aber die Chance, in die Animationen interaktiv eingreifen zu können.

kann dieser Kamera einen bestimmten Weg vorgeben, den sie haargenau abfährt oder man steuert sie selbst. Damit das Ganze nicht zu chaotisch wird, definiert man genau, wo die Kamera nicht durchfahren darf. Ansonsten würde sie durch jede Wand und jeden Baum rasen. Es bedarf also erst einmal viel Arbeit, bevor man mit seiner virtuellen Kamera losfliegen kann. Dabei wird in einem ersten Schritt die gesamte Umgebung in einem handelsüblichen 3D-Programm³²³ erstellt und anschließend in eine Software importiert, die es einem ermöglicht, interaktive Elemente hinzuzufügen. Das Programm VIRTTOOLS³²⁴ eignet sich beispielsweise hervorragend für eine solche Aufgabe. In einer solchen Programmierumgebung kann man auch ohne großen Aufwand relativ schnell interaktive virtuelle Welten erstellen. Ist diese Vorarbeit erst einmal verrichtet, kann man sich frei durch die vorgegebene Landschaft bewegen. Ab nun ist alles ganz einfach, da man jede erdenkliche Position einnehmen und von dort aus in Windeseile zur nächsten gelangen kann. Dieser Vorteil gegenüber den Speichermedien ist nicht mit Gold aufzuwiegen, ganz besonders dann, wenn die Schauspieler auf der Bühne mit der virtuellen Welt interagieren sollen. Bei solchen Produktionen wird viel geändert. Daher ist das flexible System der Echtzeitgrafiken den unflexiblen Systemen wie beispielsweise DVD vorzuziehen.³²⁵

Was für Landschaften gilt, gilt natürlich im gleichen Maße auch für virtuelle Charaktere. Diese können ebenso zum „Leben“ erweckt werden. Auch hier ist die genannte Lösung am praktikabelsten, wenn die Schauspieler auf der Bühne mit einem projizierten Charakter interagieren sollen. So würde der virtuelle Charakter wirklich auf die Schauspieler reagieren und keine Reihe vorproduzierter Filme in die Textpassagen der Schauspieler eingeschnitten werden.

Die wohl spektakulärste Variante der Virtuellen Welten findet man im Zweig der *Augmented Reality*. Bei dieser Technologie wird mit einer Videokamera etwas abgefilmt, was der Computer in Echtzeit erkennt und mit weiteren Informationen versieht, welche ebenfalls in Echtzeit mit dem abgefilmten Bild überlagert werden. So könnte man beispielsweise einen Museumsraum filmen und bekommt auf der Computeranzeige Informationen zu den einzelnen Exponaten angezeigt. Das Bestechende an dieser Technologie liegt darin, dass die virtuellen Einblendungen immer am betreffenden realen Objekt anhaften, unabhängig davon, wie der Betrachter gerade die Kamera hält.³²⁶ Das Virtuelle verschmilzt also mit der Realität in Echtzeit. Hiermit tut sich für das Theater ein neues mediales Forschungsgebiet auf, da es zum ersten Mal möglich ist, das reale Bühnengeschehen mit virtuellen Elementen in Perfektion zu verschmelzen.³²⁷

c) Computer als Simulator

Manch einer wird sich fragen, wie viel Rechenleistung die Computerwelt noch braucht. Kauft man heute einen Bürocomputer, hat dieser ein Vielfaches von der Leistungsfähigkeit, die er eigentlich für seine Arbeiten benötigt. Wozu also immer neuere, noch schnellere Computersysteme entwickeln? Ganz einfach: Für Simulationen! Diese Arten von An-

³²³ Die gängigsten Programme: MAYA (www.alias.com), 3D-STUDIO MAX (www.discreet.com), LIGHT-WAVE (www.newtek.com), SOFTIMAGE (www.softimage.com)

³²⁴ Nähere Informationen zu VIRTTOOLS unter www.virttools.com

³²⁵ Vgl. GAUTHIER (2002), S. 7 ff.

³²⁶ Das Verfahren, mit dem so etwas erreicht werden kann, nennt sich *Tracking*. Dieses wurde ursprünglich vom Militär erfunden, um Raketen optisch in Luftschächte oder ähnliches lenken zu können. Dabei analysiert der Computer einen bestimmten Bildausschnitt in Echtzeit und lässt die für ihn relevanten Daten nicht aus dem Auge. Er verfolgt dieses regelrecht. Die Filmindustrie machte sich diese Technik zu eigen, um die Bewegung einer realen Filmkamera im Raum zu ermitteln. Verfolgt man nämlich mehrere Punkte im Raum gleichzeitig, kann man alle Aussagen bezüglich Position, Rotation und Objektiv der Kamera machen. Während im Kino das Tracking noch sehr zeitintensiv ist, wird das Verfahren in der Augmented Reality in Echtzeit durchgeführt. Vgl. RICKITT (2000), S. 83 f.

³²⁷ Als Ausgangspunkt zu Nachforschungen über Augmented Reality bietet sich die Seite www.augmented-reality.org an.

wendungen sind sehr rechenintensiv. Simulationen können vorproduziert oder in Echtzeit ausgeführt werden. Gerade dann entscheidet die Rechenleistung darüber, wie fließend sich etwas bewegt oder nicht. Zunächst sollte aber geklärt werden, was man mit Simulationen überhaupt anfangen kann. Im Bereich der 3D-Animation stellen sie eine Alternative zu den üblichen Animationsverfahren her. Simulationen werden immer dann eingesetzt, wenn es keinen Sinn macht, eine bestimmte Sache von Hand zu animieren. Eine gute Erklärung über den Sinn von Simulationen (hier gleich als Dynamics bezeichnet), findet sich in einem der zahlreichen Handbücher für die 3D-Software MAYA:

“Dynamics in Maya uses rules of physics to let you simulate natural forces in your animation. Effects with complex motion such as smoke, rain, fire, or colliding objects lend themselves well to dynamically controlled animation. This animation is typically achieved by creating elements in a scene that react to the forces applied to them. By creating an environment of fields, expressions, goals, etc. the animator has artistic control over the affected objects; balancing the need for realism and animation requirements.”³²⁸

Entgegen anderen Animationsverfahren werden Gegenstände in einer Simulation nicht durch Verschieben und Speichern ihrer jeweiligen Position im Raum animiert, sondern durch physikalische Gesetzmäßigkeiten. Diese können mit den physikalischen Gesetzen unseres Universums übereinstimmen. Das tun sie aber selten, denn an erster Stelle zählt in einem Film, was gut aussieht und was nicht, was physikalisch korrekt ist. Dazu ein einfaches Beispiel: Man konstruiert im Computer eine Fläche und platziert eine Kugel darauf. Wird man nun die Fläche bewegen, wird die Kugel von dieser Bewegung nicht beeinflusst. Sie bleibt starr an ihrer aktuellen Position verharren und wird ggf. ab und an von der Fläche durchdrungen. Anders sieht es aus, wenn man ein dynamisches System auf beide Objekte anwendet und auf dieses eine Energie, wie beispielsweise die Schwerkraft, einwirken lässt. Bei der nächsten Bewegung der Fläche wird eine dynamische Simulation gestartet. Wenn sich die Fläche neigt, muss die Kugel zunächst ins Rollen kommen. Dies ist gar nicht so einfach, denn sowohl die Kugel als auch die Fläche verfügen über eine bestimmte Reibung. Erst wenn die Fläche so stark geneigt ist, dass die Reibung die Kugel nicht mehr festhalten kann, kommt diese ins Rollen. Das Rollen selbst hängt auch wieder von zahlreichen Parametern ab wie beispielsweise der Gravitation. Diese kann einen beliebigen Wert annehmen und ist nicht auf unsere üblichen 9.8 m/s beschränkt. Im Fall einer solchen Simulation wird also nicht die Kugel animiert, sondern lediglich die Fläche, auf der sie sich befindet. Wie die Kugel sich dann über diese Fläche bewegt, hängt von einer großen Menge an Parametern ab, welche die physikalische Welt beschreiben, in der die Kugel und ihre Fläche agieren. In diesem Beispiel mag eine Simulation noch keinen besonderen Sinn machen, da sie recht einfach ist. Was ist aber, wenn man es mit 5000 Dominosteinen zu tun hat? Man muss lediglich den ersten umwerfen, den Rest macht der Computer. Simulationen vereinfachen also die Arbeit. Selbst wenn eine Animation für eine DVD vorproduziert wird, macht es einen gravierenden Unterschied, wenn die 5000 Dominosteine von alleine umfallen oder wenn man jeden einzelnen animieren muss. Hat man es jetzt mit einem echtzeitfähigen Simulator zu tun, dann kann es auf der Bühne richtig spannend werden. Durch Veränderungen einzelner Parameter (z.B. andere Erdanziehungskraft oder dem Hinzufügen von Wind) verändert sich auch die gesamte Simulation, d.h. es wird nicht mehr voraussehbar, was passieren wird und wie die Simulation verläuft. Damit verleiht der Computer einer Inszenierung eine zusätzliche Live-Komponente: Die virtuelle Welt wird live und einzigartig jeden Abend neu erfunden. Im Fernsehen sind andere Simulationstechniken schon lange verbreitet. Besonders bekannt ist die Spielanalyse bei Fußballspielen. Der Computer analysiert dabei ein beliebige

³²⁸ PATTON / GRAFT (2002), S. 11

ges Fernsehbild und ersetzt die realen Spieler durch virtuelle Spieler. Nun kann der Moderator, mit Hilfe einer virtuellen Kamera, über das ganze Spielfeld fliegen und die betreffende Situation aus jedem beliebigen Blickwinkel analysieren. Besonders trickreich ist dabei, dass er auch alle wichtigen Entfernungen auf dem Spielfeld visualisieren kann. Ein ähnlicher Simulator existiert mittlerweile für die Analyse beim Skispringen. Hier kann man eine Höhenmessung durchführen und zwei Springer direkt miteinander vergleichen, also im gleichen Bild darstellen.³²⁹

Simulationen machen auf visueller Ebene also durchaus Sinn. In der Industrie sind sie schon seit längerem im Einsatz. Man kann darauf gespannt sein, was sich die Theatermacher zu diesem Thema einfallen lassen.

d) Computer als Schüler

Es wurde in der Vergangenheit schon viel über Künstliche Intelligenz (KI) geschrieben. Schreckensszenarien wie in den drei „Terminator“-Filmen (1984, 1991, 2003) berichten von der Übernahme der Erde und der Ausrottung der Menschheit durch die Maschinen. In „I, Robot“ (2004) haben die Menschen nicht weniger Probleme mit den Robotern. Ernest W. Adams, anerkannter Designtheoretiker für Computerspiele, tat dies im Verlauf eines Vortrages, den er auf der „Ars Electronica“ 2002 in Linz hielt, als menschliche Wahnvorstellung ab. Machtstreben und Streitigkeiten um Territorien waren in der Geschichte immer mit menschlichen Grundbedürfnissen wie beispielsweise Nahrungssuche oder Wohnraum gekoppelt. Da einem Computer solche Bedürfnisse fremd sind, würde er aus diesen Gründen auch keinen Angriff auf seine Nachbarn planen. Außerdem würde ein solches Verhalten voraussetzen, dass ein Computer ein eigenes Bewusstsein entwickelt, was zumindest aus heutiger Sicht Science Fiction ist. Künstliche Intelligenz bedeutet heute vor allen Dingen, dass sich Computerprogramme weiterentwickeln bzw. aus ihren Fehlern lernen. In der Spieleindustrie hatte man schnell begriffen, dass sich viele Spieler durch ein Computerspiel durchmogeln, indem sie das Verhalten ihrer Gegner auswendig lernen. In einem modernen Computerspiel analysiert der Computer mittlerweile das Spielerverhalten und lässt die virtuellen Gegner darauf reagieren. So wird sich in einem Ballerspiel der virtuelle Gegner nicht länger im freien Feld aufhalten, wenn der Spieler ihn dort aus seiner sicheren Deckung heraus erledigen kann. Aber auch in einer Wirtschaftssimulation wird mitgedacht. Baut der Spieler immer größere Städte und keine Armeen, wird er irgendwann vom Computergegner angegriffen und seine Städte eingeäschert. Wird der Spieler hingegen sein ganzes Augenmerk auf den Aufbau seiner Armee legen und muss daher alle Nahrungsmittel importieren, wird der Computer ihm irgendwann den Nachschub abschneiden und warten, bis die Soldaten des Spielers meutern. Er tut dies aus reiner Logik, ohne Genussempfindung, aber der Spieler ärgert sich in der Regel dann umso mehr.

Um eine richtige Form von Intelligenz handelt es sich dabei also nicht, vielmehr um eine komplexe Analyse bestimmter Sachverhalte und einem flexiblen Gefüge, darauf zu reagieren. Da Schauspieler auf der Bühne darum bemüht sind, ihre Kunst möglichst exakt zu reproduzieren, wäre es unsinnig für den Computer, darauf zu reagieren. Lässt man die traditionellen Theaterformen allerdings bei Seite, könnte der Computer zum aktiven Mitspieler werden. Es könnte auch eine Entwicklung über mehrere Theaterabende stattfinden, d.h. der Computer lernt jeden Abend etwas dazu und erweitert somit seine Möglichkeiten. Auch dies ist ein aufregendes Thema, mit dem sich leider kaum ein Theatermacher beschäftigt.

e) Computer als interaktive Schaltzentrale

³²⁹ Vgl. DIGITAL PRODUCTION (2002), S. 156

Mit der Computertechnik wurde es zum ersten Mal möglich, Projektionen in Abhängigkeit von externen Impulsen zu steuern oder gar zu erzeugen. Der Computer interagiert somit mit seiner Umgebung. Zum Begriff der Interaktion schreibt die Kunsthistorikerin Söke Dinkla:

„Interaktion' ist ein Terminus der sozialwissenschaftlichen Handlungstheorie und bezeichnet die Wechselbeziehungen zwischen Handlungen. Voraussetzungen der Interaktion ist ein minimaler Konsens über kommunikative Techniken und Symbole sowie über bestimmte Verhaltensmuster. Der Begriff der Interaktion, der in der Sozialwissenschaft vor allem für zwischenmenschliche Handlungen verwendet wird, wurde in den frühen sechziger Jahren von der Computerwissenschaft entlehnt und bezeichnet dort die Fähigkeit des Computers, auf Eingaben des Benutzers ohne große Zeitverzögerung zu reagieren.“³³⁰

Auch wenn sich die zwischenmenschliche Interaktion deutlich von der mit dem Computer unterscheidet, kann dieser auf externe Impulse reagieren oder auch externe Impulse senden, also sich nach außen hin bemerkbar machen. Er selbst kann dies natürlich nicht, sondern nur die Software, die irgendwann einmal von einem Menschen programmiert wurde. Um ans Ziel zu kommen, hat man auch hier zahlreiche Variationen. Da gerade die Kommunikation mit der Außenwelt nicht gerade zu den einfachsten Aufgaben im Computerhandwerk gehört, muss hier solide Programmierarbeit geleistet werden. All denjenigen, die nicht ganz so tief in die Materie einsteigen wollen, sei der DIRECTOR³³¹ empfohlen; ein Programm das ursprünglich zum Erstellen von zweidimensionalen Animationen erfunden wurde, mittlerweile aber zu den Standards für die Programmierung interaktiver Anwendungen gehört. Über entsprechende Zusatzfunktionen (sog. Xtras) kann der DIRECTOR auch alle externen Schnittstellen des Computers ansprechen, wie z.B. die COM-Schnittstellen, an die man professionelles Videoequipment anschließen kann. Über diese Schnittstelle kann man Daten in den Computer schicken, deren Auswertung allerdings nicht so einfach ist. Es gibt glücklicherweise auch eine elegantere Möglichkeit für einen Computer, mit der Außenwelt Verbindung aufzunehmen: MIDI³³². Diese Schnittstelle wurde ursprünglich konzipiert, um mehrere Synthesizer miteinander zu verbinden oder über andere Eingabegeräte steuern zu können. Es handelte sich dabei meist um selbstgebaute, futuristische Geräte. Aufgrund der Einfachheit der Schnittstelle war dies kein größeres Problem. So ist es auch nicht verwunderlich, dass im Laufe der Zeit immer mehr Hersteller Geräte anboten, mit denen man elektrische Signale in MIDI-Signale umwandeln kann.³³³ Dem Computer steht damit die Welt offen. Denn jedes zusammengelötete Gerät kann durch ein solches Interface MIDI-Signale erzeugen und diese versteht mittlerweile jedes Programm. Da der MIDI-Standard schon einige Jahre in Gebrauch ist, muss man einige Nachteile, wie die geringe Auflösung von Parametern (nur 128 Werte) oder die langsame Übertragungsrate, in Kauf nehmen. Dafür ist er leicht zu handhaben und reicht für die meisten Anwendungen aus.³³⁴

Für das Theater bedeutet dies, dass Projektionen in unmittelbare Interaktion mit den Ereignissen auf der Bühne treten können. Ein Schauspieler, der über die Bühne läuft, könnte so beispielsweise die Position eines virtuellen Autos mit seiner Bewegung steuern. Genauso gut wäre es möglich, dass eine Schranktür mit einem Sensor verbunden ist und sich simultan mit dem Öffnen der richtigen Tür im Bühnenbild eine virtuelle Schranktür öffnet und den Blick auf das Innere eines virtuellen Schrankes freigibt. Ob sich nun im realen Schrank etwas befindet oder nicht, sei dahin gestellt. Die Möglichkeiten beginnen sich

³³⁰ DINKLA (1997), S. 14

³³¹ Zu finden unter www.macromedia.de

³³² MIDI steht für Music Instrument Digital Interface

³³³ z.B. DOEPFER (www.doepfer.de) oder INFUSIONSYSTEMS (www.infusionsystems.com)

³³⁴ Mehr zum Thema MIDI findet man bei CHAPMAN / CHAPMAN (2000), S. 404 ff.

aber zu potenzieren, denn was wäre, wenn sich in der Projektion anstatt einer Schranktür, die Eingangstür zum Weißen Haus öffnet, oder sich das Bild der Mona Lisa zu einer Live-Übertragung von der Mondlandung verwandelt - natürlich synchron zu dem Bewegungsvorgang auf der Bühne. Das Ganze kann auf die Spitze getrieben werden: Das Öffnen der Schranktür auf der Bühne startet eine Projektion, in der eine Milchflasche aus einem Kühlschrank fällt. In dem Augenblick, wo diese den unteren Bildrand der Projektionsfläche berührt, löst sich ein Mechanismus aus und eine reale Milchflasche fällt zu Boden. Sie zerbricht, die Milch läuft aus und ein Feuchtigkeitsmesser auf dem Boden teilt dem Computer mit, dass es nun an der Zeit ist, den Werbespot der Milchindustrie von DVD zu starten.

Der Computer ist also ein mächtiges Werkzeug, um Interaktionen zwischen der Bühne und den Projektionen herzustellen. Dies ist bestimmt nicht eine der einfachsten Anwendungen, aber sicherlich eine der lohnenswertesten für die Bühne.

f) Computer als Wissensspeicher

Aufgrund seiner Fähigkeit Daten blitzschnell zu ermitteln und auszuwerten ist der Computer das ideale Hilfsmittel für die Aufbewahrung und Auswertung umfangreicher Informationen. Lev Manovich hält die Datenbank für einen wichtigen Bestandteil unserer Kultur:

“After the novel, and subsequently cinema, privileged narrative as the key form of cultural expression of the modern age, the computer age introduces its correlate – the database. Many new media objects do not tell stories; they do not have a beginning or end; in fact, they do not have any development, thematically, formally, or otherwise that would organize their elements into a sequence. Instead, they are collections of individual items, with every item possessing the same significance as any other.”³³⁵

Der Einsatz von Datenbanken bezüglich Theateraufführungen wurde bisher noch nicht eingehend untersucht. Dennoch sind verschiedene Anwendungen vorstellbar. Eine Datenbank muss nicht auf Textdatensätze reduziert sein, sie kann auch Audiodaten, Bilddaten, Videodaten oder alles zusammen verwalten. Daher könnte sie elementares Merkmal einer Inszenierung sein und die theatralischen Zeichen der Inszenierung verwalten. Über eine externe Steuerung könnte sie ebenso die Requisiten in Magazinen verwalten und nur unter bestimmten Voraussetzungen, dem Schauspieler zugänglich machen. Besonders interessant ist an einer Datenbank die Möglichkeit der Verknüpfung einzelner Datensätze. Auf diese Weise könnte man bestimmte Themengebiete zusammenstellen. Eine Datenbank wäre auch in der Lage, auf rein textlicher Ebene, alle Werke eines Autors zu verwalten, so dass der Schauspieler während der Inszenierung zwischen den Werken springen kann oder seine aktuellen Textpassagen sofort in Relation zu anderen Werken gesetzt werden. Es wäre auch denkbar, dass die Zuschauer in einer Datenbank Datensätze hinterlegen oder diese manipulieren. Dies könnte vor, während oder nach der Aufführung stattfinden.

g) Vernetzte Computer

Heutzutage operieren Computer selten allein. Meist sind sie in Verbunden zusammengeschlossen, den sog. Netzwerken. Das Internet ist dabei ein globales Netzwerk von Netzwerken, das die verschiedenen Einzelnetzwerke durch Telefon- oder Kabelfernsehleitungen miteinander verbindet. Seit 1991 das Internet auch für kommerzielle Firmen geöffnet wurde, wuchs es schneller als man es sich in den kühnsten Prognosen ausmalen konnte. Das Internet hat mittlerweile den Status eines öffentlichen Datennetzwerks, analog zu dem Netzwerk des Telefonsystems.³³⁶ Selbst die meisten Theater sind mittlerweile vernetzt -

³³⁵ MANOVICH (2001), S. 218

³³⁶ Vgl. CHAPMAN / CHAPMAN (2000), S. 53 f.

jedenfalls die Verwaltungen der Häuser. Ab und an wird auch das Internet auf die Bühne gebracht. Obwohl Stücke wie beispielsweise Igor Bauersimas *Norway today* von der Theaterwelt euphorisch aufgenommen wurden, verschenken sie aber oft die Möglichkeiten, die ihnen das Internet als konzeptioneller Ansatz bietet.

Dazu schreibt Lutz Hennrich:

„Begutachtet man die Sache im Theater selbst, dann merkt man allerdings rasch, dass es bei ‚Norway today‘ weniger um ein wirkliches multimediales Konzept, geschweige denn um dessen kritische Reflexion geht, sondern eher um einen Marketing-Gag. (...) Das Internet als Chiffre für die mediale Welt bleibt in der Geschichte aber ein austauschbarer Anlass, auch eine Kleinanzeige hätte gereicht. (...) Die Chance, in der Interaktion verschiedener Medien neue Wirklichkeitsstrukturen erfahrbar zu machen, bleibt verschenkt.“³³⁷

Das Internet wird heute gerne als Schlagwort für eine moderne Gesellschaft benutzt. Letztendlich ist es aber ein gigantisch großer Datenspeicher, aus dem man jedes kleine Körnchen Erkenntnis mühsam herausquetschen muss - sofern man es findet. Es ermöglicht auch Kommunikation in den letzten Winkel der Welt und hat der Menschheit neue Kommunikationsmöglichkeiten eröffnet. Vor allem ist das Internet das demokratischste aller Medien. Zensur ist praktisch unmöglich. Ein Buch zu zensieren ist hingegen sehr viel einfacher. Einige Länder versuchten das Internet zu kontrollieren, scheiterten aber schon im Vorfeld. So wurde beispielsweise in Syrien der private Kauf von Modems verboten. Da man diese aber aufgrund der Wettbewerbsfähigkeit in den Büros nicht verbieten konnte, surfen die Leute eben am Arbeitsplatz. Andererseits verstärkt das Internet das Gefälle zwischen arm und reich auf drastische Weise: Wer heute keinen Zugriff aufs weltweite Netz hat, ist vom vielzitierten *Globalen Dorf* ausgeschlossen. Gerade Entwicklungsländer ohne Storm und Telefonleitungen werden durch das Internet noch mehr vom Rest der Welt isoliert.³³⁸ Aus diesem Grund fand die „Ars Electronica“ im Jahre 2002 auch unter dem treffenden Titel „Unplugged – Art as the Scene of Global Conflicts“ statt.

Gerade weil das Theater eine tiefverwurzelte Bindung zur Demokratie hat, sollte man das Internet auch in Theateraufführungen mit einbeziehen und nicht nur oberflächlich darüber philosophieren. Damit ist aber nicht gemeint, die Aufführung ins Netz zu stellen, sondern sich die Kommunikationsstrukturen den Internets einzuverleiben. Es könnten Teile eines Stückes in verschiedenen Kontinenten stattfinden und erst im World Wide Web zu einer Inszenierung verschmelzen. So haben beispielsweise Atau Tanaka und Kasper Toepilz in ihrer Installation „Global String“ das Internet als Resonanzkörper für ihre reale Stahlsaite verwendet. Der angeschlagene Klang schwingt im Netz weiter und vermischt sich mit den Klängen anderer Stahlsaiten, die irgendwo auf der Welt aufgebaut sind.³³⁹

Neben dem Internet gibt es auch andere Arten der Vernetzung. Zwei Computer, die mit einem Nullmodemkabel verbunden sind, können auch schon miteinander kommunizieren. Während in heimischen Kellern LAN-Partys³⁴⁰ schon längst etabliert sind, weiß der Theaterschaffende mit den neuen Möglichkeiten nur wenig anzufangen.

Im Einsatz von Computern auf der Bühne liegt ein mächtiges Potential und eine großartige Chance für das Theater, neue, unbekannte Terrains auszuloten. Gleichzeitig würde eine konsequente Interaktion mit der Maschine aber auch eine Machtverschiebung innerhalb des Theaters bedeuten. Wenn der Computer wirklich unvorhersehbare Ereignisse kreiert, können diese

³³⁷ HENNRICH (2001), S. 52

³³⁸ Vgl. HÖRISCH (2001), S. 375

³³⁹ Vgl. LEOPOLDSEDER / SCHÖPF (2002), S. 108 f.

³⁴⁰ Mehrere Freunde treffen sich und vernetzen ihre Rechner miteinander, um zusammen ein Spiel zu spielen. So können sie beispielsweise zusammen ein Autorennen fahren oder als schwerbewaffnete Kampftruppe die Welt von einem machtbessenen Größenwahnsinnigen retten.

vom Regisseur nicht inszeniert werden. Dadurch wachsen nicht nur die Aufgaben des Schauspielers, sondern auch seine künstlerische Bedeutung innerhalb des Inszenierungsprozesses.

5.3. ZUSAMMENFASSUNG

Dieses Kapitel beschäftigte sich mit den Bildmedien im Allgemeinen und den Bildmedien auf der Bühne als Erweiterung eines theatralen Zeichensystems. Vergleichbar mit der Anwendung von Unterrichtsmedien in der Schule sollen diese im Theater auch nur eingesetzt werden, um ein bestimmtes Ziel zu erreichen.

Zunächst wurde ein Blick auf die Eigenschaft von Bildern geworfen: Historisch betrachtet hatten die Bilder in elitären Kreisen schon immer einen schweren Stand, da sie zunächst von denjenigen benutzt wurden, die nicht lesen konnten. Neben verschiedenen Eigenschaften von Bildern wurde in diesem Kapitel gezeigt, dass selbst moderne Medien wie die Fotografie oder das Video nicht in der Lage sind, so etwas wie eine objektive Wirklichkeit abzubilden. Hinter jedem Bild steht eine Person, die sich für ein bestimmtes Bild entscheidet, indem sie alle anderen möglichen Bilder nicht realisiert. Somit hat also jedes dokumentarische Bild einen Schöpfer in gleicher Weise wie ein fiktives Bild. Besonders Interessant sind die Mischformen zwischen Dokumentation und Fiktion. Hier werden meist fiktive Handlungen mit realen Ereignissen kombiniert, wie beispielsweise in dem Kinofilm „Titanic“ (1997).

Weiterhin wurde in diesem Kapitel darauf eingegangen, dass auch berühmte Theatermacher der Vergangenheit, wie Eisenstein, Piscator oder Brecht, Bildmedien in ihren Inszenierungen benutzt haben.

Der größte Anteil dieses Kapitels beschäftigte sich aber mit den Bildmedien unserer heutigen Zeit. Hier wurden auf ihre Eigenschaften und denkbare Einsatzmöglichkeiten auf der Bühne hingewiesen. Es wurde unter anderem gezeigt, dass Video keinesfalls Film ersetzen kann und dass nicht lineare Bildmedien wie die DVD gegenüber linearen Bildmedien, wie dem Videoband, viele Vorteile im Vorstellungsalltag mit sich bringen. Es wurden also Anregungen zum praktischen Umgang mit Bildmedien auf der Bühne gegeben, vergleichbar mit Unterrichtsmedien als Lehrmittel in pädagogischen Institutionen wie der Schule.

B. PRAXISTEIL

6. NATIONALTHEATER MANNHEIM

Der Praxisteil dieser Arbeit soll mit einem Überblick über das Mannheimer Nationaltheater beginnen. Zum besseren Verständnis der einzelnen Bildmedienproduktionen an diesem Haus sollen vorab Informationen über den Betrieb und die Art und Weise der dort entstehenden Theaterproduktionen einen größeren Kontext eröffnen.

6.1. DIE GESCHICHTE DES NATIONALTHEATERS

Zunächst folgt ein kurzer historischer Abriss über die Institution des Nationaltheaters. Im Anschluss daran wird spezifischer auf die Geschichte des Mannheimer Nationaltheaters eingegangen.

6.1.1. DIE IDEE DES NATIONALTHEATERS

Die Idee des Nationaltheaters ist eng an die Ideale des Bürgertums geknüpft. Im 18. Jahrhundert wuchs der dritte Stand, das sog. Bürgertum, zu einer wirtschaftlichen Macht an, der allerdings keinerlei politische Bedeutung zukam. Man setzte neue Werte und Maßstäbe gegenüber der höfischen Dekadenz. So sollte die Gleichheit aller Menschen nicht erst im Himmel, sondern schon auf Erden Realität werden. Vor allem das Theater wurde vom Bürgertum zur Verkündung der neuen bürgerlichen Weltordnung bzw. des bürgerlichen Machtanspruches instrumentalisiert.³⁴¹

Nach Schillers Vorstellungen sollte im Theater nicht nur der absolutistische Herrscher zum weisen Vater seines Volkes erzogen werden, sondern alle Menschen sollten für den Verlauf der Theateraufführung gleich sein, unabhängig ihres Standes. Fürsten und Bürger sollten durch das Theater erzogen, belehrt und verbessert werden. Das Theater sollte als moralische Anstalt dienen. Bevor dies jedoch geschehen konnte, musste das Theater zunächst einmal salonfähig werden. Da im frühen 18. Jahrhundert die Bevölkerungszahlen in den deutschen Städten sehr gering waren, konnten Schauspieler nur durch ein Wanderleben ihren Lebensunterhalt bestreiten. Als fahrende Truppen zogen sie durch das Land und unterhielten die Menschen zunächst auf Marktplätzen oder später in Theaterhäusern, die sie für die Dauer ihres Aufenthaltes mieten mussten. Die Fürstenhäuser verfügten in der Regel über ein Theater; allerdings bevorzugte der Adel die Oper oder Schauspiele in französischer Sprache.

Da das frühe deutsche Schauspiel eher lustig und unterhaltsam war, war die intellektuelle bürgerliche Elite darum bemüht, aus dem Theater eine ernsthafte und seriöse Angelegenheit zu machen. Während der Gelehrte und Schriftsteller Johann Christoph Gottsched strenge Regeln für ein bürgerliches Drama aufstellte, erkannte Gotthold Ephraim Lessing, dass ein Theaterautor dem Zwecke seines Schauspiels und keinen fest aufgestellten Regeln folgen sollte. Er schrieb 1755 das erste deutsche Trauerspiel, das alle Ständeklauseln hinter sich ließ: *Miss Sara Sampson*. Da sich aber gerade die intellektuellen Dramen, die den Idealen des Bürgertums entsprachen, als finanzielles Fiasko entpuppten, kam im Bürgertum die Idee eines subventionierten Theaters auf. Dieses sollte frei vom Geschmack des Publikums und den damit verbundenen Einnahmen sein. Nur so konnte das Theater wirklich als unabhängige Sittenschule funktionieren. Mit dieser Idee vor Augen wurde 1767 das erste Nationaltheater in Hamburg gegründet. 12 Kaufleute sollten den finanzkräftigen Hintergrund bilden. Leider

³⁴¹ Vgl. WALACH (1980), S. 6

stieß das „Unternehmen Nationaltheater“ auf wenig Gegenliebe von Seiten des Volkes. Die Zuschauer wollten ins Theater gehen, um sich zu unterhalten und die Rolle der gelehrigen Sittenschüler gefiel ihnen ganz und gar nicht. Selbst Lessing, der in größter Not als Dramaturg ans Hamburger Nationaltheater gerufen wurde, musste in seiner *Minna von Barnhelm* Kunststücke in die Vorstellung einbauen, um mehr Zuschauer in die Vorstellung zu locken. Als dann eine Wandergruppe in Hamburg die Gastspielerlaubnis bekam, fand tatsächlich kaum ein Zuschauer mehr den Weg ins Nationaltheater. So wurde das Theater nach nur zwei Jahren 1769 wieder geschlossen. Bald darauf nahmen sich aber überraschenderweise die Fürsten des Nationaltheaterkonzeptes an: Aufgrund ihrer desolaten Finanzlagen, wurde es ihnen zu teuer, italienische Operistengesellschaften oder französische Schauspieltruppen nach Deutschland einzuladen. So hatten sie nur die Wahl zwischen einem billigen deutschen Theater oder gar keinem Theater. Man richtete deshalb an verschiedenen Orten Hoftheater ein, die aus politischen Gründen als Nationaltheater bezeichnet wurden. Damit waren allerdings keine Theater für die ganze Nation gemeint, sondern lediglich für den eigenen Kleinstaat. Weitere Motive für die Einrichtung der neuen Institution sahen die Fürsten in einer besseren Kontrolle des Spielplans und einem möglichen Magneten für Reisende aus anderen Fürstentümern – heute würde man diese Touristen nennen. In Wien (1776), Mannheim (1777), Berlin (1786) und München (1789) entstanden in rascher Folge mehrere Nationaltheater.³⁴²

6.1.2. DAS MANNHEIMER NATIONALTHEATER

Der Bau des Mannheimer Nationaltheaters hatte verschiedene Gründe. Neben den ideellen und sozialen wünschte sich Kurfürst Karl Theodor einen Ort der angemessenen Repräsentation. Seine Berater hingegen wollten eine sichere Veranstaltungsstätte für ihren Monarchen. Von Karl Theodor weiß man, dass er sich auch die Darstellungen der Wanderbühnen angesehen hat und dazu klapprige Holztribünen erklimmen musste. Diesen Aspekt vor Augen, mag das Argument der Sicherheit des Kurfürsten ein durchaus ernstzunehmender Grund für ein neues Theaterhaus gewesen sein. Da die Holztribüne den Kurfürsten auch nicht standesgemäß vor seinen Untertanen in Szene gesetzt hatte, verlangte dieser selbstredend nach einem Theaterhaus, das ihn und seine Stellung repräsentierte. Die soziale Funktion des Mannheimer Nationaltheaters bestand darin, dass man sämtliche Einnahmen einem guten Zweck zukommen lassen wollte. Man dachte dabei an die Unterstützung von Waisen, Geisteskranken und Sträflingen. Der Empfänger dieser großzügigen Spenden sollte das Borromäuspital sein, zu dessen Kommissären Johann Lambert Babo gehörte. Dieser hatte angeblich hervorragende Beziehungen zum Fürstenhof, da seine Schwester die Mätresse eines hochrangigen Beraters von Karl Theodor gewesen sein soll. Folglich wurde das neue Theater zunächst dem Spital geschenkt. Als Gegenleistung musste dieses jedoch die Baukosten tragen. Dafür hätte es die Einnahmen aller Theatervorstellungen erhalten. Bezüglich der Baukosten muss erwähnt werden, dass kein von Grund auf neues Gebäude errichtet werden sollte, sondern man hatte damit begonnen, das Zeug- und Schütthaus der Stadt Mannheim umzubauen, welches bis dato als Waffenlager und Fruchtspeicher diente.

Kurfürst Karl Theodor musste aber schnell einsehen, dass ein Spital nicht der ideale Bauherr für ein solches Unterfangen war, zumal man sich mit den Umbaukosten verkalkuliert hatte. Es war fraglich, ob das Spital die anfallenden Kosten überhaupt begleichen könne. Der Kurfürst nahm daraufhin seine Schenkung wieder zurück und entschädigte das Spital für die angefallenen Unkosten. Das Theater war wieder in der öffentlichen Hand. Besonders bemerkenswert ist die Tatsache, dass man das Theater gewissermaßen multifunktional konzipiert hatte: Neben dem eigentlichen Theaterraum war noch ein kleinerer Raum für Versammlungen oder kleinere Konzerte geplant, sowie ein Restaurant für diejenigen Bürger, die lieber Essen gehen

³⁴² Vgl. FISCHER-LICHTE (1999), S. 86 ff.

oder Billard spielen wollten, anstatt sich der Kunst zu widmen. Obwohl die erste Vorstellung schon am 6. Januar 1777 stattfand, wurden alle baulichen Maßnahmen erst 1785 vollendet. Das historische Theatergebäude befand sich auf dem Quadrat B3 und stand auch fahrenden Künstlern offen. Allerdings durften diese nur an den Tagen auftreten, an denen das feste Ensemble nicht spielte (immerhin vier Tage in der Woche), oder sie mussten eine Entschädigung an die Theaterkasse entrichten.³⁴³

Was den ideellen Aspekt zur Gründung des Mannheimer Nationaltheaters anbelangt, schreibt Herbert Beierbach:

„Die Gründung des Nationaltheaters in Mannheim in der zweiten Hälfte des 18. Jahrhunderts stand unter dem Einfluß der Aufklärung und der zunehmenden Besinnung auf die eigene, nationale Kultur. Nach einer Zeit der starken Beeinflussung durch die italienische und französische Theaterkunst strebte man die Bildung zur Hebung und Verbesserung der deutschen Sprache und Literatur an. Sie sollten den einheimischen Künstlern eine neue Wirkungsstätte vermitteln und dem höfischen sowie dem bürgerlichen Publikum zugänglich sein.“³⁴⁴

Wie schon erwähnt, handelt es sich dabei um ein Motiv zur Gründung des neuen Theaters. Politische und finanzielle Gründe waren mindestens genauso ausschlaggebend, wenn nicht sogar wichtiger. Dies sollte man sich gerade in der heutigen Diskussion vor Augen halten, wenn auf das kommerzielle Medium Kino von Seiten der Theaterschaffenden geschimpft wird.

Im Jahre 1853 wurde das Mannheimer Theater modernisiert. Eine neue Bühnenmaschinerie wurde eingebaut und sowohl der Zuschauerraum als auch die Bühne wurden vergrößert. Zu dieser Zeit wurde das Nationaltheater schon aus der städtischen Kasse bezuschusst.³⁴⁵ Die Zuschüsse mussten in den 20er Jahren des darauffolgenden Jahrhunderts, aufgrund ausbleibender Zuschauer, erheblich erhöht werden.³⁴⁶ Das Theaterhaus in B3 überstand zwar alle finanziellen Krisen, der Verwüstung des Krieges konnte es aber nicht standhalten. In der Nacht des 6. September 1943 wurde es zerbombt. In der Nachkriegszeit spielte das Ensemble zunächst im UFA-Filmpalast und dem Schauburg-Kino. Erst in den Jahren 1955 bis 1957 wurde ein neues Nationaltheater nach den Entwürfen des Architekten Gerhard Weber auf dem Goetheplatz gebaut. Das neue Haus verfügt über zwei Bühnen und eröffnete in der Oper mit Carl Maria von Webers *Der Freischütz*, dem Stück, das im alten Nationaltheater zuletzt vor dessen Zerstörung gespielt worden war. Das sog. kleine Haus, das dem Schauspiel vorbehalten ist, eröffnete mit dem wohl traditionsreichsten Mannheimer Stück: Schillers *Die Räuber*.³⁴⁷

Im Laufe seiner über 200 Jahre andauernden Geschichte wurde das Mannheimer Nationaltheater von vielen Größen der Theaterwelt besucht: Am 13. Januar 1782 wurden *Die Räuber* von Friedrich Schiller uraufgeführt. Ein Jahr später wurde er als Theaterdichter eingestellt. Johann Wolfgang Goethe war ebenso in Mannheim anzutreffen wie auch Wolfgang Amadeus Mozart, der dort viele Monate verbrachte. Carl Maria von Weber komponierte in Mannheim. Johann Strauß Vater, Clara Schumann und Richard Wagner gastierten am Nationaltheater.³⁴⁸

³⁴³ Vgl. HERRMANN (1999), S. 256 ff.

³⁴⁴ BEIERBACH (1998), S. 369

³⁴⁵ Mannheim war die erste Stadt, die 1839 ihr Theater selbst mitfinanzierte. Es sollte auch noch lange dauern, bis sich andere Kommunen diesem System anschlossen. Vgl. DUSSEL (1998), S. 384

³⁴⁶ Vgl. ebd., S. 393

³⁴⁷ Vgl. BEIERBACH (1998), S. 370 ff.

³⁴⁸ Eine ausführliche Chronologie des Mannheimer Nationaltheaters findet man in dem Buch *Mannheim und sein Nationaltheater*. Vgl. HOMERING (1998), S. 514 ff.

6.2. DAS NATIONALTHEATER MANNHEIM HEUTE

Im Nationaltheater arbeiten über 650 Menschen, die in ganz unterschiedlichen Bereichen tätig sind. Neben den Künstlern auf der Bühne sorgt eine große Anzahl an Mitarbeitern dafür, dass sich abends der Vorhang hebt. Zu diesen Mitarbeitern zählt zunächst das technische Personal, welches die Vorstellungen betreut. Daneben findet man verschiedene Werkstattbereiche, in denen die Bühnenbilder gebaut werden. Kostüme, Perücken und Requisiten werden ebenfalls innerhalb des Hauses angefertigt. Um ein so großes Haus instand zu halten, ist ein entsprechender Verwaltungsapparat nötig. Eine Besonderheit des Mannheimer Nationaltheaters lag von 1996 bis 2005 darin, dass es keinen Verwaltungsdirektor gab, der diesem Apparat vorsteht. An anderen Theatern vergleichbarer Größe ist es üblich, dass die Leitung in den Händen des Intendanten, der für künstlerische Fragen zuständig ist und denen des Verwaltungsdirektors liegt. Dass sich beide Stellen in der Person des Generalintendanten Ulrich Schwab vereinten, war in der deutschen Theaterlandschaft ein Einzelfall. Nach seiner Pensionierung im Jahre 2005 hat seine Nachfolgerin Regula Gerber wieder das Amt des Verwaltungsdirektors eingeführt.

Von den 659 Mitarbeitern steht ein Großteil also nicht auf der Bühne. Insgesamt beläuft sich die Anzahl der Künstler auf etwa ein Drittel der Belegschaft, von der wiederum zirka 160 Mitarbeiter auf Orchester und Chor entfallen, und somit naturgemäß den größten Anteil der Künstler bereitstellen.

Die Anzahl der Mitarbeiter mag auf den ersten Blick sehr groß wirken. Es sollte aber nicht vergessen werden, dass das Nationaltheater das einzige große Theater in Mannheim ist und obendrein über vier Sparten verfügt: Oper, Schauspiel, Ballett, sowie Kinder- und Jugendtheater.³⁴⁹ Zum Vergleich: Die Staatsoper in Berlin verfügt über 787 Beschäftigte, ist aber nur ein Zweispartenhaus (Oper und Ballett) und nicht das einzige Haus seiner Art in der Stadt. Es ist stets ein großer personeller Aufwand mit dem Prozess des Theatermachens verbunden und dieser hat auch seinen Preis. Das jährliche Budget des Mannheimer Nationaltheaters beläuft sich auf zirka 43.300.000 € von denen zirka 37.000.000 € durch Subventionen von Stadt und Land aufgebracht werden. In der Bevölkerung findet das Theater großen Zuspruch. Pro Spielzeit werden rund 350.000 Besucher begrüßt.

In der 226. Spielzeit 2004/2005 standen in den vier Sparten 31 Premieren, sowie weitere 53 ältere Produktionen aus dem Repertoire auf dem Programm.

6.2.1. FILM & VIRTUELLES DESIGN

Als eines der wenigen Theater in Deutschland unterhält das Mannheimer Nationaltheater eine Abteilung, die sich ausschließlich mit dem Einsatz von Bildmedien auf der Bühne beschäftigt. Hierbei werden theoretische Ansätze ebenso wie deren praktische Umsetzung erforscht. Dieser für ein Theater relativ neue Bereich wurde 1999 von dem stellvertretenden Intendanten Markus Müller zusammen mit dem Autor dieser Arbeit ins Leben gerufen. Seitdem wuchs die Abteilung beständig. Um unnötigen Verwaltungsaufwand zu vermeiden, ist der Bereich „Film & Virtuelles Design“ der Tonabteilung angegliedert, was durchaus Sinn macht, da die Tontechniker auch größtenteils die Filmzuspielungen im Vorstellungsbetrieb übernehmen. Mit diesem Konzept konnte von Anfang an sichergestellt werden, dass die Informationswege zwischen Produktion und Vorstellungsbetrieb möglichst kurz sind. Kooperationen mit der Fachhochschule für Technik und Gestaltung in Mannheim (Institut für Designtheorie) sowie der Universität Mannheim (Institut für Technische Informatik III), sorgen für eine beständige theoretische Weiterentwicklung der Frage nach dem Zusammenspiel zwischen Theater und

³⁴⁹ Bis auf das Ballett hat auch jede dieser Sparten ihre eigene Spielstätte. Das Ballett tanzt sowohl im Schauspiel- als auch im Opernhaus. Darüber hinaus gibt es noch das Studio Werkhaus, eine kleine Studiobühne, auf der alle Sparten zuhause sind. Diese wird aber vorwiegend vom Schauspiel genutzt.

Bildmedien. Zahlreiche Kontakte in die Film- und Fernsehindustrie sichern einen qualitativ hochwertigen Produktionsstandard. Aufgrund des glücklichen Umstandes, dass die Abteilung von Anfang an ernstgenommen wurde und der Theaterleitung auch viel daran lag, die Produktionsstandards zu erreichen, welche der Zuschauer aus dem Kino und Fernsehen gewohnt ist, verfügt der Bildmedienbereich im Nationaltheater über eine technische Ausstattung, die innerhalb der Theaterwelt seines Gleichen sucht. So wurde beispielsweise der Tatsache Rechnung getragen, dass die Lichtsetzung im Film anders als im Theater funktioniert und man daher (teilweise) andere Gerätschaften zur Realisation von Lichtkonzepten benötigt. Normalerweise leuchten bei Filmaufnahmen für Theaterinszenierungen die Theaterbeleuchter die Film-szenen aus. Wer aber ein gutes Theaterlicht machen kann, ist noch lange nicht in der Lage, ein vernünftiges Filmlicht zu produzieren (und umgekehrt). In Mannheim wurde Wert darauf gelegt, dass man bei der Ausleuchtung für Filmaufnahmen die gleiche Qualität wie bei der Beleuchtung auf der Bühne erreicht. Deshalb gibt es ein spezielles Team mit eigener Ausrüstung für diese Aufgabe. Diese strikte Trennung zwischen Theater- und Filmlicht hat sich in den vergangenen Jahren bewährt.

6.2.2. THEATER ALS ORT DER AKTIVEN MEDIENARBEIT

Professionelle Filmaufnahmen sind mit einem hohen Personalaufwand verbunden. Deshalb folgt auch die Personalstruktur der Abteilung „Film & Virtuelles Design“ ihren eigenen Gesetzmäßigkeiten. Während der Autor dieses Textes für alle Konzeptions- und Produktionsfragen verantwortlich ist, kümmert sich ein Bild- und Toningenieur um die Instandhaltung der Geräte sowie um größere technische Einrichtungen. Weiterhin sorgt er für den guten Ton bei den Filmaufnahmen, was wiederum zu einer Entlastung der Tonabteilung führt. In ruhigeren Zeiten kann es auch vorkommen, dass der Bild- und Toningenieur bei einer Theaterproduktion für die Toneinrichtung verantwortlich ist. Er ist somit das Bindeglied zwischen den Bildmedien und der Tonabteilung am Nationaltheater.

Produktionen, die von Seiten der Bildmedien nicht besonders aufwendig sind, werden während der Vorstellung von der Tonabteilung gefahren. Bei komplizierteren Produktionen ist es für einen Tontechniker aber nicht mehr möglich, neben seinen Tonzuspielungen gleichzeitig auch die Einspielungen der Bildmedien zu kontrollieren. Dafür existieren im Nationaltheater mehrere Aushilfsstellen. Der Bildmedien- und Tonbereich verfügt zusammen über fünf feste Aushilfen, von denen sich drei ausschließlich mit den Bildmedien beschäftigen. Diese Mitarbeiter werden auch bei aufwendigen Medienproduktionen eingesetzt. Aufgrund der Zusammenarbeit mit der Fachhochschule und der Universität, finden sich darüber hinaus immer Studenten, die entweder ihr Praxissemester oder ein Praktikum in der Abteilung „Film & Virtuelles Design“ machen. Auf diese Weise werden alle Produktionen durch Teams realisiert, die zum Teil aus Medienprofis und zum Teil aus Studenten oder Auszubildenden bestehen. Da man bei einer Medienproduktion verhältnismäßig viele Leute benötigt, ergibt es sich zwangsläufig, dass die Studenten verantwortungsvolle Positionen ausfüllen müssen. So bekommen sie unter fachlicher Anleitung Einblicke in verschiedene Berufe der Medienbranche und können auf diese Weise ihr Vorwissen ausbauen. Diese Vorgänge werden in der Didaktik auch als *Handelndes Lernen* bezeichnet. Die Lernenden (meist Schüler) bekommen eine Problemstellung vorgegeben, die sie möglichst eigenständig lösen sollen. In der Schule geht es dabei meist um die Verinnerlichung bestimmter Vorgänge, weniger um den Erwerb praktischer Fähigkeiten.³⁵⁰ Bei der konkreten Arbeit an einer Produktion stehen anders als in der Schule die greifbaren Ergebnisse vor dem Lernerfolg. Dennoch sind viele der eingesetzten Technologien so kompliziert, dass es undenkbar ist, dass ein Student diese innerhalb des relativ kurzen Zeitraums einer Produktion lernt. In diesem Fall geht es vielmehr darum, Fachwissen zu verinner-

³⁵⁰ Vgl. AEBLI (1981), S. 103 ff.

lichen und die Beherrschung neuer Technologien schrittweise zu lernen, so dass diese in einer angemessenen Zeit eigenständig eingesetzt werden können. So braucht man beispielsweise einige Jahre, bis man die 3D-Grafik auf einem so hohen Niveau beherrscht, dass diese professionellen Standards entspricht. Daher ist es innerhalb der Abteilung „Film & Virtuelles Design“ möglich, kleinere Arbeiten anzufertigen, die zunächst nicht auf der Bühne gezeigt werden. Diese werden auch professionell betreut. Im Gegenzug müssen die Mitarbeiter dann aber auch unattraktivere Arbeiten, wie beispielsweise das Aufräumen des Gerätelagers, ausführen. Im Vorstellungsbetrieb übernehmen sie ähnliche Aufgaben wie die Festangestellten. Sie erweitern damit nicht nur ihre fachliche Kompetenz, sondern erfahren auch, was es heißt, unter professionellen Bedingungen zu arbeiten. Auch wenn diese Vorgehensweise einmalig in der Theaterlandschaft ist, stellt sie doch ein gutes Beispiel dar, wie man einerseits den Personalnotstand im Theater entgegentreten und andererseits medienpädagogisch arbeiten kann. Die praktische Medienarbeit ist nach wie vor eine der Säulen der Medienpädagogik. Allerdings findet sie in den meisten Fällen nicht auf einem so professionellen Niveau statt.³⁵¹

6.3. VON DER IDEE ZUR PREMIERE

Es ist für ein Theaterstück ein langer Weg, bis sich am Premierenabend der Vorhang hebt. Schon in der vorherigen Spielzeit finden Diskussionen über die Auswahl der Dramen für die folgende Spielzeit statt. Die Dramaturgen ermitteln zusammen mit dem Schauspielregisseur die Stücke, die sie gerne auf die Bühne bringen wollen. Es kommt aber auch vor, dass man einen bestimmten Regisseur unbedingt in der nächsten Spielzeit verpflichten will und dieser einen Wunsch bezüglich eines Dramas äußert. Manchmal wird auch eine gesamte Spielzeit unter ein bestimmtes Motto gestellt (z.B. Brudermord) und man sucht alle Stücke, die in den vorgegebenen Kontext passen. Man hat aber auch die Möglichkeit, ein Stück schreiben zu lassen, bzw. ein Projekt, das auf keinem dramatischen Text basiert, in Auftrag zu geben. Auch Liederabende sind sehr beliebt. Es gibt also vielerlei Wege, um eine Auswahl der Produktionen für die nächste Spielzeit zu treffen. Der Spielplan wird meist im Frühjahr bekannt gegeben und gilt für die im Herbst beginnende Spielzeit³⁵².

Sind alle Stücke ausgewählt, müssen die Regisseure verpflichtet werden. Diese sind nicht fest an einem Haus angestellt, sondern werden als Gäste eingeladen. In der Regel hat sich aber die Zusammenarbeit mit einigen Regisseuren bewährt, so dass diese auch mehrere Produktionen pro Spielzeit an einem Haus realisieren können. Es ist von der Größe der Produktion (und damit des Budgets) abhängig, wen der Regisseur in sein Team holt. Ein Bühnenbildner ist in jedem Fall im Regieteam, bei größeren Produktionen gehört auch ein Kostümbildner und oder ein Komponist dazu. In seltenen Fällen wird ein eigener Dramaturg oder Videokünstler als Gast für den Regisseur unter Vertrag genommen. Wichtig ist für die weitere Betrachtung vor allem das Gespann von Regisseur und Bühnenbildner, weil diese zusammen ihr Konzept der technischen Leitung vorstellen müssen. Dies geschieht in einem sog. *Bauprobenvorgespräch*. Hierbei sollten alle Abteilungsleiter und sonstige Personen von Seiten des Theaters teilnehmen, die unmittelbar von der Produktion betroffen sind. Meistens sind die Leiter der Schlosserei, Schreinerei, Dekoabteilung sowie der Atelierleiter³⁵³ anwesend. Weiterhin sollte der Lichtdesigner eingeladen werden, da Lichtkonzepte oft Auswirkungen auf den Bau der Dekoration haben bzw. diese später beim Leuchten im Weg steht. Von der Tonabteilung ist nur in seltenen Fällen und auf besonderen Wunsch des Regisseurs jemand zugegen. Je nachdem, in

³⁵¹ Vgl. HOFFMANN (2003), S. 412 ff.

³⁵² Eine Spielzeit erstreckt sich über einen Zeitraum von einem Jahr, wobei die Sommerferien diesen Zeitraum begrenzen, d.h. die Spielzeit beginnt im Herbst und endet im darauf folgenden Jahr mit den Sommerferien.

³⁵³ Der Atelierleiter ist für alle künstlerisch technischen Abteilungen wie beispielsweise die Bühnenplastiker zuständig.

welchem Umfang Bildmedien eingesetzt werden sollen, wird auch der Autor dieser Arbeit zum Bauprobenvorgespräch hinzugezogen. Der Produktionsleiter koordiniert alle Termine und sorgt für die Kommunikation zwischen Regieteam und Werkstätten. Er ist später auch für die Konstruktionspläne des Bühnenbilds verantwortlich, nach dem Übersichtsplan und dem Modell des Bühnenbildners.

Nachdem beim Bauprobenvorgespräch der Regisseur und sein Bühnenbildner ihr Konzept erläutert haben, wird von den beteiligten Abteilungen die *Bauprobe* vorbereitet. Dabei handelt es sich um einen Termin auf der Bühne, in dessen Verlauf das gesamte Bühnenbild markiert wird. Allerdings wird es nicht aus den Originaldekorationsteilen aufgebaut, sondern aus alten Bühnenbildelementen. Was man nicht aufbauen kann, wird angedeutet. Ziel der Bauprobe ist es, herauszufinden, wie das Bühnenbildkonzept innerhalb des Bühnenraumes wirkt und ob es dort überhaupt funktioniert. An dieser Stelle kann auch schon getestet werden, ob bestimmte Möglichkeiten der Beleuchtung überhaupt möglich sind. Es kommt nicht selten vor, dass ein Bühnenbild vor einer großen Anzahl Scheinwerfern aufgebaut ist, so dass diese nicht mehr eingesetzt werden können. Der Einsatz von Bildmedien kann zu diesem Zeitpunkt auch überprüft werden. Oft haben die ersten Projektionsflächen Ausmaße, die man mit konventionellen Videobeamern nicht ausleuchten kann. Ebenso oft reicht auch der Projektionsabstand nicht aus, bzw. ist zu groß, so dass das projizierte Bild auch außerhalb der gewünschten Fläche erscheint. Manche Konzeptionen sehen auch vor, dass direkt auf das Bühnenbild projiziert wird. Bei der Bauprobe kann man die Wirkung dieses Vorhabens überprüfen oder verschiedene Materialien testen, auf die später projiziert werden soll.

Ist die Bauprobe abgeschlossen, werden die einzelnen Bühnenbildelemente in der Konstruktionsabteilung vom Produktionsleiter gezeichnet und berechnet. Er muss dabei auch berücksichtigen, dass später alles auseinandermontiert und transportiert werden kann.³⁵⁴ Da die Werkstätten mehrere Bühnenbilder gleichzeitig bauen, ist es wichtig, dass der Produktionsleiter seine Teile so kalkuliert, dass die Werkstätten diese auch in dem vorgegebenen Zeitraum anfertigen können. Die sog. *Werkstattzeiten* sind hart umkämpft und das Überziehen einer Produktion wird von den anderen Produktionsleitern nicht gerne gesehen.

Parallel zu diesem Vorgang beginnen die Proben. Der Probenbeginn liegt je nach Größe der Produktion zwischen zehn und sechs Wochen vor der Premiere. Es gibt im Theater nichts Kostbareres als Bühnenzeit.³⁵⁵ Deshalb wird dort erst kurz vor der Premiere, wenn das Stück steht, geprobt und man nur noch kleinere Änderungen vornehmen muss. Bis dahin wird auf einer *Probephöhne* geprobt. Dies ist ein Raum, in dem das eigentliche Bühnenbild, ähnlich wie bei der Bauprobe, nur angedeutet ist. Entweder wird es mit alten Bühnenbildelementen oder mit Standardpodesten aufgebaut. Oft genügt auch ein weißer Strich auf dem Boden, um dem Schauspieler zu verdeutlichen, dass dort auf der Bühne einmal eine Wand stehen wird. Nicht nur das Bühnenbild ist angedeutet. Gleiches gilt für Kostüme und Requisiten. Man verwendet Dinge aus alten Produktionen, die im Fundus lagern. Die Originalkostüme werden ohnehin erst parallel mit dem Probenbeginn in der Schneiderei angefertigt. Unabhängig davon ist das Risiko zu groß mit den Originalkostümen zu proben, da diese alle maßgeschneidert sind und man dadurch Beschädigungen während der Proben vorbeugen will.

Der Probenprozess selbst läuft recht unterschiedlich ab. Jeder Regisseur hat seine eigene Methode zu inszenieren. Seine Texte sollte der Schauspieler allerdings schon vor Probebeginn gelernt haben. Die Proben dienen also nicht zum Textstudium, sondern zur Umsetzung des Dramas in ein Bühnenstück. Je nach Stück kann es sein, dass die Schauspieler auch tanzen, singen oder gar kämpfen müssen. Auch das muss geprobt werden. Daher verlaufen Proben niemals gleich und es sind auch nicht immer alle Schauspieler zugegen. Entweder werden nicht alle gebraucht, weil der Regisseur eine ganz bestimmte Szene mit nur zwei Akteuren

³⁵⁴ In Mannheim sind somit alle Produktionsleiter auch Konstrukteure.

³⁵⁵ Bühnenzeit ist die Zeit, in der eine Produktion tatsächlich auf der Bühne im Theater probt, auf der später das Stück auch aufgeführt wird.

proben will, oder ein bestimmter Schauspieler muss zeitgleich im Theater auf der Bühne stehen. Es wird nicht nur morgens geprobt, sondern auch abends. Die Morgenproben beginnen meist zwischen 10.00 und 11.00 Uhr, während man abends zwischen 18.00 und 19.00 Uhr anfängt. Vor allem abends kann es zu Überschneidungen mit den Vorstellungen kommen, da die Schauspieler ja nicht nur in einer, sondern in mehreren Produktionen mitwirken.³⁵⁶

Ab und zu wird der Produktion eine *Bühnenprobe* gewährt, d.h. die Schauspieler können in der Originaldekoration auf der Bühne proben, falls diese schon fertig ist. Manchmal sind nur Teile davon fertig; dann probt man eben in diesen. Dementsprechend wird auf einer Theaterbühne auch immer gearbeitet, denn am Vorabend wurde ja noch ein anderes Stück gespielt. Dieses muss am Morgen ab- und die Probendekoration aufgebaut werden, so dass die Probe um 11.00 Uhr beginnen kann. Wann diese endet, hängt wiederum von der Produktion ab, die am Abend gespielt wird. Meist endet die Probe zwischen 14.00 und 15.00 Uhr. Wird abends ein besonders aufwendiges Stück gespielt, dann muss die Probe auch schon früher beendet werden. Danach wird die Probendekoration wieder abgebaut und die Dekoration für die Abendvorstellung aufgebaut. Steht das Bühnenbild, beginnt die Beleuchtung mit dem Einrichten ihrer Scheinwerfer und geht die einzelnen Szenen durch. Obwohl alle Szenen in einem Computer abgespeichert sind, müssen jedes Mal die Scheinwerfer aufs Neue positioniert werden. Schließlich wird jeden Tag etwas anderes gespielt und die Scheinwerfer sind noch in den Positionen der Aufführung vom Vorabend. Die Tonabteilung beginnt zeitgleich mit ihren Vorbereitungen und macht ihre Sound- und Bildmedientests, wenn die Beleuchtung fertig ist. Am nächsten Tag beginnt das Spiel von vorne.

In der letzten Woche vor der Premiere wird fast nur noch auf der Bühne geprobt. Handelt es sich um ein sehr aufwendiges Bühnenbild, kann es auch vorkommen, dass es in den letzten Tagen vor der Premiere zu keinen Abendvorstellungen mehr kommt, weil man sich somit den ständigen Umbau ersparen will.³⁵⁷ Auf der anderen Seite kommen dann aber auch keine Zuschauer, sodass das Theater keine Einnahmen hat. Daher versucht man Abendproben auf der Bühne zu vermeiden. In der Zeit, in der nicht geprobt wird, arbeitet die Beleuchtung an der Lichtgestaltung des Theaterabends. Dies kann sie nur mit dem fertigen und aufgebauten Bühnenbild. Tonabteilung, Requisite, Maske und Kostüm haben jetzt erst die Chance, ihre vorbereiteten Dinge auszuprobieren. Selbst das Umziehen muss geübt werden, da während der Aufführung dafür meist wenig Zeit ist. Werden interaktive Bildmedien eingesetzt, ist jetzt der Augenblick gekommen, wo sich alle Anwendungen, Sensoren, etc. bewähren müssen. Oft sind in der Probendisposition keine Zeiten für die Bildmedien vorgesehen. Bei linearen Medien, wie Film oder Video, ist das auch nicht weiter tragisch, da man oft nur einen Videobeamer einrichten muss, was relativ schnell geht. Da die Einrichtung einer interaktiven Anwendung meist jedoch Stunden benötigt, bleibt meist nichts anderes übrig, als dies nachts zu tun. In dieser Zeit sind die einzigen Stunden, wo man die Bühne ganz für sich alleine hat und in aller Ruhe Sensoren kalibrieren oder andere Dinge tun kann. Will man Bildmedien wirklich sinnvoll im Theater einsetzen, braucht man auch die Zeit, gewisse Dinge ordentlich zu machen und das kann man oft nur nachts. Dies ist ein weiterer Grund, warum es unerlässlich ist, dass man die Produktion vom Vorstellungsbetrieb trennt, denn am nächsten Morgen ist schon wieder die nächste Probe, und diese sollte nach Möglichkeit nicht das gleiche Team betreuen, dass nachts schon tätig war.

³⁵⁶ Im Kinder- und Jugendtheater verhält es sich meist andersherum, da die meisten Aufführungen morgens sind (Schulklassen). Daher sind hier eher die Morgenproben kritisch.

³⁵⁷ In dieser Zeit werden auch vermehrt viele Vorbühnenstücke gespielt, soweit man welche im aktuellen Programm hat. Dies sind Theaterstücke, die vor der eigentlichen Bühne spielen. Dies hat den Vorteil, dass man auf der Bühne ein Bühnenbild stehen lassen kann und davor ein anderes (natürlich auch kleineres) Bühnenbild aufbauen kann.

Grundsätzlich wird angestrebt, dass bis zur Generalprobe alles perfekt funktioniert, damit die Premiere nur noch eine Wiederholung der Generalprobe ist. Manchmal kommt es aber auch noch nach der Generalprobe zu Änderungen, was im Allgemeinen von den technischen Abteilungen nicht gerne gesehen wird. Letztendlich sind es nicht nur die Schauspieler, die auf der Bühne ihre einstudierte Kunst zum Besten geben. Die Leute hinter den Licht-, Ton- und Videopulten müssen den Ablauf des Abends genauso üben. Gleiches gilt für schnelle Kleiderwechsel oder neue Schminke. Wenn sich am Premierenabend der Vorhang hebt, sind nicht nur die Schauspieler nervös und versuchen ihr Bestes zu geben, sondern viele andere Mitarbeiter auch. Aus diesem Grund werden Produktionen innerhalb eines Theaters oft anders bewertet als von außerhalb. Natürlich sind alle froh, wenn es zu einer tollen Premiere kommt und das Publikum das Stück begeistert aufnimmt. Es kommt aber oft genug vor, dass man sich selbst überhaupt nicht mit dem Stück identifizieren oder dem Drama etwas abgewinnen kann. Ebenso kann es sein, dass dem Regisseur seine Inszenierung entglitten ist. Dennoch spricht nichts dagegen, dass eine solche Produktion die beste Arbeit einer bestimmten Abteilung ist.

Ist die Premiere erstmal vorüber, wird nichts mehr geändert. Das ist ein ungeschriebenes Gesetz im Theater. Daher arbeiten alle Mitwirkenden einer Produktion immer auf diesen einen Abend hin.

6.4. ZUSAMMENFASSUNG

1767 wurde das erste Nationaltheater in Hamburg gegründet. Ursprünglich sollte damit ein Ort geschaffen werden, an dem man bürgerliche Werte ohne den Zwang des finanziellen Erfolges vermitteln konnten. Nachdem das Bürgertum mit diesem Vorhaben scheiterte, übernahmen die Fürstenhäuser das Konzept des Nationaltheaters. Dies bestand vor allem darin feste Ensembles einzurichten, um auf diese Weise die immensen Reisekosten der ausländischen Wandergruppen einzusparen. Das Mannheimer Nationaltheater wurde 1777 gegründet. Neben der Uraufführung der Räuber (13. Januar 1782) residierten auch Johann Wolfgang Goethe und Wolfgang Amadeus Mozart in Mannheim. Heute arbeiten im Mannheimer Nationaltheater über 650 Menschen. Nur etwa ein Drittel der Belegschaft steht tatsächlich auf der Bühne. Die übrigen Mitarbeiter sind in den technischen Abteilungen und der Verwaltung beschäftigt. Weiterhin existiert eine Abteilung „Film und Virtuelles Design“, die sich ausschließlich um den Einsatz von Bildmedien kümmert. Deren Mitarbeiter sind sowohl für die Erstellung der Bildmedien verantwortlich als auch für die Betreuung von Vorstellungen, falls diese so aufwendig sind, dass sie die Ressourcen der Tonabteilung sprengen. In dieser Abteilung arbeiten auch Schüler und Studenten. Sie lernen, wie man unter professionellen Bedingungen Bildmedien erstellt und diese auf der Bühne einsetzt.

Von der ersten Konzeption bis zur Premiere ist es ein weiter Weg. Zahlreiche Gewerke und technische Abteilungen arbeiten Hand in Hand, um die Vorstellungen des Regisseurs, sowie des Bühnen- und Kostümbildners zur Realität werden zu lassen. An vielen Produktionen wird noch bis zur letzten Minute gearbeitet. Erst wenn sich der Vorhang am Abend der Premiere hebt, gilt eine Theaterproduktion als fertig gestellt und wird dem Publikum präsentiert.

7. FALLSTUDIEN

In den folgenden Abschnitten werden zehn Produktionen des Mannheimer Nationaltheaters beschrieben, bei denen Bildmedien als theatrales Zeichen eingesetzt wurden. Diese Produktionen wurden in den Jahren 2000 bis 2004 produziert und aufgeführt. Natürlich stellen diese nur einen kleinen Ausschnitt aus dem Programm des Nationaltheaters dar. Es wird sowohl auf die Gründe für der Verwendung von Bildmedien eingegangen, als auch auf die Probleme bei der Durchführung der jeweiligen Konzepte. Die Produktionen werden in chronologischer Reihenfolge beschrieben, so dass beachtet werden sollte, dass manche Technologien, wie beispielsweise die DVD, bei früheren Produktionen wie *Leonce und Lena* oder *bash* noch nicht zur Verfügung standen. Die technologische Entwicklung ist jedoch rasend schnell. Während 2001, als *bash* auf die Bühne kam, ein DVD-Brenner noch über 10.000 DM gekostet hat, ist ein solches Gerät heute für unter 100 € zu haben. Die beschriebenen Produktionen erstrecken sich über die Jahre 2000 bis 2004. Weiterhin musste in der Anfangszeit zunächst noch eine funktionierende Infrastruktur aufgebaut werden. Daher sind die ersten Produktionen verglichen mit den Produktionen der folgenden Jahre entsprechend unaufwendiger. Trotzdem sind diese früheren Produktionen für diese Arbeit wichtig, wenn es um das Verständnis des sinnvollen Einsatzes von Bildmedien auf der Bühne geht. Die wenigsten Theater verfügen über die Mittel und Möglichkeiten, die Bildmedien im großen Stil, wie in Mannheim, einzusetzen. Die frühen Produktionen sollen darum verdeutlichen, dass es auch bei kleineren Produktionen eine Rolle spielt, wie man die Bildmedien einsetzt, und dass deren Einsatz durchdacht sein muss.

Neben der Frage der Verwendung von Bildmedien als theatrale Zeichen wird bei der Besprechung der einzelnen Produktionen auch auf die Thematisierung von Medien im Theater eingegangen. Diese setzt nicht unbedingt voraus, dass man Bildmedien auch auf der Bühne einsetzt. Letztendlich kann man ein Stück über Computerspiele konzeptionieren, ohne eine einzige Projektion zu zeigen. Computerspiele basieren auf bestimmte Prinzipien³⁵⁸, die man auch auf das Theater übertragen kann. Bei den beschriebenen Produktionen ist dies aber nicht der Fall. Hier besteht eine enge Verbindung zwischen Bildmedien, die als theatrales Hilfsmittel eingesetzt werden und den Aussagen der einzelnen Produktionen, also der Thematisierung von Bildmedien innerhalb der Geschichte.

Wie oben schon erwähnt wurde, sind alle Produktionen gemeinsam von Fachleuten und Studenten bzw. Praktikanten realisiert worden. Die genaue Verteilung der Aufgaben ist im Rahmen einer solchen Arbeit schwer aufzuzeigen. Nicht selten kommt es vor, dass etwas Aufwendiges produziert wurde und dann aufgrund von Änderungen im Gesamtkonzept verworfen wird. Dennoch überlebt in einem solchen Fall meist eine bestimmte Idee und wird in einem anderen Zusammenhang wieder aufgegriffen. Weiterhin werden, wie in jedem Ausbildungsbetrieb, bestimmte Aufgaben an Studenten bzw. Praktikanten abgegeben, die von diesen dann eigenständig bearbeitet werden müssen. Dies ist nicht immer im Sinne der Effizienz, da in solchen Fällen durchaus mehr Arbeit anfallen kann, als wenn man die Aufgabe einer erfahreneren Person übergeben hätte. Letztendlich ist es eine Frage des Prinzips. Wenn man als Theater kompetente Aushilfskräfte heranziehen will, muss man auch gewisse Probleme oder Verzögerungen im Produktionsablauf in Kauf nehmen. Auf der anderen Seite investieren die Aushilfskräfte in Mannheim auch viel von ihrer Freizeit in das Theater. Somit ist der Umgang miteinander ein Geben und Nehmen. Daher sollten auch die nun folgenden Produktionen als Gemeinschaftsarbeit von Medienprofis und Aushilfskräften angesehen werden.

³⁵⁸ So ist es bei Computerspielen üblich, dass man die Regeln erst während des Spielens lernt und daß diese im Gegensatz zu traditionellen Spielen, wie z.B. Schach, in ihrem Umfang nicht vorher bekannt sind. Vgl. JOHNSON (2006), S. 54 f.

In allen Produktionen war der Autor an den künstlerischeren Entscheidungen bezüglich der Bildmedien beteiligt. Eine Analyse der Produktionen kann nur anhand von Fallstudien erfolgen, da empirische Daten bestimmter Produktionen nur schwer zugänglich sind. Es liegt nicht im Interesse eines Theaters, empirische Daten (welcher Art auch immer) zu veröffentlichen, da die Theater in Deutschland nach wie vor Subventionsbetriebe sind und jeder Datensatz einen Beitrag in der Diskussion über den Sinn und Zweck der Theatersubventionierung darstellt bzw. dazu hinzugezogen werden kann. Die Informationen der folgenden Seiten stammen aus persönlichen Gesprächen mit den Beteiligten der jeweiligen Produktion.

I. LEONCE UND LENA

Morphing im Theater

König Peter von Popo hat große Pläne: Sein Sohn Leonce soll König werden und Prinzessin Lena aus dem Land Pipi heiraten. Der Vater bestimmt in Georg Büchners Werk über die Zukunft seines Sprösslings, ohne diesen in seine Entscheidung mit einzubeziehen. Ebenso ergeht es Lena. Um der bevorstehenden Hochzeit zu entgehen, fliehen beide aus ihren Elternhäusern, begegnen sich zufällig auf ihrer Flucht und heiraten. Erst nach der Hochzeit erkennt das Brautpaar seine wahre Identität und dass es letztendlich dem Willen der Eltern entsprochen hat.

In der Inszenierung von Stefan Nolte aus dem Herbst 2000 wirkt der König wie ein Manager, der die Geschicke seines Sohnes emotionslos durchorganisiert. So sieht König Peter auch in der angestrebten Hochzeit weniger eine Bindung zweier Menschen, als die Fusion der Großunternehmen Popo und Pipi. Um dies dem Zuschauer anschaulich zu vermitteln, bediente sich Stefan Nolte einer Bildprojektion.

I.1. EINE HOCHZEIT ALS BILDPRÄSENTATION

König Peter hat seinen Staatsrat einberufen. Er will diesen von der bevorstehenden Hochzeit bzw. Fusion unterrichten. Dazu zieht er eine Fernbedienung aus der Tasche und betätigt diese, woraufhin eine Projektionsfläche hinabfährt. Kurz darauf erscheinen die Porträts von Leonce und Lena, inklusive der Erfolgsbilanz des Landes, das sie vertreten. Zu guter Letzt präsentiert der ehestiftende König die Gesamtbilanz beider Länder, die deutlich nach oben strebt. Die Hochzeit wird sich also für ihn auszahlen. Neben dieser Bilanz ist ein seltsam anmutendes Mischwesen abgebildet. Dessen Gesicht enthält sowohl Anteile des Prinzen Leonce als auch der Prinzessin Lena. Es stellt gewissermaßen die optische Fusion der beiden jungen Leute dar und verdeutlicht die Absicht des Königs nochmals auf visueller Ebene.

I.1.1. DAS SPIEL MIT DER TECHNIK

In *Leonce und Lena* ist die eingesetzte Projektionstechnik ein Spiegelbild ihrer selbst. Sie wird nicht in abstrakter Weise verwendet, um die Geschehnisse auf der Bühne um eine weitere Ebene zu erweitern oder zusätzliche (sonst nicht anders darstellbare) Informationen zu vermitteln. Hier geht es um die Präsentation von Firmendaten. Dieser Vorgang wird auch als solcher dargestellt. König Peter benutzt eine Fernsteuerung, mit der er sowohl die Projektionsfläche als auch das Licht und die Bildprojektionen selbst steuert. Tatsächlich steuert der Schauspieler natürlich nichts. Die Fernsteuerung ist ohne jegliche technische Funktion. Dies erleichtert einerseits dem Schauspieler die Arbeit, weil er sich auf seinen Text und sein Spiel konzentrieren kann. Andererseits müssen die einzelnen technischen Abteilungen keinem „Fremdkörper“ Zugang zu ihren Systemen gewähren und behalten somit die Kontrolle über das Geschehen. So wird ausgeschlossen, dass der Schauspieler entweder auf den falschen Knopf drückt und nichts passiert oder zu früh das Licht ausschaltet. Also profitieren alle davon. Wenn König Peter demzufolge auf seine Fernbedienung drückt, lassen die Schnürmeister die Projektionsfläche hinab, die Beleuchter schalten das Licht aus und die Tonleute spielen die erste Bildprojektion ein. Bei jedem weiteren Drücken des Königs fährt ein Tontechniker die nächste Projektion ab und wenn der König am Ende seiner Präsentation angelangt ist, schaltet die Tontechnik die Projektion ab, die Beleuchter sorgen wieder für Licht auf der

Bühne und die Schnürmeister lassen die Projektionsfläche im Bühnenturm verschwinden. Eigentlich ganz einfach - vorausgesetzt der Schauspieler bedient seine Fernbedienung so deutlich, dass auch alle Techniker dies gut erkennen können. Bedenkt man, dass die Beleuchtung und die Tontechnik hinter dem Publikum sitzt, kann man eher von einem Winken mit der Fernbedienung als von einem sanften Drücken sprechen. Ein weiterer Grund, warum das Spiel eines Theaterschauspielers in manchen Fällen etwas überzogen und übertrieben anmutet. Die technischen Abteilungen brauchen ein deutliches Zeichen, damit sie ihre Aufgaben gleichzeitig erfüllen können. Obwohl dieser Vorgang nicht auf den Einsatz der Bildmedien beschränkt ist, findet man hier eine Situation vor, in der der Einsatz von Technologie auf der Bühne das Spiel des Schauspielers dominiert. Es liegt in der Verantwortung des Regisseurs dies zuzulassen, oder auf das visuelle Zeichen zu verzichten und eine bestimmte Textstelle oder ein Zeichen des Inspizienten als Signal zu verwenden. Manche Regisseure sind so auf ihre Arbeit mit den Schauspielern fixiert, dass sie solche technischen Absprachen außer acht lassen, was für den Theaterabend zur Folge hat, dass der Schauspieler in diesem Fall ganz sanft und unmerklich die Taste seiner Fernbedienung betätigt, woraufhin das Herunterfahren der Leinwand, das Verlöschen des Bühnenlichts sowie der Beginn der Projektion weniger genau koordiniert durchgeführt werden kann.

I.1.2. WIE MAN EINE HOCHZEIT PROJIZIERT

Bei *Leonce und Lena* tat sich ein Problem auf, mit dem man bis dato in dieser Weise noch nicht konfrontiert gewesen war: Echtzeit³⁵⁹. Wenn der König seine Fernbedienung betätigt, muss augenblicklich das projizierte Bild erscheinen. Beim nächsten Drücken muss sofort das nächste Bild folgen. Bisher hatte man solche Vorgänge mit Video gelöst, indem man einen Film produzierte, in dem mehrere Standbilder hintereinander gehängt wurden. Jedes Bild hatte eine bestimmte Laufzeit und ein Schauspieler musste möglichst genau die Sekunden mitzählen, um exakt in dem Moment, in dem er das nächste Bild erwartete, darauf reagieren zu können. Dieses Verfahren war nicht sonderlich effektiv und brachte viel Unmut unter den Schauspielern hervor. Also schied diese Technik für *Leonce und Lena* aus. Man überlegte vielmehr, wie eine solche Projektion im Alltag realisiert wird: Bei einer Präsentation in einer Firma verwendet man auch kein Video, sondern einen Computer mit entsprechender Software. Daher wurde ein schon lange überfälliger PC für die Tonkabine im Schauspielhaus angeschafft und die EDV-Abteilung installierte eine bekannte Präsentationssoftware namens POWER POINT darauf. Der Computer wurde mittels eines RGB-Kabels direkt an den Dateneingang³⁶⁰ des Videobeams gehängt und es wurde somit möglich, Bilder in Echtzeit per Tastendruck abzurufen. Allerdings ließ die Echtzeit anfangs zu wünschen übrig: Aufgrund der recht großen Bilder (1024 x 768 Pixel), erwies sich das POWER POINT-Programm als zu langsam, d.h. nach dem Starten der Präsentation musste man einige Sekunden warten, bis das nächste Bild erschien – von Echtzeit also keine Spur. War die Präsentation allerdings einmal vollständig durchgelaufen, ging alles blitzschnell. Es wurde die Vermutung geäußert, dass die Bilder beim ersten Durchlauf zunächst in den Speicher des Computers geladen werden und

³⁵⁹ Unter Echtzeit versteht man alle Anwendungen, die ohne merkliche Verzögerung ausgeführt live werden. Somit ist das Bild einer Videokamera, die an einen Fernsehapparat angeschlossen wird, auch ein Echtzeitbild. Wenn sich vor der Kamera etwas bewegt, kann man das auf dem Fernseher sehen. Gerade im Hinblick auf bildverarbeitende Systeme am Computer ist dieser Begriff von größter Wichtigkeit, da viele Grafikanwendungen so aufwendig zu berechnen sind, dass man deren Ergebnisse nur zeitverzögert sehen kann.

³⁶⁰ Videobeamer verfügen i.d.R. neben den obligatorischen Eingängen für Videosignale über einen Dateneingang. Schließt man einen Computer an diesen Eingang an, kann der Computer den Beamer mit einer höheren Auflösung (meist 1024 x 768) ansteuern, was gerade bei der Projektion von Text wichtig ist. Mittlerweile verfügen die meisten Computer auch über einen Videoausgang (meist S-VHS). Somit könnte man den Computer auch an den Videoeingang eines Beamers anschließen, was aber aufgrund des niederauflösenden PAL-Signals (720 x 576) zu schlechteren Ergebnissen führt.

erst danach in Echtzeit abrufbar sind. Für *Leonce und Lena* entschied man sich, vor jeder Vorstellung zunächst die gesamte Präsentation durchzugehen, damit diese dann „startbereit“ war. Für die Produktion *EVITA*, welche einige Monate später herauskam, war dieses Prinzip nicht mehr akzeptabel. Daher wurde für *EVITA* eine andere Technologie eingesetzt, die Anfang 2001 auch für *Leonce und Lena* adaptiert wurde (s.u.). Letztendlich hatte POWER POINT also nur einen kurzen Auftritt im Mannheimer Schauspielhaus.

Da man sich für den Computer als Projektionsquelle entschieden hatte, war es nicht mehr möglich, einen anderen Wunsch des Regieteam zu erfüllen: Der Einsatz einer Live-Kamera während König Peters Rede. Ursprünglich sollte die Idee, dass der König die bevorstehende Hochzeit in Form einer Firmenpräsentation abhält, dadurch verstärkt werden, dass vor dem Einspielen der Bilanzierungsgrafiken sein Gesicht auf der Projektionsfläche zu sehen wäre. Gewissermaßen wie bei der Vorstandssitzung eines großen Industrieunternehmens, in deren Verlauf die Redner groß gezeigt werden und zwischen den einzelnen Kameraaufnahmen Tabellen, Grafiken etc. projiziert werden. Im Fall von *Leonce und Lena* scheiterte das Ganze an einem technischen oder eher finanziellen Problem: Eine Videokamera arbeitet mit einer anderen Auflösung als ein Computer. Das heißt, dass man am Videobeamer zwei verschiedene Eingänge belegen muss. Dann müsste man aber den Beamer während der Vorstellung umschalten. Dies wäre für den Zuschauer zu sehen, weil es zu einem Signalabriss kommt und das Bild flackert. Weiterhin stehen die Videobeamer meistens irgendwo anders als die dazugehörigen Zuspeler. Das bedeutet, dass der Tontechniker während der Vorstellung seinen Platz verlassen und in einen anderen Raum zum Umschalten laufen müsste, was inakzeptabel ist. Leider hat sich auch bisher noch kaum ein Hersteller über die Anforderungen dieser Geräte im Theater Gedanken gemacht: Viele Geräte kann man nur über sogenannte *On Screen Displays (OSD)* umschalten, d.h. ein Menü klappt innerhalb des projizierten Bildes auf, damit man nur dort den gewünschten Eingang auswählen kann. Dieses Verfahren ist aus offensichtlichen Gründen während einer laufenden Vorstellung nicht zu empfehlen. Andere Geräte besitzen zwar einen eigenen Schalter zum Umschalten der Eingänge, allerdings sieht man am Gerät selbst nicht, welcher Eingang gerade angewählt ist. Der Techniker müsste also im „Blindflug“ ein paar Mal auf einen Knopf drücken und hoffen, dass danach alles stimmt. Unabhängig von dieser Unsicherheit projizieren viele Beamer unerwünschte Dinge, während man sie umschaltet: Von der Bezeichnung des gewählten Eingangs, bis hin zu einem blauen Bild ist so ziemlich alles zu sehen.

Das Umschalten eines Videobeamers während einer Vorstellung kam also nicht in Frage. Es blieb aber noch eine zweite Lösung: Man hätte dazu das Computersignal in ein Videosignal (oder umgekehrt) konvertieren müssen. Für die erste Variante benötigt man einen sogenannten *Scan Converter*. Diese Geräte sind aber sehr teuer und kamen somit für *Leonce und Lena* nicht in Betracht. Grundsätzlich sollte man das Computersignal in ein Videosignal wandeln und nicht umgekehrt, da man hierbei ein niedrigauflösendes Signal (Video) hochauflösend (Computer) hochrechnet, was zwangsläufig zu Qualitätsverlusten³⁶¹ führt.

Unter dem Strich bedeutete dies für *Leonce und Lena*, dass sich das Regieteam zwischen den Projektionsbilder aus dem Computer und dem Einsatz einer Live-Kamera entscheiden musste. Man entschied sich für die Bilder. Dies ist ein typisches Beispiel dafür, wie eine künstlerische Idee einer technischen Unzulänglichkeit weichen muss.

³⁶¹ Digitales Vergrößern führt immer zu Qualitätsverlusten, da man in einem kleinen Bild nicht alle Informationen hat, die man für das größere Bild benötigt. Der Computer versucht diese fehlenden Informationen anhand der vorhandenen Daten anzunähern, d.h. er überprüft welche Informationen sich an den Rändern einer Lücke befinden und errechnet daraus die Information, mit der er die Lücke füllt. Es gibt mehrere Verfahren zur Berechnung von Vergrößerungen. Zufriedenstellend ist aber keins davon. Aus diesem Grund sollte man es vermeiden, niedrigauflösende Bilder zu vergrößern. Dieser Vorgang hinterlässt immer wahrnehmbare Spuren.

I.1.3. AUS ZWEI GESICHTERN WIRD EINS

Nachdem die technische Seite geklärt war, mussten die Bilder für die Präsentation angefertigt werden. Der Regisseur und die Bühnenbildnerin wünschten ausdrücklich, dass auf jeder Grafik sowohl der Kopf der betreffenden Person als auch die Bilanz des dazugehörigen Königreichs zu erscheinen habe. Für die Fusion der beiden Länder sollten sich die beiden Gewinnkurven addieren. Dies war kein Problem. Schwieriger war die grafische Umsetzung der Fusion zweier Menschen / Gesichter. Wie sollte man Leonce und Lena innerhalb eines Bildes vereinen? Die erste Idee war, die beiden Bilder zu überblenden. Das Ergebnis sah aber mehr nach einem Programmfehler aus, weil alle Versuche mit Testbildern unscharf wurden und man nichts mehr erkennen konnte. Als nächstes wurde die Überlegung angestellt, das Bild in der Mitte zu teilen und so Leonce's rechte Gesichtshälfte mit der linken von Lena zu kombinieren. Das Ergebnis sah gar nicht einmal schlecht aus, erweckte aber eher den Eindruck einer Trennung zweier Länder und nicht deren Fusion. Da es keine einfache Lösung für das Problem zu geben schien, griff man auf eine Technologie zurück, die zwölf Jahre zuvor einen entscheidenden Schritt für das digitale Zeitalter des Kinos brachte: Das Morphing. 1988 standen Filmregisseur Ron Howard und sein Produzent George Lucas vor einer schier unlösbaren Aufgabe:

„Willow is a film full of mythic visions: two-headed dragons, luminous fairies inhabiting enchanted forests, fairy-tale villages, and sinister castles. But the most unusual effects image of them all was the scene that unfolded when the hero, Willow, waved a magic wand and transformed a bewitched possum back into the human form of his ally, the sorceress Fin Raziel. To accomplish the scene ILM had to perform a little magic of its own, and the new computer graphics department got its first taste of big-time filmmaking - and achieved an image-processing breakthrough in the bargain.”³⁶²

In dem Fantasy-Film „Willow“ (1988) muss eine verfluchte Zauberin ihre Existenz in Form eines Tieres fristen. Jeder Versuch, sie wieder in ihre menschliche Gestalt zurückzuverwandeln scheitert zunächst, und anstatt wieder Mensch zu werden, wird sie in ein anderes Tier verwandelt. Erst gegen Ende der Geschichte gelingt es dem Helden schließlich, eine Schildkröte in einen Tiger und diesen letztendlich in eine alte, verschrumpelte Zauberin zu verwandeln. Dieser Effekt war 1988 so sensationell, dass sich die gesamte Unterhaltungsindustrie auf ihn stürzte: In Michael Jacksons Musikvideo „Black and White“ verwandeln sich Menschen aller Kulturen und Hautfarben ineinander. Zahlreiche Werbespots setzten fortan diese Technik des *Morphens*³⁶³ ein und zwar so oft, bis man sie Mitte der 90er Jahre nicht mehr sehen konnte und sie scheinbar wieder von den Bildschirmen / Kinoleinwänden verschwand.³⁶⁴

Neben dem mittlerweile etwas platten Effekt, ein Pferd in ein Auto verwandeln zu können, bringt die Technologie des Morphens aber einige Vorteile mit sich, die sie unentbehrlich in der täglichen Arbeit mit manipulierten Bildern macht: Während bei einer normalen Überblendung zweier Bilder lediglich deren Transparenzen verändert werden, wird beim Morphing zusätzlich auch deren Form verändert. So ist es möglich, zwei zunächst völlig unterschiedliche Objekte (z.B. Schildkröte und Tiger) ineinander zu transformieren. Die Schildkröte bekommt erst längere Gliedmaßen, dann wächst ihr ein großer Kopf usw. Mittlerweile findet diese Technologie viel diffizilere Anwendungen. So werden beispielsweise Stunt doubles bekannter Hollywoodstars in diese gemorpht, wenn sie sich der Kamera zu sehr nähern.

Für *Leonce und Lena* war kein vollständiger Morphing-Effekt gefragt. Man benötigte nur ein einziges Bild der Metamorphose – nämlich exakt das Bild in der Mitte der Transformation. Leonce sollte sich schließlich nicht in Lena verwandeln (oder umgekehrt). Man wollte gewis-

³⁶² VAZ/DUIGNAN (1996), S. 132

³⁶³ Der Begriff des *Morphing* ist mittlerweile international für diese Art der Transformation von Bildern gültig. Er leitet sich vom englischen Begriff für Metamorphose (metamorphosis) ab.

³⁶⁴ Vgl. VAZ/DUIGNAN (1996), S. 134 f.

sermaßen das Beste von beiden in einem Bild vereinigen. Nach wie vor stand die Idee der Fusion beider Länder im Vordergrund. Es kam daher nicht in Frage, aus dem Brautpaar ein Mischwesen zu kreieren, das entstellt oder hässlich sein würde. Die Fusion sollte ja (wenigstens aus Sicht von König Peter) etwas Positives sein. Auf der anderen Seite war auch keine außerordentliche Schönheit verlangt. Die Fusion beider Gesichter durfte nur nicht als erstes die Assoziation eines Monsters beim Publikum hervorrufen.

Leider ist die Anschaffung einer speziellen Morphing-Software mit größerem finanziellem Aufwand verbunden, und da es sich schließlich nur um ein einziges Bild handelte, wäre diese Investition nicht zu rechtfertigen gewesen. Im Fall einer Filmsequenz hätte die Sache vielleicht anders ausgesehen. So musste aber von Hand gemorpt werden, indem man sämtliche Verzerrungsfiler und Retuschewerkzeuge von PHOTOSHOP zu Hilfe nahm. Die drei Bilder wurden anschließend in POWER POINT importiert und im Laufe der Vorstellung gezeigt.

I.2. MEDIENPÄDAGOGISCHE ÜBERLEGUNGEN

Zunächst einmal ist festzustellen, dass König Peter seine Bildpräsentation in einer unterrichtsähnlichen Umgebung durchführt. Er will seinem Staatsrat komplizierte Zusammenhänge verdeutlichen. Diese Situation ist ein typisches Beispiel für den Einsatz von Medien im Unterricht bzw. der Weiterbildung. König Peter benutzt zwar einen Videoprojektor mit einer POWER POINT-Präsentation. Was er aber letztendlich projiziert, unterscheidet sich methodisch kaum von Dias. Deren Vorteile in der Wissensvermittlung hat die Medienpädagogik schon längst erkannt:

„Nach wie vor sind Dias eine bevorzugte Bildpräsentationsform wegen ihrer Leuchtkraft, ihrer Farben, Transparenz, der möglichen großen Projektionsfläche und der konzentrierenden Atmosphäre eines verdunkelten Raumes (...). Man kann diese Methode verwenden, um z.B. eine Geschichte zu illustrieren, ein schwieriges Thema besprechbar zu machen, einfach eine aktive und kreative Phase einzuplanen und zu vielem mehr (...).“³⁶⁵

Die Projektion dient also nicht nur dazu, dem Zuschauer die Professionalität des Königs aufzuzeigen, sondern ermöglicht es dem König auch, den schwierigen Sachverhalt sinnvoll seinen Untergebenen und dem Publikum zu vermitteln. Man kann also sagen, dass es sich um eine mediendidaktische Anwendung im klassischen Sinne handelt.

Die Eheschließung zweier Menschen als Firmenfusion darzustellen, ist natürlich absurd. Aber gerade die mediale und inhaltliche Überspitzung macht dem Zuschauer noch einmal deutlich, wie aberwitzig der Plan des Königs überhaupt ist. Da bis zu diesem Zeitpunkt noch keine Projektion auf der Bühne zu sehen war, bekommt diese eine besondere Wichtigkeit innerhalb der Inszenierung. Die wird gewissermaßen zu einem optischen Ausrufezeichen. Der Zuschauer kann sich ihr nicht entziehen und somit stellt der Regisseur sicher, dass diese wichtige Botschaft innerhalb seiner Inszenierung nicht untergeht.

I.3. ZUSAMMENFASSUNG

Will man Medien im Theater einsetzen, muss man sich darauf gefasst machen, dass die Industrie ihre Geräte und Anwendungen zunächst einmal nicht für Theater konzipiert hat. Improvisation ist also gefragt. Auch scheiden viele professionelle Lösungen aufgrund der hohen Kosten aus. Für ein Theater ist es nicht rentabel, ein Computerprogramm zu kaufen, das nur

³⁶⁵ HOFFMANN (2003), S. 366

einmal eingesetzt wird. Dies ist ein sehr wichtiger Punkt im Umgang mit Bildmedien, der im Verlauf dieses Praxisteils immer wieder zum Vorschein kommen wird. Obwohl die Produktion von Bildmedien im Theater große Ähnlichkeit mit der Medienproduktion auf anderen Gebieten hat, muss man sich auf der Produzentenseite immer über die Besonderheiten des Arbeitsfeldes Theater im Klaren sein. Für eine Filmproduktion wäre es mitunter sinnvoll gewesen, eine entsprechende Morphingsoftware anzuschaffen, da man diese auch in anderen Produktionen einsetzen kann. Im Theater hingegen sind die Produktionen so unterschiedlich, dass es sehr unwahrscheinlich ist, dass man in den nächsten Jahren auf eine entsprechende Software nochmals zurückgreifen wird.

Auch wenn Bildmedien in *Leonce und Lena* nur sehr sparsam eingesetzt werden, kann man an dieser Stelle sagen, dass es im Theater immer wieder zu Situationen kommt, die medienpädagogische Kenntnisse auf der Produzentenseite erfordern. In diesem Fall handelt es sich um eine gespielte Unterrichtssituation. Aber auch hier ist es wichtig, dass die Bildmedien einerseits didaktisch sinnvoll eingesetzt und andererseits die projizierten Bilder so aufbereitet sind, dass man deren Inhalt schnell und logisch nachvollziehen kann. König Peter ist der Herrscher eines riesigen Reiches. Es ist anzunehmen, dass er Macht über einen Stab von Leuten besitzt, die ihm seine Dias bzw. Präsentationsfolien professionell vorbereiten. Schon um die Glaubwürdigkeit der Figur zu wahren, ist ein medienpädagogisch richtiger Kontext notwendig.

II. EVITA

Eine Diashow auf CD-ROM

Keneth W. Urmston ist Regisseur. Im Gegensatz zu anderen Regisseuren inszeniert er aber keine neuen Stücke, sondern betreibt gewissermaßen Qualitätssicherung. Er inszeniert vorwiegend ein Stück, aber dieses immer wieder: *EVITA*. Das Musical von Andrew Lloyd Weber und Tim Rice erzählt die Lebensgeschichte von Eva Peron, der geistigen Führerin Argentiniens. Es wird der Aufstieg eines ehrgeizigen Mädchens aus den ärmsten Verhältnissen zu der mächtigsten Frau des Landes gezeigt. Besonderen Ruhm erlangte die Produktion durch den Song „Don't cry for me Argentina“. Das Musical hatte 1978 am Londoner Westend Premiere und war dort sofort ein großer Erfolg. Ein Jahr später gab es auf dem Broadway in New York sein Amerika-Debüt und bereiste von dort aus die ganze Welt. In vielen Ländern wurde und wird *EVITA* gespielt und wenn auf den Plakaten „Original-Broadway-Produktion“ zu lesen ist, war auch fast immer Keneth W. Urmston mit von der Partie. Er sollte dafür sorgen, dass die Qualität und die Atmosphäre der Originalinszenierung von Harold Prince erhalten bleibt. So erreichte Keneth W. Urmston im Winter 2000 auch Mannheim. Mit dem Bühnenbild im Gepäck, begann er dem Mannheimer Ensemble beizubringen, was er schon vielen anderen Künstler auf der ganzen Welt beigebracht hatte: Die Geschichte eines armen mittellosen Mädchens, das zur geistigen Führerin Argentiniens wurde. Die Werkstätten des Nationaltheaters kümmerten sich um das schon etwas ramponierte Bühnenbild und brachten dieses wieder auf Vordermann, so dass alles zur ersten Bühnenprobe in neuem Glanz erstrahlen sollte.

II.1. BILDER AUS DEM LEBEN VON EVA PERON

Schon die Originalinszenierung von Harold Prince wies eine Parallelität von Realität und Fiktion auf. Während der Komponist Andrew Lloyd Weber und sein Texter Tim Rice es geschickt verstanden hatten, den Anspruch auf Authentizität zu umgehen (indem sie die Figur des Ches als kritischen Kommentator eingeführt hatten), verwies die Inszenierung von Harold Prince auf die echte Eva Peron. Im Verlauf der Aufführung wurden historische Bilder aus deren Leben eingeblendet. Von diesen Bildern hatte bis dahin noch nie jemand etwas im Nationaltheater gehört und da es nur noch ein paar Tage bis zur Premiere waren, musste schnell gehandelt werden. Nach einigen Nachforschungen stellte sich heraus, dass der letzte Besitzer des *EVITA*-Bühnenbildes vergessen hatte, die Bilder mitzuschicken. Diese wurden unverzüglich per Kurier nachgereicht. Allerdings sollten damit die eigentlichen Probleme erst anfangen, da man sich einer Kiste von mehreren hundert Kleinbilddias gegenüber sah, in der tatsächlichen Show aber nur knapp 100 Bilder vorkamen. Dies erforderte weitere Nachforschungen, um letztendlich die 100 richtigen Bilder aussortieren zu können.

II.1.1. VOM DIA ZUM COMPUTER

Nachdem diese mühselige Aufgabe schließlich vollbracht war, stand man nach wie vor dem Problem gegenüber, dass die Bilder deutliche Gebrauchsspuren aufwiesen. Unabhängig davon fehlten im Nationaltheater die entsprechenden Projektionsapparate. Die Dias sollten ineinander überblenden, dafür hätte man für *EVITA* zwei Diaprojektoren benötigt. Es war aber nur ein Gerät vorhanden und für dieses gab es noch nicht einmal einen Diawechsler, d.h. man hätte jedes Dia von Hand austauschen müssen. Unterm Strich hätte das bedeutet: Einen Diaprojektor inklusive Wechsler, sowie einen zweiten Wechsler für das bereits existierende Gerät

anzuschaffen.³⁶⁶ An dieser Stelle sollte man nicht vergessen, dass es sich dabei nicht um Diaprojektoren handelt, die man von zuhause her kennt, sondern um große Scheinwerfer, die letztendlich eine geräumige Fläche auf der Bühne mit Bildern ausleuchten können. Somit bewegte man sich schon wieder in einer recht hohen Preisregion.

Da die Bilder ohnehin „kosmetisch“ aufbereitet werden mussten, entschied man sich schnell für eine digitale Lösung: Alle Bilder sollten eingescannt, retouchiert und anschließend unter Zuhilfenahme eines Videobeamers projiziert werden. Letzten Endes war auch dieses mit einer größeren Investition verbunden. Allerdings konnte man den Computer später für andere Produktionen nutzen, und ein Videobeamer ist heutzutage eine allemal sinnvollere Investition als ein Diaprojektor.

II.1.2. ECHTZEIT UND WEICHE BLENDEN

Um die Dias auf die Bühne zu bringen, waren drei Schritte nötig: Als erstes mussten die 107 Dias digitalisiert (gescannt) werden. Dann mussten die auffälligsten Kratzer / Flecken entfernt bzw. die Teile, die nicht mehr vorhanden waren, rekonstruiert werden. Zu guter Letzt sollten alle Dias mittels einer Diashow auf dem Computer per Knopfdruck abrufbar sein. Während Teil 1 (Scannen) und Teil 2 (Bildbearbeitung) Fleißarbeiten waren, musste man sich für die Diashow etwas einfallen lassen. Von *Leonce und Lena* wusste man, dass POWER POINT keine Lösung für das Problem sein konnte, weil die Dias in Echtzeit erscheinen mussten, d.h. bestimmte Noten innerhalb der Partitur waren bestimmten Dias zugeordnet. Es war keinem Mitarbeiter zumutbar, vor jeder *EVITA*-Vorstellung alle 106 Dias durchzugehen, zumal es ohnehin zweifelhaft war, dass das Ganze danach auch richtig funktionieren würde. Also musste eine andere Softwarelösung gesucht werden. Man entschied sich für den DIRECTOR³⁶⁷, weil das Programm über eine flexible Programmiersprache verfügt und man somit auch für spätere Produktionen gerüstet wäre. Leider war diese Programmiersprache komplizierter, als man zunächst vermutet hatte und schon das Ausblenden des Cursors stellte ein ernstzunehmendes Problem dar. Unter Zuhilfenahme einiger Bücher und weiterer Tipps direkt vom Hersteller nahm die Dia-Show aber langsam Gestalt an. Leider erschienen die einzelnen Bilder am Anfang genauso langsam wie mit POWER POINT. Erst durch einige programmier-technische Kniffe schaffte man es, dass alle Bilder tatsächlich auf Knopfdruck erschienen. Kaum war dieses Problem beseitigt, tat sich ein neues auf: Der DIRECTOR beherrscht keine weichen Überblendungen. Bei genauerer Betrachtung aller in dieser Zeit verfügbaren Präsentationsprogramme wurde deutlich, dass kein Programm in der Lage war, ein Bild sauber in ein anderes überzublenden. Entweder lösten sich die Bilder unregelmäßig auf oder sie wurden verpixelt. Bei *EVITA* kam weder eine spektakuläre Überblendungsart, noch etwas Pixeliges in Frage, weil man den Eindruck der Original-Show nicht verfälschen wollte (und durfte). Der Computer sollte lediglich die Arbeit zweier Diaprojektoren verrichten. Glücklicherweise fand sich im Internet eine kleine spanische Firma, die eine Erweiterung³⁶⁸ für den DIRECTOR anbot, welche das Überblendungs-Problem behob. Die Zeit drängte, aber das Internet erwies sich als Segen: Zunächst konnte man eine Demoversion der Blende aus dem Netz laden und sich von deren Qualität überzeugen. Danach bestellte man die Blende über Nacht und bezahlte diese auch gleich mit der Kreditkarte. Am nächsten Morgen hatten die Spanier das ersehnte Programm via Email geschickt. Ab diesem Zeitpunkt funktionierte alles tadellos und die Bilder wurden pünktlich zur Generalprobe an den richtigen Stellen im Musical eingeblendet.

³⁶⁶ Da man bei einer Produktion nur sehr schwer voraussagen kann, wie lange diese letztendlich läuft, lohnt es sich für ein Theater fast nie, auf Leihgeräte zurückzugreifen. In den meisten Fällen übersteigen die Leihgebühren die Anschaffungskosten, zumal man nicht vergessen darf, dass die Geräte meist schon eine Woche (oder noch früher) vor der Premiere für die Endproben angemietet werden müssen.

³⁶⁷ Näheres unter www.macromedia.de

³⁶⁸ ein sog. PlugIn, das im Falle von DIRECTOR *Xtra* genannt wird

II.2. MEDIENPÄDAGOGISCHE ÜBERLEGUNGEN

Die Bilder können in *EVITA* etwas leisten, das mit Theater alleine nicht möglich wäre. Sie schaffen eine Verbindung zwischen der Kunstwelt des *EVITA*-Musicals und der realen Person Eva Peron. Parallel dazu wird aber auch eine Abgrenzung zwischen der Sängerin und Eva Peron geschaffen. Die Zuschauer können auf den Bildern zweifelsohne erkennen, dass es sich um zwei verschiedene Personen handelt. Diese Abgrenzung ist eine bewusste Regieentscheidung. Alternativ hätte man auch nur Bilder aus der Zeit von Eva Peron ohne dieselbige zeigen, oder in allen historischen Aufnahmen die Darstellerin der Evita einmontieren können. Medien sind also nicht nur in der Lage, Gegebenheiten zu verfälschen, sondern auch die Dinge ins richtige Verhältnis zu setzen. Sie können dazu dienen, ein Fenster in eine andere Welt aufzumachen. In diesem Fall also in die Realität und gleichzeitig in die Vergangenheit.

Dies hat aber zur Folge, dass man die Ereignisse auf der Bühne für die wahre Geschichte der Eva Peron, halten kann. Aufgrund des Bezugs auf wahre Ereignisse im Leben der Eva Peron, wird eine Art von historischem Anspruch über die Inszenierung gelegt. Es handelt sich schließlich um keine Phantasieperson. Sicherlich ist dies im Interesse des Regisseurs. Dennoch wird damit verschleiert, dass es sich um eine Interpretation des Lebens von Eva Peron handelt. Letztendlich handelt es sich um ein Musical, bei dem der Unterhaltungswert im Vordergrund steht. Gerade in den angelsächsischen Ländern sind Musicals ein großer Industriezweig, bei denen einzig und allein die Einspielergebnisse zählen. Wird der Theatersaal nicht voll, hebt sich bald der Vorhang nicht mehr. Man sollte daher auch bedenken, dass Bildprojektionen auf der Bühne 1978 auf gar keinen Fall selbstverständlich waren. Sie hatten einen gewissen Attraktionscharakter und standen für moderne Medienproduktionen auf der Bühne. Der Einsatz von Bildmedien hat in diesem Fall auf jeden Fall auch etwas damit zu tun, dem Zuschauer eine spektakuläre Show zu bieten, auch wenn wir das heute anders empfinden.

II.3. ZUSAMMENFASSUNG

Diese Produktion zeigt deutlich, dass der Regisseur mitunter überhaupt kein Interesse daran hat, wie etwas später technisch auf der Bühne funktionieren soll. Kenneth W. Urmston war es egal, ob die Bilder durch eine Diaprojektion oder eine Computerzuspielung auf der Bühne erscheinen. Hauptsache, sie erscheinen. Dass die digitalen Bilder aufgrund der Retouche besser aussehen, ist ein positiver Nebeneffekt. Die Entscheidung für den Computer und den Videobeamer war vor allen Dingen eine wirtschaftliche Entscheidung. Bei allen größeren Investitionen muss man sich die Frage stellen, was für ein Nutzen diese auch für andere Produktionen haben könnte. Im schlimmsten Fall „floppt“ die Produktion und man bleibt auf Gerätschaften sitzen, die man nie wieder einsetzen kann. Künstlerische Entscheidungen sind im Theater nie frei von finanziellen Zwängen. Es muss jedes Mal aufs Neue überprüft werden, ob eine bestimmte Anschaffung wirklich den Theaterabend aufwertet oder nur Spielerei ist. Somit ist also die didaktische Wahl eines Bildmediums auf der Produzentenseite auch durch einen finanziellen Rahmen begrenzt. Wären in dem Fall *EVITA* beispielsweise genügend leistungsfähige Diaprojektoren zur Verfügung gestanden, wäre die Wahl zweifelsohne auf diese gefallen. Dies hätte aber auch bedeutet, dass die Dias nicht überarbeitet worden wären.³⁶⁹ Somit hätte man eine deutliche Qualitätsminderung in der Projektion hinnehmen müssen.

Bei *EVITA* helfen die Bildmedien, eine Verbindung zur Vergangenheit herzustellen und somit die Sängerin auf der Bühne von der realen Person Eva Peron abzugrenzen. Auf der anderen Seite kann gerade der historische Bezug der gezeigten Bilder dazu führen, dass der Zuschauer

³⁶⁹ Die Überarbeitung der Dias am Computer hätte zwar keine zusätzlichen Kosten verursacht, allerdings hätte man im Anschluss daran aus jeder Computerdatei wieder ein Dia herstellen lassen müssen, und dieser Prozess ist teuer.

vergisst, dass es sich um eine Interpretation des Lebens von Eva Peron handelt und um keine Dokumentation.

III. BASH - STÜCKE DER LETZTEN TAGE

Zwischen Spiel und Film

Regisseur Marlon Metzen ist einer der Theaterschaffenden, für den der Film keine Bedrohung seiner Kunst darstellt. Im Gegensatz zu einigen seiner Kollegen spricht er dem kommerziellen Kino eine künstlerische Qualität zu, die andere Theaterschaffende diesem aberkennen. Umso spannender war es, dass gerade Marlon Metzen *bash* von Neil LaBute im Juli 2001 am Mannheimer Nationaltheater inszenieren sollte. LaBute ist selbst ein Grenzgänger zwischen Kino und Theater. Als Filmregisseur feierte er ebenso große Erfolge wie als Theaterautor.³⁷⁰ Sein Stück *bash* besteht aus drei Monologen über drei Morde:

- a) Ein Vertreter berichtet, wie er sein Kleinkind erstickte, weil er um seinen Job fürchtete. Er hofft, dass man ihn aufgrund des schweren Schicksalsschlages nicht entlassen würde.
- b) John und Sue erzählen von einem Ausflug mit Freunden nach New York. Ein vergnüglicher Abend endet damit, dass John und seine Kumpel einem schwulen Yuppie in einer Herrentoilette im Central Park auflauern und ihn totschiessen.
- c) Ein junges Mädchen berichtet von dem Verhältnis zu ihrem Lehrer und wie dieser sich absetzt, nachdem er erfährt, dass sie ein Kind von ihm erwartet. Jahre später steht er zum ersten Male seinem Sohn gegenüber und seine ehemalige Geliebte entdeckt einen Funken Stolz in seinen Augen, woraufhin sie das gemeinsame Kind tötet.

Alle Geschichten handeln von Morden, wie sie täglich in der Zeitung zu finden sind. Nicht besonders spektakulär oder aufsehenerregend. Vielleicht ist genau das eine der Stärken von LaButes Stück. In der Mannheimer Inszenierung wurden die vier Rollen auf zwei Schauspieler aufgeteilt: Tobias Randel beginnt den Theaterabend mit dem Monolog des Vertreters und bekommt dann Verstärkung von Barbara Bauer, um gemeinsam mit ihr von den Ereignissen aus dem Central Park zu berichten. Danach erzählt Barbara Bauer die Geschichte der jungen Frau, die um ihre Jugend betrogen wurde: zwei Schauspieler, drei Geschichten, vier Rollen und ein Film.

III.1. JOHN UND SUE ALS LEINWANDATTRAKTION

Der Film sollte einerseits die Verbindung zwischen dem Anfangsmonolog des Vertreters und dem Schlussmonolog der jungen Frau schaffen, andererseits den Schauspielern die Gelegenheit geben, mit ihrem Alter Ego auf der Leinwand zu spielen. Der Film zeigt John und Sue in ihrem Hotelzimmer. Sie erzählen von den Ereignissen, die während ihres New York-Ausfluges stattgefunden haben. Verliebt liegen sie fast regungslos auf ihrem Hotelbett, bis sie sich gegen Ende des Films der Kamera und somit dem Publikum immer weiter nähern und ihre Geschichte mit einer wilden Kissenschlacht beenden.

³⁷⁰ So führte er beispielsweise Regie bei „Nurse Betty“ (2000) mit Renée Zellweger. Als Theaterautor verfasste er eine der beliebtesten Boulevardkomödien der letzten Zeit: *Das Maß der Dinge*.

III.1.1. FERNAB DER DRAMATURGIE

Man könnte viele Argumente vortragen, um zu begründen, warum *bash* einen Film braucht. Um der Wahrheit an dieser Stelle genüge zu tun, sollen die drei wirklichen Gründe genannt werden:

1. LaBute ist Filmregisseur, somit zwang sich eine Verbindung von Bühne und Film in den Augen des Regisseurs Marlon Metzgen geradezu auf.
2. Im Stück werden innerhalb von zwei Stunden ausschließlich Monologe auf der Bühne gehalten. Das mag zwar zeitweise interessant sein, bringt aber wenig Bewegung und Action auf die Bühne. Ein Film würde eine zusätzliche Dynamik in das Stück bringen und so im Kontrast zu den beiden ruhigen und statischen Monologen des Versicherungsvertreters und der jungen Frau stehen.
3. Der Regisseur hatte einfach Lust, einmal einen Film zu machen.

Jeder dieser Gründe befindet sich jenseits einer theaterwissenschaftlichen oder dramaturgischen Begründung. Dennoch zeigt das Ergebnis, dass ein solches „Konzept“ aufgehen kann. Gastspieleinladungen der Mannheimer Inszenierung unterstreichen dies. Weiterhin wird hier auch deutlich, dass der sinnvolle Einsatz von Bildmedien auf der Bühne nicht immer objektiv messbar bzw. vorher bestimmbar ist. Aus Sicht des Dramas macht es zunächst wenig Sinn, für die Inszenierung des Stücks einen Film zu verwenden. Berücksichtigt man aber die Arbeitsweise und die Interessen des Regisseurs, macht es durchaus Sinn, für *bash* das Medium Film einzusetzen. Wie schon im dritten Kapitel beschrieben, hat ein Regisseur eine große Auswahl an Zeichensystemen, die er auf der Bühne einsetzen kann. Welche er davon auch wirklich einsetzt, hängt von seinen Vorlieben und seinen bisherigen Erfahrungen ab. Somit ist der sinnvolle Einsatz von Bildmedien auf der Bühne mehr von dem Regisseur als von dem Drama abhängig.

III.1.2. THEATER UND FILM

Für *bash* stellte sich schnell heraus, dass der Film in keinem *Trash-Look* (s. Kapitel 5) produziert werden durfte. Das Stück beschreibt ein Hotelzimmer, in dem Sue und John von ihrem Mord berichten. Da dieses für den Dreh extra gebaut werden musste, sollte der Film auch diesen Qualitätsansprüchen genügen. Es gab aber auch andere Gründe dafür:

- a) Das Bühnenbild der Szene besteht aus einer Leinwand, mit der die beiden Schauspieler interagieren. Dies bedeutet, dass der Film sehr groß zu sehen sein würde und demnach ein Mindestmass an Bildqualität und Kameraführung unabdingbar wäre, weil sich negative Elemente wie z.B. Bildrauschen oder Kamerawackeln bei dieser Größe schnell potenziert hätten.
- b) Man wollte unnötige Ablenkung durch einen unprofessionellen Film vermeiden. Die Geschichte von Sue und John steht im Mittelpunkt und der Zuschauer soll sich nicht über den Film Gedanken machen.
- c) Die Schauspieler arbeiten ernsthaft und professionell, die Maske ist professionell, ebenso das Set, in dem gedreht wird. Ein *trashiger* Film würde im Widerspruch zu dem restlichen Aufwand stehen und dies würde wiederum die Aussage des Films verändern.

Nachdem also beschlossen wurde, einen „richtigen“ Film zu drehen, musste zunächst geklärt werden, was denn ein „richtiger Film“ überhaupt ist. Glücklicherweise ist das Medium Kino schon über 100 Jahre alt und es hat sich letztendlich ein Prinzip durchgesetzt das beschreibt, wie eine Geschichte in Bilder transferiert wird: Die *unsichtbare Technik*. Im Großen und Ganzen handelt es sich dabei um ein System von filmischen Zeichen, das es dem Filmemacher ermöglicht, eine Geschichte zu erzählen, ohne dass der Zuschauer durch die eingesetzten Mittel verwirrt, abgelenkt oder irritiert wird. Die Geschichte steht also im Mittelpunkt und es gibt seit fast 100 Jahren genaue Regeln, wie diese im Kino oder Fernsehen erzählt werden muss.³⁷¹

Dennoch soll das nicht heißen, dass es ausschließlich die unsichtbare Technik gibt. Dazu schreibt Peter Ward:

„It is important to understand the role the composition plays in sustaining ‘invisible technique’, but it is equally important to remember that this is only one type of visual language. There are alternatives to this system, although ‘invisible technique’ is the predominant code used in nearly every type of film und television production. Its use is so widespread that many people in the industry believe that it is the only valid set of conventions. They suspect that anyone using alternative techniques is either ignorant of the standard conventions or is simply incompetent. To some extent they are correct if the production is aimed at a mass audience who usually anticipate and intuitively understand certain visual forms learnt over a lifetime of watching popular story telling on film and television. Unfamiliar codes of film making may confuse and ‘switch-off’ a mass audience.“³⁷²

In Werbefilmen oder Musikvideos gilt es vor allen Dingen, den Zuschauer zu binden. Das wird oft dadurch erreicht, dass die Regeln der unsichtbaren Technik gebrochen werden. Springende Bilder, unsinnige Schnitte sind einige Methoden, um das Wahrnehmungssystem des Menschen zu aktivieren und einen Anreiz zu schaffen, sich dem Clip mit mehr Aufmerksamkeit zu widmen. Dennoch sollte nicht vergessen werden, dass der Mann mit der Filmklappe, der ab und an in Musikvideos von Chris Cunningham auftaucht, nicht durch das Bild läuft, weil er beim Schnitt vergessen wurde, sondern weil dies beabsichtigt ist. Was für alle anderen Künste gilt, gilt insbesondere für den Film: Um unkonventionell zu sein, muss man erst einmal die Standards beherrschen. Seit der Gründung von MTV in den 80er Jahren haben sich immer mehr Kinoregisseure mit dem optischen Stil beschäftigt, den der Musikvideosender geprägt hat. Dieser wird von Ken Dancyger wie folgt beschrieben:

„Whereas linear narratives proceed by focusing a viewer’s identification with a main character, the MTV approach proceeds using a less specific focus. Consequently, pace, subjectivity, and the close-up are not used to build an identification with the main character. In the MTV style, they are used to generate a less specific intensity. Pace and subjectivity in general are not used to move us up as dramatic arc; instead, they are used to intensify in effect a set piece that may or may not contribute to a dramatic arc. The MTV style is more clearly understood if the developmental narrative structure of the linear narrative is set aside, and if instead the narrative is seen as a series of set pieces that each embody a dramatic arc of their own. (...) the MTV style shifts the focus from character and structure of the narrative to the set piece itself. In a sense, the MTV style subverts the linear experience and elevates the scene over a sequence, an Act, or indeed the whole film.“³⁷³

Selbst Veteranen wie Steven Spielberg oder Oliver Stone bedienen sich der Möglichkeiten des MTV-Stiles.³⁷⁴ Zieht man in Betracht, dass der von MTV geprägte visuelle Stil viel mit

³⁷¹ Einen guten Überblick über die unsichtbare Technik findet man bei Brown. Vgl. BROWN (2002), S. 17ff.

³⁷² WARD (2003), S. 2

³⁷³ DANCYGER (2000), S. 196

³⁷⁴ In der Eröffnungssequenz von „Der Soldat James Ryan“ (1998) nutzt Spielberg den MTV-Stil, um ein Gefühl von dem Inferno zu vermitteln, dass die amerikanischen Soldaten bei ihrer Landung in der Normandie erlebten. Oliver Stone verwendet in „Natural born Killers“ (1994) alle Facetten des MTV-Stils, um seine ungewöhnliche Geschichte zu erzählen.

dem Bruch der Linearität im Geschichtenerzählen zu tun hat, wird für *bash* deutlich, dass dieser Film umso mehr den Gesetzen der unsichtbaren Technik folgen musste, weil ein Bruch der Linearität schon durch die Interaktion der Schauspieler auf der Bühne mit dem Film zu Stande käme. Würde nun auch der Film keinen linearen oder bekannten Strukturen folgen, hätte dies eine Überforderung des Zuschauers zur Folge. Weiterhin wurde viel über den Look des Filmes diskutiert. Das Hotelzimmer sollte nüchtern und kalt, aber zugleich modern wirken. Außerdem war schon im Vorfeld abzusehen, dass eine Reihe von Spezialeffekten nötig sein würde. Diese mussten geplant und vorbereitet werden. Da Regisseur Marlon Metzgen ein großer Freund von Comics ist, sollte deren Zeichensprache sowohl ins Spiel der Schauspieler als auch in den Film einfließen. Die Inszenierung ist so aufgebaut, dass der Film ernsthaft beginnt, dann aber immer abstruser wird, um schließlich in einer sitcom-artigen Sequenz zu enden.

III.2. DIE VORBEREITUNGEN FÜR DIE DREHARBEITEN

Wenn man einen Film für eine Theateraufführung drehen will, müssen viele Dinge organisiert werden und zur richtigen Zeit am richtigen Platz sein. Dies gilt nicht nur für die Kulisse oder die Requisiten, sondern auch für die Schauspieler. Bei *bash* war das weniger ein Problem. Barbara Bauer und Tobias Randel mussten ohnehin für ihre Proben anwesend sein.³⁷⁵ Mit der Kulisse sah es etwas anders aus. Diese musste extra gebaut werden, und dies zu einem denkbar ungünstigen Zeitpunkt.

III.2.1. EIN IMPROVISIERTES HOTELZIMMER ALS FILMSET

Die Werkstätten des Nationaltheaters können theoretisch alles bauen, was man für einen Film braucht. Allerdings müssen sie auch die Zeit dafür haben und diese ist stets knapp bemessen, zumal die Produktion *bash* ausgerechnet in den Zeitraum fiel, in dem parallel die *12. Internationale Schillertage* in Mannheim stattfanden – ein Theaterfestival, das eine ganze Woche dauert und den gesamten Werkstattbereich als Veranstaltungsort mitnutzt. Damit waren also die Werkstätten eine ganze Woche geschlossen. Ebenso heikel war die Gegebenheit, dass für *bash* schon an dem Bühnenbild für die Bühne gearbeitet wurde. So kam es auch zu Widerstand von Seiten der Werkstätten, als plötzlich bekannt wurde, dass jetzt obendrein noch ein Filmset gebaut werden sollte. Darüber hatte sich bei den Konzeptionsbesprechungen niemand Gedanken gemacht und als dann der Drehtermin vor der Tür stand, sahen die Werkstätten kein Land mehr.

Es waren also keine Ressourcen mehr vorhanden, um eine Filmkulisse neu zu bauen. Als Alternative blieb nur, diese aus alten, schon vorhandenen Teilen zusammenbauen zu lassen. Ein Hotelzimmer ist glücklicherweise nicht so aufwendig, wie es auf den ersten Blick erscheint: Man braucht ein paar Wände, von denen eine Wand verschiebbar sein sollte, um mit den Scheinwerfern von der Seite hineinleuchten zu können. Da im Theater grundsätzlich alles transportabel sein muss, würden die Wände ohnehin so geartet sein, dass man sie schnell auf- und abbauen kann. Nachdem man alte Wände im Lager ausgewählt hatte, wurden diese tapeziert und mit kitschigen Borden verziert. Ein Fenster war nicht vorgesehen, denn dieses ist ein

³⁷⁵ Im Normalfall ist die Verfügbarkeit der Schauspieler sehr problematisch, da diese sowohl am Tag proben, als auch abends auf der Bühne stehen müssen. Daher fallen Filmaufnahmen meist auf Sonntage, was wiederum für die Schauspieler eine Belastung mit sich bringt, da der Sonntag der einzige probefreie Tag in der Woche ist. Umso mehr ist es dann erforderlich, dass die Filmaufnahmen gut organisiert und professionell durchgeführt werden.

Indikator für die Tageszeit und man wollte diese nicht vermitteln. Der Mord findet nachts statt und man wollte offen lassen, wann der Bericht über die Tat erfolgen sollte.

Bei all den Problemen, die eine gebaute Kulisse mit sich bringt, könnte man die Überlegung anstellen, warum man nicht gleich in einem realen Hotelzimmer dreht. Dazu hat Produktionsdesigner Stuart Craig passend formuliert:

„Bei Notting Hill war die Realität des Drehortes durch ein konfuses Gewimmel charakterisiert. Wir hätten nun sagen können ‚Ja, so sieht es dort aus. Lasst uns hingehen und vor Ort drehen!‘ Schließlich entschlossen wir uns jedoch, den Drehort im Studio nachzubauen. Nicht, weil wir ihn idealisieren wollten, sondern, weil wir so volle Kontrolle über das Chaos, das wir präsentieren wollten, erlangten. Alles, was wir zeigten, war da, weil wir es so ausgewählt und platziert hatten. Wir kontrollierten das Wetter und das Licht. Meiner Meinung nach ist die Arbeit im Studio stets vorzuziehen, wenn man die Gelegenheit dazu hat.“³⁷⁶

Auch wenn es paradox klingen mag, aber für ein Theater ist ein Studiodreh nicht so aufwendig, wie ein Außendreh. Dies liegt an den Ressourcen, die ein Theater ohnehin schon zur Verfügung hat. Dazu gehören unter anderem Scheinwerfer. Für *bash* wurden große HMI-Apparate von der Beleuchtungsabteilung zur Verfügung gestellt. Diese Geräte würde im Filmgeschäft wohl niemand zur Ausleuchtung eines Hotelzimmers verwenden. Die Scheinwerfer sind einerseits viel zu teuer im Verleih und würden andererseits ein normales Stromnetz sofort in die Knie zwingen. Für *bash* wurde ein ganzer LKW voll mit diesen Apparaten angefahren, die zwar überdimensioniert waren, aber das Theater nichts kosteten, weil sie für die Drehzeit entbehrlich für die Beleuchtungsabteilung waren. Wäre man in ein Hotel gegangen, hätte man entweder kleinere Scheinwerfer oder einen Stromgenerator mieten müssen. Im Studio hingegen ist Strom in Hülle und Fülle vorhanden. Nun besitzt natürlich kein Theater ein eigenes Filmstudio. Dafür sind jedoch Probed Bühnen vorhanden. In diesen Räumen wird normalerweise die Probedekoration aufgebaut. Daher haben sie auch hohe Decken, an die man Scheinwerfer hängen kann. Gleiches findet man auch in einem Filmstudio vor. Einen weiteren Vorteil brachte die Wahl der Probed Bühne als Drehort hinsichtlich der Lichtstimmung des Filmes: In einem echten Hotelzimmer mit Fenster hat man permanent mit den von außen einwirkenden Lichtverhältnissen zu kämpfen. Im Laufe des Tages variiert das einfallende Licht sowohl in seiner Helligkeit als auch in seiner Farbe.³⁷⁷ Für die Filmaufnahmen waren mehrere Drehtage angesetzt. Darum wollte man es vermeiden, sich solchen unkalkulierbaren Licht- und Wettereinflüssen³⁷⁸ auszusetzen.

III.2.2. EIN WANDBILD ALS VERBINDENDES ELEMENT

Anhand der Studie zahlreicher Hotelbroschüren kam man zu dem Schluss, dass in ein ordentliches Hotelzimmer auch ein Bild gehört. Nachdem man sich darauf geeinigt hatte, dass es auch in diesem Hotelzimmer ein solches Bild an der Wand geben sollte, erkannte man, dass man die Klammer, welche den Theaterabend zusammenhalten sollte, gefunden hatte: Da der Film innerhalb der Dramaturgie den zweiten Teil des Abends beschreibt, würde in dem Bilderrahmen zu Anfang des Films das Abbild von Tobias Randel während des ersten Monologs zu sehen sein und am Filmende sollte dieses durch eines von Barbara Bauer als Überleitung für den dritten Monolog ersetzt werden. Damit war ein weiteres Problem gelöst, denn man hatte sich lange den Kopf zerbrochen, wie man die Überleitung in den dritten Teil des Abends schaffen sollte. Es stand fest, dass Barbara Bauer einsam auf einem Stuhl mitten auf der Büh-

³⁷⁶ ETTEDGUI (2001), S. 77

³⁷⁷ Vgl. LYVER, SWAINSON (1999), S. 4 und S. 25

³⁷⁸ Dem Wetter musste man sich dennoch zweimal beim Filmen beugen, da das Dach der Probed Bühne aus Blech besteht und zwei Sommerschauer sich in ein tosendes Prasseln verwandelten, welches jegliche Tonaufnahme unmöglich machte.

ne sitzt und ihren Monolog vorträgt. Ebenso stand fest, dass der Film genau mit diesem Bild enden sollte. Denn das Ende des Films sollte durch das Herunterfallen der Leinwand markiert werden. Das projizierte Bild von Barbara Bauer sollte gewissermaßen in ihre reale Erscheinung übergehen. Man wusste allerdings noch nicht, wie man aus dem Film von Sue und John in das projizierte Bild der Schauspielerin kommen sollte. Dies wurde durch das Wandbild möglich, denn die Kamera musste nur darauf zoomen und schon hätte man ein leinwandfüllendes Bild.

Leider musste der *bash*-Film aus terminlichen und logistischen Gründen längere Zeit vor den Bühnenproben produziert werden, d.h. die Bilder, die später den Film mit dem ersten bzw. letzten Monolog verbinden sollten, existierten zum Zeitpunkt des Drehens noch nicht. Sie sollten die beiden Schauspieler auf der Bühne in ihren jeweiligen Kostümen zeigen, aber weder das Bühnenbild, noch die Kostüme waren zu diesem Zeitpunkt fertig. Daher blieb nichts anderes übrig, als diese beiden Bilder nach dem Filmdreh aufzunehmen und in den Tagen vor der Premiere in den Bilderrahmen im Film einzukopieren. Um diesen Vorgang zu vereinfachen, wurde der Rahmen auf die Wand geklebt und der Bildbereich selbst ausgesägt. Dahinter stellte man eine blaue Wand.³⁷⁹

Zu Beginn des zweiten Teils sollte also Tobias Randel und an dessen Schluss Barbara Bauer im Rahmen erscheinen. Aber was die ganze Zeit dazwischen? Man hätte sich darauf einigen können, dass man Tobias Randel bis zur Mitte des Films abbildet und dann auf Barbara Bauer überblendet. Allerdings war das technisch nicht möglich, weil es bedeutet hätte, in allen Szenen in dem Film in dem der Bilderrahmen zu sehen ist, das entsprechende Foto einzukopieren. Dieser Vorgang hätte aber den Zeitrahmen für die Nachbearbeitung gesprengt. Daher suchte man nach etwas, das man während der Dreharbeiten anstelle der blauen Wand in den Rahmen hängen konnte. Somit müsste man diese Aufnahmen nicht nachbearbeiten. Bald schon kam man zu der nahe legenden Überlegung, ein Kunstwerk einzusetzen. Allerdings konnte man sich auf kein Werk einigen. Zu diesem Zeitpunkt rückte der Drehtermin schon bedrohlich nahe.

In einem Designerkatalog fand man schließlich ein Foto von einem luxuriös eingerichteten Zimmer. An der Wand hing in einem Rahmen kein Bild, sondern eine weiße Flächenleuchte, die angenehmes Licht in das Hotelzimmer strömen lässt. Ein erster Test mit der Flächenleuchte verlief erfolgreich, bis diese ausgebaut wurde und die blaue Wand zum Vorschein kam. Es handelte sich dabei um ein besonders kräftiges Blau und damit man es auch in der Nachbearbeitung erfolgreich entfernen konnte, musste es verhältnismäßig hell beleuchtet werden. Man hatte es also praktisch mit einer blauen Flächenleuchte zu tun und diese fand beim Regieteam so großen Anklang, dass nach kurzer Beratung die weiße Leuchte wegfiel. Dies war zwar etwas befremdlich, weil dem Sachverständigen aus der Film- und Fernsehbranche sofort auffällt, dass die blaue Wand einem ganz anderen Zecke dient, aber das interessierte keinen der Anwesenden ernsthaft. Die blaue Wand wurde kurzerhand zum Bestandteil der Dekoration erklärt.

Die Begeisterung für technische Spielereien setzte sich über die gesamte Produktion hinfort. So wurde mit Dingen experimentiert, bei denen der Filmschaffende mit Unverständnis reagieren würde. Aber gerade dies zeichnet den *bash*-Film aus: Es ist ein Film für eine Theateraufführung, der zwar innerhalb eines gewissen filmtheoretischen und filmtechnischen Rahmen entstehen sollte, allerdings immer noch für die Bühne gedacht war. Daher war es erlaubt, die eine oder andere ästhetische Konvention zu umgehen. Dies war auch kein Bruch mit der oben genannten unsichtbaren Technik, da sich diese hauptsächlich auf die Umsetzung einer Geschichte in Bilder bezieht. Eine blaue Wand im Set stehen zu lassen ist ein klarer Hinweis darauf, dass man es mit einem Film zu tun hat und man für diesen gewisse technische Hilfs-

³⁷⁹ Die sog. Bluebox- oder auch Bluescreen-Technik dient dazu, die blauen Anteile aus einem Bild zu entfernen und durch andere Bildelemente zu ersetzen. Näheres dazu ist im Abschnitt über die Produktion *Gestochen scharfe Polaroids* nachzulesen.

mittel benötigt. Diese Offenbarung der technischen Apparatur kann man wiederum als Anlehnung an das Theater von Brecht sehen.³⁸⁰

III.3. DIE FILMAUFNAHME

Nachdem das Set aufgebaut war, musste es zunächst eingeleuchtet werden. Wie schon erwähnt, standen dafür einige HMI-Scheinwerfer³⁸¹ zu Verfügung. Deren Helligkeit war aber für das kleine Hotelzimmer viel zu groß. Eine professionelle Beleuchtung heißt nicht, dass man es so hell wie möglich macht, sondern dass man eine vernünftige Balance aus Licht und Schatten findet. An diesem Punkt wurde allen Beteiligten bewusst, wie groß der Unterschied zwischen Film- und Theaterlicht wirklich ist. Obwohl man auch beim Film bzw. Fernsehen die gleichen HMI-Scheinwerfer einsetzt, benötigt man darüber hinaus viele andere Hilfsmittel, wie Fahnen oder Diffusionsrahmen, die im Theater keine Verwendung finden. So fehlten alle Möglichkeiten, das Licht so zu kontrollieren, wie man es gewünscht hätte.³⁸² Die Scheinwerfer knallten in das Set und alles war voll mit unerwünschten Schatten. Glücklicherweise findet man auf einer Probebühne allerlei nützliche Dinge, wie z.B. weiße Bettlaken. Diese wurden an die Decke gehängt und als Reflektor benutzt. So war es wenigstens ansatzweise möglich, indirektes Licht zu setzen und das Zimmer weicher auszuleuchten. Dies war gewissermaßen die Geburtsstunde der professionellen Filmausleuchtung am Nationaltheater, denn von diesem Moment an fing man an, alle nötigen Hilfsmittel für Filmlicht anzuschaffen. Weiterhin arbeitete man fortan mit Filmbeleuchtern zusammen.

III.3.1. SCHWIERIGKEITEN EINER MEDIENPRODUKTION IM THEATER

Wenn man mit Theaterregisseuren zusammenarbeitet, macht man oft die Erfahrung, dass diese viel spontaner und experimentierfreudiger an eine Filmaufnahme gehen, als ihre Kollegen vom Filmfach. Generell ist dagegen nichts einzuwenden. Allerdings folgt ein Film anderen Gesetzmäßigkeiten als eine Theaterproduktion und spätestens, wenn man die Ausrüstung leihen muss, beginnt die leidige Debatte um das Geld. Technisches Gerät³⁸³ muss man in der Regel pro Drehtag bezahlen. Wenn man beim Drehen unkoordiniert vorgeht, verdoppeln und verdreifachen sich die Drehtage schneller als man denkt. Analog verringert sich das Budget. Da in einem Theaterbetrieb meist davon ausgegangen wird, dass ein Film nichts kostet, führt dies zu erheblichen Problemen mit der Finanzabteilung.³⁸⁴

³⁸⁰ Brecht stellte gerne seine technischen Hilfsmittel, wie z.B. Scheinwerfer aus, um explizit auf den theatralischen Charakter seiner Aufführung hinzuweisen. Vgl. FISCHER-LICHTE (1999), S. 353

³⁸¹ HMI steht für Hydrargyrum Medium arc-length Iodide. Es handelt sich dabei um eine Form der Lichterzeugung durch einen Lichtbogen. Einen guten Überblick über verschiedene Lampenarten, die zum Filmen benutzt werden, bietet Kris Malkiewicz. Vgl. MALKIEWICZ (1992), S. 22 ff.

³⁸² Nach wie vor gilt das schon 1949 erschienene Buch *Painting with Light* als Standardwerk für die Lichtsetzung im Film. Hier findet sich auch eine ausführliche Beschreibung der für das Filmlicht verwendeten Hilfsmittel. Vgl. ALTON (1995), S.6 ff.

³⁸³ Das technische Gerät zur Produktion eines Filmes ist vielfältig, dazu gehört Kameraausrüstung, Tonausrüstung Scheinwerfer, Stativmaterial, Filter oder Stromgeneratoren. Wenn man professionell mit Film oder Video arbeiten will, wird man zwangsläufig irgendetwas leihen müssen, da es kein Theater gibt, das über eine komplette Filmausrüstung verfügt.

³⁸⁴ In vielen Fällen entscheidet sich das Regieteam zum Einsatz von Video/Film, wenn es schon seinen gesamten Produktionsetat aufgebraucht hat. Ohne einen gewissen finanziellen Rahmen ist es unmöglich, professionelle Ergebnisse zu liefern. Daher sollten für Produktionen, bei denen schon früh absehbar ist, dass teure Bildmedien eingesetzt werden, diese auch budgetiert werden. Es sollte auch allen Beteiligten vor Augen geführt werden, dass dies unabdingbar ist. Normalerweise wird sich der Bühnenbildner weigern, aus seinem Budget den Film zu bezahlen. So erklärt sich auch, dass er diesen lieber selbst mit seiner Heimvideokamera dreht. Es obliegt damit der Produktionsleitung, entweder einen Sonderetat für die Filmaufnahmen einzurichten, oder die anderen Etats ent-

Um eine Überziehung des Budgets zu vermeiden, ist es daher unumgänglich, sich eine Methode anzueignen, die im Filmgeschäft zum täglichen Brot gehört, und zwar das Erstellen eines sorgfältig ausgearbeiteten Drehplans. Steven D. Katz erläutert warum:

„Um Geld zu sparen werden Filme nämlich fast ausnahmslos nicht in ihrer chronologischen Szenenfolge gedreht. Hinter dem Drehplan steht eine andere Logik: Nutze an jedem Tag jeden Schauspieler, jeden Set und jeden Drehort und auch jede andere Ressource so gut wie möglich! Da Schauspieler pro Tag bezahlt werden, wäre es ineffizient, einen Schauspieler, der nur ein paar Zeilen Text hat, an drei verschiedenen Tagen auf den Set zu holen, um die drei kleinen Szenen zu drehen, in denen er mitspielt. Häufig wird der Drehplan vorschreiben, daß der Schauspieler alle Sätze an einem Tag los wird und somit die drei Szenen abdrehet, in denen er vorkommt. Darum sieht sich ein Regisseur regelmäßig vor die Aufgabe gestellt, an ein und demselben Tag eine Szene aus der Mitte des Films und eine vom Ende zu drehen.“³⁸⁵

Der Produktionsetat von *bash* war schon fast aufgebraucht, darum kam lediglich Video als Aufnahmemedium in Frage, weil dieses bedeutend billiger als Film ist. Auch wenn Film bedeutend besser aussieht, entfallen beim Videodreh die Entwicklungs- und Digitalisierungskosten. Das Aufnahmematerial ist ebenfalls ungleich billiger. So musste eine ästhetische Notwendigkeit einer wirtschaftlichen Tatsache weichen. Immerhin konnte die Produktion in einem professionellen Fernsehformat (DVCPRO50) realisiert werden.

III.3.2. TONAUFNAHME

Im Gegensatz zu vielen anderen Filmen, sollte der *bash*-Film als Ergänzung zu den Aktionen der Schauspieler auf der Bühne fungieren. Daher war es auch nötig, einen einwandfreien Ton aufzunehmen. Leider ist auch dies eine oft unterschätzte Aufgabe. Jeder, der Erfahrungen mit einer Videokamera aus dem Hifi-Laden gesammelt hat, wird schon vor seinem Film gesessen haben und sich gefragt haben, was ihm seine noch so schönen Bilder nutzen, bei dem Geräusch und Gequietsche, das aus den Lautsprechern schallt. Entweder ist der Ton zu leise oder man hat den Lärm von vorbeifahrenden Autos anstatt eines Dialogs auf dem Band. Selbst im fernen Hollywood gelingt das nicht immer und es wird mehr nachsynchronisiert, als man zunächst vermuten würde.³⁸⁶ Man kann es aber auch wie Fellini machen, der ab und an seine Schauspieler bei den Dreharbeiten Zahlen aufsagen lies und die passenden Dialoge erst später verfasste.³⁸⁷ Für *bash* war das jedenfalls nicht die rechte Methode, obwohl der Regisseur bestimmt daran Gefallen gefunden hätte. Die Produktion verfügte über keine Mittel mehr, um eine Tonausrüstung zu leihen. Darum musste man sich mit dem zufrieden geben, was die Tonabteilung zur Verfügung stellen konnte. Im Allgemeinen geht man bei der Tonaufnahme für einen Videofilm so vor, dass eine Person das Mikrofon mittels einer Angel³⁸⁸ so nah wie möglich an den Schauspieler bringt und das Tonsignal selbst abmischt. Der Angler hat also ein tragbares Mischpult um den Bauch. Von dort kommt das Signal dann direkt in die

sprechend zu kürzen. In Mannheim wird das so praktiziert. Weiterhin wurde im Laufe der Zeit das Nötigste angeschafft, um wenigstens professionelle Videofilme ohne fremde Gerätschaften produzieren zu können. Somit kann man auch auf spontane Wünsche eingehen, die nicht mehr budgetiert werden können. Regisseure, die mit Film arbeiten wollen, müssen nach wie vor diese Filme in ihrer Kalkulation berücksichtigen oder die entsprechende Spartenleitung davon überzeugen, dass ihr künstlerisches Konzept nicht ohne den Film funktionieren kann und dass diese demnach ein Sonderbudget einrichten muss.

³⁸⁵ KATZ (2000), S.142

³⁸⁶ Das heute gängige Verfahren zur Neuaufnahme von misslungenen Tonaufnahmen heißt ADR (Additional Dialogue Recording). Dabei sieht ein Schauspieler eine bestimmte Einstellung als Endlosschleife und versucht deren Rhythmus einzuverleiben, um dann lippensynchron seinen Text nachsynchronisieren zu können. Vgl. MONACO (1995), S. 131

³⁸⁷ Vgl. Ebd.

³⁸⁸ Eine Angel ist ein langer Stab, an dem das Mikrofon in einer besonderen Aufhängung, die Erschütterungen abfängt, befestigt ist.

Kamera. Dieses Verfahren entbindet den Kameramann von jeglicher Verantwortung gegenüber eines guten Tons und gibt ihm die Freiheit, sich ausschließlich auf seine Bilder zu konzentrieren. Der Angler trägt weiterhin einen Kopfhörer, damit er den Ton kontrollieren und exakt aussteuern kann. Im besten Fall hört er über den Kopfhörer nicht das Signal, das aus dem Mischpult in die Kamera geschickt wird, sondern den Ton, der tatsächlich schon auf der Videokassette aufgezeichnet wurde und von der Kamera wieder zurück an das Mischpult gesendet wird. Man spricht in diesem Zusammenhang von *Hinterbandkontrolle*. Es gibt dabei zwar eine theoretische Zeitverzögerung von einigen Millisekunden, diese ist aber für den Menschen nicht feststellbar.³⁸⁹ Neben dieser absolut sicheren Überprüfung des Tonsignals ermöglicht das tragbare Mischpult weiterhin einen Betrieb fernab jeder Steckdose. Dies ist wohl das wichtigste Kriterium für die Anschaffung eines solchen, nicht ganz billigen Gerätes. Für *bash* kam ein solches Mischpult leider aus finanziellen Gründen nicht in Frage. Allerdings wurde auf der Probebühne gefilmt. Man konnte also problemlos die hochwertige Ausrüstung der Tonabteilung des Nationaltheaters für die Filmproduktion nutzen. Man schloss einen kleinen Mischer an die Kamera an und steckte einen Kopfhörer direkt in die Kamera, um auf diese Weise eine Hinterbandkontrolle zu ermöglichen. Da der Angler nicht permanent seinen Kopfhörer an die Kamera anschließen konnte, musste er regelmäßig sein Tonsignal auf dem Videoband überprüfen. Dies war besonders zeitintensiv bei Einstellungen, in denen die Schauspieler schreien mussten. Ein digitales Videoformat verzeiht keine Übersteuerung. Es war deshalb unbedingt notwendig, jeden Schrei sofort auf dem Band zu überprüfen. Dieses Beispiel soll verdeutlichen, dass man viele Probleme durch Improvisation lösen und sich auch mit der im Theater ohnehin schon vorhandenen Ausrüstung etwas zusammenbasteln kann. Man macht sich das Leben dadurch aber nicht leichter. Es gibt beim Filmen so viele schwer einschätzbare Faktoren, dass man nicht noch unnötige hinzuerfinden sollte. Aus diesem Grund besitzt das Nationaltheater Mannheim seit geraumer Zeit auch eine professionelle Tonausrüstung für Videoaufnahmen.

III.4. DIE NACHBEARBEITUNG

Im Gegensatz zu einem normalen Kinofilm hatte sich Regisseur Marlon Metzen vorgenommen, möglichst viel Material zu produzieren, um dann beim Schnitt eine größere Auswahl zu haben. Dieses Vorgehen widerspricht zunächst dem in einer Kino- oder Fernsehproduktion, da man dort versucht, mit einem Minimum an Material auszukommen. Im Fall von *bash* machte dieser Mehraufwand jedoch Sinn. Es wurde zunächst der gesamte zweite Teil des Stücks gedreht. Während der Dreharbeiten stand nämlich noch nicht hundertprozentig fest, welche Passagen des Stücks die Schauspieler live auf der Bühne aufführen, welche vom Film kommen und in welchen Momenten der Film parallel zum Bühnengeschehen ablaufen sollte. Somit wurde also zu viel gedreht um nachher, während der Inszenierung, möglichst viel Freiraum für die Gewichtung von Film und Schauspiel zu haben. Dementsprechend oft musste der Film auch geändert bzw. komplett neu geschnitten werden. Dieses Verfahren wäre in der Fernseh- und Filmindustrie undenkbar. In diesem speziellen Fall eröffnete es dem Regisseur aber den größten Handlungsfreiraum für seine Inszenierung.

Wie schon erwähnt, bestand eine schwierige Aufgabe in der Einkopierung des ersten bzw. letzten Monologs in den Bilderrahmen im Hotelzimmer. Schwierig deshalb, weil sich die Kamera während dieser beiden Einstellungen bewegt hat. Außerdem hatte Marlon Metzen einige Aufnahmen aus einer völligen Überbelichtung in ein normales Bild überblenden lassen. Gerade diese Aufnahme wollte er unbedingt für den Anfang haben. Damit war das Thema „blaue Wand“ abermals umschiffen worden, denn in einer überbelichteten Aufnahme ist eine

³⁸⁹ Vgl. APPELDORN (1997), S. 196

blaue Wand mehr weiß als blau. Der Rahmen musste für diese Aufnahme von Hand ausgeschnitten und das eingefügte Bild des Schauspielers entsprechend an den Verlauf der Überbelichtung angepasst werden. Die Kamerafahrt wurde mittels eines *Trackers* verfolgt. Dabei analysiert der Computer die Bewegung einzelner Punkte im Raum und kann diese Bewegungsinformationen anschließend auf ein anderes Bild anwenden. Konkret bedeutete dies, dass der Tracker die Bewegung der Kamera analysierte und auf das Bild des Schauspielers übertrug. Auf diese Weise befand sich das nachträglich eingefügte Bild immer im richtigen Winkel und in der richtigen Größe während der Kamerabewegung im Bilderrahmen. Im Schlussteil sollte die Kamera so lange in den Bilderrahmen zoomen, bis nur noch das Bild von Barbara Bauer darin sichtbar wäre. Das Tracking-Verfahren funktionierte aber nur so lange, wie der Bilderrahmen auch tatsächlich im Fernsehbild sichtbar war. Da die Kamera langsam auf den Rahmen zuzoomte, wich dieser irgendwann aus dem Bild und man starrte auf eine blanke blaue Fläche. Deshalb musste das Bild der Schauspielerin die letzten paar Sekunden von Hand an die Ausrichtung der Kamera angepasst werden. Bedenkt man, dass ein Fernsehbild aus 25 Bildern in der Sekunde besteht, ergaben diese paar Sekunden über 100 Bilder Handarbeit. Der Zeitaufwand für diese Arbeit wurde dementsprechend unterschätzt und man hatte einen ganzen Tag damit zu tun. Einfacher gestaltete sich eine Mehrfachaufnahme von Barbara Bauer und ein Bild, in dem Tobias Randel in der Bewegung einfro, während Barbara Bauer sich ganz normal weiterbewegte.

Zum Schluss wurden einige Comiczeichnungen eingefügt. Diese wurden zunächst mit schwarzem Filzstift auf Papier gemalt, um anschließend eingescannt und im Computer koloriert zu werden. Dies hatte den Vorteil, dass die Farben auch tatsächlich satt und flächig geworden sind. Teilweise wurden die Bilder noch animiert, so wackelte beispielsweise ein klingelndes Telefon, oder ein Herz entstand an der Stelle, an der sich eben die beiden Protagonisten noch geküsst hatten.

III.5. MEDIENPÄDAGOGISCHE ÜBERLEGUNGEN

Wie bei allen besprochenen Produktionen dieser Arbeit kann man *bash* als Produktion bezeichnen, in der aktive Medienarbeit auf der Produzentenseite stattgefunden hat. In diesem Fall lernten konkret Regisseur und Bühnenbildnerin etwas über den Umgang mit Bildmedien. In späteren Produktionen (s. *Polaroids*) wurde dieses Wissen sinnvoll weiterverwendet. Dabei handelt es sich nicht nur um das technische Wissen, das für die Durchführung einer Filmproduktion unabdingbar ist, sondern vor allem um das Wissen, das die gesellschaftliche und soziale Funktionsweise von Medien beschreibt.

Auf der anderen Seite ist *bash* ein typisches Beispiel dafür, wie ein Medium um des Mediums Willen eingesetzt wird. Es gibt keinen notwendigen Grund, warum ein Teil des Stücks in einem anderem Medium erzählt werden soll. *bash* war 2000/01 eines der meistgespielten Stücke in Deutschland und nur in Mannheim wurde ein Teil der Geschichte durch ein Bildmedium erzählt.³⁹⁰ Unter medienpädagogischen Gesichtspunkten muss man also den Einsatz des Films als äußerst fragwürdig bezeichnen. Es wird weder ein bestimmtes Medium kritisch hinterfragt, noch ist es zwingend notwendig diesen einzelnen Handlungsstrang mittels eines Bildmediums zu erzählen. Die Videoproduktion bedeutet inhaltlich für das Stück keinen Zugewinn. Die Kommunikation mit dem Alter Ego bringt zwar einen formal spannenden Aspekt in die Produktion, solche Kniffe wären aber auch ohne den Einsatz von Bildmedien möglich gewesen. Im Film wird wohlgemerkt auch nur die Geschichte von zwei Personen rezitiert. Sie wird nicht gezeigt, was im filmischen Sinne, der richtigere Ansatz wäre. Unter dramaturgi-

³⁹⁰ Die bekannteste *bash*-Inszenierung wurde von Peter Zadek 2001 an den Hamburger Kammerspielen mit dem bekanntesten Schauspieler Ben Becker realisiert.

schen Gesichtspunkten macht der Film aber durchaus Sinn. Das Stück besteht aus drei Teilen, die keinerlei Handlung beinhalten. Es werden drei Geschichten von Sprechern auf der Bühne vorgetragen. Der Film in der Mannheimer *bash*-Inszenierung gibt dem Stück eine andere Dynamik. Durch Schnitte und andere filmische Mittel unterscheidet sich der zweite Teil von *bash* von dem Rest. Während der erste und der letzte Monolog größte Konzentration von Schauspielern und Publikum abverlangt, wird diese im zweiten Teil aufgebrochen. Bunte Bilder und laute Musik ersetzen den ruhigen, intimen Moment in dem sich ein Schauspieler alleine auf einer leeren Bühne dem Publikum gegenübersteht.

III.6. ZUSAMMENFASSUNG

Diese Produktion war sehr komplex. Vor allem die Tatsache, dass man fast den ganzen dramatischen Text des zweiten Teils filmisch erfasste, um später eine optimale Balance zwischen Film und Bühne zu finden, verkomplizierte die Arbeit ungemein. Filmen hat immer etwas mit Planung zu tun und wenn diese entfällt, kann man leicht den Überblick verlieren. An dieser Stelle wird aber auch deutlich, dass es erhebliche Unterschiede für die Produktion eines Filmes für die Bühne und der Produktion eines Filmes für das Kino / Fernsehen gibt. Es hatte sich aber bewährt, den *bash*-Film nach den Maßstäben einer Fernsehproduktion anzufertigen. Die Schauspieler auf der Bühne und der Film agieren rasant miteinander. Filmkunst oder unprofessionelle Aufnahmen hätten dem Endprodukt erheblichen Schaden zugefügt. Manchmal lässt Regisseur Metzen den Charakter auf der Leinwand einen Satz sagen, welcher durch einen Satz des Schauspielers auf der Bühne ergänzt wird. Danach spricht der Filmcharakter weiter, usw. Die Wechsel zwischen Bühne und Film sind also extrem schnell. Daher wurde auch im Film selbst die Geschwindigkeit des Schnittes auf ein Mindestmaß reduziert. Die wahre Schnittgeschwindigkeit findet der Zuschauer in den Sprüngen zwischen Bühne und Film. Auch das musste man bei der Endfertigung des Films beachten und aufwendig anpassen, weil der Film ursprünglich viel zu schnell geschnitten war. Somit integrierte sich der Film am Ende optimal ins Bühnengeschehen.

bash ist ein gutes Beispiel dafür, dass medienpädagogische Konzepte oft dramaturgischen Ideen weichen müssen. Ein Regisseur konzipiert sein Stück selbstredend nicht nach pädagogischen Vorgaben, sondern versucht einen gelungenen Theaterabend zu gestalten. Im Fall von *bash* macht es schon aufgrund des Textes keinen Sinn, Medien zu hinterfragen, weil diese nicht zum Thema gehören. Demnach steht weder die kritische Auseinandersetzung mit einem bestimmten Bildmedium zur Debatte, noch dessen Funktionsweise in unserer Gesellschaft. Dennoch verlangt ein Regisseur in einer solchen Produktion nach einem Bildmedium. Dies führt zu dem Schluss, dass schon die Auswahl des Dramas entscheidend für den medienpädagogischen Bezug ist. Nicht jeder Text ist geeignet, medienpädagogische Themen im Theater sinnvoll wiederzuspiegeln. Gleiches gilt für einen medienpädagogisch sinnvollen Einsatz von Bildmedien lässt man die aktive Medienarbeit bei der Produktion außer Acht. Diese ist für das Publikum letztendlich unerheblich.

IV. GESTOCHEN SCHARFE POLAROIDS

Bluebox auf der Bühne

Nach vielen Jahren Gefängnisarrest kehrt Nick in eine medialisierte Welt zurück, die er nicht mehr versteht. Kinder wollen ihm Drogen verkaufen, damit sie sich ihre Playstation finanzieren können. Seine ehemalige Lebenspartnerin Helen gehört mittlerweile zum Establishment und versucht sich in der Politik. Von den alten Ideen der Revolution fehlt jede Spur. Nick fühlt sich verloren und verraten und versucht in einer Zeit, in die er nicht gehört, sich zurechtzufinden. Er begegnet dabei einigen sonderbaren Menschen, die sich in verschiedene Phantasiewelten zurückgezogen haben. Der homosexuelle Victor durchlebt sein Leben als einzigen Drogen- und Tanzrausch, während sich Nadia in eine rosarote Welt aus esoterischen Klängen und Düften zurückgezogen hat. Letztendlich findet sich Nick bei seiner alten Liebe wieder und wird selbst zu einem Mitglied der Gesellschaft, die er solange bekämpft hatte.

IV.1. DIE BLUEBOX

Wie schon in *bash* wollte Regisseur Marlon Metzgen auch in dieser Produktion neue Wege gehen und die gewonnenen Erfahrungen mit dem Medium Video ausbauen. Darum entschied er sich, Mark Ravenhills Stück *Gestochen scharfe Polaroids* in einer Bluebox zu inszenieren. Diese Entscheidung ermöglicht es ihm, Nick und die anderen Charaktere vor beliebige Hintergründe zu setzen und diese gegebenenfalls schnell auszutauschen.

Das Verfahren der Bluebox wird schon seit vielen Jahren im Kino eingesetzt. Zum ersten Mal wurde es 1940 in dem Film „Der Dieb von Bagdad“ verwendet. Prinzipiell ging es darum, ein Vordergrundelement von seinem Hintergrund zu isolieren und in einen neuen Hintergrund einzufügen.³⁹¹ Aufgrund der Tatsache, dass in der damaligen Zeit alle Veränderungen des Filmmaterials ausschließlich optisch bzw. chemisch erfolgten, wählte man Blau als Hintergrundfarbe für den auszustanzenden Vordergrund.³⁹² Diese Technologie wurde im Laufe der Zeit im Kino immer weiter verfeinert. Ab den 70er Jahren wurde sie auch für das Fernsehen interessant. Mit Hilfe der Bluebox-Technologie wurde es beispielsweise möglich, Nachrichtensprecher vor beliebige Hintergründe zu setzen. Auch in dieser Zeit des analogen Fernsehens beschränkten sich die Möglichkeiten auf blaue, rote oder grüne Wände. Rote Wände werden heute in Kinoproduktionen gern für Aufnahmen mit Modellen verwendet. Für das Arbeiten mit Menschen ist die Farbe jedoch untauglich, da ein großer Rotanteil in unseren Hauttönen vorhanden ist, und damit eine exakte Trennung einer Person von einem roten Hintergrund schwierig ist. Interessanterweise wird heute beim Fernsehen immer noch bevorzugt mit blauen Wänden gearbeitet, obwohl grüne Wände aus Sicht der Videotechnik sich besser eignen würden: Innerhalb eines Videosignals, beträgt der Grünanteil 59% der Helligkeit, während Blau nur 11% ausmacht (und Rot demnach 30%).³⁹³ Rein messtechnisch ist eine Person vor einem grünen Hintergrund also einfacher von diesem zu isolieren als eine Person vor einem blauen Hintergrund. Ein Argument, das gegen diese grüne Wand spricht, ist die Aggressivität der grünen Farbe. Das Verfahren lässt sich nur dann einwandfrei durchführen, wenn

³⁹¹ Vgl. RICKITT (2000), S. 44 ff.

³⁹² Bei dem damals angewendeten Technicolorverfahren wurde das in die Kamera einfallende Licht mittels eines Prismas in drei Farbanteile (Rot, Grün, Blau) aufgespaltet. Jeder Farbanteil wurde auf einem eigenen Negativ belichtet. Vgl. MONACO (1996) S. 576

³⁹³ Vgl. WEBERS (2000), S.184. Für die Filmindustrie gelten hingegen andere Gesetze. Dort verwendet man Blau, wenn der Vordergrund warme Farben, wie beispielsweise helle Hauttöne beinhaltet. Grün hingegen wird gern bei kalten Farben im Vordergrund eingesetzt. Vgl. BROWN (2002), S. 267

die Farbfläche gleichmäßig ausgeleuchtet wird und eine leuchtende blaue Fläche ist für das Auge angenehmer als eine leuchtende grüne, zumal man nicht irgendeine beliebige Farbe verwenden kann, sondern eine Spezialfarbe benötigt, deren Grünton mehr als gewöhnungsbedürftig ist. Daher entschloss man sich auch bei *Gestochen scharfe Polaroids* für die blaue Variante. Um auch die Füße der Schauspieler mit ins Bild zu bekommen, wurde anstatt einer einfachen blauen Wand eine Hohlkehle angefertigt. Dabei handelt es sich um eine 6m breite Wand, die sanft in eine blaue Bodenfläche ausläuft. Es ist wichtig, dass der Übergang von der Wand zum Boden abgerundet und nicht rechtwinklig ist, weil dies unerwünschte Schatten produzieren würde.

Die blaue Hohlkehle repräsentiert das gesamte Bühnenbild. Lediglich eine ebenso breite Projektionsfläche darüber, soll dem Zuschauer zeigen, was Nick in seiner fremden Welt erlebt. Weiterhin sind auch alle Möbel auf der Bühne Blau. Sie konnten im theatralischen Sinne abstrakt gehalten werden, da sie in der Projektion nicht sichtbar sind, denn alle blauen Elemente verschwinden im Film. Die Möbel dienen lediglich als Sitz- und Liegegelegenheiten für die Schauspieler. So fungieren einfache blaue Blöcke als Barhocker oder eine Kiste als Bett. Für dieses gibt es selbstredend eine blaue Bettdecke. In der Projektion werden die blauen Bühnenmöbel beispielsweise durch eine Parkbank oder eine Treppe ersetzt. In den Krankenhaus-szenen wird der Patient sogar von einer virtuellen Bettdecke verdeckt.

Für den Regisseur war diese Grundkonstellation ideal, denn ein abstrakter blauer Raum mit einigen blauen Kisten hat sehr viel mit Theater und wenig mit Fernsehen zu tun. Die Technik, die hinter einem solchen Projekt steht, ist allerdings alles andere als theatral: Letztendlich musste ein kleines Fernsehstudio eingerichtet werden.

IV.1.1. BELEUCHTUNG EINER BLUEBOX

Das erste Problem bestand im Einleuchten der Hohlkehle. *Polaroids* wurde in Mannheim als Raumbühnenstück konzipiert, d.h. es sollte keine klassische Guckkastensituation geben, sondern die Zuschauer würden im Halbkreis um die Spielfläche herum sitzen. Die Zuschauer sitzen in diesem Fall auf Tribünen auf der eigentlichen Theaterbühne, darum musste man auf einige wichtige Dinge beim Beleuchten der Bluebox verzichten. Grundsätzlich muss man die blaue Fläche so gleichmäßig wie möglich ausleuchten, aber gleichzeitig verhindern, dass blaues Licht von der Wand auf den Schauspieler fällt.³⁹⁴ Am Besten platziert man den Schauspieler weit weg von der Wand, damit erst gar kein Reflexionslicht auf ihn fallen kann. Im Theater ist dies aber nur begrenzt möglich bei einem Raumbühnenstück wie *Polaroids* überhaupt nicht, weil der Schauspieler vor der eigentlichen Bühne spielen müsste. In einem Fernsehstudio würde man weiterhin alle Lampen zur Beleuchtung der Bluebox zwischen dieser und dem Schauspieler hängen, um zu vermeiden, dass die Schatten des Schauspielers auf die Wand fallen. Auch das gestaltete sich schwierig. Über dem blauen Bühnenbild erstreckt sich der Bühnenturm des Nationaltheaters in die Höhe, d.h. von dort kann man nur schwer leuchten. Aus diesem Grund entschloss man sich dazu, einen Plafond zwischen der Oberkante der Bluebox und der Unterkante der Projektionsfläche einzuziehen. In dieser künstlichen Decke konnte die Beleuchtungsabteilung immerhin einige kleinere Scheinwerfer verstecken, um die Wand hinter den Schauspielern separat auszuleuchten. Für den Boden blieb nichts anderes als schweres Geschütz aufzufahren: Mit großen Einheiten wird aus dem Bühnenturm auf den Boden gestrahlt. So wirft der Schauspieler zwar einen Schatten auf den Boden, dieser ist aber natürlich, während Schatten auf der Wand hinter ihm eher unnatürlich erscheinen. In den Projektionen stehen alle Personen auf dem Boden, daher ist ein Schatten auf diesem nicht weiter verwunderlich. Würde der Schauspieler aber einen Schatten auf die blaue Wand werfen, hätte dies verheerende Folgen. Nicht alle virtuellen Szenenbilder werden durch eine Rückwand

³⁹⁴ Dieses Reflexionslicht heißt *Spill*

begrenzt. Eine Szene spielt beispielsweise auf einem Parkplatz und ein Schatten auf der blauen Wand hätte einen schwebenden, unmotivierten Schatten irgendwo auf dem Parkplatz zur Folge.

Die nächste Herausforderung bestand in der akkuraten Beleuchtung der Schauspieler. Es gibt keine einhellige Meinung, was das Helligkeitsverhältnis zwischen Schauspieler und Hintergrund betrifft. Erfahrungsgemäß gelingt das Bluescreenverfahren jedoch am Besten, wenn Vorder- und Hintergrund gleichhell oder die blaue Wand etwas heller ist. Damit kommen allerdings die oben erwähnten Lichtreflexionen wieder ins Spiel: Wenn blaues Licht von der Wand auf den Schauspieler fällt, wirkt sich das negativ auf die Trennung von Vorder- und Hintergrund aus. Man beleuchtet daher einen Schauspieler idealerweise von der Seite und kann somit das ungeliebte blaue Licht auf ihm eliminieren. Leider funktionierte dies bei *Polaroids* nicht, da alle Zuschauer, die ihre Plätze in unmittelbarer Bühnennähe hätten, von diesem Seitenlicht geblendet worden wären. Letztendlich besann man sich darauf, dass man im Theater ist und gab dem Wohlbefinden der Zuschauer den Vorzug vor einer etwas besseren Qualität des Bluescreen-Ergebnisses. Im Hinblick auf ein professionelles Videobild war die Entscheidung alles andere als sinnvoll, sondern kontraproduktiv. Dieses Beispiel sollte verdeutlichen, dass man Ansprüche bezüglich der Professionalität im Umgang mit Bildmedien nicht verbissen vertreten darf. Nach wie vor stehen die Theaterproduktion und der Zuschauer im Mittelpunkt.

IV.1.2. ZUSAMMENFÜGEN VON BILDERN

Will man wirklich ernsthaft mit einer Bluebox arbeiten, kommt man kaum an professionellem Fernseh-Equipment vorbei. Zunächst musste für *Polaroids* ein Gerät besorgt werden, welches den blauen Hintergrund vom Schauspieler entfernt und diesen anschließend mit einem beliebigen Hintergrund kombiniert. Das Ganze muss natürlich so schnell geschehen, dass der Zuschauer keinen merklichen Zeitversatz feststellen kann, daher heißt ein solches Gerät *Echtzeitkeyer*. Unglücklicherweise arbeiten fast alle professionellen Echtzeitkeyer mit einem digitalen Komponentensignal (abgekürzt SDI). Dies ist gewissermaßen die Profiversion von dem, was der Heimvideokünstler als Firewire kennt. Leider ist eine SDI-Schnittstelle an vielen Geräten nicht vorhanden. Darum mussten für *Polaroids* zunächst alle Geräte, die mit dem Echtzeitkeyer in Berührung kommen würden, „lernen“, dieses Signal zu verstehen. Die professionelle TV-Kamera des Nationaltheaters verfügt glücklicherweise über einen solchen SDI-Ausgang. Über verschiedene Interfaces werden das Hintergrundsignal (welches von einem handelsüblichen PC stammt) sowie das fertige (kombinierte) Projektionsbild, in SDI bzw. wieder zurück in ein analoges Videosignal für den Beamer gewandelt. An diesem Punkt gilt es, wieder zu überlegen, was langfristig die bessere Lösung ist, d.h. soll man für einen Videobeamer ein SDI-Interface kaufen, das man direkt in den Beamer einbaut oder ist es günstiger, ein externes Gerät zu nehmen, welches das SDI-Signal umwandelt? Letztere Lösung ist flexibler, deshalb entschied man sich für diese.

Ein guter Echtzeitkeyer ist in der Lage, auch bei schlechten Lichtverhältnissen noch gute Ergebnisse zu liefern. Dies liegt daran, dass der Keyer nicht einfach das Blau entfernt, sondern sich ein Referenzblau sucht und anhand dessen alle Blautöne, die eine gewisse Ähnlichkeit mit diesem Referenzblau haben, transparent werden lässt.³⁹⁵

Gerade der Umgang mit dem Keyer war in *Polaroids* etwas schwierig, weil Geräte dieser Art für den Einsatz in Fernsehstudios entwickelt worden sind. Dort sind die Lichtverhältnisse in der Bluebox immer gleich. Für diese Produktion ist aber ein reguläres Theaterlicht vorgesehen, das sich sogar innerhalb einer Szene mehrmals verändern kann. Weiterhin wurden so viele verschiedene Hintergründe angefertigt, dass auch unzählige Farbkorrekturen in dem

³⁹⁵ Vgl. ULTIMATTE (1996), S. 4ff.

Gerät abgespeichert werden mussten. Während der Aufführung muss dann ständig von einem Programm in das nächste gesprungen werden, ein Vorgang, der beim Fernsehen praktisch nie vorkommt. Leider stellte sich bei den ersten Proben heraus, dass der Keyer eine kurze Zeit braucht, um ein neues Programm zu laden. Aus diesem Grund muss der betreffende Techniker den Programmwechsel auch immer etwas früher vollziehen, so dass das neue Programm zeitgleich mit dem neuen Lichtstand aktiviert wird und nicht erst eine Sekunde danach.

Mit der größten Schwierigkeit hatte aber niemand gerechnet – weder die Theaterleute noch der Hersteller selbst: Echtzeitkeyer sind Geräte, die einmal in einem Fernsehstudio eingebaut und dann nie wieder bewegt werden. In Mannheim wird das Gerät aber für jede Vorstellung in einem Rack auf die Bühne gerollt und danach wieder in einer Abstellkammer verstaut. Dies hatte nach geraumer Zeit zur Folge, dass sich die Chips von ihren Sockeln lösten und es somit zu Fehlern im Processing kam. Daher musste vor jeder *Polaroids*-Aufführung der Echtzeitkeyer geöffnet und alle Chips festgedrückt werden.

IV.1.3. VIRTUELLE RÄUME

Bisher wurde schon mehrmals über den Hintergrund gesprochen, vor dem letzten Endes die ausgestanzten Schauspieler agieren. Da der Keyer in Echtzeit arbeitet, entschloss man sich schon in einer frühen Phase der Produktion, auch den Hintergrund in Echtzeit zu generieren. Dies hat nicht von der Hand zu weisende Vorteile: Kann man alle Hintergründe in Echtzeit verändern, bedeutet dies ein Höchstmaß an Flexibilität für den Regisseur und seine Inszenierung. Das Stück verlangt nach vielen verschiedenen Orten/Räumen. Diese hätte man auch genauso gut vorproduzieren können, allerdings hätte dann jede kleine Änderung entweder eine Neuberechnung des entsprechenden Hintergrunds oder einen aufwendigen Nachdreh bedeutet. Im schnellsten Fall wäre der neue Hintergrund in der nächsten Probe, also erst einen Tag später, zur Verfügung gestanden. Bei einem echtzeiterzeugten Hintergrund hingegen ist jede Änderung nur eine Frage von Sekunden. Prinzipiell geht man wie bei der Erstellung eines Computerspiels vor. Man erzeugt nicht nur einfach ein Bild, sondern konstruiert einen kompletten Raum mit allen Möbelstücken, Wänden und Türen. Soll die Szene übergangslos in einen anderen Raum führen, müssen entsprechend der Anforderung weitere Räume bzw. Gänge angefügt werden. Alle diese Räume und Objekte werden in einer 3D-Software erstellt. Damit hat man später die Möglichkeit, sich jedem Objekt von jedem Blickwinkel aus zu nähern bzw. jede Ecke eines so erstellten Raumes zu erforschen. Grundsätzlich hat der Einsatz solcher dreidimensionalen Welten im Theater erhebliche Vorteile für eine Produktion: Oft weiß der Regisseur zum Probenbeginn beispielsweise noch nicht genau, welche konkreten Kameraeinstellungen er später auf der Bühne einsetzen will. Daher ist es wenig sinnvoll, zu einem so frühen Zeitpunkt schon mit der Produktion von Filmen / Videos zu beginnen. Später läuft den Regisseuren dann oft die Zeit davon. In einer Produktion wie *Polaroids* hingegen konnte die Zeit in den ersten Probewochen mit der Erstellung aller Räumlichkeiten genutzt werden: Eine Designerwohnung, eine Flughafenhalle, eine Parkbank vor einer Mauer, ein Krankenhauszimmer, ein Sitzungssaal, ein Parkplatz, eine Straße mit einer Bar sowie eine Wohnung mit dem dazugehörigem Hausflur. Diese Orte wurden in einem 3D-Programm konstruiert, ohne dass man zu diesem Zeitpunkt wusste, was mit ihnen letztendlich passieren sollte. Parallel zu diesem Vorgang wurde eine Anwendung programmiert, die es dem Benutzer auf einfache Art und Weise ermöglichen sollte, sich mit einer virtuellen Kamera frei durch diese verschiedenen Räume zu bewegen und innerhalb jedes Raums zehn verschiedene Kamerapositionen abzuspeichern. Manche Räume bekamen später noch spezielle Funktionen dazu. So können z.B. Flugzeuge auf Knopfdruck an den Fenstern des Flughafens vorbeierollen oder der Himmel in der Außenszene auf der Parkbank verfärbt sich gemäß Helens Stimmung. Das Programm ist so aufgebaut, dass immer nur ein Raum in der Anwendung läuft. Bei jedem Szenenwechsel wird ein entsprechend neuer Raum nachgeladen, inklusive des Datensatzes für

die zehn Kamerapositionen. Diese Funktion war bei der Konzeption des Programms besonders wichtig, weil später verschiedene Objekte, wie z.B. ein Bett oder die Parkbank, genau mit den blauen Möbeln übereinstimmen mussten. Das bedeutet konkret, dass man diese speziellen Kamerapositionen für jede Vorstellung neu festlegen und abspeichern muss, weil es nicht möglich ist, die reale Fernsehkamera bei jedem Aufbau auf der exakt gleichen Stelle zu positionieren. Dieser Vorgang dauert aber in der Regel nicht länger als fünf bis zehn Minuten.

In den Endproben war es somit möglich, je nach Anforderung der Szene verschiedene Kamerapositionen auszuprobieren und auch verschiedene Kamerafahrten zu realisieren. So konnte man gemeinsam mit den Schauspielern auf der Bühne die Ansicht der Räume solange verändern, bis sich die Schauspieler perfekt in die Räume einfügten. Auf diese Weise wurden auch Kamerafahrten erarbeitet. Nick kann so durch Gänge und sogar um Ecken laufen, ohne dass er an Wände stößt. Weiterhin wurde ein echtzeitfähiges Partikelsystem eingesetzt. Damit erstellte man wild pulsierende Farbwolken, in denen die partybesessenen Charaktere ihren Drogenrausch feiern.

IV.2. PROJEKTIONEN EINER WELT VON OBEN

Neben der schon beschriebenen Projektionswand über der Bluebox wird ein weißes Bodentuch vor der Bluebox ebenfalls als Projektionsfläche benutzt. Hier sollte ursprünglich ein optischer Gegenpol zu den computergenerierten Bildern entstehen. Leider stellte sich schon bald heraus, dass sich die Projektion von oben schwieriger als angenommen gestaltete. Meist war sie durch das Spiellicht kaum mehr zu erkennen. Deshalb hätte die Bodenprojektion nur bei verdunkelter Bluebox eingesetzt werden können. In diesem Fall wäre aber das Keyen nicht mehr möglich gewesen. Der Regisseur musste daher seine Inszenierung an diese technische Unzulänglichkeit anpassen, d.h. er musste sich entscheiden, wann er eine Bodenprojektion wollte bzw. wann ihm die Bluebox wichtiger war. Beides zusammen war nicht praktikabel. Darum wurden schon nach dem ersten Test einige der geplanten Bodenprojektionen gestrichen. Man beschränkte sich auf ein für die Inszenierung notwendiges Minimum an Aufnahmen. So blieben Filme vom Regen, einem Fluss, Erbrochenem, einem startenden Flugzeug und einem überdimensionalem Anrufbeantworter. Da die Zuschauer um diese Projektionsfläche herum sitzen und demnach von oben darauf schauen, entschied man sich, auf der Fläche tatsächlich auch die Welt von oben zu zeigen. Diese Bilder sollten im Kontrast zu den virtuellen Welten der Bluebox stehen, d.h. nicht künstlich wirken. Die einzige Möglichkeit, dies zu erreichen, bestand darin, tatsächlich alle Elemente von oben mit Video aufzuzeichnen. Dies entpuppte sich als aufwendiges Unterfangen:

a) Regen

Zu Beginn des Theaterabends soll es regnen. Regentropfen, die auf Asphalt plätschern von oben aufzunehmen, ist schwieriger als man zunächst vermuten mag. Auf echten Regen zu warten kam nicht in Frage. Daher drehte man das Ganze im Studio. Als erstes wurde ein Wassertank aus Teichfolie gebaut. Dieser durfte nicht zu hoch sein, weil man die Tropfen nur dann gut erkennen kann, wenn sie seitlich angestrahlt werden. Es ist aber wichtig, dass man dabei wirklich nur die Tropfen und nicht den Boden anstrahlt. Um eine verzerrungsfreie Sicht auf den Boden zu bekommen, muss die Kamera nach Möglichkeit zwischen dem herabfallenden Regen hängen. In Anbetracht des beachtlichen Anschaffungspreises des Geräts wurde diese Idee schnell wieder aufgegeben. Man entschied sich daher, den Regen in einem großen Bogen von der Seite kommen zu lassen, so dass er einige Meter unter der Kamera senkrecht zu Boden fallen würde. Aufgrund der durchdach-

ten Beleuchtung sieht man im Film tatsächlich nur herabfallende Regentropfen. Die Tropfen, die seitlich ins Bild flogen, waren nicht beleuchtet.

b) Fluss

Nach dem Regen musste ein Fluss von oben aufgenommen werden. Alle Versuche einen realen Fluss aus dieser Perspektive zu filmen, scheiterten. Auch hier sollte sich der Tank als nützlich erweisen. Wasser konnte man zum Filmen nicht verwenden. Das Problem bestand also darin, Größe zu vermitteln. Wasser gehört zu den Dingen, die man nicht einfach in einen kleineren Maßstab versetzen kann und die dann immer noch groß und real wirken. Gleiches gilt beispielsweise für Feuer. Hätte man auf Film gedreht, wäre es eine Möglichkeit gewesen, das Wasser in Superzeitlupe aufzunehmen. Aufgrund der Verlangsamung wäre die Flüssigkeit größer und mächtiger erschienen. In Anbetracht der anderen Kosten für die Produktion (Echtzeitkeyer) schied diese Variante aber aus. Man suchte daher nach einer Flüssigkeit, die sich viel träger und langsamer als normales Wasser verhielt, um so den Eindruck eines großen Stroms vermitteln zu können. Nach zahlreichen Versuchen mit verschiedensten Flüssigkeiten und Verdickungsmitteln wählte man schließlich eine besonders zähflüssige Salatöl-Sorte. Diese schwappte im Tank träge vor sich hin, und die Kamera schoss ihre Bilder von einem großen Fluss. Auch hier musste viel Sorgfalt auf eine exakte Ausleuchtung gelegt werden. Salatöl besitzt hervorragende Spiegeleigenschaften, die bei Streulicht an der Studiodecke dieselbigen sehr gut im Öl sichtbar macht.

In der digitalen Nachbearbeitung wurden anschließend vorbeiziehende Wolken in das Öl eingefügt, um einerseits eine weitere Größeninformation bereitzustellen und andererseits dem Zuschauer zu vermitteln, dass die Szene draußen und am Tage spielt. Auf Wunsch des Regisseurs sollte nur Wasser im Bild zu sehen sein. Daher war eine zusätzliche Referenz entscheidend.

c) Erbrochenes

Im Verlauf des Stückes muss sich Nadia aufgrund einer durchfeierten Nacht übergeben. Regisseur Marlon Metzen wünschte ausdrücklich, diesen Vorgang so realistisch wie möglich darzustellen. Diese Aufnahme wurde ebenfalls in dem Tank realisiert. Nachdem man mehrere Eimer Kantinenreste mit Milch und Orangensaft zu einem zähflüssigen Brei verarbeitet hatte, wurde dieser durch ein dickes Rohr in den (nun leeren) Tank geschüttet. Hierfür waren leider mehrere Versuche von Nöten, weshalb jedes Mal die ganze Masse wieder aufgesammelt und der Tank gesäubert werden musste. Letztendlich hatte man sieben verschiedene Aufnahmen realisiert, von denen die besten drei am Computer zu einer einzigen zusammengebaut wurden.

d) Flugzeug

Im Anschluss an die Aufnahmen mit dem Tank musste der Nachbau eines Passagierflugzeugs gefilmt werden. Das Modell war knapp ein Meter groß, und musste vor einer Bluebox aufgenommen werden. Für den Film war ein startendes Flugzeug geplant, welches später wiederholt an der Kamera vorbeiflog. Auch hier sollte alles von oben zu sehen sein. Dementsprechend wurde das Modell von oben gefilmt. Um den Vorgang des Abhebens realistisch darstellen zu können, wurde das Modell etwas angehoben und leicht um seine Querachse geneigt. Am Computer wurde anschließend das Blau entfernt und Abgasstrahlen mit einer dreidimensionalen Partikelsimulation erstellt. Diese wurden ebenso mit dem Modell kombiniert wie das obligatorische Blinklicht. Als Hintergrund verwendete man eine hochauflösende Luftaufnahme des Mannheimer Flughafens. So konnte das Flugzeug starten. Während es aus dem Bild flog, bewegte sich die virtuelle Kamera immer weiter vom Flughafen weg durch animierte Wolkenfelder, bis das Flugzeug nochmals in großer

Nähe an der Kamera vorbeiflog. Eine aufwendige Tonproduktion ergänzte diesen Film auf der Bühne. Kaum war das Flugzeug aus der Projektionsfläche herausgeflogen, wurde den Zuschauern durch geschickte Platzierung des Tonsignals im Raum die aktuelle Position des Fliegers vermittelt.

e) Anrufbeantworter

Ohne aufwendige Videoaufnahmen konnte ein überdimensionaler Anrufbeantworter realisiert werden. Dazu wurde lediglich eine sich drehende Kassette in einem Kassettenrekorder abgefilmt. Alle anderen Bildelemente wurden aus diversen Einzelbildern gewonnen. So dienten beispielsweise die Tasten eines alten Scanners als Tasten des Anrufbeantworters und das Gehäuse eines Monitors als Abdeckplatte des Kassettenfachs. Obwohl auch dieses Gerät genau genommen konstruiert worden war, hatte es keinerlei Bezug zu den virtuellen Bildern auf der anderen Projektionsfläche. Immerhin dienten als Ausgangspunkt Fotografien. Der Anrufbeantworter wurde auch nur deshalb am Computer entworfen, weil die Schauspieler in ihm interagieren und es kein handelsübliches Gerät gibt, mit dem der Plan des Regisseurs realisierbar gewesen wäre.

IV.3. ZUSAMMENSPIEL ALLER KOMPONENTEN

Für den Regisseur bestand die Herausforderung in dieser Produktion vor allem darin, alle Elemente sinnvoll zusammen zu bringen. Die Interaktion der Schauspieler mit der virtuellen Welt sollte fließend sein und nicht aufgesetzt wirken. So läuft Nick beispielsweise nachts durch eine verlassene Straße, bis er eine Bar erreicht. Er läuft an dieser vorbei und wenn er wieder ins Bild kommt, steht er plötzlich in der Bar und nimmt auf einem virtuellen Barhocker Platz. Aufgrund einer Maskierungsfunktion des Echtzeitkeyers ist es in diesem Fall möglich, Nicks Beine auf der Höhe des Schaufensters abzuschneiden, so dass der Eindruck entsteht, er würde sich tatsächlich hinter der Scheibe befinden.

Für die Schauspieler stellte diese Produktion eine große Herausforderung dar. Sie mussten nicht nur exakt darauf achten, wo sie sich gerade im Bild befinden, sondern auch die einzelnen Möbelstücke bei den verschiedenen Szenenwechsel auf den dafür vorgesehenen Markierungen abstellen, sonst würden sie später neben dem Barhocker in der Luft schweben.³⁹⁶ Aber nicht nur innerhalb der Bluebox kommt es zu Interaktionen, auch die Bodenproduktion wird ins Spiel mit eingebaut. So verfügt der eben beschriebene Anrufbeantworter über riesige Tasten, auf welche die Schauspieler springen und das Gerät somit „steuern“ können. In einigen Fällen konnten die Bodenprojektionen sogar übergangslos mit den Projektionen über der Bluebox verknüpft werden. So fliegt beispielsweise das Flugzeug auf die Bluebox zu. Wenn es auf der Bodenprojektion aus dem Bild entschwunden ist, kann man es auf der Projektionsfläche über der Bluebox in die Ferne fliegen sehen.

IV.4. MEDIENPÄDAGOGISCHE ÜBERLEGUNGEN

In *Gestochen scharfe Polaroids* wird unter medienkritischen Aspekten eine Person gezeigt, die sich in der heutigen Welt nicht mehr zurechtfindet. Die Medienwelt wird dabei aber nicht verteufelt. Nick wird in eine fremde Umgebung gestoßen und macht sich dort auf die Suche nach seinem Glück. Die abstrakte blaue Welt der Bühne ist ihm dabei genauso fremd wie die

³⁹⁶ Regisseur Marlon Metzgen zieht es vor, die Umbauten auf der Bühne von seinen Schauspielern und nicht vom Bühnenpersonal durchführen zu lassen.

bunte virtuelle Welt. Nick fehlen mehrere Jahre Zeit- und Lebensgeschichte. Er ist überhaupt nicht in der Lage, das neue mediale Angebot sinnvoll zu nutzen. Ganz im Gegensatz zu seinen Mitmenschen, die ihre Drogenexzesse und erträumten Zufluchtsorte digital verstärkt erleben. Durch Nick kann der Zuschauer lernen, dass eine Ignoranz der Medienwelt unter Umständen zum Ausschluss führt, zumindest werden Barrieren aufgebaut, die auch zwischenmenschliche Beziehungen belasten oder gar unmöglich machen. Nick ist kein Gegner der Medienwelt, sondern jemand, der diese nicht mehr versteht. Damit steht er sicherlich nicht alleine da. In Drogenexzesse spiegelt sich unsere Welt wieder. Leider wird kein Ausweg aufgezeigt. Dramaturgisch wird dies ausdrücklich gewünscht. Nick passt sich an, vertraut seiner ehemaligen Vertrauten und wird Teil des Establishments, das er einst bekämpft hatte. Von einer sinnvollen Eingliederung in die Mediengesellschaft kann also keine Rede sein. Unter medienpädagogischen Gesichtspunkten wäre eine Annäherung an die Medienwelt sicherlich sinnvoller gewesen. Dennoch bieten viele Dramen Ansatzpunkte, welche die Medienpädagogik aufgreifen kann. *Gestochen scharfe Polaroids* ist ein gutes Beispiel dafür und zeigt, wie Medienerziehung im Theater stattfinden kann.

IV.5. ZUSAMMENFASSUNG

Der ungewohnte Einsatz von Videotechnik demonstrierte in dieser Produktion nachdrücklich, dass Theater und moderne Bildmedien sich nicht unbedingt ausschließen. Es kann dadurch etwas Neues entstehen, was in den einzelnen Medien, Theater und Fernsehen, nicht möglich wäre. Allerdings hatte diese Produktion auch gezeigt, dass man moderne Fernsehtechnik nicht unreflektiert im Theater einsetzen kann. Sie muss vielmehr für das Theater adaptiert werden. Aufgrund der Blendung der Zuschauer musste man Abstriche an die Bildqualität machen. Ein solches Problem besteht in einem Fernsehstudio nicht, da entweder keine Zuschauer vor Ort sind bzw. der Zuschauer vorm Schirm die höhere Priorität hat. Weiterhin sind technische Unzulänglichkeiten wie ständige Programmwechsel und das Festdrücken der Chips des Echtzeit-keyers auch Probleme, die in einem Fernsehstudio nicht auftreten. Daher darf das Theater, wenn es mit solchen Technologien arbeitet, ähnlich wie das Kino in seinen Anfangsjahren, die Möglichkeiten anderer Medien nicht kopieren, sondern muss sie für seine Zwecke adaptieren. Ähnliches gilt für die Medienpädagogik. Ein Theaterstück wird in der Regel aus dramaturgischer Sicht verfasst. Medienpädagogische Anknüpfungspunkte werden meist außer Acht gelassen oder liegen nicht im Interesse des Autors. Dennoch findet man solche Ansätze in vielen Dramen. In *Gestochen scharfe Polaroids* hat man es mit einer Person zu tun, die sich in einer neuen, medialisierten Welt wieder findet. Die Auseinandersetzung mit dieser Welt ist auch ein großes Thema in der Medienpädagogik. Somit bietet auch das Theater über seine Dramen dem Medienpädagogen die Möglichkeit, sich mit seinen Themen in einem anderen Medium zu beschäftigen.

V. ZUR SONNE, ZUR FREIHEIT

Projektionen für eine Rockshow

Was tun, wenn es in einer Gesellschaft nicht mehr genug Arbeit für alle gibt? Zwangsläufig steigt die Zahl der Arbeitslosen. Damit sich diese nicht mehr schlecht fühlen bzw. lernen, dass die Arbeitslosigkeit auch ihre angenehmen Seiten hat, entwickelte Autor und Regisseur Manfred Weiß für seine Satire *Zur Sonne, zur Freiheit* das Arbeits-Entwöhnungs-Programm, kurz AEP. Er zeigt anhand einer Therapiegruppe, wie die künftige Welt ohne Arbeit aussehen kann: Durch ausgefeilte musikalische Übungen überwinden die Patienten ihre Angst vor der Arbeitslosigkeit und schreiten einer Zukunft des Nichtstuns aufrechten Gangs entgegen. Da die Arbeitsentwöhnung zur völligen Zufriedenheit des Arbeitsministeriums verlaufen ist, wird die gesamte Truppe kurzerhand auf Tournee durch Deutschland geschickt, um allen zu verkünden, wie schön doch ein Leben ohne Arbeit sein kann. So tingeln die fünf Probanden mit ihren beiden Therapeuten von Stadt zu Stadt und geben ihre in der Therapie gelernten Lieder zum Besten. Die Tournee ist ein großer Erfolg, bis das AEP völlig unerwartet vom Arbeitsministerium aus Kostengründen eingestellt wird.

Schon zu Beginn der Produktion stand fest, dass man in der Inszenierung mit Videoeinspielungen arbeiten müsse, weil manche Problematik anders überhaupt nicht lösbar gewesen wäre. So sollte es beispielsweise ein Musikvideo geben. Dennoch wurden es bis zur Premiere am 16.6.2002 viel mehr Projektionen, als man ursprünglich geplant hatte.

V.1. EIN SCHAUSPIELER ALS ALTBUNDESKANZLER

Während der erste Teil des Theaterabends sich mit der Therapiesitzung beschäftigt, wird in der Theaterpause das Therapiezentrum zu der AEP-Bühne umgebaut. Danach beginnt sozusagen der Showblock: Die AEP-Teilnehmer stürmen auf die Bühne und stimmen zum AEP-Song ein. Dieser wird in bester Stammtischlaune vorgetragen. Für einen kurzen Zeitraum verstummen aber die Sänger, um dem Grußwort des damaligen Bundeskanzlers zu lauschen. Regisseur Manfred Weiß wollte die Ansprache in Form einer TV-Übertragung auf die Bühne bringen. Konkret sollte diese an die Neujahrsansprache des Kanzlers erinnern. Der Bundeskanzler stand selbstverständlich nicht zur Verfügung. Dafür wurde Schauspieler Andreas Schröders als Bundeskanzler besetzt. Anhand von TV-Aufzeichnungen übte Andreas Schröders die Gestik, Mimik und Aussprache von Gerhard Schröder. Der gespielte Bundeskanzler sollte so real wie möglich wirken, daher war es von großer Wichtigkeit, dass nicht nur alle theatralischen Zeichen stimmten (Kostüm, Maske, Agieren des Schauspielers), sondern auch die filmischen. Letztendlich zählt der Gesamteindruck und eine TV-Aufnahme des Bundeskanzlers wird nur als solche akzeptiert, wenn sie gewissen bildtechnischen Mindestanforderungen entspricht. Daher kamen für die Produktion des Bundeskanzlerfilmes Amateur-Formate wie VHS, S-VHS, aber auch MiniDV nicht in Frage.³⁹⁷ Um alle Kriterien eines professionellen Fernsehbildes zu erfüllen, wurde im DVCPRO50-Format gefilmt. Weiterhin entsprach die Lichtsetzung der einer Interviewsituation: Flächiges, weiches Licht, das leicht seit-

³⁹⁷ Ohne sich dieser Stelle in technischen Details zu verlieren, sollte dennoch erwähnt werden, dass es signifikante Unterschiede zwischen den verschiedenen Videoformaten gibt. So kann ein VHS-Band beispielsweise gerade mal ein Drittel der Informationen eines TV-Bildes speichern. Diese Unterschiede sind sowohl messtechnisch als auch subjektiv messbar und betreffen sowohl die Qualität der Farbdarstellung als auch die Bild- (z.B. Anteil des Bildrauschens) und Tonqualität. Eine gute Übersicht über verschiedene Videonormen findet man bei EISEN-KOLB/WEICKARDT, S. 18ff

lich auf den Darsteller fiel. Schauspieler Andreas Schröders nahm auf dem Stuhl des damaligen Intendanten Ulrich Schwab Platz. Dessen Büro ist das einzige im Nationaltheater, das dem Ambiente eines Bundeskanzlerbüros nahe kommt. Leider befindet sich der Schreibtisch vor einem Fenster, so dass das einfallende Tageslicht zunächst unerwünschte Effekte verursachte. Dieses Problem konnte aber schnell durch einen weiteren Scheinwerfer behoben werden. Wie in der Elektronischen Berichterstattung (EB) üblich, wurde der Ton sofort auf das Videoband mit aufgezeichnet. Im Schnitt musste lediglich der beste Durchlauf ausgewählt und an dessen Anfang und Ende ein wenig abgeschnitten werden.

Dieser Film ist ein vortreffliches Beispiel dafür, wie das Medium Video eine Theaterinszenierung bereichern kann. Die Ansprache des Bundeskanzlers war vor allen Dingen aus dramaturgischen Gründen wichtig: Dem Zuschauer soll vermittelt werden, dass die Bundesregierung voll und ganz hinter dem Projekt steht. Die Tatsache, dass der Bundeskanzler und nicht der Arbeitsminister das Publikum begrüßt, unterstreicht weiterhin den satirischen Charakter des gesamten Theaterabends. Es wurde auch davon ausgegangen, dass der Kanzler bekannter als der Arbeitsminister ist.

Im Fall dieser Ansprache konnte es keine alternative Lösung geben, als auf das Medium Video zurückzugreifen. Natürlich hätte man den Schauspieler Andreas Schröders auch live auftreten lassen können. Dies hätte aber nicht dieselbe Wirkung gehabt, wie ein Kanzler, der überlebensgroß in seinem Büro sitzt und von der Leinwand hinab auf sein Volk blickt, um von dem hervorragenden Konzept des AEPs zu berichten. Es wurde in diesem Fall ganz explizit auf die Erfahrung des Publikums mit dem Medium Fernsehen vertraut. Jeder wird irgendwann einmal eine Neujahrsansprache vom Bundeskanzler oder Bundespräsidenten im Fernsehen gesehen haben, somit war die gezeigte Situation vertraut und etabliert. Die professionelle Bildqualität trägt das Übrige dazu, dem Zuschauer den Eindruck einer Bundeskanzleransprache im Fernsehen zu vermitteln.

V.2. EIN MUSIKVIDEO IM STIL EINES WOODSTOCKFILMS

Als nächstes stand ein Musikvideo auf dem Programm. Die Bundeskanzleransprache erforderte ohnehin eine Projektionsfläche und einen Videobeamer. Deshalb lag die Überlegung nah, noch mehr Video einzusetzen. Besonders von Popgiganten wie Michael Jackson weiß man um die Wirkung seiner Videos. Dazu schreibt Kobena Mercer:

„MTV betrieb zu Anfang eine Politik des stillschweigenden Ausschlusses schwarzer Künstler. Erst die Videos zu Michael Jacksons LP *Thriller* haben diese Rassenschanke durchbrochen. Zwei dieser Videos, *Billy Jean* und *Beat it*, konzentrieren sich auf die Darstellung von Jacksons neuem Image. (...) Im Gegensatz zu Stars wie Lionel Richie ist Jackson nicht den Weg eines ‚Crossovers‘ von schwarzen und weißen Elementen gegangen, um in einer Grauzone zu landen: Vielmehr hat er mit Hilfe seines Umganges mit Image und Stil, die für die Vermarktung von Popmusik schon immer von extremer Wichtigkeit waren, schwarze Musik auf den weißen Rock- und Popmärkten popularisiert. Dadurch hat Jackson an der entlang das Rassenbegriffs verlaufenden Grenzen einen Freiraum eröffnet, in dem sich nun auch neue Stars wie Prince tummeln können.“³⁹⁸

Anhand des Beispiels von Michael Jackson kann man verstehen, was für eine Bedeutung Musikvideos für das Image und die Existenz eines Künstlers haben. Somit war klar, dass auch die AEP-Truppe ein Video brauchen würde. Angelehnt an den Videos von Rockgruppen wie Bon Jovi oder Guns'n'Roses sollte das AEP-Video zeigen, wie anstrengend die Reise durch Deutschland für die AEPLer ist, dass sie sich trotzdem nicht den Spaß an der Sache nehmen

³⁹⁸ MERCER (1999), S. 208 f.

lassen und Freunde sind, die immer zusammenhalten. So war unter anderem, die Ankunft in einem Hotel geplant, ein Fotoshooting auf einer Wiese, eine Autogrammstunde im örtlichen Hifi-Laden und viele einsame Landschaften, die am Fenster des Tourbusses vorbeiziehen, in dem die erschöpften AEP-Teilnehmer ihrem nächsten Auftritt entgegenfahren. Weiterhin sollten die AEP-Teilnehmer als echte Musiker etabliert werden - Musiker, die ihre Musik noch selbst spielen. Die Diskussion um die Authentizität von Künstlern ist im Musikbusiness von heute ein elementarer Gesichtspunkt.³⁹⁹ Die meisten Schauspieler von *Zur Sonne, zur Freiheit* sind keine Musiker. Es mussten also viele instrumentale Passagen vorproduziert werden. Um dem Zuschauer dennoch zu vermitteln, dass es sich um authentische Musiker auf der Bühne handelt, wollte man wenigstens im Video die Bandmitglieder in „unbeobachteten“ Momenten beim Spielen auf ihren Instrumenten zeigen.⁴⁰⁰

Von der Disposition waren zwei Nachmittage zum Drehen vorgesehen, die ersatzlos gestrichen wurden, weil die Schauspieler zusätzliche Proben zum Einstudieren ihrer Lieder benötigten. Was also tun? Die Schauspieler standen de facto nicht zur Verfügung. Jedenfalls nicht für externe Filmaufnahmen. Zum Proben kamen sie aber weiterhin ins Theater. Also wurde die Idee eines imagebildenden Musikvideos aufgegeben und durch ein neues Konzept ersetzt: Den Backstagefilm. Wenn es also nicht möglich war, die Schauspieler außerhalb des Theaters zu filmen, musste man die Filmaufnahmen zwangsläufig auf das Theater beschränken. So war der neue Plan, dass man die Vorbereitungen der AEPLer für ihren Auftritt filmt: Schminken, Aufwärmen, gegenseitiges Motivieren und so weiter. Diese Idee zerplatzte aber ebenfalls. Die Schauspieler brauchten die Zeit, ihre Lieder einzuüben. Weiterhin stellte sich im Nachhinein heraus, dass der Regisseur vergessen hatte seine Schauspieler darüber zu informieren, dass man mit ihnen einen Film drehen wollte. Schließlich einigte man sich darauf, die Bühnenarbeiter beim Aufbau der Kulisse für die Produktion zu filmen und den einen oder anderen Schnappschuss der Schauspieler während des Soundchecks und der Probe zu verwenden. Dies ließ sich auch ganz gut einrichten, weil die Kameralleute außerhalb der Reich- und Sichtweite von Schauspielern und Bühnenpersonal agierten. Interessanterweise waren am Ende alle von dem Film begeistert und hätten schwören können, dass der berühmte „Woodstock“-Film und der weniger berühmte „Isle of Wight“-Film die Paten für den AEP-Film waren. Aufgrund der Tatsache, dass der Film soviel Anklang fand, ergab sich ein anderes Problem: Niemand sah mehr auf die Schauspielerin, die vor der Projektionsfläche sang. Daher entschieden sich Regisseur und Lichtdesigner dazu, den Videofilm kaputtzuleuchten. In vielen Fällen geschieht dies ungewollt: Eine Projektion ist nur bei einer bestimmten Menge von Umgebungslicht gut erkennbar. Wird diese überschritten, wird die Projektion kontrastärmer und bei noch höherer Lichtintensität erkennt man sie später gar nicht mehr. Oft wirken Projektionen auf der Bühne nicht brilliant, weil das Theaterlicht zu hell ist und zuviel Streulicht auf die Projektionsfläche fällt. Im Fall von *Zur Sonne, zur Freiheit* wurden ganz bewusst einige Scheinwerfer auf die Projektionsfläche gerichtet, um während der Videoeinspielung den Film etwas undeutlicher erscheinen zu lassen, damit die Schauspielerin nicht hoffnungslos dagegen ankämpfen muss. Dies ist aber ein Trugschluss, denn durch die Beleuchtung des Filmes wird dieser noch viel interessanter für den Zuschauer. Dies liegt daran, dass der Mensch stetig darum bemüht ist, die Orientierung zu behalten. Dazu schreibt Peter Kerstan:

³⁹⁹ Vgl. AUSLANDER (1999), S. 92 ff.

⁴⁰⁰ Es ist heutzutage kein Problem mehr, durch geschickte Positionierung von Lautsprechern und Veränderung von Laufzeiten selbst dem Zuschauer in der ersten Reihe glauben zu lassen, dass der Gitarrenspieler zwei Meter von ihm entfernt wirklich live sein Instrument spielt. Dabei wird es von einer CD oder einem anderem Medium zugespielt. Daher stehen bei „Zur Sonne, zur Freiheit“ zwar permanent Musiker auf der Bühne und hantieren an ihren Instrumenten herum, was der Zuschauer aber wirklich hört, ist eine brillante Mischung aus einigen wirklich gespielten Instrumenten und mehreren vorproduzierten Tonspuren.

„Daß wir dieser genetisch festgelegten Verhaltensweise völlig ausgeliefert sind, beweisen die Aufenthaltsorte, an denen wir uns entspannt fühlen: eine Wiese, auf der wir ausruhen; ein Strand, an dem wir in der Sonne schlafen; ein Hügel, der uns Übersicht verschafft, ein Wald der von der Sonne durchleuchtet wird, ein Platz mit einem Straßencafè, nachdem wir endlos durch enge Gassen gegangen sind, ein Wohnzimmer, das wir so einrichten, daß wir es auch nach einer Flasche Wein noch als das unsere erkennen. Erst in der entspannten Atmosphäre von Räumen, in denen wir Orientierung haben, können wir ein ernstes Gespräch führen, nachdenken, Probleme verstehen und uns zu bewusstem Handeln entschließen.“⁴⁰¹

Der Mensch verspürt grundsätzlich den Wunsch, sich zu orientieren. Transferiert man dieses Prinzip auf den Film, wird verständlich, warum Horrorfilme Unbehagen auslösen: Dunkelheit, Nebel und Regen erschweren die Orientierung – sowohl im Film als auch im Leben. Richtet man nun Scheinwerfer auf eine Projektionsfläche, so wird das Bild nicht einfach etwas undeutlicher, sondern veranlasst den Zuschauer dazu, noch konzentrierter darauf zu starren, in der Hoffnung, doch etwas erkennen und sich somit im Film orientieren zu können. Das Prinzip der Orientierung ist auch für den Film von größter Wichtigkeit, denn die Art und Weise, wie einzelne Einstellungen miteinander verbunden werden, richtet sich maßgeblich nach der Vorgabe, wie gut sich der Zuschauer innerhalb einer Szene orientieren soll.⁴⁰²

Dieses Beispiel ist kein Einzelfall für den Umgang mit Bildmedien im Theater: Zunächst gibt es eine schlüssige Konzeption, dann wird diese aufgrund von Zeitmangel oder technischen Problemen verworfen und eine Notlösung realisiert. Diese kann im besten Fall so aussehen, als ob sie von Anfang an geplant gewesen war. Stellt man allerdings fest, dass der Schauspieler nicht gegen die Projektion ankommt, leuchtet man diese weg oder streicht sie ersatzlos. Besonders den ersten Punkt sollte man immer im Hinterkopf behalten, wenn man sich mit der Analyse eines Medienprojektes auf der Bühne beschäftigt: Was geplant war und letztendlich realisiert wird, sind oft zwei völlig verschiedene Dinge. Vielmals werden Bildmedien nicht aufgrund von konzeptionellen Schwächen auf der Bühne falsch eingesetzt, sondern aufgrund der Tatsache, dass sich das eigentliche Konzept nicht verwirklichen lässt. Dies kann verschiedene Gründe haben. Im Fall von *Zur Sonne, zur Freiheit* lag es an den engen Terminen der Schauspieler. Ebenso häufig scheitern die Bildmedien, weil ein Bühnenbildner erst das Bühnenbild entwirft und sich dann erst überlegt, wo die Projektion Platz haben soll. Mindestens genauso oft wird versucht, auf schwarze Untergründe zu projizieren, auf denen man nichts erkennen kann oder man scheitert an den Grundgesetzen der Physik, weil das gewünschte Bild nur von einem bestimmten Platz mitten im Zuschauerraum aus erzeugt werden könnte und dort kann man keinen Videobeamer aufbauen (Streulicht und Lärmelästigung durch Beamergläusche).

Trotz dieses „missglückten“ Musikvideos entschied man sich zwei Wochen vor der Premiere, die Projektionen für die Produktion auszuweiten. Der gesamte zweite Teil des Stücks ist als Konzert angelegt und urplötzlich wollte man dem Zuschauer mehr bieten als tanzende und singende Schauspieler.

⁴⁰¹ KERSTAN (2000), S. 40

⁴⁰² Im Film kann zwischen der Raumorientierung und der semantischen Orientierung unterschieden werden. Im ersten Fall wird festgelegt, wo sich etwas innerhalb eines Bildes befindet, bzw. wo sich Ein- und Ausgänge eines Raumes befinden. Im zweiten Fall hingegen wird ein Schnitt von einer toten Ratte zu einer Buschhütte dem Zuschauer etwas anderes vermitteln als ein Schnitt von einer Palme zu der gleichen Hütte. Vgl. ebd., S. 42 ff.

V.3. VIELE FILME IN KURZER ZEIT

So kam es, dass nun zu jedem vorgetragenen Lied ein Videofilm im Hintergrund laufen sollte – und davon gab es zwölf, zuzüglich einer Eröffnungsanimation für den Konzertanfang und einem weiteren Film für eine mögliche Zugabe. Ferner sollten für jede Stadt, in der die AEP-Truppe auftritt ein kurzer Erkennungsfilm eingespielt werden, damit der Zuschauer weiß, wo er und die Musiker sich gerade befinden. Weil eine Projektionsfläche für die Bundeskanzleransprache ohnehin schon vorhanden war, wurde diese aus naheliegenden Gründen auch für alle anderen Projektionen verwendet. Sie bildete den Abschluss der Bühne. Produziert war zum Zeitpunkt der Erweiterung des Videokonzeptes lediglich der Bundeskanzlerfilm. Selbst das Musikvideo war noch in Planung. Es war lediglich absehbar, dass die Schauspieler für einen ausgedehnten Dreh nicht zur Verfügung stehen würden.

Immerhin sah die Konzeption des Stücks vor, dass die gesamte AEP-Tournee vom Arbeitsministerium gesponsert werden sollte. Daher bestimmte man, dass dieses zwar eine professionelle Firma für die Ausstattung der Tour angeheuert hätte; allerdings die billigste, die das Ministerium finden konnte. Über die Qualität der einzelnen Beiträge musste man sich fortan nicht mehr den Kopf zerbrechen. Sie sollten nicht gerade nach der Heimarbeit eines ambitionierten Amateurs aussehen, aber auch nicht viel besser. Eben gerade so, wie man es für ein viel zu kleines Budget verlangen kann. Weiterhin fiel die Entscheidung, das AEP-Logo so oft wie möglich in die Projektionen zu übernehmen. Selbst wenn die fiktive Produktionsfirma der Videos kein Topanbieter wäre, würde sie gleichwohl im Sinne eines Cooperate Identity sich an dem orientieren, was außer den Videos auf der Bühne zu sehen sein wird. Da das in erster Linie das AEP-Logo ist (z.B. auf dem Bühnenboden oder den T-Shirts der Darsteller), hatte dieses somit den Sprung auf die Leinwand geschafft.

V.3.1. PARTIKEL SPAREN ZEIT

Die Frage nach der Kunst und dem Konzept ist leider zweitrangig, wenn man nur wenige Tage hat, um über zehn Filme zu produzieren, wie bei *Zur Sonne, zur Freiheit*. Das heißt natürlich nicht, dass man sich konzeptlos in die Arbeit stürzt. Es ist aber unabdingbar, dass sich dieses Konzept den technischen Gegebenheiten (wie z.B. die zur Verfügung stehende Rechenleistung der Computer) unterwerfen muss. Daher kamen bei *Zur Sonne, zur Freiheit* keine Technologien zum Einsatz, die sehr aufwendig sind. Man wollte möglichst viele Filme in kurzer Zeit produzieren, die trotz allem noch ansprechend sein sollten. Daher entschied man sich für die Partikelanimation. Partikel haben einen besonderen Vorteil gegenüber anderen Arten der Animation: Sie folgen innerhalb genau definierter Grenzen ebenso definierten Gesetzmäßigkeiten. Sind die Grenzen und Gesetzmäßigkeiten erst einmal definiert, muss nichts mehr animiert werden. Diese Aufgabe übernimmt dann der Computer und somit hat man Zeit gewonnen, die man für etwas anderes nutzen kann. Wenn man die Grenzen der Partikelsimulation entsprechend absteckt, machen die Partikel genau, was man von ihnen verlangt. Ansonsten entwickeln sie ein chaotisches und unvorhersehbares Verhalten, das in vielen Fällen gewünscht ist (z.B. umherfliegende Schneeflocken). Partikel sind zunächst nur einfache Punkte im Raum. Diese können aber vor, während oder nach ihrer Simulation durch konkrete Objekte ersetzt werden, wie z.B. dem AEP-Logo oder einer Feuerwerksrakete.

Mithilfe dieser Technik konnte man relativ schnell einige der benötigten Filme erzeugen:

- a) Eine blinkende Leuchtwand im Stile der 70er Jahre
- b) Aufsteigende AEP-Logos, die wie Seifenblasen schweben und zerplatzen
- c) AEP-Logos, die ständig ihre Farbe ändern und sich wie Schallplatten drehen
- d) Glitzernde Lichter, die Streifenmuster und Sterne bilden
- e) Ein Feuerwerk

- f) Für die Zugabe: Aus dem Himmel fallende AEP-Logos. Diese wurden jedoch nie eingesetzt, weil die Zugabe geändert wurde (s.u.)

Damit war schon die Hälfte der Filme abgedeckt. Um nochmals Rechenzeit zu sparen, wurden ausschließlich zweidimensionale Partikelsysteme verwendet, die im Gegensatz zu dreidimensionalen Partikelsystemen nicht so rechenintensiv sind.⁴⁰³

V.3.2. VIRTUELLE SCHEINWERFER

Da es sich bei *Zur Sonne, zur Freiheit* um ein Vorbühnenstück handelt, stehen nicht alle Beleuchtungsapparate zur Verfügung. Auch die beweglichen *Movinglights* und *Scanner* hängen hinter dem Bühnenbild und können daher nicht eingesetzt werden. Gerade diese Scheinwerfer sind besonders wichtig, um den Eindruck einer Konzert-Bühnenshow zu erwecken⁴⁰⁴, darum sollten sie im Computer erzeugt werden – um genau zu sein, nicht die Scheinwerfer, sondern deren Lichteffekte. Letztendlich stand dahinter die Idee, einem Rocksong, die nötige visuelle Unterstützung zu geben, bzw. in der Mannheimer Version von Bob Marleys Song „No woman, no cry“⁴⁰⁵, für ein entsprechendes romantisches Ambiente zu sorgen. Hier ließen sich aufwendige Rechenprozesse nicht vermeiden. Konzertveranstalter in der wirklichen Welt haben die Angewohnheit, ihre Bühne vollkommen in Nebel zu tauchen. Dieser Effekt bewirkt, dass man nicht nur einen Scheinwerfer und den zugehörigen Lichtfleck auf dem Bühnenboden sieht, sondern auch den gesamten Lichtkegel dazwischen. Man spricht in diesem Zusammenhang von volumetrischem Licht. Dazu sagt Ben de Leeuw:

„Volumetric lighting is very difficult to fake with other tools because it actually creates a three-dimensional substance to the light. The shadows cast by light affect the lighting of the fog in the cone, creating a very realistic effect. A smoke-filled pool of light in a seedy bar is the classic example of a volumetric light. The light affects both the objects below and the smoke itself, casting shadows through the smoke if something enters the light's cone.“⁴⁰⁶

Zwei Filme von je vier Minuten Länge mit diesen volumetrischen Lichtern zu erstellen, war aufgrund des Rechenaufwands nicht möglich. Man beschloss daher, mehrere einzelne Lichtbewegungen berechnen zu lassen und diese später zusammenschneiden. So würde es zwar zu Wiederholungen kommen, aber dies ist auch bei einer echten Bühnenshow gang und gäbe. Für den Bob-Marley-Song berechnete man zwei Varianten: Zum einen Lichtkegel, die auf

⁴⁰³ Der Unterschied zwischen einem zweidimensionalen und dreidimensionalen Partikelsystem liegt vor allem darin, dass ersteres kein Volumen erzeugen kann. Wenn man sich also beispielsweise durch ein einziges Partikel bewegen will, dann wird dieses bei einem zweidimensionalen Partikelsystem irgendwann verschwinden, wenn man ihm zu nahe kommt. In einem dreidimensionalen Partikelsystem besitzt es aber eine Tiefe. Man kann sich das am besten als Wolke vorstellen, die man durchfliegt.

⁴⁰⁴ Beleuchter trennen ihre Aufgabenfelder gerne in TV/Film, Theater und Rock'n'roll. Der Rock'n'roll steht dabei für alle Arten von Veranstaltungen, bei denen man durch das Land fährt und diese an verschiedenen Orten aufführt. Meist handelt es sich dabei um Konzerte. Bei den erwähnten *Movinglights* und *Scannern* handelt es sich um computergesteuerte Scheinwerfer. Das Licht kann durch programmierbare Filter verfärbt werden. Weiterhin können auch Muster (sog. Gobos) erzeugt werden und man kann das Licht abkaschen und bewegen. Hier liegt auch der markanteste Unterschied zwischen *Movinglights* und *Scannern*: Bei den erstgenannten bewegt sich der ganze Scheinwerfer. Fast jeder kennt diesen Effekt von Günther Jauchs beliebter Quizshow, wenn die Scheinwerfer bei einer richtigen Antwort dramatisch durch die Gegend schwenken. Im Gegensatz dazu lässt bei den *Scannern* lediglich ein kleiner Spiegel das Licht über die Bühne wandern. Kleine Ausführungen von *Scannern* findet man in vielen Diskotheken.

Diese beiden Technologien sind im TV- und Rock'n'roll-Alltag schon lange etabliert. Theater setzen sich nur langsam mit diesen neuen Technologien auseinander.

⁴⁰⁵ Entsprechend den Leitsätzen des AEPs zur Arbeitsentwöhnung, wurde der Song in „Koi Arbeit, koi Stress“ umbenannt.

⁴⁰⁶ LEEUW (1997), S. 99

dem Boden langsam kreisen und zum anderen Lichtkegel, die schnell auf den Zuschauer zu- und danach wieder langsam auf die Bühne zurückschwenken. Beide Filme waren so angelegt, dass man jeden für sich problemlos loopen bzw. in den anderen ohne einen sichtbaren Schnitt springen konnte. Farblich sind die Lichtkegel in warme Rot- und Gelbtöne getaucht. Dies unterstreicht den Charakter des Reggaestücks, mit dem man unwillkürlich die warmen Abende auf Jamaika assoziiert. Anders die kalten Grün- und Blautöne, die für den Rocksong verwendet wurden. Man versuchte, die Kraft und Schnelligkeit des Songs durch kalte Farben zu verstärken. Ferner drehen sich die Scheinwerfer in diesem Lied viel schneller – ähnlich dem Blaulicht eines Polizeiwagens. Demnach musste auch schneller geschnitten werden. Darum war es auch sinnvoll, mehr als zwei verschiedene Filme zu produzieren. Es wurden insgesamt sechs Animationen mit unterschiedlicher Länge. Durch geschickten Schnitt fiel es kaum auf, dass sich diese das ein oder andere Mal wiederholten. Darüber hinaus blieb dieser Kniff von den meisten Zuschauern unbemerkt, da vor der Leinwand nach wie vor die AEP-Band stand und spielte.

Obwohl insgesamt nur acht kurze 3D-Filme mit den bewegten Scheinwerfern berechnet wurden, dauerte dieser Vorgang mehrere Tage. Aufgrund des volumetrischen Lichtes lag die durchschnittliche Rechenzeit eines einzigen Bildes bei über einer Minute. Dies ist noch verhältnismäßig kurz, denn es wurden bis zu vier Scheinwerfer auf einmal berechnet. Darum konnte man auch die Anzahl der Scheinwerfer deutlich reduzieren (verglichen mit einem „normalen“ Rockkonzert). Außerdem hatte dies den wünschenswerten Nebeneffekt, dass die Lichtkegel noch eine ordentliche Größe auf der Projektionsfläche haben. Hätte man 40 Lichtkegel darstellen müssen, wäre deren Darstellungsgröße nicht akzeptabel gewesen.

Diese Projektionen erweiterten das Bühnenbild um einige Spezielscheinwerfer, die real nicht zur Verfügung standen. Somit können Projektionen auch technische Unzulänglichkeiten lösen. Es wäre vermessen zu behaupten, dass die 3D-animierten Lichtkegel die gleiche Wirkung auf den Zuschauer haben, wie reale Lichtkegel, die mit den Schauspielern interagieren können. Obwohl es sich in beiden Fällen um Licht handelt, gibt es signifikante Unterschiede.⁴⁰⁷

Es war auch nicht die Absicht, dem Zuschauer den Eindruck von realen Scheinwerfern auf der Projektionsfläche vermitteln zu wollen. Es sollte vielmehr die Idee transportiert werden, dass es sich um ein großes Konzert mit großem technischem Aufwand handelt. Interessanterweise interpretierten die meisten Zuschauer diese Projektion völlig anders: Das Bundesministerium für Arbeit hat sowenig Geld, dass selbst an den Scheinwerfern gespart wurde. Diese Ansicht ist wenig verwunderlich, wurde doch die Projektionsfläche zuvor als reales Element der Konzertsituation etabliert. Sie ist kein Ort, an dem Verweise oder Zusatzinformationen für den Theaterabend gezeigt werden, sondern Teil der Konzertbühne. Und in dieser Funktion kann man auf ihr Filme sehen, die in einem realen Konzert auch zu sehen sein würden. Plötzlich die Behauptung aufstellen zu wollen, dass es sich hier um „echte“ Scheinwerfer handelt, die im hinteren Teil der Bühne umherschwingen, kann kein Zuschauer nachvollziehen. So haben diese beiden Filme den satirischen Charakter des Theaterabends viel besser unterstützt, als es eigentlich beabsichtigt war: Aus einer geplanten medialen Erweiterung des Bühnenraumes wurden für das Publikum zwei weitere Filme, welche die Geldknappheit des Arbeitsministeriums bildhaft vor Augen führen.

⁴⁰⁷ Reales Licht beleuchtet die Schauspieler und wirft auch Schatten auf den Boden und die Wände. Projektionen können den Schauspieler auch beleuchten und somit Schatten erzeugen. Allerdings ist die Lichtqualität eine völlig andere: Reale Scheinwerfer sind meist heller und können Farben annehmen, die einer Projektion aufgrund des Farbraums von Video verwehrt bleiben. Weiterhin strahlt das reale Licht im Fall einer Konzertsituation von schräg oben auf die Akteure. Eine Projektion dagegen wird von vorne oder hinten auf eine Projektionsfläche geworfen, um perspektivische Verzerrungen in dem Bild zu vermeiden. Außerdem ist sie zweidimensional, d.h. sie entsteht auf einer planen Fläche.

V.3.3. EINZELBILDER

Neben den Filmen griff man auch auf mehrere Urlaubsbilder zurück. Entgegen der Vermutung, dass diese aus Zeitersparnis eingesetzt wurden, hatten sie eine dramaturgische Aufgabe zu erfüllen: Sie sollten konkret die Sparpolitik des Arbeitsministeriums und die Unprofessionalität der Projektionen für die AEP-Tour betonen. Daher war Kitsch gefragt. Für den bekannten Sinatrasong „Strangers in the Night“ wurde ein überdimensionales Bild eines Mondes gewählt, das auch von einem Plakat einer Kinderzimmertür der 80er Jahre stammen könnte. Der gleichen Tür hätte ebenso das Plakat eines romantischen Palmenstrandes entstammen können, das während eines „Beach Boys“-Songs die Leinwand ziert. Weiterhin gab es noch das Bild eines Segelschiffes, welches über die Projektionsfläche geschoben wurde. Dieser lächerliche Effekt einer Schiffsbewegung⁴⁰⁸ betont aber erneut den satirischen Charakter des Stücks. Das Schiff wurde während des Vortrags der Mannheimer Variante des schwäbischen Liedes „Ma muss a faulenze könne“ durch den Schauspieler Andreas Domanski eingeblendet. Da dieses Lied ein bekannter Stimmungsmacher ist, war eine Übersteigerung des Bühnengesehnsnisses auf musikalischer Ebene kaum möglich. Diese erfolgte durch die Projektion, die das Gezeigte, weg vom Karneval und Musikantenstadel, ins Lächerliche zieht.

V.3.4. ORTSANGABEN

Wie soll man auf einer Theaterbühne den Eindruck einer Tournee erwecken? Schließlich kann man nicht nach jedem Lied die Bühne ab- und wieder aufbauen. Daher erfolgt die Ortvermittlung in *Zur Sonne, zur Freiheit* mittels Projektionen. Vor jeder Gesangsdarbietung wird der Veranstaltungsort eingeblendet und die Zuschauer mit Texteinblendungen wie „Hallo Schalke“, „Hallo Bitterfeld“, „Hallo Rostock“, usw. begrüßt. Um auch hier eine Überziehung zu erreichen, wurden zum einen ausschließlich riesige Stadien oder Veranstaltungsorte ähnlicher Größe in den entsprechenden Städten gezeigt und zum anderen die Texteinblendung im Stile einer Volksmusiksendung gewählt. Dies ist wiederum ein gutes Beispiel für die anfängliche Devise „professionell aber billig“. Von der Optik her sind die Einblendungen bewusst bekannten TV-Sendungen abgeschaut. Auch die Wahl der Städte erfolgte nach einem bestimmten Schema: Städte im Osten sollten überwiegen, da dort die Arbeitslosigkeit ein größeres Problem ist und somit auch ein größerer Bedarf am AEP besteht. Nichtsdestoweniger fanden auch bezüglich der Arbeitsentwicklung „besonders gefährdete“ westdeutsche Orte wie z.B. Schalke Beachtung.

Man kann also Projektionen auch dazu einsetzen, um Informationen zu vermitteln, die sonst dem Zuschauer unzugänglich wären. In diesem besonderen Fall hat man durch die Projektionen den weiteren Vorteil, dass man Bilder von den Städten zeigen kann. So wird sich bei dem einen oder anderen Zuschauer sogar ein Wiedererkennungserlebnis einstellen.

Um das Ganze auf die Spitze zu treiben, war geplant, bei der Zugabe ein „Hallo Mannheim“ einzublenden. Diese Idee ging aber im Endprobenprozess verloren. Ursprünglich sollte ein neuer Song als Zugabe gespielt werden. Für diesen wurde auch eine eigene Projektion erstellt. Die Schauspieler hatten aber mit ihren regulären Liedern genug zu kämpfen, deshalb verzichtete man auf ein neues Lied für die Zugabe und beschloss, nochmals den Bob-Marley-Song zu spielen. Als dies zum ersten Mal bei einer der Abschlussproben geschah, war der Mann am Videorekorder irritiert und spielte erneut die Projektion für den Bob-Marley-Song und nicht

⁴⁰⁸ Schließlich bewegen sich das Wasser und der Himmel mit dem Schiff. Somit wird sofort klar, dass es sich dabei nur um ein Urlaubsfoto handelt, welches jemand zu Seite schiebt und um keine realistische Aufnahme eines Schiffes, das an der Kamera vorbeifährt. Es gab lange Diskussionen, ob man nun mit einem Foto arbeitet oder wirklich einen Sonntagssegler auf dem Rhein filmt. Da Zeit immer knapper wurde und das Wetter auch nicht besonders ideal war, einigte man sich schließlich (gezwungenermaßen) auf das Foto.

die für die Zugabe ein. Auf diese Weise ist der Schlussgag mit „Hallo Mannheim“ nicht umgesetzt worden. Pannen dieser Art kommen öfter vor, daher sollte man genau darauf achten, dass auch der richtige Film zur richtigen Zeit eingespielt wird. Es ist nämlich keine Seltenheit, dass sich der Regisseur für die Panne begeistert und man ihm mühsam erklären muss, dass es keinen Sinn macht, mit der Panne weiterzuarbeiten. In den seltensten Fällen stellen solche Pannen Verbesserungen für den Ablauf dar.

V.3.5. THEORETISCHER EXKURS: FILM UND MUSIK

Die Verknüpfung von Handlung und Musik ist nichts Neues. Gerade im Kino wird immer wieder die Musik dazu verwendet, um die Handlung aufzuwerten. Dazu schreibt Chris Salewicz über das konkrete Beispiel „Krieg der Sterne“ (1977):

„Die Rohschnittfassung von Star Wars, noch ohne Musik, führte Lucas befreundeten Filmleuten vor: John Milius, Steven Spielberg, Matthew Robbins, Hal Barwood, Bill Huyck und Gloria Katz, Jay Cocks vom Time Magazin, Brian de Palma – alle waren gekommen.

Keiner schien nach dem Film besonders überwältigt, de Palma riß Witze über die ‚Macht‘, nur Spielberg und Cocks gaben Lucas hilfreiche Ratschläge. De Palma versuchte schließlich, sein Verhalten wiedergutzumachen, und bot an, er und Cocks könnten den etwas schleppenden Anfang des Films (...) neu schreiben.

Doch der Film machte einen gewaltigen Sprung nach vorne, nachdem kurz darauf die Filmmusik von John Williams hinzugefügt worden war. Williams hatte für den Soundtrack auf die Musik der klassischen Fortsetzungsserien zurückgegriffen, er glänzte mit dramaturgischen Kontrapunkten und unerwarteten Sprüngen.“⁴⁰⁹

Wie man also sehen kann, ist es durchaus möglich, dass die Musik zu einer erheblichen Aufwertung eines Filmes führen kann. Daher kann ein kleiner Blick auf die gängigen Prinzipien der Verknüpfung von Bild und Ton nicht schaden. David Bell hat drei grundlegende Prinzipien festgestellt:⁴¹⁰

a) Playing the Action

Die Filmmusik spielt gemäß der Handlung auf der Leinwand. Bei einer Actionszene heißt das demnach schnelle, aufwühlende Musik, während in langsamen, intimen Szenen ruhige Töne bevorzugt werden.

b) Playing against the Action

Die Filmmusik spielt genau entgegen der Handlung und betont deren Wichtigkeit dadurch umso mehr. Ein gutes Beispiel ist die Schlacht der Römer gegen die Germanen zu Beginn des Filmes „Gladiator“ (2000): Die Schlacht ist hart und erbarmungslos. Ebenso verhält sich die Musik (hier noch: Playing the Action). Als sich die Schlacht zu Gunsten der Römer wendet, wird immer noch blutig und unerbittlich gekämpft, die Musik wird aber sehr langsam und ruhig.

c) Playing the Subtext

Die Musik fungiert als indexikalischer Verweis. Sie beschreibt etwas, das nicht im Bild zu sehen ist, wie z.B. den Eisberg, der sich unaufhaltsam der „Titanic“ (1997) nähert, aber dennoch nirgends zu sehen ist.

⁴⁰⁹ SALEWICS (1998), S. 68

⁴¹⁰ Vgl. BELL (1994), S. 29 ff.

Dieser Grundprinzipien sollte man sich immer bewusst sein, wenn man es mit einer Verknüpfung von Bild und Musik zu tun hat, da eine Kombination von beidem eine größere Wirkung erzielen kann als die Summe von Bild und Musik in der Einzelrezeption.⁴¹¹

Auch wenn es sich bei *Zur Sonne, zur Freiheit* um keinen Film handelt, so hat man es dennoch mit der Verknüpfung von Bild und Musik zu tun – sogar im doppelten Sinne. Einerseits existiert eine offensichtliche Verbindung zwischen den Schauspielern auf der Bühne und ihrer Musik, andererseits wirkt die Musik auf die Projektionen. Entgegen eines Films musste nicht die Musik an das Bild angepasst werden, sondern die Bilder an die Musik bzw. das Bühnengeschehen. Dies heißt aber nicht zwangsläufig, dass ausschließlich das Prinzip von *Playing the Action* zum Tragen kommt. Die Projektion des Segelschiffs beispielsweise während des Vortrags von „Ma muss a faulenze könne“ durch Andreas Domanski, ist vielmehr ein Verweis auf die Aussage seines Charakters im ersten Akt. Dort berichtet dieser, dass ein perfekter Tag ein Segelausflug mit seiner Familie sei. Auch die Blinkwand im Tina Turner-Song „Nubush City Limits“ ist lediglich ein Verweis auf die 70er Jahre aus denen dieses Lied stammt und nicht auf dessen Inhalt. In vielen Beispielen unterstützen die Projektionen den satirischen Charakter des Stücks, wenn das vorgetragene Lied dies nicht tut. Sie können aber auch, wie im Fall der Bundeskanzleransprache, der Ortsangaben oder des Musikvideos, als nettes Bonbon für den Zuschauer sein und ihn mit Zusatzinformationen versorgen.

V.4. PROBLEME MIT VIDEOZUSPIELUNGEN

Nachdem alle Filme und Bilder fertig produziert waren, wurden diese auf ein Videoband kopiert. Jetzt kamen neue Schwierigkeiten ans Tageslicht: Komponist Ali N. Askin hatte seine Playbackstücke auf CD gebrannt und anhand dieser Songs wurden alle Filme geschnitten. Bis auf den Bob Marley-Song enthalten alle anderen Lieder Playbackanteile, deshalb waren die Zeitangaben der CD-Songs als absolute Vorlage verwendbar. So konnten die Filme auf bestimmte musikalische Merkmale innerhalb der einzelnen Lieder geschnitten werden. Leider lehnte es die Tonabteilung ab, die Playbackanteile der Lieder von dem Videoband einzuspielen.⁴¹² Hätte man sich darauf eingelassen, so wäre die Synchronität zwischen Bild und Musik gewahrt geblieben. Da dies aber nicht der Fall war, musste der Videotechniker für jedes Lied das Videoband zu einer bestimmten Stelle fahren und dann auf gut Glück versuchen, zum richtigen Zeitpunkt den entsprechenden Videofilm zu starten. Dies erwies sich in der Praxis als Glücksspiel. Es war somit auch nicht weit her mit der Synchronität zwischen den Filmen und der Musik. Obwohl man vorher schon mit *bash* ähnliche Erfahrungen gesammelt hatte und zu diesem Zeitpunkt keine Möglichkeit bestand, auf ein anderes (benutzerfreundlicheres) Medium umzusteigen, kristallisierte sich auch für diese Produktion heraus, dass ein linear ablaufendes Videoband kein geeignetes Medium für einen Theaterbetrieb ist. Zwischen den einzelnen Liedern muss das Band gespult werden und manchmal ist die Zeit so knapp, dass

⁴¹¹ Vgl. BURT (1994), S. 6

⁴¹² Im Theateralltag ist es üblich, dass es ein gesundes Misstrauen zwischen einzelnen Abteilungen gibt. Technisch wäre es beispielsweise kein Problem, Licht und Ton von einem Steuerpult aus zu regeln. In diesem Fall müsste aber das Tonpult an das Lichtpult gehängt werden (oder umgekehrt), was konkret bedeutet, dass eine Abteilung sich von der anderen abhängig macht. Wenn dann ein Beleuchter (oder im anderen Fall ein Tontechniker) einen Einsatz verpasst, hat die andere Abteilung ebenfalls ihren Einsatz verpasst und diese Blöße will sich niemand geben. Ähnlich verhält es sich mit der Problematik Video und Ton. Auf einem professionellen Videoband kann man den Ton in der gleichen Qualität ablegen wie auf einem professionellen Tonzuspieler. Wäre allerdings das Videoband defekt, wäre es auch der Ton. Daher wird sich kein Tontechniker dem Risiko aussetzen, seine Vorstellung von der Funktionalität der Videoausstattung abhängig zu machen. Im Fall von *Zur Sonne, zur Freiheit* kommt ein weiterer „Kontrollverlust“ hinzu: Da mit vielen Mikrofonen und Instrumenten auf der Bühne gearbeitet wird, will der Tontechniker natürlich auch die Kontrolle über die Playbackspuren behalten, die er zu dem Gesang und den live gespielten Instrumenten mischen muss.

man nur unter großer Anstrengung rechtzeitig den nächsten Einsatz schafft. Weiterhin brauchen selbst die professionellen DVCPRO-Videorekorder, die im Nationaltheater Mannheim eingesetzt werden, eine gewisse Zeit, um aus ihrer Pause in ein bewegtes Bild zu wechseln. Ganz zu schweigen von der Tatsache, dass ein Betrieb im Pausenmodus das Schlimmste ist, dass man einem Videorekorder und einem Videoband antun kann. Sowohl der Videokopf im Rekorder als auch das Bandmaterial sind enormen Belastungen ausgesetzt und verschleifen daher schneller. Anders als beispielsweise bei einer Fernsehanstalt muss im Theaterbetrieb eine Videozuspielung ständig unterbrochen und anschließend fortgesetzt werden. Es läuft schließlich in den meisten Fällen kein linearer Film ab, sondern es kommt vielmehr zu einer Interaktion mit dem Bühnengeschehen. Daher sollte *Zur Sonne, zur Freiheit* die letzte Produktion des Nationaltheaters werden, bei der Videobänder im großen Stil eingesetzt wurden.

V.5. MEDIENPÄDAGOGISCHE ÜBERLEGUNGEN

Obwohl es sich bei *Zur Sonne, zur Freiheit* um einen vergnüglichen Liederabend handelt, ist die Produktion durchaus gesellschaftskritisch. Sie persifliert Sendungen wie „Big Brother“ oder „Deutschland sucht den Superstar“. Im Gegensatz zu letzterem Format existiert kein sinnvolles Auswahlkriterium mehr. Wer arbeitslos ist, kann mitmachen. Können muss man nichts. Wer ein Instrument spielt, ist willkommen. Wer kein Instrument beherrscht, singt so gut er kann. Die Verlierer der Gesellschaft werden als Medienstars aufgebaut. Das AEP findet in keinen Gemeindensälen statt, sondern in den großen Stadien des Landes. *Zur Sonne, zur Freiheit* zeigt, dass heutzutage jeder ein Star werden kann, unabhängig von seinen Vorkenntnissen oder Talenten. Wer regelmäßig im Fernsehen erscheint, ist prominent. Wer nicht im Fernsehen erscheint, verschwindet in der Masse. Diese Theaterproduktion zeigt die Macht des Fernsehens und die damit verbundenen Gefahren auf. Sie leistet also einen Beitrag zur Medienerziehung des Publikums.

Durch den Einsatz von Bildmedien wird einerseits das Auftreten der Teilnehmer innerhalb Medien wie dem Fernsehen aufgezeigt, andererseits unterstrichen, dass es sich um eine richtige Show handelt, die versucht, einem professionellem Anspruch gerecht zu werden. Der Einsatz von Bildmedien auf der Bühne ist auch heute noch ein Kriterium des Produktionspreises einer Show. Videotechnik ist im Verleih teuer. Wer das Geld dafür investiert, spielt automatisch in einer höheren Liga. Wenn also soviel Geld vorhanden ist, um ganze Stadien videoteknisch auszustatten, dann kann es bei allem Dilettantismus keine kleine, unbedeutende Veranstaltung sein. Die Bildmedien werden dazu verwendet ein unbedeutendes Ereignis zu einem großen Event aufzuwerten. Da diese Veranstaltung aber nach wie vor auf einer Theaterbühne stattfindet, ist das Vorhaben für den Zuschauer leicht zu durchschauen. Hier zeigt sich, wie in allen Produktionen, dass der Einsatz moderner Medientechnologie auf einer Theaterbühne etwas anderes bedeutet als außerhalb des Theaters. Die Art und Weise wie die Bildmedien in *Zur Sonne, zur Freiheit* eingesetzt werden, entspricht den Videozuspielungen während eines Konzerts. Dadurch, dass das Ganze aber im Theater stattfindet, werden die Bildmedien anders wahrgenommen und reflektiert als Medien außerhalb des Theaters.

Neben der gut durchdachten Ebene der Medienerziehung zeigt die Produktion, dass der didaktische Einsatz von Bildmedien im Theater oft produktionsbedingten Einflüssen unterliegt. Die Partikel wurden als nicht als stilprägendes Element ausgesucht, weil sie am besten dazu geeignet sind, etwas Bestimmtes zu vermitteln. Sie wurden aufgrund ihrer kurzen Produktionszeit als Mittel gewählt. Dies ist didaktisch gesehen fragwürdig. Gleiches gilt für das Wegleuchten des Musikvideos. Wenn das Video eine so starke Wirkung hat, dass der Schauspieler dagegen nicht ankämpfen kann, ist es von Anfang an das falsche Bildmedium für diesen Zweck gewesen. Die Entscheidung des Regisseurs, ein falsches Bildmedium dadurch zu „ent-

schärfen“, dass man es durch Scheinwerferlicht unkenntlich macht, ist didaktisch ebenso zweifelhaft.

V.6. ZUSAMMENFASSUNG

Letzten Endes bemerkt kaum ein Zuschauer, dass die Projektionen nicht synchron zur Musik auf der Bühne laufen, denn in manchen (zufälligen) Augenblicken kommt dennoch ein kurzer (ungeplanter) Moment der Synchronität zustande, welchen man für beabsichtigt halten könnte. Daher ist es auch bedenklich, bei der Analyse der Kombination von Bildmedien und Bühne als Außenstehender Schlüsse über Faktoren wie beispielsweise die Synchronität zu ziehen, da man diese gerade im Theater mit anderen Maßstäben messen muss als beispielsweise in der Fernseh-Welt. Dort kann man davon ausgehen, dass alles perfekt und synchron abläuft. Bei *Zur Sonne, zur Freiheit* war die Synchronität auch gewünscht, kam aber aufgrund video-technischer Gegebenheiten nicht zustande, was man unschwer wiederum als künstlerisch beabsichtigt abtun könnte, da aus Sicht des Stückes das Bundesministerium für Arbeit auch an dieser Stelle spart und aus unerfindlichen Gründen eine Synchronität zwischen Videos und Musik nicht umsetzbar ist. In diesem konkreten Fall war das aber nicht so, obwohl es durchaus Sinn machen würde. Bei der Beurteilung von medienspezifischen Theaterkonzepten sollte man daher immer im Hinterkopf behalten, dass unter Umständen etwas als künstlerisches Konzept bezeichnet wird, das zufällig oder aus technischer Unzulänglichkeit entstanden ist. Unabhängig von diesen technischen Unzulänglichkeiten illustriert *Zur Sonne, zur Freiheit* dennoch hervorragend, dass heutzutage jeder ein Medienstar werden kann. Das Starsein ist kein Gut mehr, das man sich durch harte Arbeit und Talent erkaufen muss. Vielmehr genügt einzig und allein das Vorhandensein in den Medien. Leider schafft es die Produktion dennoch nicht über die plumpe Fernsehkritik heraus. Ähnlich wie einige medienkritische Autoren⁴¹³ am Ende des 20. Jahrhunderts wird aber nur darauf hingewiesen, dass Fernsehen schlechte Eigenschaften hat. Diese werden gar unreflektiert gemäß bekannter Sendeformate wiedergegeben. Eine kritische Auseinandersetzung mit dem Medium Fernsehen bleibt jedoch aus.

⁴¹³ Marie Winn, Jerry Mander und Neil Postman gelten als erklärte Gegner des Mediums Fernsehen, vgl. WINN (1980), MANDER (1981), POSTMAN (1988)

VI. DAS MAß DER DINGE

Video als Filmersatz

Das Maß der Dinge ist für jeden Kameramann Film. Video wird nach Möglichkeit vermieden. *Das Maß der Dinge* ist aber auch das Theaterstück, das Neil LaBute nach *bash* verfasst hat. Es ist witzig, intelligent, originell und war 2002 so erfolgreich, dass es allerorts gespielt wurde. Daher entschloss man sich auch im Nationaltheater Mannheim, diesen Erfolgsgaranten auf den Spielplan zu setzen. Am 14.12.2002 sollte es im Studio Werkhaus Premiere haben.

In dem Stück selbst geht es um Kunst. Besser gesagt um ein Kunstwerk, das erst ziemlich spät begreift, was mit ihm geschehen ist: Adam. Dieser anfangs pummelige, unattraktive und ungestylte Mann wird von der attraktiven Kunststudentin Evelyn solange beeinflusst, bis aus ihm ein hipper Typ geworden ist. Während er diese Transformation (inklusive obligatorischer Nasenoperation) aus Liebe über sich ergehen lässt, hat die ganze Sache für Evelyn eher pragmatischen Nutzen: Sie geht in ihrer Diplomarbeit der Frage nach, wie weit man einen Menschen nach seinen Vorstellungen modellieren kann. Dies führt sogar soweit, dass sie von Adam verlangt, dass dieser seine besten Freunde nicht mehr trifft.

Da die Kunst das übergeordnete Thema ist, sollte Till Weinheimers Inszenierung selbst zu einem Gesamtkunstwerk aus Inszenierung, Bühnenbild, Musik und Videofilmen werden. Und genau das war das Problem: Wie realisiert man Kunstfilme mit Video?

VI.1. BÜHNENBILD UND BILDMEDIEN

Die Bühnenbildnerin entwarf für die Mannheimer Inszenierung von *Das Maß der Dinge* halbrunde, weiße Wände, die sich zwischen den einzelnen Szenen bewegen und so neue Räume schaffen können. Die Wände dienen gewissermaßen als Vorhangersatz. Sie können sich überlappen und so die Sicht auf den eigentlichen Bühnenraum verdecken. Fahren sie auseinander, wird die Bühne wieder sichtbar. Manchmal sind das nur wenige Zentimeter. So wird ein dünner Schlitz beispielsweise zum Eingang eines Lokals. Die Wände sind von einem abgerundeten schwarzen Rahmen umgeben. Da die Wände während des Umbaus stets geschlossen und ohnehin schon weiß sind, bot sich diese Konstruktion geradezu als Projektionsfläche an.

Die vorherrschenden Farben sind somit Schwarz und Weiß und weil sich die Filme in die Ästhetik einfügen sollten, ergab sich damit automatisch, dass diese ebenfalls in Schwarz/Weiß gedreht werden sollten. Inhaltlich sollten kurze Momente der Intimität, die sich vor Adams innerem Auge ungläubig endlos wiederholen, gezeigt werden. Die Intimität der Videos, soll den Zuschauer näher an Adam und seine Sichtweise der Dinge bringen. Dies ist dramaturgisch in mehrerer Hinsicht gut: Zum einen wird Adam eindeutig zum Protagonisten erhoben. Der Zuschauer wird also an ihn herangeführt. Andererseits wird dadurch die Kaltschnäuzigkeit, mit der Evelyn ihr Projekt durchzieht um ein Vielfaches intensiviert. Weiterhin werden die Filme während des Umbaus gezeigt. Sie sollen also neben ihrer dramaturgischen Funktion auch dem Zuschauer die Umbauten verkürzen.

Die Frage nach der Filmästhetik ergab sich ebenfalls aus dem Stück: Da Evelyn eine durch und durch gestylte Persönlichkeit ist und Adam zwangsweise zu einem gestylten Menschen mutiert, sollte der Look sich an Hochglanzmagazinen wie *Cosmopolitan* orientieren. Leider ergibt sich dabei ein Problem: Was man so auf den Titelseiten der besagten Magazine erblickt, sind Fotografien, die sehr aufwendig aufgenommen werden. Anschließend werden die Fotografien der Models im Computer retuschiert. Mit Video hat das alles relativ wenig zu tun. Einen solchen Look, kann Video unter normalen Umständen nicht bieten.

VI.2. FILMÄSTHETIK DURCH SPEZIALEFFEKTE

Auf die Unterschiede zwischen Video und Film wurde schon eingegangen. Der Produktionsetat reichte nicht aus, um auf Film zu drehen. Man befand sich daher in Schwierigkeiten, denn die angestrebte Ästhetik war mit Video eigentlich nicht zu realisieren. Zwei Punkte ließen aber hoffen: Keine Farbe und die extrem kurze Laufzeit der Filme. Hätten die Filme in Farbe produziert werden müssen, wäre das gesamte Unterfangen aussichtslos gewesen, weil man den Farbraum eines Filmes mittels einer Videokamera nicht simulieren kann. Alle anderen Probleme kann man durch Tüftelei und viel Arbeit umschiffen.

VI.2.1. BLUESCREEN

Die erste Überlegung galt der Aufnahme. Mit einer professionellen Videokamera muss man ohnehin erst in Farbe aufzeichnen, daher kam schnell die Bluescreen-Technologie ins Spiel. In der Produktion *Gestochen scharfe Polaroids* hatte man schon genug Erfahrung gesammelt, um die Technik sicher anwenden zu können. Diesmal sollte die Sache nicht Echtzeit sein, sondern nachträglich am Computer bearbeitet werden. Dies machte es sogar leichter. Der Vorteil der Bluescreen hinsichtlich der Produktion *Das Maß der Dinge* liegt darin, dass man einerseits den Hintergrund beliebig austauschen und andererseits sehr exakt mit den Kontrasten arbeiten kann. Da die blaue Wand später aus dem Bild entfernt werden würde, könnte man problemlos einen anderen Hintergrund einbauen, und diesen in anderen Kontrasten darstellen als den Vordergrund. Weiterhin könnte man die Illusion der Tiefenunschärfe erwecken, indem man den nachträglich eingestanzten Hintergrund im Computer einfach etwas unscharf macht. Diesen Trick wandte auch George Lucas an, der weltweit damit Aufsehen erregte, dass er „Krieg der Sterne – Episode 2“ (2002) vollständig mit einem von SONY entwickelten hochauflösenden Videoformat drehte (Sony HDCAM). Obwohl dieses Videoformat näher als andere Videoformate am Kinofilm ist, besteht auch hier das Problem der großen Tiefenschärfe. Besonders kritisch war dies bei Aufnahmen von Miniaturmodellen. Dazu Pat Sweeney, der diese Aufnahmen leitete:

„... we had to shoot them in separate focal planes – essentially dividing each shot into close focus, medium focus, and far-away focus, shooting each one separately, and then combining them.“⁴¹⁴

VI.2.2. DREHARBEITEN

Nachdem man bei *bash* gelernt hatte, wie wichtig eine professionelle Filmausleuchtung ist, hatte man kontinuierlich damit begonnen, entsprechende Gerätschaften anzuschaffen. In *Polaroids* konnte man noch nicht davon profitieren, aber in *Das Maß der Dinge* zahlten sich die Investitionen zum ersten Mal aus. Man konnte ein sehr weiches Licht setzen, wie es auch oft für Modeaufnahmen verwendet wird.

Die Aufnahmen selbst waren innerhalb weniger Stunden abgedreht. Die Schauspielerinnen Hannah von Peinen und Claude de Demo sowie die Schauspieler Christian Baus und Roman S. Pauls agierten vor der Kamera. Es wurden ausschließlich Nahaufnahmen (Close-Ups) gedreht, weil diese unter filmästhetischen Gesichtspunkten am besten die Verbindung zwischen Adam und dem Publikum etablieren:

„The close-up may transport the viewer *into* the scene; *eliminate* all *non-essentials*, for the moment; *isolate* whatever *significant* incident should receive narrative emphasis. A properly-chosen, expertly-filmed, effectively-edited close-up can add dramatic impact and visual clarity to the

⁴¹⁴ zitiert nach DUNCAN (2002), S. 65

event. When improperly used, the close-up can confuse the audience and detract attention – thus neutralizing its cinematic effectiveness.”⁴¹⁵

Passend zum Thema wurde das Gesicht von Christian Baus, der den Adam spielt, genau von der Kamera „untersucht“. Ebenso nah sieht man einen Kuss, der eine wichtige Rolle in dem Stück spielt und das Auge des betrogenen Menschen, der davon Wind bekommt. Die unnahbare Schönheit Evelyn wird wie ein Fotomodell präsentiert.

VI.2.3. FILMÄSTHETIK AUS DEM COMPUTER

Nachdem alle Aufnahmen auf den Rechner überspielt worden waren, begann die eigentliche Arbeit. Der blaue Hintergrund wurde entfernt und letztendlich durch eine weiße Fläche ersetzt. Die Produktionsbeteiligten beschlossen, dass dieser am neutralsten wäre, da die Filme so mit dem weißen Bühnenbild verschmolzen. Somit war die Frage nach der Tiefenunschärfe im Fall von *Das Maß der Dinge* eigentlich belanglos. Ebenso vernachlässigbar wurde dadurch die Frage nach einem erweiterten Kontrastverhältnis von Vorder- und Hintergrund. Dennoch erwies sich die Bluescreen im Nachhinein als praktisch, weil man dadurch die einzelnen Hauttöne sehr hell machen konnte und dennoch vermied, dass diese im Weiß des Hintergrunds untergingen. Diese Anpassung geschah jedoch als Letztes. Zuerst mussten aus allen Filmen die Farben herausgerechnet werden. Die dadurch gewonnenen Schwarz-Weiß-Filme bekamen eine neue Helligkeitsverteilung. In erster Linie wurden dabei die mittleren Grauwerte zusammengestaucht. Viele Filter, die Fotografen zur Bearbeitung von Modellaufnahmen verwenden, sind nur in PHOTOSHOP verfügbar. Daher mussten alle Filme zunächst in Einzelbildsequenzen zerlegt werden, um anschließend in Photoshop (automatisiert) weiterverarbeitet werden zu können. Dies führte dazu, dass die Haut der Schauspieler glatt und weich wurde, aber andere Bereiche, wie beispielsweise die Augen, keine Zeichnung mehr aufwiesen. Daher mussten einige tausend Photoshopbilder (eine Minute Film sind genau 1500 Einzelbilder) anschließend wieder als Filme weiterbearbeitet werden. Dadurch kam dann das gewünschte Ergebnis zustande: Weiche, helle Hauttöne und glasklare, leuchtende Augen.

Ein Film sollte sich als besonders schwierig erweisen: Evelyn schneidet sich im Laufe des Stücks ihre Pulsadern auf. Einer der Filme sollte zeigen, wie sie sich mit einem spitzen Gegenstand ins Fleisch schneidet. Um diesen Vorgang besonders plakativ zu gestalten, sollte das Blut tatsächlich rot sein, während alles andere in der bekannten Schwarz-Weiß-Ästhetik blieb. Um dies zu erreichen, wurden einige Tests an der Hospitantin der Produktion durchgeführt. Diese durfte ihren Arm mit verschiedensten Gegenständen „verstümmeln“. Dazu wurde eine spezielle durchsichtige Flüssigkeit auf ihrem Arm aufgetragen und auf den jeweiligen Gegenstand eine andere Flüssigkeit. Kommen diese beiden Komponenten miteinander in Berührung, entsteht ein roter Farbton. Erste Versuche mit Fingernägeln und Nagelfeilen scheiterten. Der Strich war einfach zu dünn um vor der Kamera bestehen zu können. Schließlich fand man in einer Ecke des Aufnahmestudios einen dicken, alten, verrosteten Nagel, der sich am besten für das Vorhaben eignete.

Nach der Digitalisierung des Materials kam das Bluescreenverfahren erneut zum Einsatz. Obwohl der Name eigentlich vermuten lässt, dass die Farbe Blau im Spiel ist, ist das Verfahren heute mit jeder beliebigen Farbe durchführbar (siehe auch *Gestochen scharfe Polaroids*). Also auch mit Rot. Damit war die Sache ganz einfach: Aus dem Film wurde das Rot entfernt. Überall, wo vorher Blut zu sehen war, wurde der Film durchsichtig. An allen anderen Stellen sah er ganz normal aus. Jetzt musste man den Originalfilm nur noch kopieren und aus der Version mit den Löchern die Farbe entfernen. Nachdem beide Filme übereinander gelegt

⁴¹⁵ MASCELLI (1998), S. 173, Auszeichnung wie im Zitat

wurden, erhielt man einen Schwarz-Weiß-Film, durch dessen Löcher das rote Blut des darunter liegenden Farbfilmes strahlte.

Der Demofilm mit der Hospitantin konnte auf diese Weise problemlos hergestellt werden. Beim eigentlichen Film mit der Schauspielerin Hannah von Peinen, ließ sich das Verfahren leider nicht anwenden. Niemand hatte sich beim Drehen Gedanken darüber gemacht, dass es verschiedene Hauttypen gibt und eine rothaarige Schauspielerin einen größeren Rotanteil in ihren Hauttönen als eine dunkelhaarige Hospitantin aufweist. Der Rechner konnte das Blut nicht mehr von der Haut unterscheiden: Entweder war der ganze Arm weg, oder gar nichts zu sehen. Also blieb nur eine Möglichkeit: Das Blut manuell, Bild für Bild, auf dem Arm nachzuzeichnen. Diese Arbeit benötigte ungefähr zwei Tage. Letztendlich fiel die Szene dann auf Wunsch des Regisseurs heraus. Man einigte sich darauf, dass anstelle des Blutfilmes noch einmal Evelyn alleine zu sehen sein sollte. Damit schloss sich das Videokonzept dem Verlauf des Stücks an, denn Evelyns Verhalten führt letztendlich zu ihrer eigenen Isolation. Im letzten Moment schaffte der Blutfilm doch noch den Sprung auf die Bühne. Er wird wenigstens teilweise in einer Filmcollage am Ende des Stücks gezeigt.

Da mittlerweile alle Spielstätten mit DVD-Zuspielern ausgestattet waren, wurden auch die Einspielungen für *Das Maß der Dinge* nicht mehr auf Video, sondern auf DVD eingespielt.

VI.3. MEDIENPÄDAGOGISCHE ÜBERLEGUNGEN

In dieser Produktion bringen die Bildmedien eine weitere Ebene ins Spiel. Da Schönheit das Thema ist und dem Zuschauer dieses Thema vor allem durch die Medien bekannt ist, liegt es nahe, diese auch in diesem Zusammenhang auf der Bühne einzusetzen. Jede Form von Werbung, aber auch Spielfilme bringen dem Zuschauer die Schönheit nach Hause. Im Theater lässt sich dies nur schwer darstellen, da der Abstand von Schauspielern und Zuschauern zu groß ist. Weiterhin wird in der Werbeindustrie soviel an den Bildern der Fotomodells und Schauspieler retuschiert, dass der Theaterschauspieler diesem Vergleich in der Regel nicht standhalten kann. Daher wurde für *Das Maß der Dinge* auf die gleichen Tricks wie in der Werbeindustrie zurückgegriffen. Die Aufnahmen der Schauspieler wurden solange manipuliert, bis sie sich in das gängige Schönheitsbild eingefügt hatten. Durch die riesigen Projektionen wird wieder die Nähe zum Publikum hergestellt. Die Bildmedien stellen also in diesem Fall etwas dar, was Theater alleine nicht leisten kann. Diese besondere Nähe ist sogar unangenehm. Man erlebt einen Kuss, der nicht sein darf, aus der gleichen aufdringlichen Nähe, aus der man auch das Auge des Betrogenen beobachten kann. Auch Evelyns Finger, die das unvollkommene Gesicht von Adam nachfahren, erscheinen riesig vor dem Publikum. Durch ständige Wiederholungen der kurzen Einstellungen kann man sich einerseits diesen intimen Momenten nicht entziehen, andererseits bekommt man genügend Zeit, um sich über den Sinn der jeweiligen Bilder im Klaren zu werden. Alle Medieneinspielungen beziehen sich ja auf Szenen des Stückes. Es gibt also einen unmittelbaren Zusammenhang zwischen Bildmedien und Erzählung. Anders als im Kino wird man hier nicht mit zahlreichen Informationen überflutet. Das ständige Wiederholen der Bilder soll deren Bedeutung sichtbar machen, gleichzeitig aber auch ein anderes Reflexionsverhalten bezüglich der gezeigten Bilder anregen. Obwohl sich die einzelnen Einstellungen für sich genommen keineswegs von dem unterscheiden, was der Zuschauer aus der Werbung kennt, bekommen sie innerhalb des Stückes eine völlig andere Bedeutung. Das Stück selbst kritisiert letztendlich den Schönheitswahn und fragt, wie weit ein Mensch dafür gehen würde. Da in diesem Kontext realistische Schönheitsaufnahmen gezeigt werden, werden auch diese in einer kritischeren Art und Weise dem Publikum näher gebracht, als es dieses von heimischen Bildmedien gewohnt ist. Aus didaktischer Sicht wurde also das richtige Bildmedium gewählt, da es einerseits dem Inhalt des Stückes entspricht und andererseits dem Zuschauer Informationen vermittelt, die auf andere Weise nicht übertragen

werden können. Darüber hinaus wurde das Bildmedium innerhalb der Inszenierung eingesetzt, um einen kritischen Blick auf die Werbewelt zu werfen. Somit kann durch diesen gezielten Einsatz eines Bildmediums auch ein kleiner Beitrag zur Medienerziehung geleistet werden.

Für die Produktion *Das Maß der Dinge* hat man aufgrund des künstlerischen Gesamtkonzeptes versucht, eine Bildästhetik zu schaffen, die sich an die eines Films anlehnt. Eine gewöhnliche Videoästhetik hätte das Gesamtkonzept zerstört. Dennoch muss man die Frage stellen, warum man das Ganze nicht gleich auf Film gedreht hat. Man hätte auf jeden Fall eine noch bessere Ästhetik erzielt und sich eine ganze Woche Nachbearbeitung erspart. Für den Einsatz im Theater genügt letztendlich ein 16mm Film, weil dieser ohnehin digitalisiert werden würde. Gegenüber den üblichen 35mm Kinofilmen ist das ein nicht zu unterschätzender Kostenvorteil. Wie so oft, waren die Kosten dieser Produktion auch von entscheidender Wichtigkeit: *Das Maß der Dinge* ist ein sehr ruhiges Stück, bei dem die Schauspieler auch oft leise sprechen. Für alle Produktionsbeteiligten war klar, dass die im Studio Werkhaus vorhandenen Beamer aufgrund ihrer Lautstärke, für diese Inszenierung inakzeptabel sind. Daher wurden zähe Verhandlungen, bezüglich der Anschaffung eines neuen und sehr leisen Videobeamers für das Studio Werkhaus, geführt. Diese endeten schließlich mit dem Beschluss: Ein neuer Beamer wird angeschafft, wenn keine weiteren Kosten für die Videoproduktion entstehen. Somit wurden in diesem Fall Kosten durch Arbeitszeit kompensiert. Auch hier zeigt sich wieder, dass die Wahl des didaktisch sinnvollsten Bildmediums, in diesem Fall Film, wiederum finanziellen Auflagen unterworfen ist.

VI.4. ZUSAMMENFASSUNG

Die Bildmedien fügen der Produktion eine weitere Ebene hinzu. Das Thema Schönheit wird in einer dem Zuschauer bekannten Form behandelt. Er setzt sich auch in seinem Alltag mit diesem Thema hauptsächlich via Werbung oder Ähnlichem in Bildmedien auseinander. Dadurch, dass diese aber in einem kritischen Theaterstück gezeigt werden, ändert sich deren Bedeutung. Was einst als Ideal betrachtet wurde, verblasst im Kontext des Stückes zu einer fragwürdigen Darstellung. Somit können also Bildmedien durch das Theater eine andere Bedeutung erlangen und deren Funktion im Alltag kritisch hinterfragt werden. *Das Maß der Dinge* ist demnach ein gutes Beispiel für die kritische Reflexion von Bildmedien im Alltag durch das Theater.

In dieser Produktion zeigte sich erneut, dass die Wahl eines Bildmediums oft von äußeren finanziellen Faktoren bestimmt wird. Da für *Das Maß der Dinge* ein neuer Videobeamer angeschafft werden musste, wurde am Computer aufwendig eine Werbeästhetik nachgeahmt. Man konnte es sich nicht leisten, auf Film zu drehen. Dies hätte der Vorgehensweise außerhalb des Theaters entsprochen und man wäre noch ein kleines Stück näher an die Werberealität gerückt. Auf der anderen Seite nehmen Menschen im Theater aber Bildmedien anders wahr, als die Medien ihres Alltags. Daher reicht schon die Andeutung einer Werbeästhetik und die Videofilme in dieser Produktion kamen schon recht nah an professionelle Werbefilme heran. Auf der Produzentenseite entsteht dadurch aber weitaus mehr Arbeit.

VII. SCHILLERVISION

Eine interaktive Installation⁴¹⁶

Seit Jahren sind die *Internationalen Schillertage* ein Begriff in der Theaterwelt. Das Festival beschäftigt sich mit Schillers Werken und Theatergruppen aus ganz Europa kommen nach Mannheim, um ihre eigenen Interpretationen dieser Werke darzubieten. Neben unzähligen Theateraufführungen sind die *Internationalen Schillertage* aber auch ein Festival für die ganze Stadt. Ein umfangreiches Rahmenprogramm verbindet Kultur mit Vergnüglichem und versucht somit auch den Menschen etwas zu bieten, die ansonsten selten oder nie den Weg ins Theater finden.

Schon in der ersten Planungsphase für die Schillertage 2003 kristallisierte es sich heraus, dass einige der eingeladenen Künstler mit Bildmedien arbeiten wollten. Neben dem Einsatz von Bildmedien auf der Bühne wurden auch einige unabhängige Bildmedienprojekte initiiert, wie z.B. eine Dokumentation über das Festival. Innerhalb des Nationaltheaters war man sich daher schnell einig, ein eigenes Bildmedienprojekt auf die Beine zu stellen. Es war aber wichtig, sich eine eigene Nische dafür zu schaffen. Nichts wäre langweiliger als ein Festival, bei dem der Zuschauer von allen Seiten mit Bildern bombardiert wird, die alle etwas aussagen wollen, aber aufgrund der medialen Übersättigung nicht mehr wahrgenommen werden. Aus diesem Grund beschloss man, sich im Malersaal zu präsentieren. Dort waren noch keine Projekte dieser Art geplant. Darüber hinaus wurde schnell der Entschluss gefasst, eine interaktive Anwendung zu realisieren. Diese sind in der Regel aufwendiger als andere Medienprojekte, und daher konnte man auch davon ausgehen, dass die anderen Vorhaben sich eher im Bereich des klassischen Videofilms abspielen würden, was dann auch tatsächlich der Fall war.

VII.1. VON SCHILLERS BRIEFEN ZUR INTERAKTIVEN INSTALLATION

Schiller war das große Thema, darum sollte die Installation auch in einer Beziehung zu ihm und seinem Werk stehen. Für die *Schillervision* wurde aber keines der Dramen als Ausgangspunkt gewählt, sondern Schillers Kunsttheorie *Über die ästhetische Erziehung des Menschen*⁴¹⁷. Jedem war klar, dass es weder möglich noch sinnvoll war, das gesamte Werk bildmedial umzusetzen. Aber man fand immerhin zwei Grundelemente, die sich durchaus für ein Medienprojekt anboten: *Stofftrieb* und *Formtrieb*. Dabei handelt es sich, vereinfacht ausgedrückt, um die Unterscheidung zwischen Sinnlichkeit und Verstand. Daraus entwickelte sich für das Projekt die grundlegende Unterscheidung zwischen *bewussten Handeln* und *unbewussten Handeln*. Der Begriff *Freiheit* war für Schiller von großer Wichtigkeit. Darum wurde die *Entscheidungsfreiheit* zum dritten Eckpfeiler der Installation. Aufgrund des Interesses einiger Mitarbeiter des Medienbereichs des Nationaltheaters für die Stopmotionanimationen war schnell ein weiterer Eckpunkt gefunden. Der Zuschauer sollte schließlich für seine interaktive „Arbeit“ belohnt werden. Diese Belohnungen sollten die Animationen werden. Dazu wurden zahlreiche Gänge und Räume des Theaters mit einem Digitalfoto aufgenommen – und zwar Meter für Meter. Nachdem man anschließend diese hunderte von Bildern am Computer kunstvoll ineinander überblendet hatte, entstand eine fließende Bewegung. Schon nach dem

⁴¹⁶ Teile dieses Abschnittes wurden schon in einer Ausgabe der *Bühnentechnischen Rundschau* veröffentlicht. Vgl. REISNER (2003), S. 44 ff.

⁴¹⁷ Vgl. Schiller (2003)

ersten Versuchen kam die Idee auf, diese Animationen ebenfalls mit Schiller in Verbindung zu bringen. Denn die schaurige Umkreisung eines ausgestopften Eisbären passte gut zu dem *Wilhelm Tell*-Zitat: „Eines Mannes Tugend erprobt allein die Stunde der Gefahr“. Daher suchte man zunächst eine Reihe von Zitaten, über diese man einen Bezug zu den Räumlichkeiten des Theaters herstellen konnte. Die Zitate sollten dann als animierte Schrift mit den Stopanimationen verwoben werden.

Auf diese Weise nahm das Projekt immer mehr Gestalt an. Man hatte die Zitate für die „Bildmediensuppe“ gesammelt, jetzt galt es, ein gutes Rezept dafür zu finden. Dies war gar nicht mehr so schwierig, wenn man bedenkt, dass im Malersaal letztendlich eine Projektion zu sehen sein sollte. Also musste die Installation einen optischen Output generieren wie auch immer dieser aussehen würde. Aufgrund der Erfahrung aus vergangenen Projekten einigte man sich auf eine echtzeitgesteuerte 3D-Umgebung, deren Parameter (und zwar alle) durch Raumsensoren gesteuert werden sollten. Hiermit war die Seite des unbewussten Handelns abgedeckt, denn 20 Sensoren, die eine Menschenmasse im Raum auswerten, kann ein einzelner Mensch nicht mehr gezielt beeinflussen. Weil die Echtzeitanwendung einen optischen Input benötigen würde, musste demnach das bewusste Handeln in der Herstellung von Bildern bestehen. Um die Sache nicht unnötig zu verkomplizieren, wollte man dafür auf handelsübliche Eingabegeräte wie Scanner oder Webcams zurückgreifen. Diese sollten wiederum auf irgendeine Weise mit den Zitaten der Stopmotionanimationen in Zusammenhang gebracht werden. Um dies zu erreichen, sollten die Eingabegeräte in überdimensionierte Bücher eingebaut werden: Eine Webcam in *Wilhelm Tell*, ein Visitenkartenscanner in *Maria Stuart* und ein Flachbettscanner in *Wallenstein*. Jeweils vier bis fünf Zitate aus den jeweiligen Werken wurden den entsprechenden Stopmotionanimationen zugewiesen. Die Zitate sollten dann als animierten Text durch die Animationen gleiten. Für alle Zitate, die keinem der drei Werke zugeordnet werden konnten, sollte es ein viertes Buch mit dem Namen *Gästebuch* geben. In dieses sollte der Zuschauer mit einem digitalen Stift⁴¹⁸ seine Impressionen über das Festival zu Papier bringen. Für jedes Bild, das man mit Hilfe der Eingabegeräte erzeugen würde, bekäme man einen Barcode ausgedruckt. Der Bondrucker sollte in einem weiteren Buch namens *Sammelband* Platz finden und Strichcodes drucken, wie man sie heute auf jedem Produkt im Supermarkt findet. Wenn man den Barcode anschließend aktiviert (also den Strichcode mit einem speziellen Scanner, ähnlich dem an einer Supermarktkasse, einliest), sollte ein Wort in dem entsprechenden Zitat aus dem zugehörigen Buch freigeschaltet werden. Erst, wenn alle Wörter freigeschaltet worden sind, würde die jeweilige Animation starten und das gesamte Zitat zeigen. Zusätzlich sollten die freigeschalteten Bilder im Internet abgelegt werden, so dass jeder Besucher sich sein Bild zuhause runterladen könnte. Da dafür eine eigene Webseite erstellt werden musste, sollte diese auch gleich mit einer Funktion zum Hochladen von Bildern versehen werden. Pro Bild würde der Besucher einen Barcode per Mail zugeschickt bekommen, welchen er dann abends im Malersaal als Joker einsetzen könnte, d.h. der Barcode aus dem Netz schaltet ein Wort aus einem beliebigen Zitat frei und wäre keinem bestimmten Buch zugeordnet. Mit der Idee des Barcodes, wäre auch das Element der Freiheit in der Installation verwirklicht gewesen, da es jedem Besucher selbst in die Hand gelegt werden würde, ob er seine Bilder der Allgemeinheit zeigt oder nicht. Weiterhin hätte man einen Anreiz für die Leute geschaffen, aktiv zu werden. Denn sie würden ihre Bilder erst dann sehen, wenn sie ihren Barcode auch aktivieren. Pro Barcode würde nur ein Wort freigeschaltet werden. Um ein gesamtes Zitat freizuschalten, mussten also mehrere Menschen im gleichen Buch Bilder erzeugen und diese auch aktivieren. Als weiterer Anreiz trennte man die Eingabegeräte von der Projektion, d.h. die Bücher würden in der Lounge stehen, während das Lesegerät für die

⁴¹⁸ Die Firma LOGITECH hat einen Kugelschreiber entwickelt, in dem sich eine Kamera befindet. Schreibt man mit diesem auf einem speziellen Papier, digitalisiert der Stift die Worte und überträgt diese später in einen Computer.

Barcodes und die Projektionswand auf der die Bilder letztendlich zu sehen sein sollten, im Malersaal untergebracht werden würden.

VII.2. DIE UMSETZUNG

Das ganze Projekt war sehr aufwendig, weil es gewissermaßen aus mehreren „Modulen“ bestand, welche unabhängig voneinander entwickelt worden waren. Es gelang auf Anhieb, alle Komponenten der *Schillervision* miteinander zu vernetzen.

VII.2.1. 3D-VISUALISIERUNG

Ursprünglich wollte man die VJ-Software ARKAOS VJ⁴¹⁹ für die Visualisierung der *Schillervision* einsetzen. Dieses Vorhaben war aber nicht praktikabel. Die Software setzte beim Importieren neuer Bilder kurzzeitig aus. Von Echtzeit also keine Spur. Auch die Anbindung an die Sensoren funktionierte nicht wie gewünscht. Daher entschloss man sich dazu, die gesamte Anwendung selbst zu programmieren. Obwohl dies einen erheblichen Mehraufwand an Arbeit bedeutet hatte, lohnte sich die Eigeninitiative. Das selbstgeschriebene Programm kann sich eigenständig die freigeschalteten Bilder aus dem Netzwerk ziehen. Weitere Merkmale sind eine Aktivitätsanzeige der Sensoren, die Darstellung der letzten drei freigeschalteten Bilder im Kleinformat und eine ruckelfreie Echtzeitperformance aller anderen Bilder im dreidimensionalen Raum. Das Programm wurde mit dem Programmierwerkzeug VVVV⁴²⁰ der Frankfurter Design- und Künstlergruppe MESO realisiert.

VII.2.2. SENSOREN

Um die Ansteuerung der Software durch Sensoren zu ermöglichen, beschritt man ausgetretene Pfade: Schon seit längerer Zeit sind verschiedene Geräte auf dem Markt, die elektrische Spannungen in MIDI-Signale umwandeln können. Im Falle der *Schillervision* entschied man sich für den I-CUBE⁴²¹. Dieses Gerät ermöglicht auch eine etwas umfangreichere Anpassung der Eingangsspannungen. Obwohl MIDI in den 80er Jahren für die Kommunikation zwischen elektrischen Musikinstrumenten geschaffen worden ist, können mittlerweile die meisten Programmierwerkzeuge diese Schnittstelle ansprechen, so auch VVVV. Dennoch war die Anpassung nicht ganz einfach, weil die mitgelieferten Sensoren nicht sehr zuverlässig ihre Dienste verrichteten. Also musste man neue Sensoren anschaffen und mittels kleiner Schaltungen mit dem I-CUBE verdrahten. Besonders effektiv arbeiteten Bewegungsmelder, Infrarotsensoren und Drucksensoren, die in mehrtägiger Arbeit unter dem Teppichboden des Malersaals verlegt wurden. Bei den zuletztgenannten Drucksensoren kam es gegen Ende der Schillertage zu dem ein oder anderen unerklärlichen Ausfall. Später stellte sich heraus, dass tagsüber mit dem Gabelstapler auf den kleinen Druckflächen manövriert worden war.

⁴¹⁹ Dabei handelt es sich um sog. VJ-Software. Analog zum DJ (Discjockey) mixt der VJ (Videojockey) einzelne Videos zusammen und versieht diese darüber hinaus mit bestimmten Effekten. Mehr Informationen zu ARKAOS VJ unter www.arkoas.net.

⁴²⁰ Mehr zu VVVV unter www.meso.net.

⁴²¹ Alles über den I-CUBE findet man unter www.infusionsystems.com.

VII.2.3. EINGABE

Ein weiteres Programm, das die eingegebenen Daten verwalten und für VVVV bereitstellen sollte, wurde im DIRECTOR geschrieben. Hier trat ein unerwartetes Problem zu Tage: Die Treiber der Eingabegeräte (Scanner etc.) erwiesen sich als äußerst kompliziert in der Benutzung. Anstatt einfach ein Bild einzuscannen, sprang das scannereigene Benutzerinterface auf und verlangte Eingaben vom User. Die Anwendung sollte aber automatisiert ablaufen. Deshalb waren diese Eingabefenster mehr als unerwünscht. Am naheliegendsten war die Anschaffung eines anderen Flachbettscanners. Aber auch hier kam es zu Problemen. Das Gleiche galt für den Visitenkartenscanner sowie den digitalen Stift. So wurde mit viel Improvisationsgeist eine etwas ungewöhnliche Lösung geschaffen: Mit Windowsskripten wurden die Eingaben des Benutzers simuliert, d.h. wenn das Benutzerinterface eines Gerätes aufspringt, lenkt ein Windowsskript den Mauszeiger auf die entsprechenden Schaltflächen und klickt das Fenster wieder zu. Auch wenn diese Lösung nicht die professionellste sein mag, bewährte sie sich. Es wurde ein kleines Netzwerk aus drei Rechnern aufgebaut, da man sicherheitshalber nicht mehr als zwei Eingabegeräte pro Computer betreiben wollte. An einem dieser Rechner war auch der Barcode-Drucker angeschlossen, auf den aber alle anderen Eingabegeräte zugreifen konnten. Schließlich sollte es ja für jedes erzeugte Bild auch einen Barcode geben. Ein Barcode ist nichts anderes als eine verschlüsselte Nummer. Deshalb bekam jedes erzeugte Bild die Nummer ihres zugehörigen Barcodes als Dateinamen zugewiesen. Die Bilder wurden alle in einem Ordner im Netzwerk abgelegt. Wurde ein bestimmter Barcode durch den Barcodeleser im Malersaal aktiviert, wurde das zugehörige Bild augenblicklich in einen anderen Ordner verschoben, auf den das VVVV-Programm Zugriff hatte. VVVV überprüfte den besagten Ordner ständig und wenn die Software ein neues Bild vorfand, wurde dieses sofort in die Echtzeit-3D-Umgebung eingebaut und auf der Projektionsfläche sichtbar. Eine weitere Projektionsfläche befand sich direkt über dem Barcodeleser. Hier hatte der Besucher die Gelegenheit, sich sein Bild nochmals bzw. genauer gesagt zum ersten Mal, in Ruhe anzusehen. Innerhalb der 3D-Visualisierung war es schließlich ständig in Bewegung.

VII.2.4. GEBaute BÜCHER

Die Bühnenplastiker des Nationaltheaters bauten die Bücher für die Eingabegeräte bzw. den Barcodescanner. Außerdem arrangierten sie die Bücher im Zwischenstockwerk der Werkhauslounge und sorgten für eine angemessene, atmosphärische Beleuchtung. Leider schnitten sie aufgrund eines Missverständnisses den unteren Teil des Spezialpapiers im Gästebuch ab. Wie schon in der Fußnote erwähnt, benötigt der digitale Schreibstift ein ganz besonderes Papier, damit er später die aufgeschriebenen Worte zum Computer übertagen kann. Dieses Papier ist mit winzig kleinen Punkten bedruckt, anhand derer der Stift den Vorgang des Schreibens analysieren kann. Damit der Stift „weiß“, dass eine neue Seite beginnt, befindet sich auf jeder Seite ein kleines Feld, das man durchkreuzen muss, wenn die Seite fertig ist. Dieser Vorgang ist für den Stift das Signal, alle Daten in einer Datei abzulegen und eine neue Seite / Datei anzufangen. Leider befindet sich dieses Feld in einer der unteren Ecken jeder Seite und diese wurden von den Plastikern abgeschnitten und weggeworfen, da das Buch ein anderes Format als das Spezialpapier aufwies. Damit war das Buch praktisch wertlos, denn das Punktmuster in den Feldern, die das Seitenende repräsentierten, unterscheidet sich vom Punktemuster auf dem Rest der Seite. Man hätte zwar auf allen Seiten im Buch schreiben können; der Computer hätte aber alle Kommentare übereinander in eine Datei aufgenommen, was letztendlich zur Unleserlichkeit geführt hätte. Am einfachsten wäre es gewesen, einen neuen Block mit dem Spezialpapier zu besorgen. Dies scheiterte aber daran, dass das Papier nirgends vorrätig war und sich die Lieferzeiten dafür bis in das Festival hinein verzögerten. Somit musste leider das Gästebuch aus der Installation entfernt werden, obwohl alle nötigen Programmarbeiten dafür schon fertig gestellt waren.

VII.2.5. DIE INSTALLATION

Nach der langen Vorbereitung und dem nicht weniger aufwendigen Aufbau der Installation konnte man gespannt sein, auf welche Resonanz das Projekt von Seiten der Besucher stoßen würde. Diese kamen prompt in solchen Scharen, dass die Festplatte des Praktikantenrechners schon am ersten Abend so voll war, dass man einen Großteil der schon abgelegten Bilder löschen musste. Man konnte das Problem im Laufe der nächsten Tage durch eine Umstrukturierung des Netzwerkes lösen. Schließlich wollte niemand Daten von dem „ausgeliehenen“ Rechner löschen. Letzten Endes kann niemand mehr genau sagen, wie viele Bilder tatsächlich erzeugt wurden. Einerseits wurden nicht alle Bilder aktiviert und andererseits fielen etliche Bilder verschiedenen (beabsichtigten und unbeabsichtigten) Säuberungsaktionen der Festplatte des Intendantrechners zum Opfer. Ins Internet haben es aber dennoch einige hundert Bilder geschafft, welche unter www.e-stage.de angeschaut werden können.

VII.3. MEDIENPÄDAGOGISCHE ÜBERLEGUNGEN

Genau betrachtet, war *Schillervision* eine Installation, mit deren Hilfe die Besucher einige grundlegende Dinge über Bildmedien lernen konnten und sollten. Zunächst wurde verdeutlicht, dass hinter jedem Bildmedium ein Erzeuger steht. Ein Foto ist keine objektive Abbildung der Wirklichkeit, sondern die subjektive Interpretation eines bestimmten Augenblicks. In den 80er Jahren war dies ein vieldiskutierter Punkt. Wenn man sich für ein bestimmtes Bild entscheidet, dann entgehen einem all die anderen Bilder, von denen man umgeben ist.⁴²² Dieser Aspekt ist mittlerweile mehr in das Bewusstsein der Menschen gerückt, da die Digitalfotografie einen enormen Aufschwung erfahren hat. Im Gegensatz zu der traditionellen Fotografie können Millionen von Bildern ohne große Kosten produziert werden. Selbst die meisten Handys sind mittlerweile in der Lage, Bilder zu erzeugen. Viele Menschen sind in den letzten Jahren von der Seite des Mediennutzers auf die Seite des Medienproduzenten gewechselt. Während in den 80er Jahren die Manipulation von Bildern ausschließlich einer kleinen Gruppe von Spezialisten zur Verfügung stand, sind solche Vorgänge heutzutage nichts Besonderes mehr. Selbst mit einem Handy kann man schon Bilder verändern. Weiterhin sind heute die Transportwege für Bilder durch das Internet erheblich vereinfacht worden. Musste man vor einigen Jahren noch die entwickelten Bilder mit der Post verschicken, genügt heute ein Mausklick. Der Vorgang der Filmentwicklung fällt heute ganz weg. Dies führte dazu, dass viel mehr Bilder produziert und verteilt werden. Die Mediennutzung bezüglich der Fotografie hat sich also in den letzten Jahren verändert.

Die *Schillervision* hat den Benutzern aber noch neue Aspekte der Bildmedien aufgezeigt. Mit Hilfe der Bücher mussten sich die Besucher zunächst einmal entscheiden, welche Art von Bildmedium sie überhaupt erzeugen wollten. Die meisten Besucher probierten alle Eingabegeräte aus. Allerdings hatten sie dann die Wahl, ob sie ihre Bilder tatsächlich der Allgemeinheit zugänglich machen wollten. Diese Wahl hat man vielerorts nicht. Paparazzi beispielsweise lauern Prominenten auf und veröffentlichen gegen deren Willen ihre Bilder. Im Privatbereich hat die Entwicklung der Digitalfotografie zu einer weiteren Veränderung des Umgangs mit Bildern geführt. Nicht selten werden peinliche Partybilder oder ähnliches gegen den Willen der Betroffenen über das Internet an alle möglichen Freunde und Bekannte verteilt. Es ist mittlerweile für viele Besitzer von Digitalkameras selbstverständlich, dass sie ihre Bilder anderen zugänglich machen, auch wenn die abfotografierten Personen dabei nicht besonders gut wegkommen. Man denke nur an die ganzen Homepages, auf denen Bilder von Ausflügen, Sportlerbällen, Betriebsfeiern etc. zu sehen sind. Früher wurden diese Bilder nur in kleiner,

⁴²² MEYROWITZ (1987), S. 90

ausgewählter Runde gezeigt, heute kann sie die ganze Welt sehen. Die *Schillervision* verstand sich auch als Beitrag zur bewussteren Mediennutzung, vor allem für Menschen, die selbst permanent Bildmedien erzeugen.

VII.4. ZUSAMMENFASSUNG

Bei der *Schillervision* handelte es sich um eine interaktive Installation anlässlich der *Internationalen Schillertage 2003*. Der einzelne Besucher konnte mit den drei Büchern seine eigenen Bilder produzieren: Entweder fotografierte er etwas mit der Webcam, malte etwas auf ein kleines Stück Papier und schob dieses in den Visitenkartenscanner oder er scannte etwas auf dem Flachbettscanner ein. Für jedes Bild bekam er einen Zettel mit einem Strichcode. Mit diesem konnte er im Malersaal den Strichcode am Barcodeleser aktivieren. Auf einer Projektionsfläche über ihm wurde daraufhin sein Bild sichtbar und ein Wort eines Schillerzitates aus dem entsprechenden Buch (*Wallenstein*, *Wilhelm Tell*, *Maria Stuart*) eingeblendet. Gleichzeitig wanderte das Bild in die 3D-Echtzeitanwendung und wurde durch die Sensoren im Malersaal in seinem virtuellen Raum bewegt. Hatte der Zuschauer das Glück, dass er das letzte Wort eines Zitates mit seinem Bild freigeschaltet hatte, dann wurde eine Animation auf einer dritten Leinwand vor der Bühne gestartet. Diese zeigte eine Stopmotionanimation, verbunden mit einer Textanimation des betreffenden Zitates.

Obwohl bei *Schillervision* kein Drama der Ausgangspunkt war, ist es dennoch gelungen, Bildmedien sinnvoll im Theater einzusetzen. Die Besucher hatten sich neugierig mit der Installation auseinandergesetzt, was auch darauf zurückzuführen ist, dass sie trotz massiven Einsatzes von Computertechnologie keinen einzigen Computer zu Gesicht bekommen haben. Die Sensoren waren im Raum gekennzeichnet und deren Betätigung hat verschiedene Parameter in der Echtzeit-Visualisierung verändert. Man konnte zwar nie die ganze Visualisierung beeinflussen, aber durch Experimentieren fand man schnell heraus, dass ein Sensor beispielsweise die Farbe oder die Größe bestimmter Objekte beeinflusst hat. Gerade wenn man mit Sensoren arbeitet, ist es besonders wichtig, dass der Besucher spielerisch die Auswirkungen einer Betätigung herausfinden kann. Ansonsten wird eine solche Installation beliebig und man könnte sich den Aufwand ersparen und die Funktionen der Visualisierung zufällig verändern. Die *Schillervision* hat gezeigt, dass interaktive Bildmedien eine große Anziehungskraft auf Besucher ausüben. Diese müssen nur entsprechend verpackt sein und sich in das Konzept einer Veranstaltung einfügen. Von der medienpädagogischen Seite betrachtet, sollte die *Schillervision* auch zum kritischeren Umgang mit Medien anregen. Einerseits wurde aufgezeigt, dass hinter einem Bild ebenso ein Verfasser steht wie hinter einem Text. Darüber hinaus konnte sich der Verfasser ausdrücklich dafür entscheiden, sein Bild der Allgemeinheit zugänglich zu machen bzw. es zu lassen. Diese Entscheidungen haben Menschen heute immer seltener. Es werden Unmengen an Bildmedien erzeugt. Durch die Digitaltechnik und das Internet können Bilder einfach erzeugt und versendet werden. Die betreffenden Personen werden selten um ihre Zustimmung gebeten. Durch die *Schillervision* sollte diese Tatsache in das Bewusstsein der Nutzer gebracht werden.

VIII. DER GEWISSENLOSE MÖRDER HASSE KARLSSON

Virtuelle Bühnenmalerei

Das Stück *Der gewissenlose Mörder Hasse Karlsson* des schwedischen Autors Henning Mankell erzählt die Geschichte des jungen Hasse, der ständig von seinem Freund Schwalbe zu Dingen angestiftet wird, die er nicht tun will. Das Ganze findet seinen traurigen Höhepunkt in dem Tod einer verwirrten Frau, welche in einer eisigen Nacht von den beiden Jungen auf einen Brückenpfeiler gelockt wird und dort oben erfriert. Bei dem Stück handelt es sich um eines der wenigen Werke, die Mankell für das Kinder- und Jugendtheater geschrieben hat. Regisseurin Andrea Gronemeyer verlangte nach einer medialen Unterstützung für ihre Konzeption, weil die fast zwanzig Szenenwechsel auf konventionelle Weise nur schwierig zu bewältigen gewesen wären. Weiterhin hoffte sie, dass eine mediale Einspielung den Aufstieg der verwirrten Frau auf die Eisenbahnbrücke eindrucksvoll vermitteln konnte, ohne lächerlich zu wirken. Daher stand schon früh fest, dass ein Großteil des Bühnenbildes aus Projektionen bestehen würde und diese alle Informationen über Ort und Zeit vermitteln sollten. Ebenso war zu diesem Zeitpunkt schon klar, dass Video als Medium für diese Aufgabe nicht in Frage käme, weil das Stück gewissermaßen als Hasses Blick in seine Jugend angelegt ist, d.h. es spielt in der heutigen Zeit und Hasse erinnert sich an die Ereignisse seiner Vergangenheit. Video ist aber aufgrund verschiedener wahrnehmungspsychologischer Phänomene immer ein Medium der Gegenwart. Ein Zuschauer wird die Projektion eines Videofilms immer als ein aktuelles Ereignis interpretieren (s. Kapitel 5). Hier helfen auch keine theatralischen Tricks, denn das Interpretieren solcher Bilder lernen wir alle zuhause vorm Fernseher und nicht im Theater. Als erste Idee stand im Raum, alle Orte auf Super 8 zu filmen und anschließend zu digitalisieren. Dieses Filmformat ist billig und „dreckig“. Für die Visualisierung fast vergessener Orte wäre es ideal gewesen. Leider stellte man fest, dass es ein Problem mit den vom Stück geforderten Landschaften gab: Weite, ausgedehnte Schneeflächen, verschneite Küsten und Schneestürme sind in Baden Württemberg selten anzutreffen – schon gar nicht im Oktober. Aus diesem Grund entschied man sich dazu, 3D-Animation einzusetzen. So fand man zwar wiederum zu einer relativ „sauberen“ Ästhetik zurück; dafür konnte man sich aber auf eine andere Stufe der Abstraktion begeben: Orte mussten nicht mehr realistisch abgebildet, sondern konnten symbolisch angedeutet werden.⁴²³

VIII.1. 3D-MODELLE

Wie schon bei der Produktion *Gestochen scharfe Polaroids* erwies sich die Entscheidung für die 3D-Animation als Methode zur Erstellung der Projektionen im Nachhinein als die praktikabelste Lösung. Im Theater steht man immer wieder vor dem Problem, dass ein Stück erst in der letzten Phase vor der Premiere seine wahre Gestalt annimmt. Bildmedien wie Film oder Video müssen aber im Vorfeld exakt geplant werden. Manchmal ist es möglich, zuerst den Film zu produzieren und dann die Inszenierung darum zu bauen.⁴²⁴ Bei *Hasse Karlsson* war dies aber nicht der Fall. Die Projektionen stellen einen wichtigen Bestand des Bühnenbildes dar und die meisten augenfälligen Animationen sollten während der Szenenübergänge stattfinden – diese Szenenübergänge würden aber erst in der letzten Woche vor der Premiere festgelegt werden. Eine filmische Lösung hätte einen nicht zu unterschätzenden Aufwand an An-

⁴²³ Teile dieses Textes erschienen schon in abgeänderter Form in der *Bühnentechnischen Rundschau*. Vgl. REISNER (2004), S. 26 ff.

⁴²⁴ Als Beispiel sei an dieser Stelle *FSK 16* genannt, s. Abschnitt IX.

derungsarbeiten unmittelbar vor der Premiere mit sich gebracht. Da man sich aber für die 3D-Animation entschieden hatte, konnte man in aller Ruhe während der Probephasen alle nötigen Objekte fertig stellen und diese dann in der Endprobenwoche zu Filmen verarbeiten.

VIII.1.1. SYMBOLISCHE GEGENSTÄNDE

Das gesamte Stück spielt in der Erinnerungswelt des Hasse Karlsson. Es war daher nicht unbedingt notwendig, alle diese Erinnerungen ikonisch abzubilden. Eine Abstraktion der Bilder entspräche ohnehin eher einem theatralischem, und nicht so sehr einem filmischen Ansatz. Weiterhin würde sich daraus ein einfacher, pragmatischer Vorteil ergeben: Die zu gestaltenden Bilder wären weniger aufwendig. Folgende Symbole wurden festgelegt:

a) Eine Glühbirne für Hasses Mutter

Man war lange auf der Suche nach einem Symbol, das einerseits die Verbindung und Wärme zwischen Hasse und seiner Mutter zeigt, andererseits aber auch den Bruch der beiden am Ende des Stücks visualisieren kann. Eine Glühbirne erschien ideal, weil sie sowohl für die mütterliche Wärme als auch für das Licht des Lebens, das Hasses Mutter ihm geschenkt hat, steht. Wenn es zum Bruch kommt, brennt der Glühfaden durch.

b) Äpfel für Hasses Vater

Vom Vater wird zwar oft im Stück gesprochen, einen Auftritt hat dieser Charakter aber nicht. Er sitzt den ganzen Tag im Keller und zählt Äpfel. Die Verbindung zwischen dem Vater und den Äpfeln ist schon im Stück vorgegeben, deshalb wurden die Äpfel als Zeichen für den Vater gewählt.

c) Kerzen für Janine

Eine sehr ungewöhnliche Figur erschafft Mankell mit dem nasenlosen Mädchen Janine. Obwohl sie keine Nase hat, gibt sie nie auf und ist immer guter Dinge. Sie ist der positivste Charakter im Stück. Daher wurden Kerzen zu ihrem Zeichen. Sie spiegeln die Wärme und Hoffnung wieder, die Hasse bei Janine findet.

d) Ein Radio für die Armut

Hasse kommt aus armen Verhältnissen. Dies ist besonders wichtig, weil sein Freund Schwalbe wohlhabend und dessen Vater der Vorgesetzte von Hasses Vaters ist. Somit ist schon viel über die Beziehung der beiden Jungen gesagt und so erklärt sich vielleicht auch, warum Hasse sich nie traut, die Stimme gegen Schwalbe zu erheben. Des Öfteren ist die Rede davon, dass Hasses Mutter in ihrer Küche vor dem Radio sitzt. Der soll die finanzielle Situation der Familie widerspiegeln. Es wurde deshalb keine moderne Stereoanlage, sondern ein altes Radio aus den 50er Jahren gewählt.

e) Ein Schiff für Mutters Sehnsucht

Hasses Mutter ist früher zur See gefahren und hat mit der Heirat von Hasses Vater alle Träume hinter sich gelassen. Als einziges Relikt dieser Zeit ist ihr ein Modellschiff geblieben, in welchem sie ihre gesamten Ersparnisse aufbewahrt. Da das Modellschiff auch wirklich auf der Bühne zu sehen sein würde, wurde von diesem Original ein Abbild im Computer erstellt. Im Gegensatz zum echten Schiff konnte man mit der Kamera in den Bauch des Computermodells abtauchen und einen verborgenen Schatz sichtbar machen. Durch einen glücklichen Zufall stieß man auf alte schwedische Geldscheine mit Seemöwen. Diese Möwen versteckt im Schiffsrumpf sollten dem Zuschauer einen Einblick in die Gefühlswelt der Mutter geben, welche sehr sparsam haushaltete, um irgendwann mit ihrer Familie ans Meer reisen zu können.

Alle diese Objekte dienten als Verweise auf bestimmte Personen oder Gefühlszustände. Es war daher nicht nötig, sie innerhalb der Projektionen in einen bestimmten Kontext zu setzen, d.h. alle Objekte schweben frei im Raum bzw. vor einem schwarzen Hintergrund. Somit wird weder die Küche der Mutter noch Vaters Keller oder die Wohnung von Janine gezeigt. Im Theater ist es mittlerweile ohnehin unüblich, naturalistische Räume zu bauen. Warum sollte man diese dann in einer Projektion einsetzen? Die Gegebenheit, dass man die Mittel zur Erstellung eines solchen Naturalismus hat, rechtfertigt nicht dessen unreflektierten Einsatz. Die Objekte an sich wurden durchaus naturalistisch angelegt. Hier war es besonders wichtig, dass sie eine eigene Ästhetik aufwiesen. Sie sollten weder einem Comicstil, noch einer fotorealen Abbildung eines bestimmten Objektes entsprechen, sondern etwas Individuelles haben. Man erreichte dies, indem man sich für jedes Objekt eine reale Vorlage besorgte, und anhand dieser das 3D-Modell im Computer erstellte. Anschließend fotografierte man das reale Objekt von allen Seiten und legte diese Fotos auf das 3D-Modell.⁴²⁵ Hätte man versucht, einen absoluten Fotorealismus zu erreichen, wäre der Aufwand für die virtuelle Beleuchtung erheblich gestiegen. In der Natur wird ein Objekt nicht nur durch dessen direkte Beleuchtung sichtbar, sondern auch durch indirektes Licht. Dazu zählen alle Lichtstrahlen, die vom Objekt selbst oder anderen Objekten, wieder auf dieses zurückgeworfen werden. Da die Objekte bei *Hasse Karlsson* in einem leeren Raum schweben, gibt es zunächst nicht viel, von dem diese Lichtstrahlen zurückgeworfen werden können. Aber selbst die Lichtstrahlen, die das Objekt durch seine Ecken und Kanten auf sich selbst reflektiert, erhöhen den Grad des Realismus in einem solchen Bild.⁴²⁶ Dadurch, dass bei *Hasse Karlsson* bewusst auf den Einsatz dieser Technologie verzichtet wurde, konnte man sehr realistische Bilder erzeugen, die dennoch nicht wie Fotos aussahen.

VIII.1.2. WINTERLANDSCHAFTEN UND EINE EISENBAHNBRÜCKE

Neben den symbolischen Bildern sollten auch realistische Landschaften gezeigt werden. Die Außendarstellungen wurden daher nicht abstrakt gehalten. *Hasse Karlsson* spielt im winterlichen Schweden. So finden sich auch alle Formen von Schnee in den Winterlandschaften wieder. Dieser bedeckt die Berggipfel und hüllt Täler in seinen weißen Mantel. Umherwirbelnde Flocken schränken die Sicht ein und verstecken Hasses Vater, der barfuss in einer bitterkalten Nacht durch die weiße Einöde stolpert. Mit Hilfe des Schnees konnte man dem Zuschauer auch einen Hinweis über die Zeitspanne des Stücks geben: Hasse und Schwalbe lernen sich am „Klippenthron“ kennen. Dies ist ein mächtiger Felsen, der sich vor einer Gebirgskette emporhebt. Die letzte Begegnung der beiden findet auch auf diesem Felsen statt. Mittlerweile sind einige Monate vergangen und der Frühling steht vor der Tür. Auf den Bergen ist kaum mehr Schnee zu finden, und der Klippenthron hat auch den Großteil seiner weißen Pracht verloren. Der Bildausschnitt ist in beiden Szenen identisch. Darum kann der Zuschauer leicht feststellen, dass zwischen den beiden Szenen Zeit vergangen ist. Weiterhin wurde viel Wert darauf gelegt, dass sich der Himmel in den beiden Szenen voneinander unterscheidet. Während er am Anfang noch freundlich und romantisch wirkt, bleibt nach dem Bruch der beiden Jungen nur noch eine graue Leere zurück.

Der wohl wichtigste Ort in dem Stück ist die Eisenbahnbrücke. Dort treffen sich Hasse und Schwalbe, um den Erwachsenen Streiche zu spielen, welche letztendlich zum Tod der alten, verwirrten Frau führen. Am häufigsten ist die Brücke zu sehen, daher nahm ihre Modellierung auch die meiste Zeit in Anspruch. Es wurde keine konkrete Eisenbahnbrücke als Vorbild ge-

⁴²⁵ Man spricht in diesem Zusammenhang auch von *Texturierung*

⁴²⁶ In der Fachsprache heißt eine solche Technik *Global Illumination*. Diese Technologie führt zu absolut fotorealistischen Darstellungen, ist aber auch sehr viel rechenintensiver. Vgl. BIRN (2000), S. 241 ff.

nommen. Vielmehr wurden von mehreren Brücken deren interessanteste Konstruktionsmerkmale zu einer neuen (optisch interessanteren) Brücke für *Hasse Karlsson* verarbeitet. Besonders schwierig war auch hier der Schnee. Damit die Brücke glaubhaft erschien, musste sie überall mit Schnee bedeckt sein. Dieser Schnee wurde mit denselben Konstruktionswerkzeugen erstellt wie die Brücke selbst. Darum nahm das Modellieren des Schnees viel Zeit in Anspruch, bis er wirklich so aussah, als ob er vom Himmel auf die Brücke gefallen wäre. Wie komplex Schnee überhaupt ist, stellte sich erst nach und nach heraus. So verändert er beispielsweise je nach Blickwinkel und Feuchtigkeit seine Reflexionseigenschaften. All diese Punkte mussten berücksichtigt werden, da sich die Kamera des Öfteren um die Brücke herum bewegt und der Schnee von allen Seiten gut aussehen sollte.

VIII.2. VIDEOPROJEKTIONEN IM SPIELGESCHEHEN

Bei *Hasse Karlsson* sind die Projektionen dem Bühnenbild zuzuweisen. Früher hätte man die verschiedenen Orte auf Prospekte gemalt. Sie haben zwar eine dramaturgische Bedeutung für die Inszenierung, diese ist aber bei weitem nicht so ausgeprägt wie z.B. in *bash*, wo Teile der Handlung in die Projektion ausgelagert werden. Hier werden vielmehr Informationen über Ort und Zeit vermittelt. Dennoch sollte auch in einem solchen Fall die Wirkung des filmischen Mittels auf der Bühne nicht unterschätzt werden, denn sonst kann es schnell passieren, dass der Zuschauer so stark von dem großen, bewegten Bild in Anspruch genommen wird, dass er der Handlung nicht mehr folgen kann. Um dies zu verhindern, wurden die Projektionen bei *Hasse Karlsson* so angelegt, dass sie nur in bestimmten Situationen die volle Aufmerksamkeit des Publikums auf sich ziehen würden.

VIII.2.1. BEWEGTE BILDER AUF DER BÜHNE

Wie bei vielen anderen Produktionen musste man auch bei *Hasse Karlsson* darauf achten, dass die Projektionen nicht die Zuschauer von dem Spielgeschehen auf der Bühne ablenken. Immerhin hat die Leinwand auf der Bühne 8m Breite. Sobald dort eine schnelle Bewegung zu sehen ist, würde der Zuschauer unwillkürlich seine gesamte Aufmerksamkeit dieser zuteil werden lassen. Diesem Reiz kann sich der Zuschauer nicht entziehen, wie Christian Mikunda erklärt:

„Die erregende Wirkung des Reizwechsels ist Ausdruck einer reflexartigen Reaktion des Zuschauers. Dabei handelt es sich um ein entwicklungsgeschichtlich sehr altes Verhaltensmuster, das ursprünglich – in prähistorischer Vorzeit – dem Überlebenskampf der Individuen diene. Es ermöglichte eine rasche Reaktion auf verdächtige Bewegungen und unerwartete Geräusche. Diese konnten Hinweise auf potentielle Nahrungsquellen (jagbare Tiere) oder auf die Bedrohung durch andere Lebewesen sein. Reflexartig wandte sich das Individuum diesen Reizen zu, (...)“⁴²⁷

Der Mensch muss diesen augenfälligen Bewegungen also Beachtung schenken, da sein Wahrnehmungssystem nach jahrtausendalten Prinzipien funktioniert. Wenn irgendetwas über die Leinwand huscht, schauen die Zuschauer automatisch dorthin, weil der Bewegungsreiz viel stärker ist als der, den ein Schauspieler auszulösen vermag. Genau in diesem Punkt liegt oft das Problem im Umgang mit Bildmedien auf der Bühne.

Daher wurde bei *Hasse Karlsson* genau darauf geachtet, dass die auffälligen Animationen während der Szenenwechsel stattfinden. Monotone Animationen - wie fallender Schnee oder flackernde Kerzen - waren während der Szenen erlaubt, weil diese nicht vom eigentlichen Spielgeschehen ablenken. Ein weiteres Ziel der Animationen war es, die Szenen nahtlos mit-

⁴²⁷ MIKUNDA (2002), S. 157 f.

einander zu verknüpfen. So schwingt beispielsweise die Glühbirne durch die Winterlandschaft mit dem Klippenthron und zieht die neue Szene mit dem Radio hinter sich her. Während aller dieser Szenenübergänge verändert sich auch das Bühnenbild, welches größtenteils aus fahrbaren Wänden besteht, welche vor der Projektionsfläche aufgebaut sind. Erinnerungen sind bruchstückhaft, darum sollte auch der Zuschauer nur ein Bruchstück der Projektion sehen können, d.h. je nachdem wie die Wände fahren, öffnen sich andere Fenster in Hasses Vergangenheit. Diesem Umstand musste natürlich schon bei der Konzeption der Animationen Rechnung getragen werden, denn im ungünstigsten Fall findet die Animation hinter der zugefahrenen Wand statt.

Lediglich das Erklimmen der Brücke durch die verwirrte Frau wurde als Animation während einer Szene realisiert. Es handelt sich hierbei um einen Schlüsselmoment in der Geschichte, deshalb ist der Bruch der Regel, auffällige Animationen nur während der Szenenübergänge einzusetzen, legitim. Dieser Bruch verstärkt die Wirkung der Szene und betont auf visueller Ebene deren Wichtigkeit. Für die Regisseurin war dieser Moment die Schlüsselidee ihrer Inszenierung: Wie sollte sie eindrucksvoll und gleichzeitig auf theatralische Weise darstellen, dass die verwirrte Frau einen Brückenpfeiler hinaufklettert? Durch den Einsatz der Animation war das aber kein Problem mehr. Die Schauspielerin verharrt in ihrer Position auf der Bühne, während die Kamera langsam den Stahlträgern der Brücke nach oben folgt und schließlich in den Himmel schwenkt.

VIII.2.2. VERSCHMELZUNG DER PROJEKTIONEN MIT DER HANDLUNG

Im eben beschriebenen Fall kommt es zu einer Interaktion zwischen Projektion und Darstellern. In dem Augenblick, in dem die verwirrte Frau sich mit erhobenen Händen auf ihren Klappstuhl stellt und die Kamera gleichzeitig die Brücke hinauffährt, verschmilzt der projizierte Hintergrund mit der realen Person. Die Projektion ist kein statischer Hintergrundprospekt mehr, welcher als Abschluss der Bühne dient. An anderer Stelle wird mit der Projektion ein ähnliches Ziel verfolgt: Um dem Zuschauer zu verdeutlichen, dass die Glühbirne das Symbol für die Mutter ist, steht die Mutter bei ihren ersten Auftritten meist direkt vor der Birne. Es wird somit eine räumliche Beziehung zwischen dem Charakter und seinem Zeichen etabliert. Bei dem Schiff kommt es zunächst zu einer Doppelung. In der Projektion ist das Modellschiff zu sehen und auf der Bühne agieren die Schauspieler mit dem Originalmodell. Später sieht man die Geldscheine, die im Bauch des Schiffes versteckt sind, auf der Leinwand. Diese Perspektive kann man dem Zuschauer mit dem richtigen Schiff nicht bieten. Eine Kamerafahrt aus dem Bauch des Schiffes heraus lässt letzte Zweifel über den Aufbewahrungsort von Mutters Ersparnissen schwinden. Hier war es besonders wichtig, eine genaue Abstimmung mit den Geschehnissen auf der Bühne zu erreichen, damit die Projektion keine dramaturgischen Wendungen innerhalb der Geschichte vorwegnimmt.

VIII.2.3. FILMISCHE PRINZIPIEN IM THEATER

Auch wenn sich Filme auf einer Theaterbühne zunächst als Teil eines Gesamtkonzeptes dem Stück und den Schauspielern unterzuordnen haben, so sollten sie dennoch filmischen Prinzipien folgen. Die Zuschauer haben das Sehen von Filmen im Kino und in ihren Wohnzimmern gelernt und bestimmte filmische Gesetzmäßigkeiten sind fest in ihre Wahrnehmungsstrukturen eingegangen, auch wenn sie diese meist nicht genau benennen können. Es gibt bestimmte Regeln, wie man eine Szene in Einstellungen auflöst.⁴²⁸ Meist fängt man dabei mit einer Totalen an und geht immer näher an die Schauspieler oder das Objekt des Interesses heran, bis

⁴²⁸ Diese Regeln werden im Kino immer wieder durch brillante Filmemacher gebrochen, was aber nur geht, weil die Filmemacher die Regeln genau kennen und die meiste Zeit beachten.

man sich am Ende der Szene wieder von allem entfernt. Gleichzeitig bewegt man sich dabei um das Geschehen herum, sonst kommt es zu unschönen Sprüngen, wenn man später die Szenen zusammenschneiden will.⁴²⁹ Dieses Prinzip kam bei *Hasse Karlsson* auch zum Einsatz. Da im Gegensatz zum Film innerhalb einer Szene nicht geschnitten wurde, hatte man dies auf alle Szenen mit der Eisenbahnbrücke angewendet. Am Anfang des Stücks wird die Brücke demnach in einer Totalen gezeigt und mit jeder weiteren Brückenszene nähert sich die Kamera ein wenig, bis schließlich nur noch ein einzelner Pfeiler das Bild füllt. Dann entfernt sich die Kamera wieder ein wenig. In jeder Einstellung wird darüber hinaus der Blickwinkel auf die Brücke verändert. Dramaturgisch ging dieses Konzept auch aus einem anderen Grund auf. Es transportiert wunderbar die Beziehung zwischen Hasse und Schwalbe unterschwellig mit. Hasse lässt sich ständig von Schwalbe unterdrücken, bis zu dem Punkt, an dem Schwalbe eine Wette verliert und an einem gefrorenen Brückenpfeiler lecken muss. In diesem Moment ist die Brücke am nächsten zu sehen. Dies ist auch der Moment, wo es zum ersten offenen Bruch zwischen den beiden kommt. Nun entfernt sich die Kamera wieder, bis sie die Position erreicht hat, von der aus die Fahrt über die Brücke hinauf in den Himmel beginnt.

VIII.3. MEDIENPÄDAGOGISCHE ÜBERLEGUNGEN

Hasse Karlsson ist ein vortreffliches Beispiel dafür, dass ein Theaterregisseur im Hinblick auf den Umgang mit Bildmedien auf der Bühne die gleichen Entscheidungen treffen muss, wie ein Lehrer, wenn er ein Unterrichtsmedium einsetzen will. Medien sind in der Schule hinderlich, wenn sie nicht ihren Zweck erfüllen. In der Schule besteht der Zweck darin, dass sie der jeweiligen Lernphase dienen.⁴³⁰ Im Theater müssen sie die Geschichte voran bringen. In der beschriebenen Produktion ging es grundsätzlich darum, wie die Geschichte erzählt werden soll. Aufgrund der vielen Schauplätze hatte die Regisseurin keine große Wahl hinsichtlich ihrer Konzeption. Sie hätte *Hasse Karlsson* auch auf einem sehr abstrakten Niveau inszenieren können. Aber sie entschied sich dagegen. Durch die Bildmedien wurde es ihr möglich, alle Orte des Stücks auf der Bühne zeigen zu können. Darüber hinaus hat sie an ein weiteres medienpädagogisches Konzept angeknüpft, denn sie bezog das Vorwissen ihrer Zuschauer in die Wahl ihrer Inszenierungsmethode mit ein. Schüler sind der Computerspielwelt viel näher als dem Theater. Auch in der Schule ist es sinnvoll, auf das Vorwissen der Schüler einzugehen. Dieses Wissen besteht auch hier größtenteils aus außerschulischen Medienerfahrungen. Bezieht man dieses Wissen im Unterricht mit ein, verhindert man einerseits, dass Langeweile aufkommt (weil die Schüler das Thema schon kennen) und andererseits kann man daraus nützliche Synergieeffekte ableiten und ein höheres Unterrichtsziel anstreben.⁴³¹ Sich als Regisseur für ein Bildmedium zu entscheiden, das dem Publikum von anderer Stelle schon bekannt ist, ist demnach nicht nur ein geschickter Schachzug, um sein Publikum zu fesseln, sondern auch medienpädagogisch sinnvoll.

Mit der Wahl eines bekannten Bildmediums ist es aber alleine nicht getan. Nicht alle Bildmedien eignen sich für jede Situation gleich gut. Auch hier tut sich eine Parallele zur Schule auf. Man versucht als Lehrer einen Sachverhalt optimal darzustellen und den Schüler nicht mit Reizüberflutung zu überfordern. Daher werden bei *Hasse Karlsson* die Filme mit vielen Bewegungsreizen auch fast nur beim Umbau gezeigt. Das Bildmedium soll das Theater nicht ins Abseits rücken. Weiterhin müssen auch alle anderen Faktoren beim Einsatz eines Bildmediums in Betracht gezogen werden. Wie ist das Licht? Kann man die Projektion also gut sehen, oder ist sie eher schwierig zu erkennen? Unterstützt Musik die gezeigte Animation, oder lenkt

⁴²⁹ Vgl. MASCELLI (1998), S. 54 ff.

⁴³⁰ Vgl. EIGLER (1983), S. 37

⁴³¹ Vgl. TULODZIECKI (1983), S. 43

sie eher ab? Als die verwirrte Frau die Brücke erklimmt, wird diese Regel ein einziges Mal gebrochen. Somit bekommt diese Szene innerhalb des Theaterabends eine besondere Bedeutung.

Die Inszenierung *Hasse Karlsson* leistet aber mehr, als einfach nur didaktische Prinzipien aus der Schule ins Theater zu transferieren. Die Schüler bekommen auch den Umgang mit medialen Codes aufgezeigt. Den Zusammenhang zwischen der Glühbirne als Zeichen für die Mutter und der Mutter als Person müssen sie sich selbst erarbeiten. Gleiches gilt für alle anderen symbolischen Zusammenhänge. Da das Theater für die meisten Schüler ein sehr ungewöhnlicher Lernort ist, stehen sie diesen neuen Erfahrungen auch meist offener gegenüber als beispielsweise in der Schule. Für die meisten Schüler ist ein Theater nach wie vor ein Kunsttempel und daher ist die Erwartungshaltung beim Betreten eines Theaterraumes eine andere als beim Betreten eines Kinos. Die Schüler erwarten, dass es schwieriger wird. Solange sie nicht überfordert werden, überwiegt bei ihnen sogar ein Gefühl des Triumphes und der Selbstsicherheit, wenn sie alles verstehen. Gerade im Kinder- und Jugendtheater kann man diese Prozesse sehr gut nachvollziehen, da die Stücke in der Regel nochmals nach dem Besuch aufgearbeitet werden. Dies geschieht auch oft im direkten Anschluss an die Vorstellung an Ort und Stelle. Anhand von *Hasse Karlsson* können die jungen Zuschauer also auch lernen, dass man Gegenstände mit bestimmten Bedeutungen versehen bzw. ihnen bestimmte Personen zuweisen kann. Diese Erkenntnis ist von enormer Wichtigkeit im täglichen Umgang mit Medien.

VIII.4. ZUSAMMENFASSUNG

Die Produktion *Hasse Karlsson* wurde ein großer Erfolg für die Kinder- und Jugendtheatersparte des Mannheimer Nationaltheaters. Die Tatsache, dass die jungen Besucher mit dem für sie bekannten Bildmedium der 3D-Animation in einem theatralen Kontext konfrontiert werden, erleichterte ihnen den Zugang zu den abstrakteren Vorgängen auf der Bühne. Diese Produktion ist daher ein gutes Beispiel, wie man das alte Medium Theater sinnvoll mit neuen Errungenschaften der Medienwelt kombinieren kann. Weiterhin ist sie ein hervorragendes Beispiel dafür, dass das Theater als Lernort andere Voraussetzungen wie beispielsweise die Schule bietet und das man medienpädagogische Prinzipien auf das Theater übertragen kann bzw. dort die gleichen Voraussetzungen wie beim Umgang mit Medien im Unterricht gelten. Ein Bildmedium darf niemals aus reinem Selbstzweck eingesetzt werden. Es muss eine bestimmte Aufgabe innerhalb eines Gesamtkonzeptes erfüllen und dazu beitragen, ein Ergebnis zu liefern, das ohne Bildmedium schlechter ausgefallen wäre. Neben der Wahl des richtigen Mediums wird in *Hasse Karlsson* dem jungen Publikum der Umgang mit symbolischen Zeichen aufgezeigt; eine Erkenntnis, die für den weiteren Medienkonsum der Schüler von großer Wichtigkeit ist. Die Inszenierung ist hiermit ein weiteres Beispiel für Medienerziehung im Theater.

IX. FSK 16

Zwischen Film und Video

Zwei Mädchen und ein Junge warten in einem Kinosaal auf den Beginn der Sneak Preview. Sie kommen ins Gespräch. Irgendwann findet Stipe heraus, dass sich die beiden Mädchen Figen und Kirsten schon vorher gekannt haben. Die Situation spitzt sich zu, bis es die Mädchen letztendlich schaffen, Stipe zum Weinen zu bringen. Das war ihr Plan. Doch irgendetwas ist anders. Figen findet ihre smarte Freundin nicht mehr so toll. In ihr ist etwas zerbrochen und Stipe spielt seinen letzten Trumpf aus, indem er den Mädchen unter die Nase reibt, dass er schon viel älter ist als er ursprünglich vorgegeben hat. Obwohl er viele Demütigungen hat einstecken müssen, verlässt er dennoch als Sieger den Kinosaal. Figen folgt ihm und Kirsten bleibt alleine im leeren Saal zurück.

Das Stück von Kristo Šagor wurde in Bremen 2003 unter der Regie von Klaus Schumacher uraufgeführt. Knapp ein Jahr später konnte der Autor selbst als Regisseur für die Mannheimer Inszenierung gewonnen werden. Neben dem Handlungsraum Kino weist das Stück als weitere Besonderheit mehrere sog. *Sprachinseln* auf. In diesen wird die eigentliche Handlung unterbrochen und die beiden Mädchen erzählen Persönliches. Stipe selbst ist nicht in der Lage, etwas von sich zu geben. Obwohl für ihn auch zwei Sprachinseln vorgesehen sind, bekommt er dort kein Wort über die Lippen. Er ist ein Kind des jugoslawischen Bürgerkriegs, der nicht spurlos an ihm vorüber ging.

Schon bei dem ersten Konzeptionsgespräch äußerte Kristo Šagor den Wunsch, dass die Sprachinseln medial umgesetzt werden sollten.

IX.1. EIN KINOSAAL IM THEATER

FSK 16 spielt in einem Kino, daher war es nahelegend, dass man das Bühnenbild als Kinosaal anlegt. Die Besonderheit an diesem Kinosaal liegt aber darin, dass sich die Projektionsfläche bewegt. Zu Beginn des Stücks befindet sie sich ganz nah vor der ersten Stuhlreihe des Publikums und wandert im Verlauf des Theaterabends immer weiter nach hinten. So wird ein enger bedrückender Raum schließlich zu einem geräumigen Kinosaal. Da auf dieser Projektionsfläche Filme gezeigt werden sollten, stellte sich die Frage, wie man dies technisch realisieren kann. Befindet sich die Leinwand ganz vorne beim Publikum, reicht bei einer Projektion von vorne der Projektionsabstand nicht aus, um ein leinwandfüllendes Bild zu ermöglichen. Das gleiche Problem ergibt sich aber auch im entgegengesetzten Fall. Projiziert man von hinten und die Leinwand befände sich ganz hinten, dann wäre diese nur noch einige Zentimeter vom Projektionsapparat entfernt und die Bildgröße würde kaum die Fläche eines DIN A4-Blattes übersteigen. Um dieses Dilemma zu umgehen, musste man zwei Projektoren einsetzen. Wenn sich die Leinwand noch bei den Zuschauern befindet, wird das Bild von hinten projiziert. Nachdem die Leinwand dann die Mitte des Spielraums passiert hat, übernimmt ein Projektor von vorne diese Aufgabe. Um unnötige Störungen zu vermeiden, muss der Videobeamer, der jeweils nicht im Einsatz ist, abgedeckt werden. Leider ist immer noch kein Gerät in der Lage, ein richtiges Schwarzbild zu erzeugen. Bekommt der Videobeamer ein schwarzes Signal, so wirft er dennoch einen nicht unerheblichen Anteil an Restlicht auf die Projektionsfläche. Dieser stört natürlich die eigentliche Videoprojektion, darum muss die Linse verdunkelt werden. Auch dies ist ein leidiges Thema, da es kaum Geräte auf dem Markt gibt, die eine solche mechanische Verdunkelung per Fernsteuerung ermöglichen. Die wenigen Geräte, die diese Aufgabe erfüllen, sind so teuer, dass sich eine Anschaffung nicht lohnt. Schließlich braucht man

nur eine Klappe, die per Knopfdruck ein zwanzig Zentimeter großes Brettchen vor die Linse schiebt. Verschiedene Eigenkonstruktionen haben dieses Problem bisher mehr oder weniger zufriedenstellend gelöst. Im Fall von *FSK 16* wählte man die einfachste Variante, indem die Mitarbeiter, die sich ohnehin für die Dauer des Theaterabends in der Nähe der Videobeamer befinden, diese von Hand verdunkeln.

Ein besonderes Augenmerk bei dieser beidseitigen Projektion gilt der Wahl einer geeigneten Projektionsfläche. Es gibt zwar unzählige Materialien, die für eine Videoprojektion geeignet sind, aber keines, das optimal bei einer Projektion von beiden Seiten funktioniert. Projektionsflächen, die für Projektionen von hinten gedacht sind, sind darüber hinaus in den meisten Fällen anthrazitfarben und damit recht dunkel. Dieser Farbton passt leider überhaupt nicht zu der Vorstellung eines Kinosaals. Einige sehr gute Materialien für eine Projektion von vorne hingegen sind so dick, dass man überhaupt nicht von hinten hindurchprojizieren kann. Daher war das erste Kriterium für die Projektionsfolie, dass sie von beiden Seiten ein akzeptables Bild ermöglicht. Dass man dafür einen Verlust an Kontrast und Schärfe in Kauf nehmen musste, war allen Beteiligten klar. So entschied man sich für eine helle Operafolie. Dieses Material wird im Theater oft verwendet und ist recht preisgünstig, auch wenn es für Videoprojektionen meist nicht das geeignetste Material ist.

Dies ist ein gutes Beispiel dafür, dass die Konzeption eines Bühnenbildes von Anfang an eine professionelle Lösung bezüglich der Projektionsqualität ausschließt. Der Regisseur muss sich also auch bei seiner Konzeption darüber im Klaren sein, was ihm wichtig ist. Zum Glück sind die Zuschauer in einem Theater bezüglich der Projektionsqualität nicht so anspruchsvoll wie in einem Kino. Daher ist die Qualität der Projektion nur ein Faktor von vielen, und es ist durchaus vertretbar, diesem eine niedrigere Priorität einzuräumen.

IX.2. GEFILMTE SPRACHINSELN

Nachdem feststand, dass die Monologe der Sprachinseln nicht auf der Bühne, sondern im Film gesprochen werden sollten, mussten einige Entscheidungen getroffen werden. Da die Sprachinseln innerhalb des Stücks aus der eigentlichen Geschichte herausfallen, war es gar nicht so einfach, Räume zu finden, die zu den Texten passen. Vieles war denkbar. Auch musste man sich vor dem Drehen genaue Vorstellungen über die Bildästhetik machen. Die Realisierung der Sprachinseln würde demnach alles andere als unaufwendig werden.

IX.2.1. ORTE FÜR DIE CHARAKTERE

Um nicht den Eindruck der Beliebigkeit zu erwecken, versuchte man für jeden Charakter einen Ort zu finden, der auch mit diesem in einem bestimmten Zusammenhang steht. Bis kurz vor den Dreharbeiten war klar, dass Figen und Kirsten sich gegenseitig filmen sollten. Das Mädchen hinter der Kamera sollte dem anderen auch gelegentlich Fragen stellen. Dem Zuschauer sollte auf diese Weise verdeutlicht werden, dass sich die Mädchen gegenseitig filmen. Stipe hingegen sollte sich selbst filmen. Kurz vor dem Drehtermin kam allerdings ein massiver Denkfehler innerhalb dieser Konzeption zu Tage: Wenn die Mädchen sich gegenseitig interviewen, würde sofort auffallen, dass sie sich kennen. Da der erste Film noch vor dem Zeitpunkt dieser Offenbarung auf der Bühne eingespielt würde, würde der Film etwas vorwegnehmen. Es kann durchaus ein gutes Prinzip sein, Dinge im Film zu erzählen, welche die Handlung auf der Bühne ergänzen oder vorantreiben, im Fall von *FSK 16* wäre das dramaturgisch aber sehr ungeschickt gewesen, weil der Anfang des Stückes davon lebt, dass die Mädchen Stipe vorgaukeln, sich nicht zu kennen. Aus diesem Grund wurden kurz vor Drehbeginn

alle Einwürfe der jeweiligen Kamerafrau wieder gestrichen. Ansonsten wurden folgende Orten den einzelnen Figuren zugewiesen:

a) Figen

Figen wurde in einem Dönerladen gefilmt. Da ihre ausländische Herkunft eine wichtige Rolle innerhalb des Stücks spielt, fiel die Entscheidung bezüglich eines Ortes auf „ein Stück Türkei innerhalb von Deutschland“. Visuell ist ein Dönerladen für den Zuschauer einfach einzuordnen, weil dieser ihn aus seinem Alltag kennt. Mannheim ist obendrein eine Stadt mit einem sehr großen Anteil an türkischen Einwohnern. Daher fand die Idee, diese auch durch einen typischen Ort zu repräsentieren, sofort großen Anklang. Innerhalb des Theaterabends entsteht so auch eine Verknüpfung zum kulturellen Leben der Stadt. Vom visuellen Standpunkt bot der ausgesuchte Dönerladen auch viele Möglichkeiten. Neben einer traditionellen Sitzecke mit Wandteppichen gab es die übliche Essensausgabe samt Dönerspieß sowie eine Küche. Somit konnte Figen also durch den Laden gehen und mit den verschiedenen Orten interagieren. Es war besonders wichtig, dass auch Figen einen starken optischen Platz bekam, damit sie nicht gegenüber den anderen beiden Orten zurückfiel.

b) Kirsten

Kirsten ist zunächst das stärkere Mädchen im Stück. Von ihr geht die Idee aus, Stipe in die Enge zu treiben. Sie manipuliert Figen für ihre Zwecke. Daher sollte sie auch den stärksten Raum bekommen. Man entschied sich für den Dreh in einem Hallenbad. Der Zuschauer sollte den Eindruck gewinnen, dass Kirsten mit jemand anderem (nämlich demjenigen, der die Kamera hält) nachts in ein Schwimmbad eingebrochen ist, um dort ihren Spaß zu haben. Dieses Verhalten spiegelt nicht nur Kirstens Charakter wieder, sondern unterstützt auch ihre beiden Sprachinseln, in denen von Fischen und anderen Wasserlebewesen die Rede ist. Glücklicherweise gibt es in Mannheim ein schönes Jugendstilbad, womit schnell ein passender Drehort gefunden war. Aufgrund der riesigen Front aus Glasbausteinen war es aber nicht möglich, bei Tag zu drehen, da der Eindruck einer nächtlichen Szene vermittelt werden sollte. Man hätte diese großen Fenster abhängen müssen, was in Anbetracht des Aufwandes als nicht sinnvoll erschien. Also beschloss man, erst nach Einbruch der Dunkelheit zu drehen. Um ein Schwimmbad auszuleuchten, bedarf es einer gehörigen Portion an Licht. Es ließ sich daher nicht vermeiden, Schweinwerfer ins Hallenbad zu transportieren. Obwohl man sich vorher ausgiebig über die Elektrik im Haus informiert hatte, kam es permanent zu einer Überlastung des Stromnetzes. Es existierten zwar genügend voneinander getrennte Stromkreise, allerdings war die Vorsicherung den enormen Belastungen nicht gewachsen. Die Situation wurde dadurch besonders kritisch, da die Vorsicherung aus keinem Automaten, sondern einer Schmelzsicherung bestand, deren Anzahl vor Ort rapide zu Sinken begann. Angesichts der Tatsache, dass man am Sonntagabend drehte, wurde kurzerhand das Lichtkonzept den Strombedingungen angepasst. In einer solchen Situation mit etwa 20 Leuten vor Ort und einer Sondergenehmigung zum Drehen, muss man künstlerische Ideen schnell verwerfen können, sonst steht man bei der Premiere ohne Film da.

Die aufwendigen Dreharbeiten zogen sich bis weit in die Nacht hinein. Aufgrund der Größe des Raumes waren naturgemäß die Umbauphasen viel länger als die beim Drehen im Dönerladen. Obwohl das vorher schon bekannt war, kam der Zeitpunkt, an dem man die ersten Leute nach Hause schicken musste, weil sie am nächsten Tag Frühdienst im Theater hatten. Dies ist ein gutes Beispiel für die Kollision einer Filmaufnahme mit dem alltäglichen Theaterbetrieb. Während beim Film oft Nachtarbeit erforderlich ist, wird im Theater in vielen Abteilungen nach einem bestimmten Schichtsystem gearbeitet. Beides kollidiert des Öfteren, weshalb man in Mannheim auch gerne auf externe Mitarbeiter für

Filmaufnahmen zurückgreift. Diese werden wie beim Film üblich pro Drehtag bezahlt und es kommt zu keinen Schwierigkeiten mit den einzelnen Abteilungen im Haus. Trotz der Verzögerung durch diverse Stromausfälle konnte der Hallenbaddreh noch vor drei Uhr morgens beendet werden, und es musste auf keine entscheidende Einstellung verzichtet werden.

c) Stipe

Obwohl für Stipe explizit im Stück keine Sprachinseln vorgesehen sind, hat sich Kristo Šagor dazu entschlossen, ihm ebenso wie den beiden Mädchen zwei Sprachinseln zuteil werden zu lassen – Stipe spricht aber nicht in seinen Filmen. Allerdings versucht er etwas zu sagen. Er findet nur keine Worte bzw. schafft es nicht, sich vor der Kamera zu äußern. Hiermit ist schon sehr viel über seinen Charakter gesagt. Anfangs war vorgesehen, dass Stipe auf einem Sofa sitzt und darauf versucht, sich selbst zu filmen. Das Sofa sollte ein neutraler Ort sein. Dieser erschien dem Regisseur aber zu beliebig. Daher verlegte er den Handlungsort in eine Straßenbahn. Im Stück wird einmal erwähnt, dass Stipe von einem der Mädchen schon vorher in einem öffentlichen Verkehrsmittel gesehen wurde. Dort wurde er wohl auch als Opfer ausesehen. Leider fiel die Entscheidung zugunsten der Straßenbahn erst wenige Tage vor dem Drehtermin und es ist einzig und allein der Hilfsbereitschaft der Mannheimer Verkehrsbetriebe zu verdanken, dass dieser Dreh überhaupt stattfinden konnte. Ursprünglich wollte man im Mannheimer Straßenbahndepot Stipe emotionslos erst aus dem Fenster und dann in die Kamera schauen lassen. Nachdem man dort angekommen war, eröffneten sich allerdings völlig neue Möglichkeiten: Die Verkehrsbetriebe hatten schon einen Straßenbahnfahrer abgestellt, der dem Filmteam zur Verfügung stand. Da man in einer Straßenbahn nicht ohne weiteres Scheinwerfer anschließen kann, kam es zu einer kurzen Diskussion über die Lichtverhältnisse innerhalb der Bahn und ob diese zum Filmen ausreichen würden. Nachdem die Helligkeit gemessen und als ausreichend befunden war, wurden die wichtigsten Utensilien in die Bahn verladen und das Filmteam bekam eine Sonderfahrt durch Mannheim. Man nutzte vor allem die helle Beleuchtung der Fußgängerzone als zusätzliche Lichtquelle von außen. Damit war es ohne weiteres möglich, gute Aufnahmen von Stipe in der Straßenbahn zu erhalten.

IX.2.2. EIN FILM MIT VIDEOÄSTHETIK

Es gab zahlreiche Diskussionen im Vorfeld bezüglich der Wahl des Aufnahmemediums für die Sprachinseln. Es sollte auf jeden Fall der Anschein erweckt werden, dass sich die Charaktere gegenseitig filmen, was eindeutig für Video spricht. Kein Jugendlicher bannt heutzutage mehr Bilder auf Film. Andererseits ist die Geschichte in einem Kino angesiedelt, welches auch im Bühnenbild gezeigt wird. Dieses Argument sprach eindeutig für den Einsatz von Film.

Es wurde schon an anderer Stelle innerhalb dieser Arbeit eingehend auf die Unterschiede zwischen Film und Video eingegangen. Diese sind so groß, dass im Fall von *FSK 16*, eine Entscheidung zugunsten eines der beiden Medien das Stück in eine ganz bestimmte Richtung gedrängt worden wäre. Entweder hätten die Zuspelungen wie Kino ausgesehen, was gegen das gegenseitige Filmen der Charaktere spricht, oder man hätte einen Videolook gehabt, der in einem Kinoraum nichts zu suchen hat. Auch wenn es unmöglich ist, ein Medium zu erschaffen, das die Eigenschaft von Film und Video in sich vereinigt, so ist es dennoch möglich, Film ein wenig in Richtung Video, insbesondere Amateurvideo, zu verändern. Somit bekommt man für den Bühnenraum Kino einen richtigen Filmlook, an dem dennoch etwas Amateurhaftes, Selbstgemachtes klebt. Um dies zu erreichen wurden folgende Maßnahmen ergriffen:

a) Material

Da Video weit weniger Kontrast als Film aufweist, wurde für *FSK 16* ein Filmmaterial gewählt, das auch verhältnismäßig wenig Kontraste zeichnet (Fuji 400T).⁴³² Natürlich ist der Kontrast immer noch höher als der einer Videoaufzeichnung, jedoch für einen Film relativ gering. Eine weitere Verringerung des Kontrastes erfolgte nach dem Dreh bei der Abtastung (s. u.).

b) Zoomoptik

Ein typisches ästhetisches Merkmal eines Amateurvideofilms besteht darin, dass der Mensch hinter der Kamera ständig zoomt. Im Kino findet man dieses „Stilmittel“ selten. Dies liegt daran, dass der Zuschauer ein ständiges Zoomen auf Dauer als störend und ermüdend empfindet und dass Zoomobjektive weitaus lichtschwächer als Festbrennweiten sind.⁴³³ Für *FSK 16* wurde aus naheliegenden Gründen ausschließlich mit Zoomobjektiv gedreht. So entsteht der Eindruck, dass hinter der Kamera ein Amateur steht, der versucht, sein „Opfer“ mit der Kamera zu verfolgen.

c) Bildwackeln

Auch das Wackeln der Kamera verstärkt die Anwesenheit eines Kameramannes. Gerade hier sollte man aber sehr gut aufpassen, weil bei einem zu starken Wackeln der Zuschauer sich nicht mehr wohl fühlt und nach einem Punkt der Ruhe sucht – und dieser liegt immer außerhalb der Leinwand. Bei *FSK 16* war es notwendig, ein erträgliches Maß an Bildwackeln zu finden, denn wenn man es nicht übertreibt, wird das Wackeln sowohl als besondere Form der filmischen Authentizität innerhalb eines Films wahrgenommen, als auch als dokumentarisches Merkmal.⁴³⁴

d) Schärfeverlust

Weiterhin ging ab und zu die Schärfe verloren und die gefilmten Personen wurden einige Sekunden lang unscharf abgebildet. Dieses Phänomen tritt bei Videokameras heutzutage eher selten auf, da es mittlerweile ausgezeichnete Autofokussysteme gibt. Diese verlieren fast nur noch in besonders dunklen Situationen den Überblick und lassen das Bild verschwimmen. Dennoch ist der Verlust an Bildschärfe ein filmischer Code, den der Zuschauer aus dem Kino kennt. Vor allem, wenn sich Charaktere selbst filmen, drehen sie zu Beginn dieses Vorgangs kräftig am Schärfegrad der Kamera, damit der Zuschauer genau weiß, was gerade vor sich geht. Dieser Vorgang entbehrt jeder Logik, da sich Videokameras von selbst einstellen und man bei einer Filmkamera durch den Sucher schauen müsste, um die Schärfe zu überprüfen. Dies tut natürlich keiner der Filmcharaktere. Wie dem auch sei, der Code ist beim Zuschauer bekannt und kann daher eingesetzt werden, um die Amateurhaftigkeit der Filmaufnahme zu verstärken. Es handelt sich um keine typische Eigenschaft von Video, sondern um eine künstliche und künstlerische Verstärkung des Gesamtkonzeptes.

e) Abtastung

Nach der Entwicklung der *FSK 16*-Filme wurde eine professionelle Farbkorrektur an den einzelnen Szenen vorgenommen. Zunächst wurde, wie schon erwähnt, noch etwas Kon-

⁴³² Wenn man mit Film arbeitet, hat man den Vorteil, dass man eine große Auswahl an verschiedenen Filmmaterialien hat. Diese unterscheiden sich nicht nur durch ihre Lichtempfindlichkeit oder ihr Farbverhalten (Kunstlicht / Tageslicht), sondern auch in der Art und Weise, wie sie Kontraste, Lichter und Schatten darstellen.

⁴³³ Der erfahrene Kameramann wird daher immer eine Festbrennweite einem Zoomobjektiv vorziehen, weil diese innerhalb ihrer speziellen Brennweite, der vergleichbaren Brennweite eines Zoomobjektivs weit überlegen ist.

⁴³⁴ Vgl. MIKUNDA (2002), S. 173 f.

trast genommen und somit die Körnung des Materials etwas betont. Interessanterweise rauscht Video viel weniger als Film, dennoch nimmt der Zuschauer Bildrauschen sofort als amateurhaften „Billigfilmlook“ wahr. Nachdem die Blautöne des Schwimmbades und die Grüntöne der Leuchtstofflampen der Straßenbahn ebenfalls betont wurden, kam Regisseur Kristo Šagor während der Abtastung die Idee, den Dönerladen in ein leichtes Rot zu tauchen. Für ihn schloss sich hiermit ein weiterer Kreis seiner Inszenierung *FSK 16* mit den Charakteren Figen (F), Stipe (S) und Kirsten (K) und den Grundfarben Rot, Grün und Blau (RGB).

Der Schnitt gestaltete sich relativ einfach. Stipe gibt ohnehin kein Wort von sich und schaut nur gelangweilt aus dem Straßenbahnfenster. Diese Filme waren also schnell geschnitten. In Kirstens Monologe wurden einige Zwischenbilder eingebaut. Man sieht sie durch das Schwimmbad laufen und ins Wasser springen. Dies lockert die langen Texte auf und zeigt darüber hinaus Impressionen von dem schönen Jugendstilschwimmbad. Bei Figen wurden einige Einstellungen unterschritten, in denen sie ihre Narben, die auch in ihren Monologen behandelt werden, untersucht.

Allem in allem also nichts Aufwendiges, bis es zur Anpassung der Filme an die fahrende Leinwand kam. Ursprünglich wurde für jeden Film eine feste Position festgelegt. Dann ergab es sich aufgrund der Inszenierung, dass die Filme auch während der Fahrt der Leinwand gezeigt werden müssen. Da die Videobeamer aber an festen Plätzen innerhalb des Studio Werkhaus installiert sind, ergibt sich dadurch unweigerlich das Problem, dass die Filme während der Fahrten größer oder kleiner werden. Werden sie größer, rutschen die wichtigen Bildelemente nach und nach über die Grenzen der Leinwand hinaus und sind entweder an der Decke oder dem Boden zu sehen. Im Fall der Rückprojektion verschwinden sie einfach und die Schauspieler sind mitunter im Film nur von der Nase bis zur Oberlippe zu erkennen. Werden die Filme kleiner, erscheinen sie irgendwann nicht mehr leinwandfüllend, sondern als kleiner Kasten in der Mitte der Leinwand. Da alle genannten Fälle unzufriedenstellend sind, mussten die Filme entsprechend der Leinwandbewegung ihre Größe verändern. Die Leinwand fährt zwar elektrisch, aber nicht mit einer hundertprozentigen Genauigkeit. Aus diesem Grund musste auch noch ein gewisses Spiel in der Größenanpassung der Filme einberechnet werden. Dies war ein viel größerer Aufwand als der eigentliche Schnitt.

IX.3. NACHDREH

FSK 16 lief in der Spielzeit 2003/2004 mit großem Erfolg und es lagen schon einige Gastspieleinladungen für die nächste Spielzeit auf dem Tisch, als etwas Unerwartetes geschah: Die Schauspielerin, die Figen spielt, verlängerte ihren Vertrag in Mannheim nicht und verließ das Theater im Sommer 2004. Normalerweise läuft in einen solchen Fall die Produktion weiter und der entsprechende Schauspieler bekommt einem Gastvertrag, um diese Rolle weiterzuspielen. In diesem Fall war das aber nicht möglich, da die Schauspielerin ins Ausland ging. Nun tritt eigentlich „Plan B“ in Kraft: Die Umbesetzung der Rolle mit einer anderen Schauspielerin. Bei *FSK 16* bedeutete dies aber die Monologe mit Figen nochmals zu drehen, da man schlecht eine neue Figen auf der Bühne und die alte parallel im Film zeigen kann. Ein solcher Vorfall kann sich nur in einer Theaterproduktion ereignen. Besonders problematisch war dabei, dass ein Dreh auf Super 16mm mit nicht unerheblichen Kosten verbunden ist. Dennoch bestand die einzige Möglichkeit, *FSK 16* auch in der folgenden Spielzeit zeigen zu können, darin, die Figen-Filme nochmals zu drehen. Dies geschah im Juli 2004 und die Extrakosten konnten glücklicherweise durch Gastspiele aufgefangen werden.

IX.4. MEDIENPÄDAGOGISCHE ÜBERLEGUNGEN

Der Einsatz von Film in *FSK 16* ist ein Zugeständnis an das junge Publikum, welches unerfahren im Umgang mit Monologen ist. In ihrer filmischen Form fesseln sie die Aufmerksamkeit der Zuschauer, da sie deren Lebenswelt entsprechen. Aufgrund der Projektionsgröße sind die Zuschauer auch näher an den Protagonisten dran. Sie sind ihnen ganz nahe, praktisch wie im Kino. Die Filme in *FSK 16* bieten aber mehr als reine Effekthascherei. Während der Sprachinseln geben die Charaktere ihr Innerstes preis. Sie erzählen ihre Gedanken einer Kamera und nicht direkt einem Gegenüber. Obwohl ein Mensch vorhanden ist, der offensichtlich die Kamera bedient, findet die Unterhaltung auf der Ebene Mensch/Kamera nicht Mensch/Mensch statt. Dieses Phänomen findet man täglich in zahlreichen Talkshows wieder. Darin berichten Gäste einem Millionenpublikum von ihren tiefsten Geheimnissen. In der Talkshow fühlen sie sich anonym und sicher. Sie müssen ihre Geheimnisse niemanden preisgeben, dem sie nahe stehen. Die Millionen Zuschauer vor dem Fernsehschirm sehen sie schließlich nicht. Es sind lediglich ein paar fremde Gesichter im Studio, die sie aufgrund des Scheinwerferlichts ohnehin nur schemenhaft erkennen können. Nach der Show spielt es keine Rolle mehr, was gesagt oder getan wurde. Es genügt die Tatsache, im Fernsehen gewesen zu sein. Gerade in Gesellschaftsschichten, in denen das Fernsehen nur von der Rezipientenseite her bekannt ist, genießt der Talkshowgast einen gehörigen Imagezuwachs. Auch wenn ihm sonst niemand zuhört - während des kurzen TV-Auftritts müssen ihm Millionen lauschen.⁴³⁵ Wie den Gästen einer Talkshow ergeht es auch Figen und Kirsten. Sie gewähren einer vermeintlich anonymen Kamera einen Einblick in ihre Seele. Insofern ist dieser Einsatz von Bildmedien durchaus medienkritisch. Auf der Bühne gelingt es den Charakteren nicht, sich zu öffnen und dem Publikum ihr Innerstes Preis zu geben. Erst in einer medialen Umgebung trauen sie sich diesen Schritt zu. Da es sich um ein Stück für ein Jugendtheater handelt und dort die Stücke in der Regel nachbereitet werden, ist dies ein guter Ansatzpunkt, mit den Zuschauern in einem Nachgespräch die Bedeutung von Bildmedien zunächst für das Stück und danach für deren Lebenswelt zu erläutern. Die Filmeinspielungen führen in *FSK 16* eine weitere Handlungsebene ein. Weiterhin kann man anhand dieser Produktion viel über Kommunikation in unserer Gesellschaft bzw. der Bedeutung von Bildmedien lernen.

IX.5. ZUSAMMENFASSUNG

In dieser Produktion werden von technischer Seite die Vorteile von Film gegenüber Video deutlich. Die dramaturgisch wichtige Kinoästhetik ist nur durch Film zu realisieren, selbst wenn es dabei zu einer Annäherung an Video kommt. Mehrere von der eigentlichen Handlung losgelöste Sprachinseln gewähren Einblick in das Innere der drei Hauptpersonen. Selbst über Stipe sagen sie einiges aus, auch wenn dieser während seiner Filme schweigt. Da Monologe für das jugendliche Publikum eine ungewohnte Kommunikationsform darstellen, liegt es nahe, diese in einem bekannten Medium zu „verpacken“. Einerseits finden die jungen Zuschauer einen Zugang zu diesen Monologen, andererseits muss man sich fragen, ob diese dann innerhalb eines solchen Stückes überhaupt sinnvoll sind. Würde man dies verneinen, hieße das aber, dass man Theaterstücke zielgruppenorientiert verfassen müsste. Vor allem müsste man jede Schwierigkeit des Publikums mit dem Text berücksichtigen und es den Zuschauern so einfach wie möglich machen. Dies wäre aber nicht im Interesse von Theater. Hier soll immer noch ein aktiver Wahrnehmungsprozess stattfinden. Darum ist die Kombination des Bühnengeschehens in *FSK 16* mit den Bildmedien durchaus erwünscht.

⁴³⁵ vgl. MIKOS (1998), S. 84 f.

X. DIE SCHÖNHEITSFALLE

Alpträume eines Models

Bella ist jung und hübsch. Genau das richtige Opfer für die uralte Vampirin, die sich ihre ewige Jugend durch das Morden junger Schönheiten erkauft. Anschließend badet sie in deren Blut, um so ihren alten Körper wieder in Schönheit erblühen zu lassen. Die clevere Bella durchschaut aber den finsternen Plan und entkommt letztendlich aus der Schönheitsschule der Vampirin.

Die Oper von Karin Rehnqvist war in Schweden schon ein großer Erfolg, bevor sie im Sommer 2004 im Mannheimer Nationaltheater unter der Regie von Claudia Gotta als deutsche Erstaufführung im Studio Werkhaus aufgeführt wurde. Der Schönheitsbegriff wird in unserer Zeit nicht unerheblich von den Medien geprägt, darum lag es auf der Hand, auch Bildmedien zur Realisation dieser Oper einzusetzen.

X.1. MEDIENMIX

In der Produktion werden ganz unterschiedliche Medien eingesetzt. Konzeptionell war die Visualisierung von Bellas Alpträumen am wichtigsten. Darüber hinaus wurde aber auch eine kleine interaktive Installation entwickelt, sowie einige weitere Filme produziert und eine Livekamera eingesetzt.

X.1.1. WEITERFÜHRUNG DES BÜHNENBILDES IN DER PROJEKTION

Die Projektionsfläche ist Bestandteil des Bühnenbildes. Sie dient als Rückwand von Bellas Zimmer. So wird anfangs auch eine gestreifte Tapete auf diese Wand projiziert. Es findet keinerlei Abstraktion statt, denn das Muster ist die Tapete und wird von den Charakteren auch als solche wahrgenommen. Es ist ein Verweis auf die Geborgenheit und die Sicherheit innerhalb Bellas Lebenswelt. Später, wenn Bella in die Fänge der Vampirin gerät, wandelt sich das geometrische Streifenmuster in eine alpträumhafte Verzerrung seiner selbst. Es wird wellig. Die Farbigkeit hingegen wird beibehalten. Gleichzeitig werden schwarze Stoffbahnen vom Boden gezogen und geben das gleiche Wellenmuster als Bodenmalerei frei. Somit gibt es eine Doppelung zwischen realem Bühnenboden und der Projektion. Aus dem sicheren Zuhause ist ein Ort der Verwirrung und Unsicherheit geworden.

Diese beiden Muster sind hauptsächlich im Verlauf des Theaterabends auf der Projektionsfläche zu sehen. Lediglich die anderen Filmeinspielungen vertreiben sie für kurze Zeit von ihrem Platz. Dadurch erhält der Raum, auf dessen Rückwand sie projiziert werden, eine gewisse Kontinuität innerhalb der Inszenierung. Die Art des Musters beschreibt den Raum und gleichzeitig Bellas Situation: Ihr wohlgehetes Zuhause, in dem ihr Leben in geraden Bahnen verläuft, steht dem Labyrinth der Vampirin gegenüber, in dem sie einer ungewissen Zukunft entgegenseht.

X.1.2. LIVEKAMERA

Um einem Mann zu gefallen, strebt die Vampirin nach ewiger Schönheit. Graf Thorko erwartet von seiner Gefährtin, dass sie immer hübsch und adrett an seiner Seite steht. Daher ist auch er ihr strengster Kritiker. Mit einer Videokamera sucht er ihre Haut mikroskopisch genau

nach Unreinheiten ab. Der Zuschauer kann das auf der Projektionsfläche miterleben. Neben der Eigenart, dass Video hier als Livemedium eingesetzt wird, sprechen auch ästhetische Gründe für die Wahl dieses Mediums. Video wirkt immer kühl und distanziert. Im Gegensatz zu einem Film, der aufgrund seiner Körnung dazu neigt, gewisse Unregelmäßigkeiten (z.B. die kleine Furchen in der Haut) zu verwischen, zeigt eine Videokamera unbarmherzig jede Falte und jeden Pickel. Um einen Schauspieler ungünstig aussehen zu lassen, ist Video also eine gute Wahl. Entsprechende Lichtsetzung und extreme Vergrößerungen von Gesichtern, tragen ihren Teil dazu bei, die gefilmte Person möglichst unattraktiv wirken zu lassen. Hier funktioniert das Medium Video, als Bildmedium im Theater, also ausgezeichnet.

X.1.3. DIGITALE BILDER

Schönheit ist ein Thema, das gerade heute viele jungen Menschen berührt. Um eine Brücke zwischen dem Bühnengeschehen und den jungen Zuschauern zu schlagen, begibt sich Thorko vor der Vorstellung ins Foyer und führt mit den Zuschauern einen „Schönheits-Check“ durch. Er untersucht ihre Nasen, beurteilt ihre Kleidung und macht Fotos von ihnen. Diese digitalen Fotos werden aber nicht in der Kamera gespeichert, sondern auf der Festplatte eines Computers abgelegt. Nach dem Beginn des Stücks wird auf dem Computer eine Anwendung gestartet, welche die Fotos in einer Endlosschleife ausliest. So ist jedes Bild etwa zwei Sekunden lang zu sehen und wird dann vom nächsten verdrängt. Diese Bilderschleife wird ganz am Ende der Oper auf der Rückwand von Bellas Zimmer eingespielt. Mit dieser Projektion ist die Aussage verbunden, dass Bella auch nur ein ganz normales Mädchen ist, wie Millionen andere Jugendliche auch. Bei den jungen Zuschauern bricht helle Begeisterung aus, wenn sie sich auf der Leinwand wiedererkennen, bei anderen wird die Bühnenpräsenz mit Scham quittiert. Aber genau diese Vielfalt an Reaktionen war beabsichtigt.

Die Realisation dieser Projektion war nicht einfach, da die Projektionsfläche keine Standardmaße hat. Das bedeutet, dass ein Drittel des Bildes unten wegfällt. Man musste also eine Anwendung programmieren, welche die Fotos innerhalb des Computerbildschirms auf die richtige Position verschiebt, damit sie später auf der Leinwand auch nicht abgeschnitten werden. Der Computer selbst ist durch einen Scanconverter⁴³⁶ mit einem Videomischpult verbunden.

Da in der Produktion ohnehin eine Videokamera eingesetzt wird, sollte diese auch zum Fotografieren im Foyer verwendet werden, sonst hätte man extra einen digitalen Fotoapparat anschaffen müssen. Mit der jetzigen Lösung kann man nun vor der Aufführung im Foyer Bilder durch die Videokamera im Computer abspeichern und nachdem die Bilderschleife gestartet ist, die Kamera auf der Bühne verwenden. So kommt man mit nur einem teuren Aufnahmegerät aus.

X.1.4. HORRORFILM

Die aufwendigste Projektion für *Die Schönheitsfalle* ist ein Horrorfilm. Bella geht schlafen und im Traum hat sie erste Vorahnungen von den Dingen, die sich zwischen Thorko und der Vampirin abspielen. Bella weiß zu diesem Zeitpunkt noch nicht, was mit all den jungen, hübschen Mädchen passiert ist, die bei dem skurrilen Paar ein neues Zuhause gefunden haben. Während ihres Alptraums manifestieren sich ihre bisherigen Erfahrungen zu grausigen Bildern. Um das Ganze auf eine etwas abstraktere Ebene zu heben, wurde in Schwarz/Weiß gedreht. Aus Kostengründen kam als Aufnahmemedium nur Super8 in Frage. Obwohl man bei diesem Filmformat sofort eigene nostalgische Amateurfilmabenteuer aus den 70er Jahren in den Sinn bekommt, liefert dieses Format bedeutend bessere Ergebnisse als bekannte Video-

⁴³⁶ Ein Scanconverter wandelt ein hochauflösendes Computersignal in ein niederauflösendes Video-PAL-Signal um.

formate. Einige professionelle Filmmaterialien sind immer noch auf Super8 zu erhalten.⁴³⁷ Namhafte Einsparungen kann man mit Super8 nur erzielen, wenn man mit Umkehrfilm⁴³⁸ arbeitet, da man sich auf die eine oder andere Art die Abtastung ersparen kann.⁴³⁹ Glücklicherweise gibt es eine kleine aber feine Auswahl an Schwarz/Weiß-Umkehrfilmen. Die Wahl fiel bei *Der Schönheitsfalle* auf TRI X 200 von KODAK, weil dieses ein wenig lichtempfindlicher als die anderen Materialien ist. Nach dem Entwickeln wurden die Super8-Filme auf eine Milchglasplatte projiziert und von der anderen Seite mit einer Videokamera abgefilmt. Dieses „Digitalisieren“ führte zu einem sichtbaren Dynamikverlust. Obwohl der Kontrastumfang des Super8-Umkehrmaterials bei weitem nicht so hoch wie der eines Negativmaterials ist, war die Videokamera nicht in der Lage, die projizierten Bilder adäquat aufzuzeichnen. In diesem ganz speziellen Fall war das aber kein Beinbruch, da man ohnehin einen dreckigen Look erreichen wollte. Das Ausbrennen der Lichter hat diese Vorhaben vortrefflich unterstützt. Darüber hinaus wurden die Filme stark unterbelichtet, was neben der düsteren Stimmung zu einem starken Bildrauschen führte, das aber in diesem Fall beabsichtigt war. So konnten trotz des Dynamikverlustes viele Eigenschaften des Filmes auf das Videoband gerettet werden.

Inhaltlich wurde bei der Konzeption des Films auf mehr oder weniger bekannte Strukturen von Horrorfilmen zurückgegriffen:

a) Rennende Bella

Bella rennt einen in die Dunkelheit führenden Laufsteg entlang, von dem sie schließlich in die Tiefe stürzt.

b) Fliegende Bella

Bella fliegt nach ihrem Sturz mit wehendem Gewand den Zuschauern entgegen.

c) Schönheitsoperation

Bella wird von Graf Thorko, der als Arzt gekleidet ist, „operiert“. Thorko zerschneidet ihr das Gesicht und begutachtet mit medizinischen Geräten ihre Zunge und Zähne.

d) Bella im Nebel

Die blutüberströmte Bella taucht aus dem Nebel auf und man sieht ihr zerschundenes Gesicht.

e) Bella in Folie

Als weiteres Bild des Schönheitswahns wird eine Schwitzkur gezeigt. Auch wenn es fraglich ist, ob dieses Bild bei dem jungen Publikum schon in den Köpfen verankert ist, fand es dennoch seinen Weg in den Film. Einerseits ist es optisch sehr spannend und wie sich zeigte, wussten zumindest die älteren Besucherinnen sofort, was gemeint ist. Bella ist

⁴³⁷ So z.B. auch das Vision2-Material von Kodak, das heute als einer der Standardmaterialien in der Kinofilmproduktion gilt.

⁴³⁸ Bei Umkehrfilmen kommt es nach der Entwicklung zu einem positiven Bild, das die Szene in ihrer ursprünglichen Polarität zeigt. Dies entspricht auch dem Verfahren, das bei Dias angewendet wird. Vgl. KODAK (2002), S. 103

⁴³⁹ Das Negativmaterial ist meist teurer als vergleichbares Material für 16mm. Das liegt mitunter daran, dass die meisten Super8-Kameras auch heute noch mit Filmkassetten arbeiten, und deren Herstellung kostet Geld. Bei einer 16mm-Kamera wird der Film direkt ins Magazin gelegt. Negativmaterial ist weiterhin auch nicht für eine Projektion geeignet, d.h. man muss es auf jeden Fall abtasten lassen. Die meisten Firmen, die solche Dienste anbieten, verlangen horrenden Aufpreise für Super8-Filme, die nicht mit Profikameras und den damit verbundenen 24 Bildern/Sekunde aufgenommen wurden. Eine solche Kamera kostet auch heute noch einige tausend Euro. Mit der Super8-Kamera aus Vaters Garage, wird man sich also zwangsläufig bezüglich einer Abtastung in hohe Unkosten stürzen, da diese nur mit 18 Bildern pro Sekunde aufnimmt. Es gibt unseriöse Firmen, die den Film einfach von der Leinwand abfilmen und dies dann als „Abtastung“ verkaufen.

demnach von Kopf bis Fuß in Frischhaltefolie eingewickelt und versucht verzweifelt, dieser Fesselung zu entkommen. Später hängt sie wie in einem Spinnennetz, gefangen in der Folie, von der Decke eines Raumes herab.

f) Vampir sammelt Blut

In einem Kellerverlies hängen die Köpfe und Eingeweide der ermordeten Mädchen und ein alter Vampir fängt das Blut für das Verjüngungsbad der Gräfin in abstrusen Behältnissen auf.

g) Vampirin in der Badewanne

Die Vampirin badet im Blut ihrer Opfer. Sie wäscht sich damit und erhält so ihre Jugend zurück. Gerade in dieser Aufnahme wurde zunächst mit gängigen Kinoklischees gespielt: Eine nackte Frau in der Badewanne, ihre Hand hängt über dem Wannenrand, Blut läuft die Hand herunter. Später jedoch wandelt sich das bekannte Bild und das Blut läuft der Gräfin in die Adern zurück und sie erstrahlt in neuer Schönheit.

Die Beschreibung des Filmes erscheint blutrünstiger als dieser tatsächlich ist. Der Film verursacht im Allgemeinen ein angenehmes Gruseln, was aber auch auf die recht beklemmende Musik an dieser Stelle innerhalb der Oper zurückzuführen ist. Aufgrund der Tatsache, dass der Film Schwarz/Weiß und überwiegend unterbelichtet ist, wird er als surreal empfunden. Für viele Kinder ist er das eigentliche Highlight der Oper.

Das Arbeiten mit Super8 hat sich für *Die Schönheitsfalle* ausgezahlt. Allerdings darf nicht verschwiegen werden, dass man sich damit zunächst selbst in Schwierigkeiten gebracht hatte, da Super8-Filme nur einmal die Woche entwickelt werden. Aufgrund des engen Probenplans stand die Bella-Darstellerin nur zu bestimmten Zeiten zu Verfügung. Dies führte zu einigen ungünstigen Konstellationen bezüglich der Verfügbarkeit der fertigen Filme. Glücklicherweise konnte der Film dennoch rechtzeitig zu den Endproben fertig gestellt werden.

X.1.5. SONSTIGE FILME

Neben dem Horrorfilm werden zwei weitere Filme eingespielt. Diese beiden Filme wurden auf Video gedreht, weil das oben beschriebene Super8-Verfahren kein zufriedenstellendes Ergebnis geliefert hätte und für 16mm das Geld fehlte. Der erste Film zeigt Bellas Mutter in ihrem Hochzeitskleid. Dieser Film sollte die Mutter als wunderschöne Frau zeigen. Hier wäre ein schönes weiches Filmmaterial die erste Wahl gewesen. Leider war dies, wie schon erwähnt, aufgrund von Budgetgründen nicht möglich, daher musste man diese Aufnahme auf Video drehen.

In der zweiten Aufnahme sucht Bella im Internet nach ihrem verschollenen Vater. Da Bellas Zimmer von einer schönen (aber leider virtuellen) Streifentapete geziert wird, musste man diese Aufnahmen im Blueboxverfahren durchführen. Bella klappt ihren Laptop vor ihrer Tapete auf und tippt das Wort „PAPA“ in ihre Internetsuchmaschine. Die Tapete lag nur als digitale Bilddatei vor, daher konnte sie erst im Nachhinein mit dem Bild des aufgeklappten Laptops kombiniert werden. Auch hier musste aus Kostengründen auf Video (DVCPRO 50) zurückgegriffen werden.

X.2. MEDIENPÄDAGOGISCHE ÜBERLEGUNGEN

Bella sucht im Internet nach ihrem Vater. Aber sie erhält keine Antwort. Trotz der unendlichen Weite des Datennetzes ist dieses nicht in der Lage, die Bedürfnisse eines kleinen Mäd-

chens zu befriedigen. Die Suche nach dem Vater endet vor einem einsam blinkenden Cursor. Somit zeigt *Die Schönheitsfalle* den jungen Zuschauern die Grenzen des Internets auf. Im besten Fall werden diese dazu ermutigt, sich über das Medium Internet Gedanken zu machen. Aus ihrer eigenen Lebenswelt wissen die Zuschauer, dass man im Internet nicht alles finden kann. Jeder von ihnen hat schon die Erfahrung gemacht, dass selbst die beste Suchmaschine irgendwann nicht mehr weiterhilft. Entweder war der gesuchte Begriff zu extravagant, unter anderem Namen im Netz hinterlegt oder man hat etwas gesucht, das es nicht gibt. *Die Schönheitsfalle* macht aber auch deutlich, dass man manche Dinge niemals im Internet finden wird. Damit leistet sie einen wichtigen Beitrag zum Verständnis dieses Mediums.

Der Horrorfilm wurde bewusst mit einem Bildmedium realisiert, das nur an einer Stelle während des Theaterabends zum Einsatz kommt: Super8. Somit gelingt der dramaturgische Kniff, innerhalb der Geschichte einen Blick in die Zukunft zu werfen. Mit dem Wechsel von der Bühnenebene zur Filmebene kann gleichzeitig auch eine neue Zeitebene etabliert werden. Da die Oper ab 10 Jahren freigegeben ist, durften Bellas Horrorvorstellungen einerseits nicht zu blutrünstig sein. Auf der anderen Seite werden Zehnjährige im Fernsehen ständig mit abseulichen Bildern konfrontiert, so dass der Horrorfilm auch kein Kinderfilm werden sollte. Kinder werden im Theater oft unterschätzt, was die kleinen Zuschauer den Theatermachern übel nehmen. Daher ist man zumindest in Mannheim im Kinder- und Jugendtheater auch immer darum bemüht, diese Zuschauer genauso ernst zu nehmen wie die Erwachsenen. Dennoch musste beachtet werden, dass Kinder bezüglich dieser Art von Filmen weniger Wahrnehmungserfahrungen als Erwachsene haben – auch wenn diese Filme für sie einen großen Reiz ausüben. Aus diesem Grund sollten die Bilder in gewisse Schemata passen, die aus dem Fernsehen⁴⁴⁰ bekannt sind. Es wurden also mediale Codes verwendet, die einerseits aus heimischer TV-Erfahrung wieder erkannt werden können, aber andererseits zielgruppengerecht sind. Daher findet man in *Die Schönheitsfalle* natürlich keine Szenen, die grausam sind oder brutale Gewalttaten zeigen. Es bleibt also festzuhalten, dass die medialen Codes aus dem Fernsehen ebenso im Theater funktionieren.

Ein weiterer wichtiger Denkanstoß bringt die Bildprojektion am Ende des Stücks. Bella ist ein Mädchen wie viele andere auch. Durch die Oper wird sie in den Mittelpunkt unserer Wahrnehmung gerückt. Mit den abfotografierten Zuschauern passiert genau das Gleiche. Sie werden vor der Vorstellung im Theaterfoyer aufgenommen. Hier sind sie noch Teil einer anonymen Masse. Durch die Projektion ihrer Bilder auf die Bühne werden sie aber aus dieser Masse herausgehoben. Sie werden zu etwas Besonderem innerhalb dieser Masse, unabhängig davon, wie die anderen Kinder auf diese Bilder reagieren. Es gibt eine klare Trennlinie zwischen den Kindern, die auf der Bühne zu sehen sind und denen, die in der anonymen Masse bleiben. So wird deutlich gemacht, dass die Menschen in den Medien sich nicht von den anderen Menschen unterscheiden. Sie bekommen nur durch die Medien eine andere Wichtigkeit. Kinder können diese Erfahrung in *Die Schönheitsfalle* selbst machen. Das Theater bietet somit die Möglichkeit, sich in einer (kleinen) Öffentlichkeit darzustellen. In anderen Medien, wie dem Fernsehen oder dem Radio, ist dies nicht so einfach möglich.

X.3. ZUSAMMENFASSUNG

Allem in allem findet man in dieser Kinderoper verschiedenste Bildmedien wieder. Dies war letztendlich auch ein Zugeständnis an das Thema „Schönheit“, welches medial geprägt ist sowie an die Sehgewohnheiten des jungen Publikums. Dieses bekommt den manipulativen Charakter von Bildmedien vor Augen geführt und kann selbst die Erfahrung machen, wie

⁴⁴⁰ Kinder konsumieren Horrorfilme ausschließlich im Fernsehen, da im heimischen Wohnzimmer gewisse Altersbegrenzungen einfacher unterwandert werden können als im Kino.

Medien aus gewöhnlichen Menschen besondere Menschen machen. Auch das Medium Internet wird kurz durchleuchtet und dessen Grenzen aufgezeigt. Bei der Oper *Die Schönheitsfalle* handelt es sich um eine moderne Komposition. Deshalb wollte man den Zuschauern in Form bekannter Dinge etwas Hilfestellung beim Einstieg in ein solches Thema geben. Wie schon bei den 3D-Animationen von *Hasse Karlsson* hat sich diese Überlegung im Nachhinein bewährt.

8. SCHLUSSFOLGERUNGEN AUS DEN FALLSTUDIEN

Ziel dieser Arbeit war es zu zeigen, dass das Theater ein bisher kaum genutzter Ort der Medienpädagogik ist. Neben der aktiven Medienarbeit (technische Medienkompetenz), die wohl nirgends in dem Maße wie am Mannheimer Nationaltheater betrieben wird, ist das Theater ein idealer Ort zum Erwerb von kultureller, sozialer und reflektiver Medienkompetenz. Dieser Aspekt sollte auch vor dem Hintergrund gesehen werden, dass in klassischen Bildungsinstitutionen wie beispielsweise der Schule, kein eigener Lernbereich für die Medienpädagogik besteht. Medienpädagogische Projekte müssen in Sondersituationen wie beispielsweise den Projektwochen oder innerhalb des Fachunterrichts durchgeführt werden.⁴⁴¹ Somit kann das Theater als Ergänzung zu den klassischen Bildungsinstitutionen verstanden werden. Auf den Bühnen herrscht auch heute noch Meinungsfreiheit und Medien und Konzerne dürfen ohne Angst vor finanziellen Sanktionen kritisiert bzw. ihre Mechanismen offenbart werden. Bildmedien können dazu einen wertvollen Beitrag leisten, obwohl deren Verwendung auf der Bühne auch heute noch umstritten ist. Sie können einen Theaterabend bereichern oder zerstören, wie jedes andere theatralische Zeichensystem auch. Diese Arbeit hat belegt, dass man Bildmedien durchaus didaktisch sinnvoll auf der Bühne einsetzen kann. Die Frage ist nur: Will man das auch? Als Theaterschaffender hat man die Auswahl aus allen Zeichen und Zeichensystemen aller Kulturen. Daher liegt es an jedem einzelnen, ob er sich für oder gegen die Bildmedien entscheidet. Diese Entscheidung ist eine der künstlerischen Freiheiten, die das Medium Theater auszeichnet und von anderen Medien, wie zum Beispiel dem Kino, unterscheidet. Der Filmemacher ist auf seine Zeichensysteme beschränkt. Er kann nicht einfach die Musik weglassen oder an Stelle der Requisiten Worte benutzen. Bildmedien sind traditionsbedingt im Theater unbeliebt und werden als Konkurrenz angesehen. Man versucht sich nach wie vor, von den Medien Kino und Fernsehen abzugrenzen und sich somit eine intellektuelle Nische zu schaffen. Aktuelle Medien, wie Internet oder Augmented Reality hat man für das Theater noch gar nicht entdeckt bzw. nicht verstanden. Das Theater will die Welt und die Gesellschaft reflektieren. Wie soll das aber möglich sein, wenn man sich den Technologien, die diese Welt prägen, verschließt oder diese mit einem solchen Dilettantismus einsetzt, dass man sich der Lächerlichkeit preisgibt? Gegenüber dem alteingesessenen Publikum gibt man sich dabei keine Blöße. Dieses ist dem Theater wohlgesonnen und ohnehin froh, wenn die Bildmedien der Bühne fern bleiben, denn früher gab es diese auch nicht. Das ist offensichtlich genauso ein Trugschluss, wie die Forderung nach den „klassischen Inszenierungen“. Bedenkt man, dass der Höhepunkt des Naturalismus im Theater Ende des 19. Jahrhunderts anzusiedeln ist, stellt sich die Frage, was mit den klassischen Inszenierungen überhaupt gemeint ist. Wohl kaum die abstrakten Inszenierungen der Avantgardisten im frühen 20. Jahrhundert. Auch Shakespeare, Schiller und Goethe waren keine Kinder des 19. Jahrhunderts. Somit wird immer unklarer, was denn eine klassische Inszenierung überhaupt sein soll. Dies bleibt genauso schleierhaft, wie die Ausgrenzung der Bildmedien auf der Bühne. Soziologisch könnte man zwar mit dem Schaden, den moderne, technische Medien gewissen intellektuellen Schichten brachten, argumentieren; künstlerisch ergibt das aber keinen Sinn. Schließlich haben sich viele große Theatermacher mit den Bildmedien in der Vergangenheit auseinander gesetzt und diese sinnvoll eingesetzt. Regisseure wie Eisenstein oder Piscator lebten in einer Zeit, in der der Einsatz von Bildmedien viel teurer und komplizierter war als heute. Vielleicht hatte man in diesen Zeiten deshalb auch mehr darüber nachgedacht?

⁴⁴¹ Vgl. TULODZIECKI (1997), S. 34

Besonders hat sich im Verlauf dieser Arbeit herauskristallisiert, dass der Einsatz von Bildmedien eine hohe künstlerische und technische Kreativität fordert. Obwohl es viele Parallelen zwischen der Produktion von Bildmedien auf der Bühne und Medienproduktionen in anderen Bereichen gibt, folgt die Bildmedienproduktion im Theater ihren eigenen Gesetzmäßigkeiten. Es ist ein gewaltiger Unterschied, ob man beispielsweise einen Film für die Bühne oder für das Kino produziert. Auf der Bühne steht der Film nie für sich, sondern wird immer in dem Kontext der Inszenierung gesehen. Dieser Kontext ist auch ausschlaggebend für die anderen Produktionsverfahren der Bildmedien. Daher muss die Medienkompetenz eines Bildmedienproduzenten oder Theatermachers eine andere sein als die eines Filmemachers. Natürlich gibt es viele Schnittmengen, aber auch ebenso viele Unterschiede. Die Bildmedien müssen sich im Theater ihren eigenen Weg suchen. Dies ist aber auch ein großer Vorteil. Die Zuschauer sind den Umgang mit Medien gewohnt. Dadurch, dass sie bekannte Elemente auf der Bühne wieder finden, kann etwas Neues entstehen. Das Theater ist ein hervorragender Ort zum Erreichen medienpädagogischer Ziele, da es dem Zuschauer ermöglicht wird, bekannte Medien als Bildmedien auf der Bühne in einem anderen Kontext zu sehen. Diese Tatsache kann zur kritischen Hinterfragung von Alltagsmedien und deren Sehgewohnheiten genutzt werden. Somit kann die Medienkompetenz des Zuschauers im Theater ausgebaut werden.

8.1. MEDIENKOMPETENZ IM THEATER

Im Theater gibt es mehrere Adressaten der Medienkompetenzen, nämlich die Theatermacher, die Bildmedienproduzenten und die Zuschauer. Im Gegensatz zu einem eindimensionalen Sender-Empfänger-Modell ist das Erlangen von Medienkompetenz im Theater also nicht nur auf das Publikum beschränkt. Theater ist ein Medium, das sich im ständigen Dialog zwischen Machern und Publikum befindet. Daher ist man als Theaterschaffender in einer ähnlichen Position wie ein Lehrer: Man hat ein bestimmtes Thema, das man seiner Klientel vermitteln will. Dies ist nur möglich, wenn man sich selbst mit dem Thema auseinandersetzt und dieses auch verstanden hat. Theatermacher werden oft mit Stoffen konfrontiert, die ihnen bis dato unbekannt waren. Wenn sie also ein Stück aufbereiten, um damit die Medienkompetenz des Publikums zu fördern, erweitern sie damit gleichzeitig ihre eigene Medienkompetenz. Weiterhin folgt diese Arbeit den Einteilungen der Medienkompetenz gemäß dem Vorschlag des Medienpädagogen Heinz Moser in eine technische, kulturelle, soziale und reflexive Kompetenz.⁴⁴² Diese vier Teilbereiche werden im Folgenden etwas ausführlicher beschrieben und die wichtigsten Erkenntnisse des Praxisteils darin eingegliedert.

8.1.1. TECHNISCHE MEDIENKOMPETENZEN

Die meisten Autoren bezeichnen die technischen Medienkompetenzen auch als aktive Medienarbeit. Diese ist in Deutschland und anderen europäischen Ländern erst nach 1950 eingeführt worden. Zunächst hat sie sich auf die Schule und innerbetriebliche Weiterbildung konzentriert.⁴⁴³ Menschen sollen den Umgang mit Medien am praktischen Beispiel lernen. Das fängt bei der Bedienung einer Videokamera an und endet beim Durchschauen der grafischen Benutzeroberfläche eines Computerprogramms. Weiterhin sollen auch die jeweiligen Fachausdrücke verstanden werden. Der Anwender soll einerseits begreifen, wie er die jeweiligen Medien technisch richtig handhabt, andererseits soll er deren Gestaltungsmöglichkeiten beherrschen. Im Mannheimer Nationaltheater wird seit geraumer Zeit eine besondere Art der Vermittlung von technischen Medienkompetenzen betrieben: Schüler und Studenten lernen

⁴⁴² Vgl. MOSER (1999), S. 216 ff.

⁴⁴³ Vgl. WIESE (1983), S. 65

anhand realer Produktionen die professionelle Medienproduktion kennen. Diese Arbeit begann 1999 mit einem Projekt namens „Bühne und Schnitt“. In Zusammenarbeit mit dem Medienzentrum der Stadt Mannheim kamen im Zeitraum von mehreren Jahren knapp 100 Schüler aus Mannheim ins Nationaltheater und lernten, wie man eine Liveaufzeichnung von einem Theaterabend anfertigt. Sie wurden dabei inameratechnik und Liveschnitt eingewiesen. Einige dieser Schüler und Studenten erreichten im Laufe der Jahre ein so hohes Maß an Professionalität, dass sie mittlerweile an professionellen Film- und Fernsehproduktionen mitarbeiten. Darüber hinaus absolviert mindestens ein Student pro Spielzeit sein Praxissemester in der Medienabteilung des Theaters. Oft sind es zwei Studenten. Manche infiziert das Theaterfieber so, dass sie im Nationaltheater bleiben.⁴⁴⁴

Neben den Mitarbeitern, die tagtäglich an der Medienproduktion teilnehmen, lernen auch die Künstler dazu. Auch wenn sie viele Dinge nicht selbst machen, lernen medienunerfahrene Regisseure, Bühnenbildner und Kostümbildner viele Dinge bezüglich der Medienproduktion. Sie übernehmen eine aktive Rolle innerhalb des Produktionsprozesses. Schließlich werden die Bildmedien für ihren Theaterabend produziert und das geschieht nicht hinter verschlossenen Türen. So muss ein Theaterregisseur beispielsweise lernen, dass Film ganz anders produziert wird als Theater, und er muss sich diesen Produktionsweisen anpassen. Für *Gestochen scharfe Polaroids* musste die Kostümbildnerin den Zusammenhang zwischen Kostümen und Bluebox lernen. Dinge, mit denen sie sich sonst niemals beschäftigt hätte, und die sie letztendlich in ihrem Berufen auch weiterbringen. Regisseure wie Kristo Šagor (*FSK 16*) oder Marlon Metzgen (*bash / Gestochen scharfe Polaroids*) versuchen mittlerweile sogar beim Fernsehen und Film Fuß zu fassen. Ihre Erfahrungen in Mannheim sind ihnen dabei sicherlich hilfreich. Die aktive Medienarbeit im Mannheimer Nationaltheater umfasst also nicht nur Schüler und Studenten, sondern schließt auch die leitenden künstlerischen Positionen einer Produktion ein. Gerade für diese Theaterschaffenden sind die folgenden Aspekte von Bildmedien für die Planung neuer Projekte besonders interessant:

a) Professionalität im Umgang mit Bildmedien

Wie im zweiten Kapitel berichtet wurde, beruht Wahrnehmung in erster Linie auf Erfahrung. Wir lernen den Umgang mit den Bildmedien nicht im Theater, sondern Zuhause, bei der Arbeit oder im Kino. Dieser Tatsache sollte auch beim Einsatz von Bildmedien auf der Bühne Rechnung getragen werden. Man wird sein Ziel verfehlen, wenn man ignoriert, wie Bildmedien außerhalb des Theaters produziert werden. Ein junges, medien erfahrenes Publikum ist solchen Bildmedien im Theater gegenüber viel kritischer als ein älteres. Für Schüler, die zum ersten Mal ins Theater gehen, bestätigt sich, was sie schon immer über das Theater gedacht haben und der alteingesessene Theatergänger wird ein solches Mittel unter Umständen für überflüssig halten. Unabhängig davon macht es keinen Sinn, jeden Aspekt einer Theaterproduktion nach professionellen Maßstäben zu verwirklichen, die Bildmedien aber in die Hand eines Amateurs zu geben. Auch hier muss in professionellen Maßstäben gedacht und gehandelt werden. Man kann alle Regeln der Bildmedien brechen oder auf den Kopf stellen, allerdings sollte man diese auch kennen.

b) Bildmedien werden anders produziert

Der größte Konflikt zwischen Theater und Bildmedien entsteht durch die verschiedenen Arten der Produktion. Während man im Theater viel improvisieren kann und den Luxus hat, auch noch kurz vor der Premiere sein Konzept zu ändern, kann man sich diese Vorgehensweise im Umgang mit den Bildmedien nicht erlauben - jedenfalls nicht mit den Bildmedien, die vorproduziert werden müssen, wie Film oder Video. Daher sind auch interaktive Bildmedien für die Bühne meist besser geeignet. Der Regisseur weiß oft erst in den

⁴⁴⁴ So hat mittlerweile einer der ersten Schüler von „Bühne und Schnitt“ eine BA-Ausbildungsstelle zum Ingenieur für Veranstaltungstechnik am Theater.

letzten zwei Wochen vor seiner Premiere, was er genau auf der Bühne sehen will und was nicht. Bei vorproduzierten Bildmedien kommt man schnell in Schwierigkeiten, wenn viele kurzfristige Änderungen anstehen. Arbeitet man mit Video, kann man im Idealfall bei der nächsten Probe neue Ergebnisse präsentieren, beim Film hingegen ist dies undenkbar. Daher sind echtzeitbasierte Bildmedien für den Einsatz im Theater prädestiniert. Man kann während der ersten Probewochen seine Vorbereitungen treffen und dann während der Proben in Windeseile alle Parameter, gemäß den Wünschen des Regisseurs, ändern. In *Gestochen scharfe Polaroids* war es so möglich, alle Kameraperspektiven blitzschnell umzuprogrammieren.

Ein weiterer Punkt, der oft zur Kollision zwischen den Bildmedien und dem Theater führt, liegt in der Personalstruktur eines Theaters. Die meisten Abteilungen arbeiten in Schichtsystemen, welche wiederum mit der Produktion von Bildmedien kollidieren. Im Fall der Produktion *FSK 16* wird das sichtbar: Während bis tief in die Nacht gedreht wurde, mussten einige Mitarbeiter schon wieder früh morgens zum Dienst erscheinen. Leider ist es nach wie vor so, dass Bildmedienproduktionen innerhalb eines Theaters als Fremdkörper angesehen werden, d.h. die Mitarbeiter gehen ihrem täglichen Geschäft nach und müssen darüber hinaus noch eine Bildmedienproduktion, wie z.B. eine Filmaufnahme, betreuen. Dieser Aspekt bezieht sich aber nicht nur auf die Personalpolitik. Meist stehen weder Werkstattzeiten noch ein Budget für die Bildmedienproduktion zur Verfügung. Das liegt sicherlich daran, dass das Regieteam in vielen Fällen sich erst für die Bildmedien entscheidet, wenn es seinen Etat schon aufgebraucht hat. Weiterhin ist kaum ein Bühnenbildner dazu bereit, einen Teil seines Etats für die Bildmedien auszugeben. Es empfiehlt sich daher, eine Bildmedienproduktion rechtzeitig anzukündigen und in die betreffende Produktion einzuplanen. Glücklicherweise sind nur Filmaufnahmen so aufwendig, dass sie viele Ressourcen eines Hauses beanspruchen. Interaktive Medien werden anders produziert. Daher gibt es hier weniger Überschneidungen betreffend Personalfragen oder Werkstattzeiten. Das Budgetproblem hingegen bleibt.

c) Bildmedien müssen effizient gehandhabt werden

Der Begriff der Effizienz bezieht sich auf zwei Aspekte: Geld und Zeit. Wie des Öfteren erwähnt wurde, müssen viele Ausrüstungsgegenstände geliehen werden. Die Leihpreise werden in der Regel pro Tag kalkuliert. Daher ist eine strikte Planung bei der Produktion von bestimmten Bildmedien unumgänglich. Jeder zusätzliche Drehtag kostet beim Film gleich mehrere hundert, wenn nicht sogar tausend Euro. So gerne der Regisseur auch auf der Bühne improvisieren mag, beim Drehen muss er diese Arbeitsweise über Bord werfen und sich an einen strikten Zeitplan halten. Filme werden auch nicht chronologisch gedreht, da dies viel zu zeitaufwendig ist.

Was die Zeit angeht, kann es zu zwei Extremen kommen: Wie bei *Zur Sonne, zur Freiheit* beschrieben, kann die Zeit so knapp werden, dass sich alle künstlerischen Entscheidungen bedingungslos den technischen Möglichkeiten der Bildmedien unterwerfen müssen. Entweder setzt man die Technologien ein, die es einem ermöglichen, zeiteffizient zu arbeiten oder man wird bis zur Premiere nicht fertig werden. Dies passiert im Übrigen öfter als man vermuten mag. Auch das ist ein Grund, warum man professionell mit Bildmedien umgehen sollte. Nichts wirft dunkleres Licht auf eine Produktion als die Bildmedien, die erst einige Tage nach der Premiere fertig sind. Leider sind trotz der fortschreitenden Technik viele Prozesse noch so rechenaufwendig, dass es mitunter Tage dauern kann, bis ein Computer die gewünschten Ergebnisse berechnet hat. Hier hilft nur Erfahrung in der Produktion von Bildmedien und entsprechende Rechenleistung der Computer. Leider fehlt es oft an beidem. Im anderen Extrem spielt Zeit keine Rolle. Dafür versucht man, das beste Ergebnis mit einem bestimmten Bildmedium zu erzielen. Bei *Das Maß der Dinge* wurde mit einem enormen Aufwand daran gearbeitet, Video nicht mehr wie Video aussehen

zu lassen. Das Ergebnis ist überzeugend, dessen Produktion hat aber auch entsprechend viel Zeit vereinnahmt. Zeit kann man aber auch noch auf eine andere Art sparen: durch Abstraktion. Da ein Theater nicht dem Naturalismus der Filmindustrie folgen muss, kann durch Abstraktion wertvolle Zeit gewonnen werden. Im Fall von *Der gewissenlose Mörder Hasse Karlsson* werden alle wichtigen Gegenstände freischwebend gezeigt. Es existieren keine Räume dazu. Selbst die Glühbirne schwebt im Nichts. Dieses Konzept der freigestellten Objekte fügt sich nahtlos ins Gesamtkonzept der Inszenierung ein und spart darüber hinaus viel Zeit bei der Produktion der Bildmedien.

d) Technische Geräte werden meist nicht fürs Theater erfunden

Auch wenn Deutschland eine Hochburg für Theaterschaffende ist, im Bereich der Bildmedien ist der Markt zu klein, als dass man dafür extra Geräte herstellen würde. Wer also mit Bildmedien im Theater arbeitet, muss sich darauf einstellen, dass die Technologien für deren Herstellung ursprünglich für andere Zwecke konzipiert worden sind. Im Fall der Produktion *Gestochen scharfen Polaroids* wird dies besonders deutlich. Der Echtzeitkeyer ist weder darauf ausgelegt ständig die Programme wechseln zu müssen, noch übersteht er die zahlreichen Transporte unbeschadet. Für viele Probleme gibt es keine gängigen Lösungen. Man muss gerade hier ein besonderes Maß an Improvisationsgabe mitbringen.

e) Neue Technologien werden immer billiger

Der technologische Fortschritt wird immer schneller. Mittlerweile kann jeder Schüler auf seinem Computer Filme schneiden, Musik komponieren, Zeitungen setzen oder Internetseiten gestalten. All dies war vor einigen Jahren noch undenkbar. Daher ist es nicht übertrieben anzunehmen, dass in wenigen Jahren jeder Computerbesitzer auch Kinofilme zuhause produzieren kann, vielleicht sogar funktionsfähige Computerspiele. Für ein Theater ist dies ein unschätzbare Gewinn. Denn so wird es auch kleineren Theatern möglich sein, auf technisch hohem Niveau Bildmedien einzusetzen. Gerade was die Projektion auf große Flächen betrifft, ist anzunehmen, dass es dort in den nächsten Jahren zu einem Quantensprung kommt und somit jedes Theater brillante Projektionen in Kinoqualität bieten kann. Die Vergangenheit hat aber gezeigt, dass die Bereitstellung einer neuen Technologie noch lange nicht heißt, dass man diese auch sinnvoll einsetzt. Selbst wenn Kino digital wird, der Aufwand beim Drehen wird nicht geringer werden. Natürlich hat der Kameramann weniger Arbeit mit dem Filmmaterial, weil es jetzt nur noch ein Videoband gibt. Dennoch müssen Schienen für den Kamerawagen verlegt werden und an der Beleuchtung wird sich auch nichts ändern.

f) Technik ersetzen

Manchmal ist es sinnvoll, die Bildmedien einer älteren Produktion nochmals neu zu produzieren. Gerade in der Oper können erfolgreiche Produktionen mehrere Jahrzehnte laufen, in denen sich die Technik rasant weiterentwickelt hat. In vielen Fällen gibt es mittlerweile bessere Methoden, um bestimmte Aufgaben zu realisieren. Schon alleine unter dem Gesichtspunkt der Konservierung macht das oft Sinn. Im Fall von *EVITA* waren die Originaldias so sehr beschädigt, dass man sie digital ausbessern musste. Früher wurden viele Projektionen mit Eiweißfarben auf Glasplatten gemalt. Diese Kunstwerke verblassen auch im Laufe der Zeit, zumal sie bei der Projektion erheblichen Temperaturen ausgesetzt sind. Sie zu digitalisieren, wäre eine Möglichkeit zur Erhaltung der Unikate. Digitale Daten sind darüber hinaus einfacher zu transportieren und nicht so anfällig, da man sie beliebig oft kopieren kann.

g) Unterrichtssituationen auf der Bühne

Während einer Theateraufführung kann es zu unterrichtsähnlichen Situationen kommen. In *Leonce und Lena* wurde beispielsweise eine Diapräsentation eingesetzt, um die Fusion zweier Königshäuser zu visualisieren. Im Kinder- und Jugendtheater sind solche Situationen viel öfter denkbar, weil dort der Kontakt zwischen den Schauspielern und den Zuschauern viel direkter ist. Wann immer es auf der Bühne zu solchen Situationen kommt, sollten diese medienpädagogisch korrekt aufbereitet sein. Auch wenn die Situation des didaktischen Medieneinsatzes nur gespielt ist, muss der Zuschauer letztendlich in der Lage sein, dem Prozess der Wissensvermittlung folgen zu können.

8.1.2. KULTURELLE MEDIENKOMPETENZEN

Medien sind ein elementarer Bestandteil unserer Alltagskultur. Um mit ihnen sinnvoll umzugehen, muss man in der Lage sein, ihre Codes richtig zu interpretieren. Gleiches gilt für ihre gesellschaftlichen und ästhetischen Ausdrucksformen. Die kulturellen Medienkompetenzen schließen darüber hinaus auch die Entwicklung von Orientierungskonzepten in einer von Informationen überfluteten Welt mit ein. Obwohl das Theater Teil unseres kulturellen Lebens ist, ist es gleichzeitig ein Ort, der sich von diesem abgrenzt. Im Gegensatz zum Kino oder Fernsehen stehen im Theater nicht die Bilder im Vordergrund, die unsere Wirklichkeit vermeintlich widerspiegeln. Auf der Bühne ist alles viel abstrakter und offener, was mitunter darauf zurückzuführen ist, dass Naturalismus auf der Bühne viel schwieriger herzustellen ist als im Film oder im Fernsehen. Die Stärke des Theaters liegt in der Behauptung von Dingen. Der Zuschauer muss einen Teil der erzählten Geschichte und der damit verbundener Orte - ausgehend von seiner eigenen Lebenserfahrung - konstruieren. Gerade deshalb kann er im Theater leicht Bezüge zu seinem eigenen Leben herstellen. Dieses Umfeld ist ideal, um die medialen Codes unserer Zeit zu untersuchen.

Im Theater können aber kulturelle Medienkompetenzen noch auf eine ganz andere Art und Weise erreicht werden: Menschen mit viel Erfahrungen im Bildmedienbereich werden mit einem anderem Medium konfrontiert. Das Theater unterliegt nun mal anderen Gesetzen als das Internet oder Computerspiele. Wenn man sich auf die abstrakte Welt des Theaters einlässt, führt dies zu einer anderen Sichtweise der eigenen Welt. Am Nationaltheater kann man dies sehr gut nachvollziehen, da es seit Jahren einen lebhaften Austausch mit der Fachhochschule Mannheim gibt. Die medienerfahrenen Designstudenten bekommen im Theater neue Impulse, die sie ihre eigenen medialen Codes neu oder anders interpretieren lässt. Man kann diesen Einfluss anhand von praktischen Arbeiten deutlich nachvollziehen. So werden beispielsweise Filme in einer Guckkastenperspektive produziert, oder 3D-Figuren sprechen den Zuschauer in einer Art an, wie man das nur aus dem Theater kennt.

a) Bildmedien erleichtern den Zugang zum Theater

Nicht jeder geht freiwillig ins Theater. Im Kinder- und Jugendtheater kommen die Schulklassen geschlossen mit ihren Lehrern und auch manch Erwachsener sieht sich eher dem Partner zuliebe eine Inszenierung an, als aus reinem Interesse. Gerade für solche Menschen, die wenig oder keine Erfahrung mit dem Medium Theater haben, können Bildmedien eine Hilfestellung sein. Sie nehmen den Zuschauer bei der Hand, indem sie ihm etwas Bekanntes zeigen und führen ihn so weiter in die unbekannte Welt des Theaters. Bei *Die Schönheitsfalle* funktioniert dies hervorragend, da Kinder wenig Erfahrung mit Opern haben und schon gar nicht mit modernen Werken. Die Kinder finden sich in einer völlig neuen Welt wieder, aber sie sind darin nicht verloren, weil sie „alte Bekannte“ wiedertreffen.

b) Mediale Blendung

In der Schule war es oft so, dass alles als bedenklich eingestuft wurde, was die Arbeit des Lehrers entlastete. Unter diesem Gesichtspunkt war auch der Einsatz von Bildmedien im Unterricht eine Kritik an der Qualität des Lehrers, da dieser verbal nicht alles leisten und seinen Unterricht nur unter Zuhilfenahme von Medien durchführen konnte.⁴⁴⁵ In der Schule hat sich diesbezüglich inzwischen viel getan, allerdings kann diese Behauptung auf das Theater übertragen werden. Auch wenn hier von keiner ernsthaften Medienkritik die Rede ist, könnte man Regisseuren den Vorwurf machen, dass sie Bildmedien auf der Bühne nur deshalb einsetzen, weil ihre theatrale Sprache nicht ausgereift genug ist, ihre Geschichten ohne technische Hilfsmittel zu erzählen. Bildmedien brauchen auf der Bühne heute keine Existenzberechtigung mehr. Sie sind Teil des Alltags der Menschen und somit können sie auch im Theater eingesetzt werden. Dennoch soll an dieser Stelle nicht ausgeschlossen werden, dass Bildmedien auf der Bühne nur aus dem Grund eingesetzt werden, um von einer schlechten Inszenierung abzulenken oder einem Theaterabend zu einem bunten, bewegten Ende zu verhelfen. Wie alle theatralen Elemente können auch Bildmedien zweckentfremdet eingesetzt werden.

c) Verteufelung von Medien

Leider kommt es auch heute noch vor, dass im Theater Bildmedien nicht neutral dargestellt werden. In *Zur Sonne, zur Freiheit* wurden Arbeitslose zu TV-Stars gemacht. Diese Beobachtung ist durchaus nachvollziehbar, da in *Big Brother* vergleichbare Phänomene auftreten. Dennoch kommt das Fernsehen fast immer schlecht weg, bzw. es wird gar nicht auf die Eigenheiten des Mediums eingegangen. Letztendlich lautet die Aussage: Heute kann jeder ein Star werden, dank des Fernsehens. Eine kritische Auseinandersetzung mit dem Medium Fernsehen bzw. mit dessen Mechanismen bleibt jedoch aus. Eine solche einseitige Darstellung ist weder unter medienpädagogischen Gesichtspunkten sinnvoll, noch unter dramaturgischen. Dennoch sollte nicht vergessen werden, dass sich das Stück nicht die Auseinandersetzung mit dem Medium Fernsehen zum Inhalt gemacht hat, sondern dass etwas über die Arbeitslosen auf ihrem Weg auf die Bühne erzählt werden soll. Leider passiert in vielen vergleichbaren Fällen das Gleiche: Man verfolgt ein bestimmtes inhaltliches Ziel und reduziert dabei ein bestimmtes Bildmedium auf ein Klischee. In diesen Fällen sollte man besser gar keine Aussagen über Bildmedien machen.

d) Aufzeigen von Eigenschaften bestimmter Bildmedien

Die meisten Zuschauer bringen ein ausgeprägtes Vorwissen bezüglich Medien wie Fernsehen oder Internet aus ihrem Alltag mit ins Theater. Dort kann daher auf Aspekte dieser Medien eingegangen werden, die im Alltag verborgen bleiben, oder zumindest nicht offensichtlich sind. In *FSK 16* vertrauen sich die Protagonisten einer Kamera an, in gleicher Weise, wie Gäste einer Talkshow die „Anonymität“ des Fernsehens suchen. In *Die Schönheitsfalle* werden junge Zuschauer abfotografiert und später ins Bühnengeschehen projiziert. Es wird eine künstliche Barriere aufgebaut zwischen denen, die in den Medien sind und denen, die nur zuschauen. Theater kann diese medialen Eigenschaften aufzeigen.

e) Leben in der Medienwelt

Bildmedien sind elementarer Bestandteil unseres Alltags. Eine der Aufgaben des Theaters besteht darin, unseren Alltag widerzuspiegeln. Somit liegt es auf der Hand, dass sich das Theater auch mit Bildmedien beschäftigt. Auf der Bühne kann exemplarisch gezeigt werden, was passiert, wenn Menschen auf Bildmedien treffen. *Gestochen scharfe Polaroids* ist ein gutes Beispiel dafür. Ein Mann verpasst einige Jahre Alltagsleben und findet sich in

⁴⁴⁵ Vgl. EIGLER (1983), S. 39

einer veränderten Welt wieder. Inwieweit das Theater diese Welt nur aufzeigt oder auch dem Zuschauer Vorschläge für das Überleben in dieser Welt unterbreitet, liegt in den Händen des jeweiligen Regisseurs.

8.1.3. SOZIALE MEDIENKOMPETENZEN

In der heutigen Zeit wird unser Leben immer mehr von technischen Kommunikationsmitteln bestimmt. Für den Menschen ist daher der richtige Umgang mit diesen von großer Bedeutung, weil er sich sonst isoliert. Er muss ein Gleichgewicht finden zwischen realer Kommunikation (von Mensch zu Mensch) und virtueller Kommunikation (Kommunikation durch technische Hilfsmittel). Weiterhin muss ihm klar sein, dass sich Menschen beispielsweise im Internetchat anders verhalten, als wenn sie sich tatsächlich gegenüberstehen. Die Kommunikation mittels technischer Kommunikationsmittel verläuft nach anderen Mustern als die direkte zwischenmenschliche Kommunikation. Man muss die Regeln und Funktionsweisen jedes dieser technischen Kommunikationsmittel kennen, um mit dessen Hilfe sinnvoll mit anderen Menschen kommunizieren zu können. Die Beherrschung dieser Technologien ist nicht nur im Privatleben wichtig. Auch im Berufsleben ist sie heute unerlässlich. Nur wer mittels Technik sinnvoll kommunizieren kann, kann mit den neuen Formen der Arbeitsorganisation und neuen Arbeitsinhalten Schritt halten. Zwischenmenschliche Beziehungen unserer heutigen Zeit haben somit auch immer eine technische Komponente.

Unabhängig vom Umgang mit diesen Erkenntnissen auf der Bühne ist das Nationaltheater Mannheim ein Arbeitsplatz wie jeder andere. Die Mitarbeiter der Medienabteilung müssen sich daher tagtäglich im Umgang mit modernen Kommunikationstechnologien bewähren. So spielt beispielsweise die Erreichbarkeit durch ein Mobiltelefon im professionellen Arbeitsalltag eine ganz andere Rolle als in der Freizeit. Da viele Mitarbeiter außerhalb von Mannheim und der unmittelbaren Umgebung wohnen, werden für große Projekte Technologien eingesetzt, mit denen die meisten Mitarbeiter bisher noch keine Erfahrungen hatten. So gibt es beispielsweise ein internetgestütztes Organisationssystem, in dem alle Termine, Kontakte, wichtigen Informationen für alle Mitarbeiter einsehbar und veränderbar sind. Weiterhin wird mit digitalen Werkzeugen gearbeitet, die es erlauben, sich direkt über das Internet zu unterhalten und gleichzeitig den Computerbildschirm des Gesprächspartners auf dem eigenen Monitor abgebildet zu sehen. Somit ist auch eine sinnvolle Zusammenarbeit über große Entfernungen möglich.

a) Aufzeigen gegenwärtiger Kommunikationsstrukturen

Kaum eine Beziehung funktioniert heute noch ohne Handy oder Internet. Schon früher nutzten Menschen Medien, um zu kommunizieren. So war schon immer der Brief als Mittel, um Kontakt zu halten von großer Bedeutung und nach der Erfindung des Telefons wurde dieses auch genutzt, um Beziehungen über große und kleinere Entfernungen aufrecht zu erhalten. In *Die Schönheitsfalle* wird exemplarisch das Bildmedium Internet eingesetzt, um den Vater zu finden. Das Theater kann also Bildmedien dazu nutzen, um alltägliche Kommunikationsprozesse aufzuzeigen und zu hinterfragen.

b) Technik verstecken

Menschen sind neugierig und experimentierfreudig. Den Computer finden sie in ihrem Freizeitkontext aber oft nicht spannend, da er sie an ihre Arbeit erinnert. Oft verschwenden Besucher noch nicht einmal einen Blick auf einen Computer, der in einem Theater aufgebaut ist. Hat man diesen aber hinter einer Wand versteckt und ein ansprechendes Interface entwickelt, dann wird der Spieltrieb des Besuchers geweckt. Weder Maus noch Tastatur sind besonders attraktive Eingabegeräte. Sie haben sich zwar im Alltag durchgesetzt, deshalb sind sie aber noch lange nicht als optimale Eingabegeräte für jede erdenkli-

che Anwendung anzusehen. Für manche Aufgaben eignen sie sich besser, für andere schlechter und manchmal sind sie gänzlich unbrauchbar. Daher sollte man nicht nur im Hinblick auf den Computer, sondern auf alle Technologien, die mit dem Besucher in Kontakt kommen, Überlegungen anstellen, wie diese mit der Technik sinnvoll interagieren können. Im Fall von *Schillervision* wurde dafür eine gute Lösung gefunden. Die Besucher fanden Bücher vor, die sie untersuchen und mit denen sie interagieren konnten. Von Computern war keine Spur zu sehen.

c) Durchleuchtung von Bildmedien

Gerade Medien wie das Fernsehen sind nicht besonders kritisch sich selbst gegenüber. Im Theater können Mechanismen aufgezeigt werden, die in anderen Medien gerne verschwiegen werden. So wird beispielsweise MTV seine Zuschauer nicht selbst darauf hinweisen, dass der Sender zur gleichen Unternehmensgruppe wie die Paramountstudios gehört. Dass der Musiksender darüber hinaus auch noch ein Kinomagazin herausbringt, wird selbstredend mit keinem Wort erwähnt. Im Theater können solche Zusammenhänge aufgedeckt werden, um dem Zuschauer Einblicke in die Medienwelt seines Alltags zu geben.

8.1.4. REFLEKTIVE MEDIENKOMPETENZEN

Nie gab es so viele verschiedene Medien wie in unserer heutigen Zeit; und es werden immer mehr. Daher ist es wichtig, dass die Menschen lernen, diese Medien kritisch zu beurteilen und deren Funktion in unserer Gesellschaft erkennen. Das gilt sowohl für die relativ jungen Bildmedien, als auch für die schon älteren Medien wie Bücher oder Theater. Darüber hinaus ist es wichtig, dass man lernt, den eigenen Umgang mit allen diesen Medien richtig einzuordnen: Man muss heute in der Lage sein, Inhalte, die uns verschiedene Medien bereitstellen, sicher auf deren Relevanz und Stichhaltigkeit beurteilen zu können. Die Mitarbeiter der Medienabteilung des Mannheimer Nationaltheaters arbeiten täglich in dem Spannungsfeld zwischen dem alten Medium Theater und den neuen Bildmedien. Um diese ins Theater einbringen zu können, muss mehr Reflexionsleistung erbracht werden, als mancher Theaterschaffende zunächst wahrhaben will. Selbst Studenten, die ihr Praxissemester am Nationaltheater absolvieren, lernen schon in den ersten Monaten, die Medien aus ihrem Alltag mit anderen Augen zu betrachten. Um nämlich ein bekanntes Bildmedium wie z.B. das Fernsehen sinnvoll in einen Theaterabend einzubauen, muss das Medium zunächst genau auf seine Funktionsweisen untersucht werden.

a) Theater als Lernort

Ähnlich wie bei anderen außerschulischen Lernorten (z.B. dem Museum) bietet das Theater gewisse Vorteile. Man befindet sich außerhalb seines gewohnten Umfeldes und ist sich auch darüber im Klaren, dass im Theater andere Verhaltensregeln gelten als beispielsweise in der Schule. Gerade Schüler kennen das Theater oft nur vom Hörensagen und haben eine gewisse Erwartungshaltung gegenüber diesem neuen, unbekanntem Medium. Das Theater hat den Ruf, ein elitäres und intellektuelles Medium zu sein. Dies ist auch einer der Gründe, warum es gerade bei jüngeren Menschen weniger beliebt ist als das Kino. Dieser Ruf trägt aber auch dazu bei, dass sich Schüler besonders gefordert fühlen. Sie gehen ins Theater mit der Grundhaltung, mit einer komplizierten und komplexen Kunstform konfrontiert zu werden. Daher ist der Lernerfolg umso größer, wenn die Schüler feststellen, dass sie dem Geschehen auf der Bühne folgen können bzw. es sie sogar fesselt. Das Theater ist als Ort weniger vorbelastet als andere mediale Orte wie z.B. das Kino. Daher ist es umso wichtiger, dass gerade Schüler mit ihren ersten Theaterbesuchen positive Ergebnisse verbinden. Die Erfahrung hat gezeigt, dass sich junge Menschen gegenüber dem Theater weniger tolerant zeigen als gegenüber anderer Medien wie Computerspielen oder

dem Fernsehen. Wenn sie mit diesen schlechte Erfahrungen sammeln, geben sie nicht gleich auf, sondern wechseln das Spiel bzw. den Sender. Wer im Theater schlechte Erfahrung sammelt, kommt oft lange Zeit nicht wieder. Hier wird wenig differenziert, obwohl das Angebot im Theater genauso vielschichtig ist wie im Kino. Hier fehlt aber oft jegliche Differenzierung zwischen einer schlechten Inszenierung und einem schlechten Medium. Warum diese im Theater nicht stattfindet, für andere Medien aber durchaus vorhanden ist, wäre ein interessanter Ansatz für eine weiterführende Untersuchung. Das Theater kann aber auch für Erwachsene zum Lernort werden. Schließlich sind medienkritische Beiträge nicht auf eine jugendliche Zielgruppe beschränkt. Auch hier unterscheidet sich das Theater maßgeblich von anderen Lernorten für Erwachsene wie beispielsweise der Volkshochschule. Manche Erwachsene gehen bewusst ins Theater, um neue Impulse für ihr Leben zu erhalten. Andere kommen aus reinem Vergnügen. Wie auch immer die Beweggründe sein mögen, im Theater kann durchaus ernstzunehmende Medien- oder Gesellschaftskritik stattfinden, die den Zuschauer auch über den Theaterabend hinaus noch beschäftigt, weil er beispielsweise mit Fakten oder Situationen konfrontiert wird, die andere Medien meiden.

b) Nicht jedes Bildmedium erfüllt jeden Zweck

Jedes Bildmedium hat seine medienpezifischen Eigenschaften. Dass sich das Internet vom Kino unterscheidet, ist offensichtlich. Aber ebenso unterscheiden sich die einzelnen Videoformate voneinander. Ein VHS-Film sieht anders aus als ein DV- oder DigiBeta-Film. Diese Unterschiede sind auch nicht geringfügig, sondern können sowohl messtechnisch als auch visuell einwandfrei bestimmt werden. Will man die Ansprache eines Bundeskanzlers, wie z.B. in *Zur Sonne, zur Freiheit* produzieren, dann muss dies auch in einem fernsehtauglichen Format sein. Für ein Urlaubsvideo reicht hingegen ein VHS-Film aus und eine Kinoatmosphäre kann man nur durch Filmeinsatz erreichen. Wenn man die Bildmedien sinnvoll im Theater nutzen will, dann sollte man diese auch kennen und von einander unterscheiden können.

Lässt man die Technik außer Acht, sollte der künstlerische Einsatz eines Bildmediums beleuchtet werden. Soll es abstrakt wie in *Der gewissenlose Mörder Hasse Karlsson* oder eher naturalistisch wie in *bash* eingesetzt werden? Diese Entscheidung hängt im großen Maß vom Gesamtkonzept des Theaterabends ab. Oft passen die Bildmedien nicht zum Rest der Inszenierung, weil der Regisseur ausschließlich abstrakte Elemente in seiner Inszenierung verwendet, die Bildmedien aber naturalistisch eingesetzt werden.

c) Medienpädagogische Parallelen zwischen Theater und Schule

Die grundsätzlichen Fragen bezüglich der Verwendung von Bildmedien im Theater sind die gleichen, die man sich auch im Schulalltag stellen muss: Wie unterstützen die Medien den jeweiligen Prozess? In der Schule sollen Medien zum Erreichen eines bestimmten Unterrichtsziels eingesetzt werden, wohingegen sie im Theater meist eine bestimmte Geschichte unterstützen. Nicht jedes Bildmedium erfüllt in jeder Situation seine Aufgaben gleich gut. Auch hier finden sich Parallelen zwischen Unterricht und Bühne. Gleiches gilt für die Frage, welche Medien sich in bestimmten Situationen unterstützen und wann sich mehrere Medien gegenseitig behindern.

Sowohl in der Schule als auch im Theater müssen die medialen Vorkenntnisse des Klientels beachtet werden. Wird im Unterricht beispielsweise das Thema „Antarktis“ behandelt, so muss man als Lehrer davon ausgehen, dass die Schüler schon einiges darüber aus dem Fernsehen oder Internet wissen. Im Theater gilt gleiches sowohl für die inhaltliche Ebene als auch für die Erfahrung im Umgang mit verschiedenen Bildmedien. Die Zuschauer lernen die Bildmedien nicht erst im Theater kennen. Daher läuft der Theatermacher Gefahr, sich zu blamieren, wenn er die Produktionsstandards nicht erreicht, die den Zuschauern

aus dem Fernsehen und Kino bekannt sind. Auf der anderen Seite kann man gerade diesen Aspekt ausnutzen, indem man Bildmedien einsetzt, die an die Lebenswelt des Publikums anknüpfen. So schafft man eine Brücke für Zuschauer, die mit dem Medium Theater selbst noch keine Erfahrungen haben. Besonders im Kinder- und Jugendtheater hat sich dieser Ansatz bewährt.

d) Medienkritik im Theater

Im Theater werden Medien anders wahrgenommen als in ihrem gewohnten Umfeld. Hochglanzaufnahmen, die man aus dem Werbefernsehen kennt, bekommen im Zusammenhang mit einem bestimmten Drama eine völlig andere Bedeutung. Das gilt sogar für Werbefilme, die einfach aus der Fernseh- oder Kinowerbung übernommen werden. Sie werden in einem anderen Kontext rezitiert und somit auch anders wahrgenommen. Aussagen, die im Fernsehen unreflektiert hingenommen werden, können auf der Bühne zu bedenklichen Feststellungen führen. Das Theater kann somit nicht nur bestimmte Medien kritisch hinterfragen, sondern auch mediale Aussagen verändern. In der Produktion *Das Maß der Dinge* wurden werbewirksame Bilder dazu benutzt, um das Verhalten der Hauptperson in ein anderes Licht zu rücken.

e) Zusammenspiel von Drama und Medienpädagogik

Es sollte nie vergessen werden, dass ein Theater ein Ort der Medienpädagogik sein kann, dies aber nicht unbedingt sein muss. Oft werden Bildmedien auf der Bühne eingesetzt, ohne dass dies medienpädagogisch sinnvoll erscheinen mag. Aus dramaturgischer Sicht kann es aber durchaus sinnvoll sein. In *bash* beispielsweise bekam der Theaterabend durch den Einsatz von Bildmedien einen völlig anderen Rhythmus, als wenn er ohne Videozuspielungen stattgefunden hätte. Medienpädagogisch lässt sich für diesen Bildmedieneinsatz nur schwer eine Begründung finden. Weder wird eine bestimmte Medienkritik geäußert, noch lernt der Zuschauer etwas über den Umgang mit Medien oder deren Bezug zu unserem täglichen Leben. Der Bezug ist natürlich da, schon alleine aufgrund der Tatsache, dass der Regisseur sich für das Medium Video entschieden hat. Eine solche Entscheidung hätte vor 20 Jahren mit Sicherheit anders ausgesehen. Lässt man aber diese Ebene außer Betracht, ist der Einsatz der Bildmedien in *bash* eine reine Spielerei. Allerdings eine Spielerei, die den Theaterabend aus dramaturgischer Sicht bereichert. Es wird eine weitere Ebene aufgespannt und aus einem Monolog wird somit ein Wechselspiel zwischen den Medien. Der Videoeinsatz macht diesen Theaterabend leichter und insgesamt vielschichtiger.

8.2. AUSBLICK

Diese Arbeit ist kein Plädoyer für den bedingungslosen Einsatz von Bildmedien auf der Bühne. Inszenierungen ohne Bildmedien haben ihren Reiz und ihre Berechtigung. Sie finden auch ein Publikum, das diese schätzt und liebt. Dagegen ist nichts einzuwenden. Bildmedien können im Theater sinnvoll sein, aber nicht für jedes Drama. Man sollte nicht vergessen, dass zu Shakespeares oder Schillers Zeiten noch kein Kino oder Internet existierte. Darum sollte man gerade bei alten Texten gewissenhaft überprüfen, ob der Einsatz von Bildmedien wirklich eine Bereicherung darstellt oder nicht einfach nur Spielerei ist. Beim *Käthchen von Heilbronn* beispielsweise können die Bildmedien eindrucksvoll dazu genutzt werden, die Feuersbrunst darzustellen. Natürlich gibt es unzählige andere Möglichkeiten, dies zu tun. Es liegt alles in der Hand des Theaterschaffenden. Daher ist die Frage nach dem Für und Wider von Bildmedien auf der Bühne nicht ausschließlich anhand der Bildmedien zu klären:

„Die didaktische Qualität oder Wertigkeit eines Mediums lässt sich nicht an Merkmalen des Mediums selbst (seien sie inhaltlicher, konzeptueller oder gestalterischer Art etc.) feststellen, sondern nur in dem kommunikativen Zusammenhang, in dem das Medium Verwendung findet.“⁴⁴⁶

Letztendlich sollten die Bildmedien als gleichberechtigte theatralische Zeichensysteme akzeptiert werden. Wir leben in einer Zeit, in der sich alle Medien verändern. Die Welt dreht sich mit atemberaubender Geschwindigkeit und der technische Fortschritt wird unser soziales Leben in den nächsten Jahren ebenso verändern, wie in früheren Jahrhunderten die Erfindung der Elektrizität oder der globalen Kommunikation. Ob diese Veränderungen alle positiv sind, sei dahingestellt. Sie sind es aber auf jeden Fall wert, auf den Bühnen unserer Theater besprochen, analysiert, reflektiert und kritisiert zu werden. Wenn man Bildmedien weiterhin sinnvoll im Theater einsetzen will, ist es an der Zeit, auch Stücke zu schreiben, die den sinnvollen Einsatz der Bildmedien berücksichtigen, so wie Opern unter der Berücksichtigung der Musik verfasst werden. Es ist an der Zeit nach neuen Ausdrucksmöglichkeiten zur Verwirklichung theatraler Visionen zu suchen.

Obwohl das Theater nicht vorwiegend zum Ziel hat, medienpädagogisch zu arbeiten, bietet es gute Voraussetzungen dafür. Alle behandelten Stücke hatten andere Ziele angestrebt, dennoch hat diese Arbeit gezeigt, dass man selbst ohne medienpädagogischen Vorsatz zu erstaunlichen medienpädagogischen Ergebnissen auf der Bühne kommen kann. Wie weit kann man mit der Medienpädagogik im Theater erst kommen, wenn man diese von Anfang an in die Planung einer Inszenierung mit einbezieht?

Wie in vielen anderen Bereichen der Pädagogik auch, kann man im Theater versuchen, Türen zu öffnen. Durchgehen müssen die Zuschauer allerdings selbst. Sie sollen schließlich nicht mit „Kochrezepten“ abgespeist werden, sondern Anstöße und Informationen zu Dingen erhalten, mit denen sie sich so vielleicht nicht beschäftigt hätten. Ein Theaterabend endet schließlich nicht mit dem Fallen des Vorhangs. Auch nach der Vorstellung wird das Erfahrene im Gehirn noch weiterverarbeitet. Der Zuschauer nimmt diese Erfahrung mit in seinen Alltag und versteht dadurch die Welt um ihn herum vielleicht ein Stück besser.

Dennoch können im Theater viele Themen nur kurz angesprochen werden, wie beispielsweise das Thema Internet in *Die Schönheitsfalle*. Wollte man intensiver darauf eingehen, müsste man ein eigenes Stück über das weltweite Netz schreiben. Die Intention des Theatermachers ist es aber nach wie vor, seine Geschichte im Auge zu behalten und wie in diesem Fall keine Abhandlung über das Internet zu verfassen. Auf der anderen Seite nutzt er seine Chance und baut das Thema Internet in Stücke wie *Die Schönheitsfalle* ein. Dass solche Themen letztendlich auf der Bühne oft zu kurz kommen, liegt daher meist am Drama und gar nicht am Theatermacher. Es macht inhaltlich gesehen keinen Sinn, die Geschichte aus den Augen zu verlieren, um einem bestimmten Bildmedium einen spektakulären Auftritt zu ermöglichen. Auf der anderen Seite gibt es aber keine Dramen, die die Bildmedien unserer Zeit thematisieren. Moderne Stücke beschäftigen sich hauptsächlich mit gegenwärtigen Sozialstrukturen. Dabei wird oft vergessen, dass diese maßgeblich durch Medien mitgeprägt werden. Theaterstücke, welche die Funktionsweisen von Bildmedien reflektieren und ernsthaft hinterfragen, werden nicht verfasst. Aus medienpädagogischer Sicht wäre das aber sinnvoll. Wer weiß schon, wie es hinter den Kulissen der Computerspieleindustrie, Hollywood oder MTV aussieht? Die Mechanismen, die hier wirken, sind nicht nur wissenswert und interessant, sondern können auch dem Publikum im täglichen Umgang mit Bildmedien von großem Nutzen sein.

Da also das Drama maßgeblichen Einfluss auf den medienpädagogisch sinnvollen Einsatz von Bildmedien hat, spielt die Auswahl des Dramas eine zentrale Rolle für das weitere Vorgehen. Nicht jeder Text ist geeignet, medienpädagogische Themen im Theater sinnvoll widerzuspiegeln.

⁴⁴⁶ KERRES (2001), S. 23

Leider gibt es bisher keine richtige Vernetzung zwischen Theatern und medienpädagogischen Institutionen. An vielen Theatern in Deutschland sind zwar Theaterpädagogen beschäftigt - diese konzentrieren sich aber hauptsächlich auf die Vermittlung theatraler Grundlagen. In Zusammenarbeit mit Schulen werden die Stücke besprochen und das Medium Theater den Schülern näher gebracht. Eine Integration von Medien in diesen Arbeitsbereich scheint bisher unmöglich. Dies liegt zum einen daran, dass Theaterpädagogen in der Regel wenig medienpädagogische Erfahrungen aufweisen und zum anderen in der Tatsache begründet, dass den Theaterpädagogen die Zeit in ihrem engen Terminplan fehlt, um weitere Aufgabenfelder abdecken zu können. Die Anstellung eines Medienpädagogen in einem Theater ist aus finanziellen Gründen unrealistisch. Viele Theater müssen momentan Stellen abbauen oder können noch nicht einmal alle künstlerisch relevanten Positionen besetzen. Die Einrichtung einer medienpädagogischen Stelle würde unter diesen Voraussetzungen auf vielfältigen Widerstand stoßen. Daher ist es umso wünschenswerter, dass sich Theater mit medienpädagogischen Institutionen zusammentun bzw. sich Theatermacher mit der Medienpädagogik beschäftigen. Wie diese Kooperationen konkret aussehen könnten, wäre ein Thema für eine weitere Untersuchung.

Da sich die vorliegenden Ergebnisse auf das Nationaltheater Mannheim beschränken, wäre es in einem nächsten Schritt sinnvoll, den medienpädagogischen Umgang mit Bildmedien an anderen Theatern zu untersuchen. Weiterhin wären auch verschiedene Versuchsreihen denkbar, in denen man das gleiche Stück in zwei Versionen, einmal mit und einmal ohne Bildmedien, inszeniert. Ein weiterer interessanter Punkt bestünde in der Untersuchung verschiedener Dramen bezüglich ihrer medienpädagogischen Qualitäten bzw. der Überlegung, welche Themen medienpädagogisch sinnvoll auf einer Bühne umzusetzen wären. Auf jeden Fall handelt es sich bei all diesen Überlegungen um interdisziplinäre Projekte, an denen sowohl Medienpädagogen als auch Theater-, Medienwissenschaftler und vor allem auch praxiserfahrene Medienproduzenten teilnehmen sollten.

LITERATURVERZEICHNIS

- Aebli (1981) Aebli, Hans: Grundformen des Lehrens. Eine Allgemeine Didaktik auf kognitionspsychologischer Grundlage. 12. Auflage. Stuttgart 1981
- Alton (1995) Alton, John: Painting with Light. Introduction by Todd McCarthy. Originally published: New York: Macmillan, 1949. With new introductory material and filmography. Berkeley 1995
- American Memory (1999) American Memory: History of Edison Motion Pictures. (<http://memory.loc.gov/ammem/edhtml/edmvhit1.html>). Internetseite 1999
- Appeldorn (1997) Appeldorn, Werner van: Handbuch der Film- und Fernseh-Produktion. Psychologie - Gestaltung - Technik. München 1997
- Arnheim (1988) Arnheim, Rudolf: Film als Kunst. Deutsche Neuauflage. Frankfurt am Main 1988
- Altman (1985) Altman, Rick: The Evolution of Sound Technology. In: Weis, Elisabeth / Belten, John: Film Sound. Theory and Practice. New York 1985, S. 44-54
- Aufenanger (1999) Aufenanger, Stefan: Medienpädagogische Projekte – Zielstellungen und Aufgaben. In: Baacke, Dieter / Kornblum, Susanne / u.a. (Hrsg.): Handbuch Medien: Medienkompetenz. Bonn 1999, S. 94-97
- Auslander (1999) Auslander, Philip: Liveness. Performance in a mediated Culture. New York 1999
- Ayres (2002) Ayres, Anna Jean: Bausteine der kindlichen Entwicklung. Die Bedeutung der Integration der Sinne für die Entwicklung des Kindes. 4. Auflage. Berlin 2002
- Baacke (1994) Baacke, Dieter: Jugendforschung und Medienpädagogik. Tendenzen, Diskussionsgesichtspunkte und Positionen. In: Hiegemann, Susanne / Swoboda, Wolfgang H. (Hrsg.): Handbuch der Medienpädagogik, Opladen 1994, S. 37-57
- Baacke / Sander / Vollbrecht (1990) Baacke, Dieter / Sander, Uwe / Vollbrecht, Ralf: Lebensgeschichten sind Mediengeschichten. Opladen 1990

- Baacke (1997) Baacke, Dieter: Medienpädagogik. Tübingen 1997
- Balio (1976) Balio, Tino: United Artists. The Company built by the Stars. Madison 1976
- Balio (1987) Balio, Tino: United Artists. The Company that changed the Film Industry. Madison 1976
- Beierbach (1998) Beierbach, Herbert: Vom Quadrat B 3 zum Goetheplatz. Geschichte der Nationaltheatergebäude. In: Homering, Liselotte / Welck, Karin von (Hrsg.): Mannheim und sein Nationaltheater. Menschen – Geschichte(n) – Perspektiven. Mannheim 1998, S. 368-383
- Bell (1994) Bell, David: Getting the best score for your film. A filmmakers' guide to music scoring. Beverly Hills 1994
- Benjamin (1977) Benjamin, Walter: Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. Frankfurt am Main 1977
- Berger (1977) Berger, Susanne: Das Interesse am Theater. Entwicklung, Durchführung und Auswertung einer Repräsentativerhebung in Fellbach bei Stuttgart, durchgeführt im Oktober 1974. Fellbach 1977
- Birbaumer (1977) Birbaumer, Niels (Hrsg.): Psychophysiologie der Angst. 2., veränderte und überarbeitete Auflage. München 1977
- Blame (2003) Blame, Christopher B.: Theater zwischen den Medien. Perspektiven für Theaterwissenschaft und Kritik angesichts einer zunehmenden Intermedialität in der Theaterpraxis. In: Die Deutsche Bühne Nr. 10/2003, S. 48-51
- Boeckmann (1987) Boeckmann, Klaus: Wirklichkeitsverlust durch Medien? In: Sehen, Hören, Bilden Nr. 25/1987, S. 4-9
- Boeckmann (2003) Boeckmann, Klaus: Wissen und Bildung in der Informationsgesellschaft. In: Deubel Volker / Kiefer, Klaus H. (Hrsg.): Medien und Bildung. Lehren und Lernen im Kontext der Neuen Medien. Bielefeld 2003, S. 31-40
- Böhm (2002) Böhm, Christopher: Ablauf einer professionellen Videoproduktion. In: Digital Production Nr. 5/2002, S. 192-194

- Boorstin (1992) Boorstin, Daniel J.: Fernsehen verändert die menschliche Erfahrung. Massenkommunikation, elektronische Medien und das Buch. In: Fröhlich, Werner D. von (Hrsg.): Die verstellte Welt. Beiträge zur Medienökonomie. Beltz 1992, S. 23-33
- Bonz (2001) Bonz, Bernhard: Methoden in der schulischen Bildung. In: Bonz, Bernhard (Hrsg.): Didaktik der beruflichen Bildung. Hohengehren 2001, S. 90-114
- Bordwell (2001) Bordwell, David: Visual Styles in Cinema. Vier Kapitel Filmgeschichte. Frankfurt am Main 2001
- Brauneck (2001) Brauneck, Manfred: Theater im 20. Jahrhundert. Programmschriften, Stilperioden, Reformmodelle. 9. aktualisierte Auflage. Reinbeck 2001
- Brennpunkt Kino (2003) Brennpunkt Kino: Nachricht vom 20.8.2003 (<http://www.brennpunkt-kino.de/news/news.htm>). Internetseite 2003
- Brewster / Jacobs (1997) Brewster, Ben / Jacobs, Lea: Theatre to Cinema. Stage Pictorialism and the Early Feature Film. New York 1997
- Birn (2000) Birn, Jeremy: Digital Lighting & Rendering. Indianapolis 2000
- British Film Institute (2002) British Film Institute: Edwin S. Porter – Time after Time. (<http://www.bfi.org.uk/sightandsound/archive/innovators/porter.html>). Internetseite 2002
- Brook (2001) Peter Brook: Der leere Raum. 4. Auflage. Berlin 2001
- Brown (2002) Brown, Blain: Cinematography. Theory and Practice. Image Making for Cinematographers, Directors & Videographers. Burlington 2002
- Bruce / Green (1990) Bruce, Vicki / Green, Peter: Visual Perception: Physiology, Psychology and Ecology. Hove 1990
- Burt (1994) Burt, George: The art of film music. Special emphasis on Hugo Friedhofer, Alex North, David Raksin, Leonard Rosenman. Boston 1994
- Buchenberger (1957) Buchenberger, Emil: Einsatz von Fernsehgeräten im Theater. In: Bühnentechnische Rundschau 3/1957, S. 21-25

- Chapman / Chapman (2000) Chapman, Nigel / Chapman, Jenny: Digital Multimedia. Chichester 2000
- Chaplin (1964) Chaplin, Charles: Die Geschichte meines Lebens. Reutlingen 1964
- Cushman (1998) Cushman, Robert: Introduction. In: Brownlow, Kevin: Mary Pickford. Rediscovered. Rare Pictures of a Hollywood Legend. Introduction and Photograph Selection by Robert Cushman. New York 1998, S. 13-45
- Dancyger (2000) Dancyger, Ken: The Technique of Film and Video Editing. History, Theory, and Practice. Third Edition. Woburn 2000
- Dawkins (2004) Dawkins, Richard: Das egoistische Gen. 6. Auflage. Hamburg 1996
- Deutscher Bühnenverein (2003) Deutscher Bühnenverein: Auswertung und Analyse der repräsentativen Befragung von Nichtbesuchern deutscher Theater. Eine Studie im Auftrag des Deutschen Bühnenvereins. (<http://www.buehnenverein.de/presse/presse.php?art=position>) Internetpublikation 2003
- Diederichsen (2004) Diederichsen, Diedrich: Der Idiot mit der Videokamera. Theater ist kein Medium – aber es benutzt welche. In: Theater heute Nr. 4/2004, S. 27-31
- Digital Production (2001) [Anonymus]: Verschiedene 3D-Stereo-Verfahren. In: Digital Production Nr. 1/2001, S. 26-36
- Digital Production (2002) [Anonymus]: Neue Technik für Sportevents. In: Digital Production Nr. 2/2002, S. 156-157
- Dinkla (1997) Dinkla, Söke: Pioniere Interaktiver Kunst. Von 1970 bis heute. Karlsruhe 1997
- Dinkla / Leeker (2002) Dinkla, Söke / Leeker Martina (Hrsg.): Tanz und Technologie. Auf den Weg zu medialen Inszenierungen. Berlin 2002
- Doelker (1979) Doelker, Christian: „Wirklichkeit“ in den Medien. Zug 1979
- Doelker (1989) Doelker, Christian: Kulturtechnik Fernsehen. Analyse eines Mediums. Stuttgart 1989

- Doelker (1997) Doelker, Christian: Ein Bild ist mehr als ein Bild. Visuelle Kompetenz in der Multimedia-Gesellschaft. Stuttgart 1997
- Duncan (2002) Duncan, Jody: Star Wars Episode II: Attack of the Clones. Love and War. In: Cinefex Nr. 90, S. 60-119
- Dussel (1998) Dussel, Konrad: Der Weg zum subventionierten Theater. Die Finanzierung des Nationaltheaters im 19. und frühen 20. Jahrhundert. In: Homering, Liselotte / Welck, Karin von (Hrsg.): Mannheim und sein Nationaltheater. Menschen – Geschichte(n) – Perspektiven. Mannheim 1998, S. 384-393
- Eco (1987) Eco, Umberto: Semiotik. Entwurf einer Theorie der Zeichen. München 1987
- Eco (1994) Eco, Umberto: Einführung in die Semiotik. 8., unveränderte Auflage. München 1994
- Eigler (1983) Eigler, Gunther: Wissen und Bild – Zur Wiederaufnahme eines alten Themas. In: Theuring, Wolf (Hrsg.): Lehren und Lernen mit Medien. Beiträge aus Medienforschung und Medienpraxis. Grünwald 1983, S. 24-40
- Eisenkolb / Weickard (1999) Eisenkolb, Kerstin / Weickard, Helge: Digitaler Videoschnitt. Brillante Videos in Eigenregie. Kaarst 1999
- Esslin (1978) Esslin, Martin: Was ist ein Drama? Eine Einführung. München 1978
- Esslin (1982) Esslin, Martin: The Stage: Reality, Symbol, Metaphor. In: Redmond, James (Editor): Themes in Drama 4. Drama and Symbolism. Cambridge 1982, S. 1-12
- Esslin (1987) Esslin, Martin: The Field of Drama. How the Signs of Drama create Meaning on Stage and Screen. London 1987
- Ettedgui (2001) Ettedgui, Peter: Filmkünste: Produktionsdesign. Reinbeck 2001
- Evert (2003) Evert, Kerstin: DanceLab. Zeitgenössischer Tanz und Neue Technologien. Würzburg 2003
- Ezra (2000) Ezra, Elizabeth: Georges Méliès. The Birth of the Auteur. Manchester 2000

- Fairbanks (1988) Fairbanks, Douglas Jr.: The Salad Days. New York 1988
- Faulstich (1995) Grundwissen Medien. 2. Auflage. München 1995
- FAZ.net (2003) [Anonymus]: Publikumsbefragung. Wer die Oper liebt, geht auch ins Museum. In: FAZ.net vom 27. Juni 2003 (<http://www.faz.net/s/RubABE881A6669742C2A5EBCB5D50D7EBEE/Doc~E3617D0D272134241A7DE8E50743C3F8C~ATpl~Ecommon~Scontent.html>). Internetseite 2003
- Fischer (1997) Fischer, Ernst Peter: Wie wirklich ist die Wirklichkeit. In: Geo Wissen September 1997, S. 22-25
- Fischer-Lichte (1985) Fischer-Lichte, Erika: Was ist eine „werkgetreue“ Inszenierung? Überlegungen zum Prozess der Transformation eines Dramas in eine Aufführung. In: Fischer-Lichte, Erika (Hrsg.): Das Drama und seine Inszenierung. Vorträge des internationalen literatur- und theatersemiotischen Kolloquiums Frankfurt am Main, 1983. Tübingen 1985, S. 37-49
- Fischer-Lichte (1998) Fischer-Lichte, Erika: Semiotik des Theaters. Band 1: Das System der theatralischen Zeichen. 4. Auflage. Tübingen 1998
- Fischer-Lichte (1999) Fischer-Lichte, Erika: Kurze Geschichte des deutschen Theaters. 2. Auflage. Tübingen 1999
- Fischer-Lichte (2001) Fischer-Lichte, Erika: Wahrnehmung und Medialität. In: Fischer-Lichte, Erika et al. (Hrsg.): Wahrnehmung und Medialität. Tübingen 2001, S. 11-28
- Fisher (2003) Fischer, Bob et al.: Memories of a Master. In: American Cinematographer 5/2003, S. 44-55
- Fitzthum (1996) Fitzthum, Gerhard: Festspiele Bayreuth: Der Kampf um die Karten. In: Die Zeit Nr. 32/1996, Onlineversion (http://www.zeit.de/archiv/1996_/32/bayreuth.txt.19960802.xml). Internetseite 1996
- Fleming (1998) Fleming, Bill: 3D Photorealism Toolkit. New York 1998
- Fortier (2002) Fortier, Mark: Theory / Theatre. An Introduction. Second Edition. London 2002
- Fuchs (1988) Fuchs, Hans Joachim: Theater als Dienstleistungsorganisation. Legitimationsprobleme des bundesdeut-

- schen Sprechtheaters in der Gegenwart. Frankfurt am Main 1988
- Galison (2002) Galison, Peter: Images scatter into Data, Data gather into Images. In: Latour, Bruno / Weibel, Peter (Editors): Iconoclash. Karlsruhe 2002, S. 300-323
- Gauthier (2002) Gauthier, Jean-Marc: Creating interactive 3-D Actors and their Worlds. San Diego 2002
- Giesen (2002) Giesen, Rolf: Schöne neue Bilderwelten. In: Digital Production Nr. 4/2002, S. 199
- Grau (2001) Grau, Oliver: Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart. Visuelle Strategien. Berlin 2001
- Gray (2006) Gray, Simon: Hero Shots. In: American Cinematographer 7/2006, S. 28-43
- Golman / LeTourneau (2000) Golman, Chuck / LeTourneau, Tom: Placing Shadows. Lighting Techniques für Video Production. Second Edition. Boston 2000
- Gombrich (1984) Gombrich, Ernst: Bild und Auge. Neue Studien zur Psychologie der bildlichen Darstellung. Stuttgart 1984
- Groebele (1989) Groebele, Jo: Erlebnisse durch Medien. Reizsuche in der Realität und der Fiktion. In: Kaase, Max/Schulz, Winfried: Massenkommunikation. Theorien, Methoden, Befunde. Opladen 1989, S. 351-363
- Gronemeyer (2002) Gronemeyer, Andrea: Schnellkurs Theater. 4. Auflage. Köln 2002
- Guminski (2002) Guminski, Karin: Kunst am Computer. Ästhetik, Bildtheorie und Praxis des Computerbildes. Bonn 2002
- Hajos (1980) Hajos, Anton: Einführung in die Wahrnehmungspsychologie. Darmstadt 1980
- Harth (1982) Harth, Hans-Albrecht: Publikum und Finanzen am Theater. Eine Untersuchung zur Steigerung der Publikumswirksamkeit und der ökonomischen Effizienz der Öffentlichen Theater. Frankfurt am Main 1982
- Hasebrook (1995) Hasebrook, Joachim: Multimedia-Psychologie. Heidelberg 1995

- Hennrich (2001) Hennrich, Lutz: Elektronen und Elementarteilchen. „norway today“ in Düsseldorf und andere WWW-Stichproben. In: Die Deutsche Bühne Nr. 3/2001, S. 52
- Henscheid (2001) Henscheid, Eckhard: Fliederfluidum und Nachtigallenpoesie. Staats- und Fest- und Opernmacht sind wieder eins: In Bayreuth eröffneten die Festspiele mit den „Meistersingern“ - in einer Inszenierung von Wolfgang Wagner aus dem Jahre 1981 und dirigiert von Christian Thielemann. In: Die Zeit Nr. 32/2001, Onlineversion (http://www.zeit.de/2001/32/Kultur/200132_meistersinger.html). Internetseite 2001
- Heller (1990) Heller, Heinz-B.: Dokumentarfilm und Fernsehen. Probleme aus medienwissenschaftlicher Sicht und blinde Flecken. In: Heller, Heinz-B. / Zimmermann, Peter (Hrsg.): Bilderwelten – Weltbilder. Dokumentarfilm und Fernsehen. Marburg 1990
- Herbert-Muthesius (1985) Herbert-Muthesius, Angelika: Bühne und bildende Kunst im Futurismus. Bühnengestaltung von Balla, Depero und Prampolini (1914-1929). Hamm 1985
- Herrmann (1985) Herrmann, Wilhelm: Vom „Sohn“ zur „Marne-schlacht“. Das Mannheimer Nationaltheater von 1918 bis 1933. Mannheim 1985
- Herrmann (1999) Herrmann, Wilhelm: Hoftheater – Volkstheater – Nationaltheater. Die Wanderbühnen im Mannheim des 18. Jahrhunderts und ihr Beitrag zum Nationaltheater. Frankfurt am Main 1999
- Hermanni (1999) Hermanni, Cornelia (Red.): Die Star-Wars-Kampagne – eine Dokumentation. In: Inforum Nr. 7/99, S. 1-4
- Hesse (1989) Hesse, Kurt Rolf: Fernsehsprache und Wirklichkeit. In: Mittelstraß, Jürgen (Hrsg.): Wohin geht die Sprache? Wirklichkeit - Kommunikation - Kompetenz. Essen 1989, S. 261-267
- Hoffman (2000) Hoffman, Donald D.: Visuelle Intelligenz. Wie die Welt im Kopf entsteht. Stuttgart 2000
- Hoffmann (2003) Hoffmann, Bernward: Medienpädagogik. Paderborn 2003
- Holben (2006) Holben, Jan: Partners in Crime. In: American Cinematographer 8/2006, S. 52-63

- Homering (1998) Homering, Liselotte: Chronologie zur Vorgeschichte und Geschichte der Mannheimer Nationaltheaters. In: Homering, Liselotte / Welck, Karin von (Hrsg.): Mannheim und sein Nationaltheater. Menschen – Geschichte(n) – Perspektiven. Mannheim 1998, S. 514-603
- Horn / Umathum (2001) Horn, Christian / Umathum, Sandra / Warstat, Matthias: Auswählen und Versäumen. Wahrnehmungsmodi zwischen Fernsehen und Theater. In: Fischer-Lichte, Erika et al. (Hrsg.): Wahrnehmung und Medialität. Tübingen 2001, S. 143-157
- Hörisch (2001) Hörisch, Jochen: Der Sinn und die Sinne. Eine Geschichte der Medien. Frankfurt am Main 2001
- Howard/Mabley (1993) Howard, David/Mabley, Edward: The tools of screenwriting. A writer's guide to the craft and elements of a screenplay. New York 1993
- Hullfish / Fowler (2003) Hullfish, Steve / Fowler, Jaime: Color Correction for Digital Video. Using Desktop Tools to Perfect your Image. San Francisco 2003
- Hüther (1994) Hüther, Jürgen: Medienpädagogische Konzepte in der Bildungsarbeit mit Erwachsenen. Historische und aktuelle Aspekte der Kooperation von Medienpädagogik und Erwachsenenbildung. In: Hiegemann, Susanne / Swoboda, Wolfgang H.: Handbuch der Medienpädagogik, Opladen 1994, S. 289-301
- Isenbart / Keller (2003) Isenbart, Jan / Keller, Petra: TV-Werbung für Einsteiger. Von der ersten Idee bis zur Wirkungskontrolle. Informationsbroschüre der IP Deutschland GmbH. Köln 2003
- Jelavich (2000) Jelavich, Peter: „Darf ich mich hier amüsieren?“ Bürgertum und früher Film. In: Hettling, Manfred / Hoffmann, Stefan-Ludwig (Hrsg.): Der bürgerliche Wertehimmel. Innenansichten des 19. Jahrhunderts. Göttingen 2000, S. 283-303
- Johnson (2006) Johnson, Steven: Neue Intelligenz. Warum wir durch Computerspiele und TV klüger werden. Köln, 2006
- Julesz (1987) Julesz, Bela: Texturwahrnehmung. In: Ritter, Manfred: Wahrnehmung und visuelles System. 2. Auflage. Heidelberg 1987, S. 48-57

- Katz (2000) Katz, Steven D.: Shot by Shot: Die richtige Einstellung. Zur Bildsprache des Films. Frankfurt am Main 2000
- Kaufman (2003) Kaufman, Debra: A Flexible Finish. Digital intermediates impact the art of image control. In: American Cinematographer 4/2003, S. 80-89
- Keim (2001) Keim, Stefan: Das Müll-Mißverständnis. In: Die Deutsche Bühne Nr. 3/2001, S. 48
- Kelly (2000) Kelly, Doug: Digital Compositing in Depth. Scottsdale, Arizona 2000
- Kepplinger (1992) Kepplinger, Hans Mathias: Ereignismanagement. Wirklichkeit und Massenmedien. Osnabrück 1992
- Kerres (2001) Kerres, Michael: Multimedia und telemediale Lernumgebungen. Konzeption und Entwicklung. 2., vollständig überarbeitete Auflage. München 2001
- Kerstan (2000) Kerstan, Peter: Der journalistische Film. Bildsprache und Gestaltung. Frankfurt am Main 2000
- Koppetz (2003) Koppetz, Michael: No Film but still an ARRI. The ARRI D-20 Technology Project – a Digital Film-Style Camera for TV-Applications. In: ARRI News 9/2003, S. 4-8
- Klotz (2002) Klotz, Karlhorst: HDCam fürs Fernsehen. In: Digital Production Nr. 4/2002, S. 176-179
- Knopf (2003) Knopf, Jan (Hrsg): Brecht Handbuch. Band 4. Schriften, Journale, Briefe. Stuttgart 2003
- Kodak (2002) [Kodak]: Kodak. Motion Picture Film. New York 2002
- Koerber (1996) Koerber, Martin: Oskar Messter, Film Pioneer: Early Cinema between Science, Spectacle, and Commerce. In: Elsaesser, Thomas: A Second Life: German Cinema's first Decade. Asterdam 1996, S. 51-61
- Kron / Sofos (2003) Kron, Friedrich W. / Sofos, Alivisos: Mediendidaktik. Neue Medien in Lehr- und Lernprozessen. München 2003
- Kümmel (2006) Kümmel, Peter: Bis an das Tor der Hölle. Ein Theaterskandal oder nicht? In Frankfurt kämpft die Kunstfreiheit mit der Pressefreiheit. In: Die Zeit Nr. 4/2006,

Onlineversion (<http://zeus.zeit.de/text/online/2006/08/frankfurt>). Internetseite 2006

- Küppers (1992) Küppers, Harald: Schule der Farben. Grundzüge der Farbentheorie für Computeranwender und andere. Köln 1992
- Leeuw (1997) Leeuw, Ben de: Digital Cinematography. London 1997
- Leopoldseeder / Schöpf (2002) Leopoldseeder, Hannes / Schöpf, Christine: Prixars Electronica. 2002 Cyber Arts. Linz 2002
- Lilienthal (1997) Lilienthal, Volker: Eine kleine Sittengeschichte des Fernsehjahres 1996, anhand von Prozessen - abgeschlossenen und bevorstehenden. In: Die Zeit Nr. 4/1997, Onlineversion (<http://www.zeit.de/archiv/1997/4/prozesse.txt.19970117.xml>).Internetseite 1997
- Lyver / Swainson (1999) Lyver, Des/Swainson, Graham: Basics of Video Lighting. Second Edition. Oxford 1999
- Loiperdinger (1996) Loiperdinger, Martin: The Kaiser's Cinema: An Archeology of Attitudes and Audiences. In: Elsaesser, Thomas: A Second Life: German Cinema's first Decade. Asterdam 1996, S. 41-50
- Lomax (1987) Lomax, Marion: Stage images and traditions: Shakespeare to Ford. Cambridge 1987
- Maier (1998) Maier, Wolfgang: Grundkurs Medienpädagogik. Mediendidaktik. Ein Studien- und Arbeitsbuch. Weinheim 1998
- Malkiewicz (1992) Malkiewicz, Kris: Film Lighting. Talks with Hollywood's Cinematographers and Gaffers. New York 1992
- Mander (1981) Mander, Jerry: Schafft das Fernsehen ab! Reinbeck 1981
- Manovich (2001) Manovich, Lev: The Language of New Media. Cambridge, Massachusetts 2001
- Mascelli (1998) Mascelli, Joseph V.: The Five C's of Cinematography. Motion Picture Filming Techniques. Beverly Hills 1998
- Mercer (1999) Mercer, Kobena: Die Monster-Metapher. Anmerkungen zu Michael Jacksons Video Thriller. In: Neu-

- mann-Braun, Klaus (Hrsg.): Viva MTV! Popmusik im Fernsehen. Frankfurt am Main 1999, S. 205-229
- Merkert (1992) Merkert, Rainald: Medien und Erziehung. Einführung in pädagogische Fragen des Medienzeitalters. Darmstadt 1992
- Meyer (1995) Meyer, Thomas: Herausforderungen und Perspektiven einer visuellen Kultur. In: Baacke, Dieter/Röll, Franz Josef (Hrsg.): Weltbilder Wahrnehmung Wirklichkeit. Der ästhetisch organisierte Lernprozeß. Opladen 1995, S. 50-70
- Meyrowitz (1987) Meyrowitz, Joshua: Die Fernseh-Gesellschaft. Wirklichkeit und Identität im Medienzeitalter. Weinheim 1987
- Mikunda (2002) Mikunda, Christian: Kino spüren. Strategien der emotionalen Filmgestaltung. Wien 2002
- Mildenberger (1961) Mildenberger, Marianne: Film und Projektion auf der Bühne. Emsdetten 1961
- Milton (1996) Milton, Joyce: Tramp. The Life of Charlie Chaplin. New York 1996
- Moholy-Nagy (1965) Moholy-Nagy, Laszlo: Theater, Zirkus, Varietè. In: Schlemmer, Oskar / Moholy-Nagy, Laszlo / Molnar, Farkas: Die Bühne im Bauhaus. Faksimile-Nachdruck nach der Ausgabe von 1925. Mainz 1965, S. 45-56
- Monaco (1996) Monaco, James: Film verstehen. Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der Medien. Mit einer Einführung in Multimedia. Überarbeitete und erweiterte Neuauflage. Reinbeck 1996
- Moser (1999) Moser, Heinz: Einführung in die Medienpädagogik. Aufwachsen im Medienzeitalter. 2. überarbeitete und aktualisierte Auflage. Opladen 1999
- Mukarovský (1989) Mukarovský, Jan: Kunst, Poetik, Semiotik. Herausgegeben und mit einem Vorwort von Kvetoslav Chvatík. Frankfurt am Main 1989
- Münsterberg (1970) Münsterberg, Hugo: The Film: A Psychological Study. The Silent Photoplay in 1916. Reprint. New York 1970
- Murch (1978) Murch, Gerald M.: Wahrnehmung. Stuttgart 1978

- Neiss (2000) Neiss, Oliver Magnus: Kultur im deutschen Fernsehen. Frankfurt am Main 2000
- Neisser (1979) Neisser, Ulric: Kognition und Wirklichkeit. Prinzipien und Implikationen der kognitiven Psychologie. Stuttgart 1979
- Nöth (2000) Nöth, Winfried: Handbuch der Semiotik. 2., vollständig neu bearbeitete und erweiterte Auflage. Stuttgart 2000
- Pavis (1995) Pavis, Patrice: Theatre at the Crossroads of Culture. New York 1995
- Piscator (1968) Piscator, Erwin: Schriften Band 2. Aufsätze Reden Gespräche. Berlin 1968
- Patalong (2003) Patalong, Frank: Hausarrest für den Hulk-Kopierer. (<http://www.spiegel.de/netzwelt/politik/0,1518,267638,00.html>). Internetseite 2003
- Patton / Graft (2002) Patton, John / Graft, Lee: Learning Maya. Dynamics. Toronto 2002
- Platz-Waury (1999) Platz-Waury, Elke: Drama und Theater. Eine Einführung. 5., vollständig überarbeitete und erweiterte Auflage. Tübingen 1999
- Postman (1988) Postman, Neil: Wir amüsieren uns zu Tode. Urteilsbildung im Zeitalter der Unterhaltungsindustrie. Frankfurt am Main 1988
- Pribram (1992) Pribram, Karl H.: Wirklichkeit zwischen Wiedererkennen und Wiedererinnern. Sehen, Hören, Lesen und die Vorgänge im Gehirn. In: Fröhlich, Werner D. (Hrsg.): Die verstellte Welt. Beiträge zur Medienökologie. Weinheim 1992, S. 34-59
- Professional Production (1998) [Anonymus]: Fast schon wie echter Film. In: Professional Production Nr. 12/1998, S. 4-6
- Professional Production (2001) [Anonymus]: Der Traum vom Filmlook auf Video. In: Professional Production Nr. 5/2001, S. 38-40
- Professional Production (2002) [Anonymus]: Klon-Diskussion. In: Professional Production Nr. 6/2002, S. 20-23
- Professional Production (2003a) [Anonymus]: Comedy hochaufgelöst. In: Professional Production Nr. 3/2003, S. 8-11

- Professional Production (2003b) [Anonymus]: Maxishow mit Megapixel. In: Professional Production Nr. 5/2003, S. 4-6
- Professional Production (2003c) [Anonymus]: Finanzierungs-Film-Kunststück. In: Professional Production Nr. 7+8/2003, S. 4-5
- Rehm (2000) Rehm, Margarete: Information und Kommunikation in Geschichte und Gegenwart. (<http://www.ib.humbel.de/~wumsta/infopub/textbook/umfeld/rehm8.html>). Internetseite 2003
- Reisner (2003) Reisner, Marc: „Schillervision“ Interaktive Installation zu den Schillertagen in Mannheim. In: Bühnentechnische Rundschau, Heft 5/2003, S.44-48
- Reisner (2004) Reisner, Marc: Der Abschied vom Video? In: Bühnentechnische Rundschau, Heft 2/2004, S.26-29
- Rickitt (2000) Rickitt, Richard: Special Effects. History and Technique. London 2000
- Roos (2003) Roos, Peter: Feste feiern statt feste sparen. Endlich mal gute Kulturnachrichten: Bamberg hat ein neues Theater. In: Die Zeit Nr. 43/2003, Onlineversion (http://www.zeit.de/2003/43/Bamberg_Theater). Internetseite 2003
- RP Online (2004) RP Online: Christiansen Persönlichkeitsrecht verweigert. (<http://www.rp-online.de/public/article/nachrichten/medien/71609>). Internetseite 2004
- Salewicz (1998) Salewicz, Chris: Nahaufnahme: George Lucas. Reinbek 1998
- Salwiczek (2001) Salwiczek, Lucie: Grundzüge der Memtheorie. In: Salwiczek, Lucie/Wickler, Wolfgang (Hrsg.): Wie wir die Welt erkennen. Erkenntnisweisen im interdisziplinären Diskurs. Freiburg (Breisgau) 2001. S. 119-201
- Schäffner (1995) Schäffner, Gerhard: Fernsehen. In: Faulstich, Werner (Hrsg.): Grundwissen Medien. 2., verbesserte Auflage. München 1995, S. 156-185
- Schickel (1996) Schickel, Richard: D. W. Griffith. An American Life. New York 1996
- Schiller (2003) Schiller, Friedrich: Über die ästhetische Erziehung des Menschen, in einer Reihe von Briefen.

<http://www.wissen-im-netz.info/literatur/schiller/prosa/aestherzieh/index.htm#1>). Internetseite 2003

- Schmidt (1999) Schmidt, Axel: Sound and Vision go MTV – die Geschichte des Musiksenders bis heute. In: Neumann-Braun, Klaus (Hrsg.): Viva MTV! Popmusik im Fernsehen. Frankfurt am Main 1999, S. 93-131
- Schmidt / Weischenberg (1994) Schmidt, Siegfried J. / Weischenberg, Siegfried: Mediengattungen, Berichterstattungsmuster, Darstellungsformen. In: Merten, Klaus / Schmidt, Siegfried J. / Weischenberg, Siegfried (Hrsg.): Die Wirklichkeit der Medien. Eine Einführung in die Kommunikationswissenschaft. Opladen 1994, S. 212-236
- Schultes (1981) Schultes, Paul: Expressionistische Regie. Köln 1961
- Schäffner / Grahn / Böhringer (2002) Schäffner, Robert / Grahn, Almut / Böhringer, Christian: Mit 2002. Medien im Tagesablauf. Studie der IP Deutschland GmbH. Köln 2002
- Simhandl (1992) Simhandl, Peter: Stanislawski-Lesebuch. 2., durchgesehene Auflage. Berlin 1992
- Smith (1986) Smith, Thomas G.: Industrial Light & Magic. The Art of Special Effects. New York 1986
- Steets (2003) Steets, Bernd: Theateralmanach. Spielzeit 2003/2004. Eine Topographie der deutschsprachigen Theater. Pullach im Isartal 2003
- Stocker (1990) Stocker, Karl: Leben mit Fernsehen und Video. Die neuen Sehgewohnheiten der jüngeren Generation. In: Medien und Erziehung Nr. 4/1990, S. 208-214
- Stolte (1987) Stolte, Dieter: Das Massenmedium und die Kultur. Zu einer gesellschaftlichen Funktion des Fernsehens. In: Grewe-Partsch, Marianne/Groebel, Jo (Hrsg.): Mensch und Medien. Zum Stand von Wissenschaft und Praxis in nationaler und internationaler Perspektive. München 1987, S. 229-238
- THE NATIONAL ACADEMIES (2003) The National Academies: Die Entstehung der Polymerindustrie. http://www7.nationalacademies.org/germanbeyonddiscovery/Polymere_3.html). Internetseite 2003
- Tulodziecki (1983) Tulodziecki, Gerhard: Unterricht und Medienverwertung im Einfluss der Massenkommunikation. In:

- Theuring, Wolf (Hrsg.): Lehren und Lernen mit Medien. Beiträge aus Medienforschung und Medienpraxis. Grünwald 1983, S. 41-56
- Tulodziecki / Schlingmann (1995) Tulodziecki, Gerhard / Schlingmann, Andrea / u.a.: Handlungsorientierte Medienpädagogik in Beispielen. Projekte und Unterrichtseinheiten für Grundschulen und weiterführende Schulen. Bad Heilbrunn 1995
- Tulodziecki (1997) Tulodziecki, Gerhard: Neue Medien und Schule. Paderborn 1997
- Uka (1995) Uka, Walter: Theater. In: Faulstich, Werner: Grundwissen Medien. 2., verbesserte Auflage. München 1995, S. 303-332
- Ultimatte Corporation (1996) Ultimatte Corporation: Ultimatte Overview. Chatsworth 1996
- Vaz / Duignan (1996) Vaz, Mark / Duignan, Patricia: Industrial Light & Magic: into the digital realm. New York 1996
- VDU (2002a) [Anonymus]: Jahrbuch 2002. Unterhaltungssoftwaremarkt in Deutschland. Paderbon 2002
- VDU (2002b) [Anonymus]: Jahrbuch 2002. Der Markt der Unterhaltungssoftware. Paderbon 2002
- Vogel (2000) Vogel, Amos: Film als subversive Kunst. Kino wider die Tabus – von Eisenstein bis Kubrick. Hamburg 2000
- Vollberg(1998) Vollberg, Susanne: Der Tod der Prinzessin. Das Gefühl der Trauer als Massenhysterie. In: Medien und Erziehung Nr. 2/1998, S. 99-101
- Vollmer (2001) Vollmer, Gerhard: Wieso können wir die Welt erkennen? Neue Argumente zur Evolutionären Erkenntnistheorie. In: Salwiczek, Lucie / Wickler, Wolfgang (Hrsg.): Wie wir die Welt erkennen. Erkenntnisweisen im interdisziplinären Diskurs. Freiburg (Breisgau) 2001, S. 13-42
- Wallach (1980) Wallach, Dagmar: Der aufrechte Bürger, seine Welt und sein Theater. Zum bürgerlichen Trauerspiel im 18. Jahrhundert. München 1980
- Ward (2003) Ward, Peter: Picture Composition for Film and Television. Second Edition. Oxford 2003

- Webers (2000) Webers, Johannes: Handbuch der Film- und Videotechnik. Die Aufnahme, Speicherung, Bearbeitung und Wiedergabe audiovisueller Programme. 6., verbesserte und erweiterte Auflage. Poing 2000
- Weihsmann (1994) Weihsmann, Peter: Virtuelle Räume. Die Formsprache der Neuen Sachlichkeit bei Friedrich Wilhelm Murnau. In: Kreimeier, Klaus (Hrsg.): Die Metaphysik des Dekors. Raum, Architektur und Licht im klassischen deutschen Stummfilm. Marburg 1994
- Weise (1975) Weise, Eckhard: Sergej M. Eisenstein. In Selbstzeugnissen und Bilddokumenten. Hamburg 1975
- Wiedmann (1988) Wiedmann, Franz: Anschauliche Wirklichkeit. Bilder und Sprache. Würzburg 1988
- Wiese (1983) Wiese, Johannes Gerhard: Aktive Medienverwendung unter dem Aspekt der „visuellen Alphabetisierung“. In: Theuring, Wolf (Hrsg.): Lehren und Lernen mit Medien. Beiträge aus Medienforschung und Medienpraxis. Grünwald 1983, S. 57-70
- Wiesner / Wolter (2005) Wiesner, Gisela / Wolter, Andrä (Hrsg.): Die lernende Gesellschaft. Lernkulturen und Kompetenzentwicklung in der Wissensgesellschaft. Weinheim 2005
- Winn (1980) Winn, Marie: Die Droge im Wohnzimmer. Hamburg 1980
- Womack (2003) Womack, Jack: Vorwort. In: Gibson, William: Die Neuromancer-Trilogie. Neuromancer. Biochips. Mona Lisa Overdrive. Mit einem Vorwort von Jack Womack. Überarbeitete Neuausgabe. 5. Auflage. München 2003
- Wragge-Lange (1996) Wragge-Lange, Irmhild: Kritische Medienerziehung als Teilaspekt der Schulpädagogik. Oldenburg 1996
- Zetzsche (1994) Zetzsche, Jürgen: Die Erfindung fotografischer Bilder im zeitgenössischen Erzählen. Zum Werk von Uwe Johnson und Jürgen Becker. Heidelberg 1994
- Ziemer (2003) Ziemer, Albrecht: Digitales Fernsehen. Eine neue Dimension der Medienvielfalt. 3., völlig neu bearbeitete Auflage. Heidelberg 2003
- Zoll (2002) Zoll, Markus: Die Kinobesucher 2002. Strukturen und Entwicklungen auf Basis des GfK Panels. Studie der FFA-Filmförderungsanstalt. Berlin 2002

