

Interessante Arbeiten von Studierenden

* **Theater 2.0*** **Erfahrungen und Analysen zu MOOCs*** **Filmanalyse „Maximilians Reise“**

Theater 2.0. Potenzial eines tradierten Mediums im digitalen Zeitalter

CHARLOTTE BACKES

Problemstellung und Relevanz des Erkenntnisinteresses ¹



In einer Zeit, in welcher neue technische Möglichkeiten die Zugänglichkeit, Verfügbarkeit und Handhabbarkeit des Internets erhöhen und sich eine Abhängigkeit des Menschen von diesem ubiquitären Medium offenbart, stellen sich vielerorts Theater-schaffende dem Diskurs um die Verknüpfung von Theater und Netz. Zahlreiche Veranstaltungen, wie beispielsweise das Social Media Barcamp des Thalia Theater 2012 (vgl. Janner 2012), das NRW Theater-treffen zu „Theater und Virtualität“ 2014 (vgl. NRW Theatertreffen 2014) oder die Konferenzreihe „Theater und Netz“ der Heinrich-Böll-Stiftung 2013, 2014, 2015 (vgl. Slevogt 2015) indizieren die fortwährende Brisanz der Thematik. Angesichts der Konstatierung einer Theaterkrise, welche mitunter auf einen Kontaktverlust zur Gesellschaft und einhergehende abnehmende Besucherzahlen zurückgeführt wird (vgl. Schmidt 2014, S. 17), erscheint der Umstand, dass keineswegs Einigkeit hinsichtlich der Positionierung des Theaters zum Web 2.0 besteht, erheblich: Standpunkte Theater-schaffender manifestieren sich in einem sehr divergenten Meinungsspektrum von bewahrpädagogischen Tendenzen (vgl. Kühn 2011, S. 1), Medienängsten, das „Internet könnte den Theatern den finalen Todesstoß

versetzen“ (Schmidt 2011, S. 14), insofern man sich der Auseinandersetzung widersetzt (vgl. Schmidt 2014, S. 17), bis hin zur Konstatierung eines „suspekten“ Vorgehens, nach welchem Theaterschaffende sich „in unkritischer Emsigkeit“ mit Social-Media-Tools eine Rettung aus der Krise erhoffen (Slevogt 2014, Abs. 17).

Die angesichts dieser Heterogenität entstehende Forschungsfrage nach dem künstlerischen Potenzial des tradierten Mediums Theater im Hinblick auf die Möglichkeiten des Web 2.0 im digitalen Zeitalter

wurde zu ihrer Beantwortung in vier Teilfragen entfaltet: (1) Wie hat sich der Umgebungskontext, in welchem Theater agiert, verändert? (2) Welche strukturellen Gemeinsamkeiten und Unterschiede weisen die Forschungsobjekte auf? (3) Welche Synergien können sich in der Verknüpfung von Theater und Netz hinsichtlich dieser Struktureigenschaften einstellen? (4) Welche Rahmenbedingungen der Theaterpraxis stehen den theoretischen Befunden bezüglich der Implementierung einer Verknüpfung komplementär, neutral oder konfliktierend gegenüber? Nachfolgend soll zur Nachvollziehbarkeit der Ausführungen Aufschluss darüber gegeben werden, welche methodologischen Überlegungen der Beantwortung der Teilfragen zu Grunde liegen und zu welchen Zwischenergebnissen die Auseinandersetzung mit ihnen führt. So können abschließend generierte Hypothesen zu Handlungsbedarf und Forschungsdesideraten dargelegt werden.

Der Umgebungskontext des Theaters als strukturgewandelte Teilöffentlichkeit im digitalen Zeitalter

Zur Beantwortung der ersten Teilfrage erfolgt zunächst eine begriffliche Annäherung

an das Theater und das Web 2.0, welche bereits partielle Parallelitäten in den Entwicklungslinien der Objekte offenbart: Theater als ein Teil der Gesamtkultur bringt Zeichen hervor, die im Zeichenzusammenhang der ästhetischen Aufführung in einem semiotischen Prozess einer Bedeutungskonstruktion durch den Zuschauer unterzogen werden können (vgl. Fischer-Lichte 1994, S. 8-15). Der Fokus der Arbeit liegt dabei auf der Sparte der Schauspiel- und Sprechtheaterproduktionen stehender Ensembletheater des öffentlichen Kulturbetriebes, welche bedingt durch ihre rechtliche und wirtschaftliche Trägerschaft der Hervorbringung meritorischer Güter dienen (vgl. Klein 2010, S. 4). Innerhalb der spezifischen Theaterästhetik vollzog sich nach Hans-Thies Lehmann ein Paradigmenwechsel von der Totalität des Textes, der Illusionsbildung und Repräsentation hin zu einer postdramatischen Ästhetik der Präsenz, welche sich stärker Elementen der Fragmentarität, Thematisierung von Metafiktionalität, Stilheterogenität und Delinearität bedient (vgl. Lehmann 2005, S. 21ff.). Das Web 2.0 emanzipiert seine User, als eine Lage des dezentralen globalen Rechnernetzes Internet (vgl. Lipinski 2014, S. 1), durch Hyperlinks von der Linearität der Informationsaufbereitung (vgl. Hohmann 2010, S. 214). Der Versionsprung, auf welchen der Terminus verweist, beschreibt darüber hinaus einen qualitativen Wandel (vgl. O'Reilly 2005, S. 2): Die Fortentwicklung der Technologie erlaubt das intuitive Nutzen von Software auf verschiedenen Endgeräten als Rich User Experience: Der Nutzer kann sich die elektronischen Räume selbst zu eigen machen (vgl. Ebersbach et al. 2008, S. 9), Inhalte erstellen, archivieren und potenziell an der Generierung kollektiver Intelligenz mitwirken (ebd.).

Diese Veränderungen und Fortentwicklungen, welche sich im Laufe der Zeit für die Forschungsobjekte Theater und Web 2.0 einstellten, vollziehen sich auch im öffentlichen Raum und am Besucher des Kulturbetriebes. Im Rekurs auf Habermas beschreibt der Soziologe Gerhard Schulze eine zentrifugale Tendenz (Habermas 2008, S. 162) des Internets, welche sich auf die Teilöffentlichkeit des Kulturpublikums auswirkt (vgl. Schulze 2011, S. 37ff.). Er differenziert den Strukturwandel in drei Entwicklungslinien: Zunächst entstehen vielfältige Enklaven einer segmentierten Öffentlichkeit, welche ihre Mitte verloren hat. Das Theater ist nur noch einer von vielen Interessensbereichen und muss einen Bedeutungsverlust hinnehmen. Ferner beschreibt er die Hinwendung des Menschen zum Physischen, zur Begegnung, als eine Paraphrase der Virtualisierung unse-

rer Welt und weniger als Gegenbewegung. Und schließlich geht Schulze von einer Veränderung kunstbezogener Kommunikation aus, welche sich in einer Abwendung vom Kulturkanon zugunsten einer Egalisierung der Werke und einer Demokratisierung des Publikums vollzieht. Schulze resümiert, dass die Anforderungen, die das Netz in Ermangelung von Äquivalenten der analogen Öffentlichkeitsstrukturen an den Menschen stellt, diesen autonomer werden lassen. Besucht dieser nun den klassischen Kulturbetrieb sähe er sich, gleich einem Weltensprung, einem autoritäreren System ausgesetzt (ebd.).

Vergleichende Gegenüberstellung der Medienspezifika von Theater und Web 2.0 in sechs Hinsichten

Zur Beantwortung der zweiten Teilfrage, nach strukturellen Ähnlichkeiten und Unterschieden der Forschungsobjekte Theater und Web 2.0, wurde die Methodik der vergleichenden Gegenüberstellung herangezogen (vgl. Eisler 1904, Abs.1). Ausgangspunkt ist nach Martha Boeglin eine offensichtliche Ähnlichkeit (vgl. Boeglin 2007, S. 162): Theater und Web 2.0 werden daher zunächst unter zu Hilfenahme des Medienbegriffs nach Andreas Ströhl operationalisiert (vgl. Ströhl 2014, S. 230). Die Viabilität des Terminus, der Umstand, dass dieser mit einem Perspektivwechsel eine Analysekategorie eröffnet (vgl. Wagner 2008, S. 57), um mediale Aspekte der Forschungsobjekte herauszuarbeiten (vgl. Kotte 2008, S. 39) und diese diskursiv aufeinander beziehen zu können (Ruchatz 2008, S. 115), wird bei diesem Vorgehen seiner absoluten Gültigkeit vorgezogen. Als Medien transportieren Theater und Web 2.0 Information durch Zeit und Raum und sind durch sechs Eigenschaften charakterisiert: Relationalität, Situativität, Prozessualität, Konsensualität, Formenvielfalt und Hierarchiebildung.

So verbindet ein Medium nach Andreas Ströhl mindestens zwei Instanzen, Sender und Empfänger, miteinander (vgl. Ströhl 2014, S. 229f.). Diese Eigenschaft der *Relationalität* weist in ihrer Ausprägung graduelle Unterschiede auf: Während ein Theater als „Gegenmodell zur Netzwerkkommunikation“ (Heiseler 2008, S. 78) aufgefasst werden kann, als ein „in über neunzig Prozent der Fälle“ durch die künstlerische Subjektivität einer Einzelperson determinierter Prozess (Lilienthal 2008, S. 96) der Massenkommunikation „one-to-many“ (Misoch 2006, S. 55), wird mit dem Web 2.0 vielfach der Netzwerkgedanke des „many-to-many“ (ebd.) verknüpft, wengleich auch hier die wirtschaftlichen Interessen einzelner jedweder Kommunikation zu Grunde liegen (vgl. Busemann 2013, S. 396).

Ferner beschreibt Ströhl die *Situativität* als weiteres Charakteristikum von Medien: Der Knoten im Taschentuch macht dieses zum Speichermedium (vgl. Ströhl 2014, S. 229f.). Überträgt man das Prinzip auf die Forschungsobjekte, lassen sich Theater und Web 2.0 hinsichtlich ihrer Verfügbarkeit und der assoziierten Nutzungspraktiken untersuchen. Es stellt sich heraus, dass mit dem Theater Nutzungspraktiken verbunden werden, welche sich vornehmlich zentral, in der leiblichen Kopräsenz von Zuschauer und Schauspieler im architektonisch-geometrischen Theaterraum (vgl. Fischer-Lichte 2010, S. 24) vollziehen lassen, wie der symbolische Nutzen des Imagetransfers, der soziale Nutzen des Austausches, der Servicenutzen und der Kernnutzen der fachlich-künstlerischen Rezeption (vgl. Klein 2005, S. 22ff.). Das Web 2.0 hingegen ermöglicht durch seine Online-Verfügbarkeit dem Nutzer die Befriedigung assoziierter Nutzungspraktiken, wie Beziehungs-, Identitäts- und Informationsmanagement (vgl. Schmidt/ Lampert/ Schwinge 2010, S. 258), bei gleichzeitig dezentraler Ausrichtung (vgl. Hopf 2010, S. 53).

Die Medieneigenschaft der *Prozessualität* rekurriert auf die zeitliche Dimension der Medien, welche außerhalb des Kommunikationsaktes zu toter Materie werden (vgl. Ströhl 2014, S. 229f.). Für das Medium Theater lässt sich dahingehend festhalten, dass dieses durch seine spezifische Materie, durch Körperlichkeit, Lautlichkeit und den atmosphärischen Aufführungsraum transitorisch ist (Fischer-Lichte 2010, S. 32ff.), während das Netz die Möglichkeiten der Archivierung und hochgradigen Aktualisierung verknüpft und damit synchrone wie asynchrone Kommunikation erlaubt (vgl. Hopf 2010, S. 53).

Hinsichtlich der *Formenvielfalt* (vgl. Ströhl 2014, S. 229f.) lässt sich festhalten, dass im Theater ein breites Repertoire von visuellen und akustischen, darsteller- wie raumbezogenen Zeichen, vielfältig kombiniert wird (vgl. Balme 2003, S. 62) und sich so ein breites Spektrum von interaktiven (vgl. Gronemeyer 2009, S. 167) bis hermetisch geschlossenen Formen (vgl. Roselt 2012, S. 34f.) generieren lässt. Das mächtige Wahrnehmungsdispositiv der vierten Wand verdeutlicht jedoch, dass die Kommunikationserwartung des Zuschauers an das Theater vielfach nicht der Interaktion entspricht (ebd.). Das Prinzip Web 2.0 hingegen wird mit Interaktivität assoziiert, gleichsam verweisen Studien auf den Umstand, dass diese nicht vornehmlich der Nutzungspraktik der User entspricht (vgl. Fisch/ Gscheidle 2008, S. 363).

Die fünfte untersuchte Medieneigenschaft nach Ströhl beschreibt als *Hierarchiebildung*,

dass Medien stets andere Medien verschachteln (vgl. Ströhl 2014, S. 229f.). So subsumiert das Theater je nach Inszenierungslogik Rhetorik, Dichtkunst, bildende Kunst, Musik, Video-, Film-, und Computerkunst in unterschiedlicher Gewichtung (vgl. Fischer-Lichte 2010, S. 194/218) und auch das Internet fungiert als Hybridmedium und Integrator (vgl. Bruhn 2010, S. 474, zit. n. Pöllmann 2013, S. 107) und setzt dabei je nach der Multimedialisierung eines bestimmten Formates Schwerpunkte (vgl. Pöllmann 2013, S. 107).

Eine weitere untersuchte Medieneigenschaft ist die der *Konsensualität*: Sender und Empfänger müssen sich einig sein, etwas als Medium zu nutzen, und über den gleichen Code verfügen (vgl. Ströhl 2014, S. 229f.). So ist es vonnöten über eine Theaterkompetenz zu verfügen und beispielsweise das „Als-Ob“ einer Aufführung und die Dopplung des Schauspielers in natürliche Person und Figur nachvollziehen zu können (vgl. Paule 2009, S. 175), d.h., um einen Theaterabend rezipieren zu können. Auch die Nutzung des Web 2.0 erfordert ein Spektrum der Medienkompetenzen, welches bspw. im Medienkompetenzmodell nach Baacke Ausdifferenzierung in die Bereiche der Medienkritik, Mediennutzung, Mediengestaltung und Medienwissen findet (Baacke 1999, Abs 1ff.).

Deskription und Verortung von Synergieeffekten in Phänomengruppen medialer Interferenzen

Die herausgearbeiteten Ähnlichkeiten und Unterschiede werden in einem nächsten Schritt zur Deskription möglicher Synergieeffekte aus der Verknüpfung von Theater und Netz herangezogen. Da sich diese nicht allein aus der Kombination zweier Strukturen ergeben, sondern zudem auch aus der Konstellation selbst, in welcher die Medien aufeinandertreffen, werden die Synergien in einem System von Phänomengruppen des Medialen nach Irina O. Rajewsky verortet und anhand aktueller Theaterproduktionen des deutschsprachigen Raumes illustriert.

So zeigt sich, dass theatereigene, *intramediale Prozesse*, mit denen eine „Überschreitung der Mediengrenzen nicht einher“ geht (Rajewsky 2002, S. 12), dennoch durch die räumliche oder zeitlich getrennte Verwendung des Web 2.0 unterstützt werden können. Am Beispiel der beschriebenen Medieneigenschaft der Situativität lässt sich dies anhand der Produktion „15:15“ des Theaters an der Parkaue Berlin verdeutlichen: Die jugendlichen Theaterproduzenten der Inszenierung sahen sich mit der Intention konfrontiert, dezentral,

über nationale Grenzen hinweg im kulturellen Austausch einen Theaterabend zu gestalten, diesen aber gleichzeitig zentral, in Theaterhäusern in Helsinki und Berlin zur Aufführung zu bringen (vgl. Witthuhn o.J., Abs. 2). Durch die asynchrone Verwendung der Medieneigenschaften von Theater und Web 2.0 konnte dieser Herausforderung begegnet werden, indem zunächst mit der Internet-Plattform „Noodi“ der Theaterabend erarbeitet wurde, um daraufhin das Stück vor Ort aufzuführen (ebd.). Des Weiteren erlaubt auch die beschriebene Medieneigenschaft der Hierarchiebildung ein weitere Form der Unterstützung intramedialer Theaterprozesse durch Subsumierung des Web 2.0: Eine Sonderform des Intermedialen, die Erkenntnis intertextueller Bezüge des Theaters auf eine Theaterproduktion- bzw. das Theatersystem selbst (vgl. Rajewsky 2002, S. 12), kann nach Anne Peter durch Web 2.0-Nutzung gestützt werden. Die Verwendung des Mikroblogging Dienstes „Twitter“ eröffnete dem Publikum die Möglichkeit eines gemeinsamen „Stream of consciousness“ (Peter 2014, S. 14). Das Anhaltische Theater Dessau zeigt auf, wie das Bedienen dieser Kommunikationserwartungen einzelner Zuschauer Twitter zu nutzen, ebenso Berücksichtigung finden kann, wie der Anspruch anderer Besucher den Theaterabend „unvermittelt“ zu genießen: Durch das Einrichten räumlicher Separés, sogenannter Twitertroten, ist die gemeinsame Erkenntnis intertextueller Bezüge über Twitter denkbar, ohne dass sich andere Zuschauer gestört fühlen (vgl. Peter 2014, S. 7).

Eine weitere Medienphänomengruppe, die *Intermedialität*, vollzieht sich zwischen Medien, lässt sich in Medienwechsel, Medienkombination und intermedialen Bezug differenzieren (Rajewsky 2002, S. 12f.) und kann zur Expansion des Repertoires künstlerischer Ausdrucksmittel beitragen. Ein Medienwechsel beschreibt einen Codetransfer vom Medium Theater in das Web 2.0 (Bogner 1998, S. 355, zit. nach Rajewsky 2002, S. 23): Das Maxim Gorki Theater Berlin vollzieht einen solchen Wechsel mit der Aufführung der ersten Social-Media-Inszenierung „Effie Briest 2.0“ (vgl. Wahl 2012, S. 2) und generiert so einen Synergieeffekt hinsichtlich der Prozessualität des Theaters. Dieses wurde im Vorfeld als transitorisches Medium gekennzeichnet. Durch das Abfassen und Umsetzen einer eigenen Facebook-Fassung von Theodor Fontanes Roman Effie Briest gelingt es dem Theater, den Figuren ein Facebook-Profil zu erstellen mit dessen Hilfe sich die Handlung durch Liveposts und Kommentare innerhalb der Kommunikationsstrukturen von Facebook vollziehen lässt. Durch diesen Medienwechsel werden die Kommunikationsmöglich-

keiten des Theaters erweitert, die Zuschauer können zum Teil partizipieren und interagieren, das multimedial aufbereitete Stück live verfolgen oder die asynchrone Möglichkeit im Nachhinein nutzen, den Vollzug der Theaterproduktion auf Facebook nachvollziehen (ebd.). So wird die theatereigene Möglichkeit der synchronen Kommunikation um jene der asynchronen erweitert. Eine zweite Subdimension des Intermedialen ist die Medienkombination, das heißt eine oszillierende Fusion zweier Medien in einem neuen Produkt. Ein solches Zusammenspiel gelingt am Schauspiel Dortmund mit der Produktion „Der Live-Code. Krieg und Frieden im globalen Dorf“ und ermöglicht einen Synergieeffekt hinsichtlich der Formenvielfalt. Wird das Theater nicht vorrangig mit Interaktivität assoziiert, mit dem Web 2.0 hingegen eine solche verbunden, wenngleich beide Pole in beiden Medien angelegt sind, gelingt dem Theater Dortmund eine Reflexion dieses Umstandes durch eine inhaltliche Auseinandersetzung mit eben dieser Medieneigenschaft, in welcher es dieses Verhältnis auf den Kopf stellt. So hat der Theaterbesucher die Möglichkeit, den Theaterraum frei zu begehen während ein Live-Codierer Objekte generiert und die Programmiersprache, welcher er sich dazu bedient, für jeden Zuschauer einsehbar ist (vgl. Dortmund 2013, S. 1). Gleichsam verweist der Theatertext deutlich auf den Umstand, dass der Mehrheit der Menschen ein Verständnis für die Komplexität dieser Vorgänge abgeht: „Sucht mal an eurem iPad die Schrauben. Was ihr nicht reparieren könnt, gehört euch nicht“ (vgl. Heppekausen 2013, Abs. 5). An einem weiteren Fallbeispiel, einer Medienkombination, lassen sich Besonderheiten hinsichtlich der Konsensualität erläutern (vgl. Ströhl 2014, S. 229f.). So hat das Theater Hebbel am Ufer mit der Theaterproduktion „Wanna Play. Liebe in Zeiten von Grindr“ (Hebbel am Ufer 2014, Abs. 1) eine inhaltliche Auseinandersetzung mit der Veränderung des Gefühlslebens im digitalen Zeitalter gesucht und sich dabei der Ästhetika des Web 2.0 bedient: Dries Verhoeven bezog zu diesem Zweck einen Glascontainer, welcher in Berlin aufgestellt wurde, um von dort aus über die Locale Dating-App Grindr, welche sich vornehmlich an Homosexuelle richtet, Kontakt aufzunehmen. Die anonymisierten Chatprotokolle sowie die verfremdeten Avatarbilder der Kontaktierten waren dabei für Passanten sichtbar. Problematisch an diesem Umstand war zum einen, dass die Kontaktierten zum Teil identifizierbar waren und ferner nicht in allen Fällen ihr Einverständnis eingeholt worden war, selbst Teil einer Thea-

teraufführung zu sein. Es zeigt sich demnach, dass bei einer Kombination zweier Medien elementar ist, das die Einigkeit über die Verwendung des Mediums Theater und das Wissen um die entstehende Als-Ob-Situation ebenso gegeben sein muss wie das Einverständnis das Web 2.0, in diesem Fall Grindr, konsensuell zu nutzen, da andernfalls Persönlichkeitsrechte verletzt werden können. Das Hebel am Ufer hat die Konsequenzen gezogen, die Produktion beendet, um Verzeihung gebeten und in mehreren Podiumsdiskussionen Aufklärungsarbeit geleistet (ebd.). Die dritte Kategorie des Intermedialen ist der intermediale Bezug, bei welchem „mit Hilfe der dem kontaktnehmenden Medium“ Theater „eigenen Mittel Bezüge zu einem anderen Medium“, dem Web 2.0, hergestellt werden (Rajewski 2002, S. 28). Im Vollzug eines solchen Bezuges gelingt es dem Theater Freiburg in der Produktion „Regiodrom“ eine Synergie hinsichtlich der Medieneigenschaft der Relationalität herzustellen. Diesbezüglich wurde beschrieben, dass zumeist die subjektive künstlerische Entscheidung Einzelner die Theaterproduktion im Sinne einer Massenkommunikation determiniert, während das Web 2.0 mit einer Netzwerkkommunikation assoziiert ist, welche jedoch gleichsam den Interessen Einzelner unterliegt, mit dem Unterschied, dass diese subtiler zu Grunde liegen. In der Zusammenarbeit mit Game Designer Lev Ledit gelingt es Regisseur Klaus Gehre im Rekurs auf die Strukturen von Open World Games eine künstliche Siedlung innerhalb Freiburgs zu erschaffen, welche durch 100 Teilnehmer besiedelt werden konnte und durch 60 Theatermitarbeiter hinsichtlich der Rahmenbedingungen gesteuert wurde (Heinrich-Böll-Stiftung 2014). So gelang es ihm, seine künstlerische Intention subtil zurücktreten zu lassen und in Rahmenbedingungen zu manifestieren, welche durch die 100 Besucher der Produktion in kollektiven Arbeitsprozessen „bespielt“ und ausgestaltet werden konnten.

Die dritte und letzte Phänomengruppe ist der Bereich des *Transmedialen*. Er beschreibt „medienunspezifische Wanderphänomene“, die sich jenseits von Mediengrenzen manifestieren und in verschiedenen Medien mit den dem jeweiligen Medium eigenen Mitteln ausgetragen werden können (vgl. Rajewski 2002, S. 13). Dieses Phänomen lässt sich ebenfalls am letztgenannten Beispiel des „Regiodroms“ beschreiben. So kam innerhalb einer Podiumsdiskussion zum Thema die Frage auf, inwiefern die Produktion neue Aspekte in die Theaterlandschaft bringe, da das bestehende theaterpädagogische Format der „Kinderspielstatt“ der Inszenierung ähn-

lich sei. Klaus Gehre verwies darauf, dass er keinen bewussten Bezug genommen habe. Tatsächlich kann demnach festgehalten werden, dass die Teilnehmerin der Podiumsdiskussion einzelne Strukturen, welche Klaus Gehre aus der Auseinandersetzung mit Open World Games in die Theaterproduktion aufgenommen hatte, bereits kannte, da sie unabhängig davon in der Theaterpädagogik gereift waren: Die Generierung des Inhaltes in einem Netzwerk, welche durch Bedingungen gerahmt wird, die das Theater festlegt (Heinrich-Böll-Stiftung 2014). Die Erkenntnis solcher Ähnlichkeiten kann dann sehr gewinnbringend sein, wenn sie dazu führt, dass das am Theater oder in anderen Bereichen bereits existente Know-how nutzbar gemacht wird, beispielsweise hinsichtlich einer bestimmten Kommunikationsstruktur (z.B. durch verstärkte Konsultation der entsprechenden Mitarbeiter oder Unternehmen).

Qualitative Erhebung zu Rahmenbedingungen der Implementierung des Web 2.0 in der Theaterkunst

In einem vierten und letzten Teilschritt erfolgt in der Bachelorarbeit eine Erhebung der subjektiven Binnenperspektive Theater-schaffender (vgl. Gläser/ Laudel 2009, S. 268), um die beschriebenen Synergien in einen Bezug zu den Rahmenbedingungen aus der realen Theaterpraxis zu setzen. Dabei wird eine Untersuchungsgruppe befragt, die aus einem schreibenden, regieführenden Intendanten, einer Theaterpädagogin und einer Social-Media-Beauftragten besteht. Der Umstand, dass diese Personen am Schauspiel eines großen staatlich subventionierten Ensembletheaters tätig sind, potenziert die Möglichkeit, Rückschlüsse auf die Vielfalt der Gelingensbedingungen einer synergetischen Verbindung zu generieren, da diese sich der Thematik bei großer gedanklicher Freiheit von finanziellen und lobbyistischen Einflüssen, bei gleichzeitiger Kenntnis möglicher Kommunikationserwartungen Dritter nähern können (vgl. Lachmann 2012, S. 15). Dem Erkenntnisinteresse Rechnung tragend wurde die qualitative Methode des halbstandardisierten Leitfadeninterviews eingesetzt, um mit der Festlegung valenter Themenkomplexe der Vernachlässigung wesentlicher Relevanzstrukturen entgegenzuwirken und gleichsam die Darstellung der subjektiven Sichtweise von Betriebsinterna durch Theaterschaffende mit Hilfe offener Fragen anzuregen (vgl. Friebertshäuser 1997, S. 371f.). Ferner wurde unterstützend die visuelle Forschungsmethode der Videoelicitation ge-

wählt, um in der Präsentation bestehender Theaterprojekte einen neutralen Gesprächsanlass zu schaffen. Nach dem einfachen Modell qualitativer Datenanalyse (vgl. Moser 2012, S. 122f.) konnte das erhobene Material in einem mehrschrittigen Verfahren zu Hypothesen bezüglich Handlungsbedarf und Forschungsdesideraten verdichtet werden (vgl. das nachfolgende Fazit).

Schlussfolgerung

Das Theater sieht sich durch eine Krise herausgefordert, welche nicht zuletzt einem durch den Einfluss der Netzentwicklung bedingten Wandel der Teilöffentlichkeit Theaterpublikum geschuldet ist. Es weist zur Reaktion auf die veränderten Bedürfnisse desselben eine bemerkenswerte Anzahl valenter Medienspezifika auf. Ebenso alt wie der Erfolg, mit den theatereigenen Strukturen auf Kommunikationserwartungen zu reagieren, ist jedoch der Wandel des Theaters gemäß diesen Erwartungen: Auf das Erfordernis, sich entsprechend der eigenen Zielsetzung mit Gesellschaft auseinanderzusetzen, nicht zu reagieren und sich stattdessen Medienängsten, Tabuisierungen oder der Annahme hinzugeben, dass die Nutzung des Internets nur bei konstatiertem Mehrwert und nicht in experimentellen Kontexten erfolgen kann, erscheint ebenso wenig fruchtbar, wie der unreflektierte Einsatz desselben, das Verkennen eigener Medienspezifika oder die Stilisierung des Netzes zum Allheilmittel einer Krise. Da die Netznutzung für die Theaterproduktion in vollem Umfang dem jeweiligen Künstler obliegt, kann die Bachelorarbeit „Theater 2.0. Potenzial eines tradierten Mediums im digitalen Zeitalter“ sich nicht anmaßen, einen Beitrag zu den medialen Herausforderungen des Theaters zu leisten, indem sie Kriterien festlegt, wann eine künstlerische Verwendung als qualitativ hochwertig oder als unreflektiert bezeichnet werden kann. Stattdessen zeigt sie auf, dass schon in der Annäherung an die Begrifflichkeiten Parallelitäten offenbar werden: Wie beispielsweise das Fragmentieren der Handlungsstränge im postdramatischen Theater und die Emanzipation von der linearen Darstellungsweise im Web, die womöglich die Nutzung des Netzes als Instrument des Theaters zur Herstellung einer bestimmten Ästhetik begünstigen könnten. Dass in der Relation Theater und Netz ein großes Potenzial liegen kann, welches durch Theaterkünstler bereits nutzbar gemacht wird, zeigt die Auseinandersetzung mit bestehenden Produktionen: In der Bereicherung intramedialer Prozesse durch entsprechende künstlerische Arbeitsweisen, die das Netz nutzen, in der Expansion ästhetischer Mittel durch intermediale Bezugnahmen, Me-

dienwechsel und Medienkombinationen sowie in der Erkenntnis transmedialer Phänomene zur Bereicherung der Arbeit an einem Themenschwerpunkt, einer Ästhetik oder Spielweise durch Kooperation.

Die vorliegende Arbeit konstatiert darüber hinaus, dass wesentliche Gelingensbedingungen existent sind, die geschaffen werden müssen, damit die Freiheit der Künstler über eine Ästhetik zu entscheiden, in einem möglichst großen Maß unbeschränkt ist und das Ausschöpfen bestehender Potenziale möglich wird. Das Klären rechtlicher Fragen im Zusammenhang mit der Verknüpfung von Theater und Netz, der Ausbau erforderlicher technischer Infrastrukturen an den Häusern oder das Weiterentwickeln bestehender Theaterwebseiten zu freien künstlerischen Plattformen, die von Online-Unternehmen zum Zweck einer unabhängigeren ästhetisch-inhaltlichen Nutzung des Netzes emanzipieren, können dabei als wichtige Bedingungen erfasst werden, die zu schaffen sind. Der Aufbau ästhetischer Abteilungen, die sich mit dem Internet befassen, und die enge Kooperation der Teilbereiche des Theaterbetriebes, bspw. der Pädagogen und Künstler hinsichtlich interaktiver Formate, sowie die Vernetzung mit externen Kooperationspartnern können ebenso als valenter Beitrag zur Potenzierung künstlerischer Möglichkeiten beschrieben werden.

Ferner erscheint es gewinnbringend, bestehende Theaterformate wie Zuschauerkonferenzen weiterhin aufrecht zu erhalten, um im Kontakt mit dem Theaterpublikum die Kommunikationserwartungen der Zuschauer bezüglich der Netznutzung in Erfahrung zu bringen und diese reflektieren zu können. Es offenbaren sich darüber hinaus dringende Forschungsdesiderate an eine wissenschaftliche Annäherung an das Thema: Erhebungen bezüglich der Umsetzung der Medienkompetenzförderung an Theaterschulen, Publikumsbefragungen über Kommunikationserwartungen der Zuschauer und Nichtnutzestatistika zum Erfassen etwaiger Bedürfnisse, die das Theater bisweilen unbeachtet lässt.

Anmerkungen

1 Der folgende Beitrag ist die Zusammenfassung der gleichnamigen Bachelorarbeit, die im Wintersemester 2014/15 im BA-Studiengang Kultur- und Medienbildung an der PH Ludwigsburg erstellt und von Prof. Dr. Horst Niesyto (Abt. Medienpädagogik) und Damaris Nübel (Abt. Kultur- und Medienbildung) betreut wurde.

Literatur

- Baacke, Dieter (1999): Was ist Medienkompetenz? In: GMK (2013): Dieter Baacke Preis. Projekte. Online verfügbar unter: <http://www.dieterbaackepreis.de/index.php?id=67> [zuletzt geprüft: 27.12.2015].
- Balme, Christopher (2003): Einführung in die Theaterwissenschaft. Berlin.
- Boeglin, Martha (2007): Wissenschaftlich arbeiten Schritt für Schritt. Gelassen und effektiv studieren. München.
- Bruhn, Manfred (2010): Kommunikationspolitik. München.
- Busemann, Katrin (2013): Ergebnisse der ARD/ZDF-Onlinestudie 2013. Wer nutzt was im Social Web? In: ARD ZDF (Hrsg.): Media Perspektiven 7-8. Online verfügbar unter: <http://www.ard-zdf-onlinestudie.de/fileadmin/Onlinestudie/PDF/Busemann.pdf> [zuletzt geprüft: 27.12.2015].
- Dortmund, Theater (2013): Schauspiel Dortmund proudly presents: 3 Menschen | 8 Rechner | 5 Beamer | 8 Boxen | 1 kinect 3d-Kamera in: Der Live-Code: Krieg und Frieden im globalen Dorf. Online verfügbar unter: http://www.theaterdo.de/uploads/events/downloads/Online_Programmheft_Live_Code.pdf [zuletzt geprüft: 27.12.2015].
- Ebersbach, Anja/ Markus Glaser/ Richard Heigl (2008): Social Web. Konstanz.
- Eisler, Rudolph (1904): Vergleichung. In: Wörterbuch der philosophischen Grundbegriffe. Online verfügbar unter: <http://www.textlog.de/5347.html> [zuletzt geprüft: 27.12.2015].
- Fisch, Martin/ Gscheidle, Christoph (2008): Ergebnisse der ARD/ZDF-Onlinestudie 2008. Mitmachnetz Web 2.0: Rege Beteiligung nur in Communitys. In ARD ZDF (Hrsg.): Media Perspektiven 2007/08. Online verfügbar unter: http://www.ard-zdf-onlinestudie.de/fileadmin/Onlinestudie_2008/Fisch_II.pdf [zuletzt geprüft: 27.12.2015].
- Fischer-Lichte, Erika (1994): Semiotik des Theaters. Das System der theatralischen Zeichen Tübingen.
- Fischer-Lichte, Erika (2010): Theaterwissenschaft. Eine Einführung in die Grundlagen des Fachs. Tübingen.
- Friebertshäuser, Barbara (1997): Interview-techniken – ein Überblick. In: Friebertshäuser, Barbara /Prenzel, Annedore (Hrsg.): Handbuch qualitative Forschungsmethoden in der Erziehungswissenschaft. Weinheim und München, S. 371-395.
- Gläser, Jochen/ Laudel, Grit (2009): Experteninterviews und qualitative Inhaltsanalyse. Wiesbaden.
- Gronemeyer, Andrea (2009): Theater. Köln.
- Habermas, Jürgen (2008): „Hat die Demokratie noch eine epistemische Dimension? Empirische Forschung und normative Theorie.“ In: ders.: Ach, Europa. Kleine politische Schriften. Frankfurt am Main, S. 138-190.
- Hebbel am Ufer (2014): Mitteilung des HAU Hebbel am Ufer zum Abbruch von Dries Verhoevens „Wanna Play?“ Online verfügbar unter: http://www.hebbel-am-ufer.de/download/7874/20141007_mitteilung_hau_hebbel_am_ufer_zum_abbruch_von_dries_verhoevens_wanna_play.pdf [zuletzt geprüft: 27.12.2015].
- Heinrich-Böll-Stiftung (Hrsg.) (2014): Theatermacher trifft Computerspielmacher. Online: https://www.youtube.com/watch?v=q6DoVAKw1hY&index=3&list=PLQoUnPhwq7cy3t1eRk7D1G5tUmN_mkNW [zuletzt geprüft: 27.12.2015].
- Heiseler, Till Nikolaus von (2008): Was ist ein Netzwerk. In: Heiseler, Till Nikolaus von (Hrsg.): Medientheater. Inszenierte Medientheorie. Mit Wolfgang Ernst, Dirk Baecker, Matthias Lilienthal, Detlev Schneider, Pit Schultz, Florian Schneider, Lara X. Schiffer, Janus von Abaton, Till Nikolaus von Heiseler (Regie). Unter Mitarbeit von Dirk Baecker Matthias Lilienthal Detlev Schneider Pit Schultz Florian Schneider Lara X. Schiffer, Janus von Abaton, Wolfgang Ernst. Berlin: S. 76-80.
- Heppekausen, Sarah (2013): Der Live-Code: Krieg und Frieden im globalen Dorf – Im Theater Dortmund strömen die Daten. Wie ein Fisch im Datenmeer. Online verfügbar unter: http://www.nachtkritik.de/index.php?option=com_content&view=article&id=7775:der-live-code-krieg-und-frieden-im-globalendorf&catid=212&Itemid=40 [zuletzt geprüft: 27.12.2015].
- Hohmann, Andreas W. (2010): Lernen mit dem World Wide Web. Lassen sich im Umgang mit den Neuen Medien spezifische Lernprozesse beobachten? Münster, Ulm.
- Hopf, Gregor (2010): Die zerstörerische Kraft des Internets. Woher nimmt das Internet seine schumpeter'sche Kraft der „kreativen Zerstörung“ und was folgt daraus? In: Scheuer, Hans/ Spiller, Ralf (Hrsg.): Kultur 2.0. Neue Web-Strategien für das Kulturmanagement im Zeitalter von Social Media, S. 45-60.
- Janner, Karin (2012): Theatercamp. Dokumentation Theatercamp: Folien und Ergebnisse aus den Sessions. Online verfügbar unter: <http://timel-ne.de/theatercamp/> [zuletzt geprüft: 27.12.2015].

- Klein, Armin (2005): Kulturmarketing. Das Marketingkonzept für Kulturbetriebe. München.
- Klein, Armin (2010): Öffentliche Kulturbetriebe zwischen Bildungsauftrag und Besucherorientierung, Online verfügbar unter: <http://www.bpb.de/gesellschaft/kultur/kulturelle-bildung/60011/oeffentliche-kulturbetriebe?p=all> [zuletzt geprüft: 27.12.2015].
- Kotte, Andreas (2008): Definierbar ist nur, was keine Geschichte hat. Über Fortschritte der Medien und Wandlungen von Theater. In: Schoenmakers, Henri/ Blaske, Stefan/ Kirchmann, Kay/ Ruchatz, Jens (Hrsg.): Theater und Medien. Grundlagen – Analysen – Perspektiven. Eine Bestandsaufnahme. Bielefeld, S. 31-42.
- Kühn, Anne-Marte (2011): Manos Tsangaris: Batsheba. Eat the History! Kann der Reizüberflutung im Medienzeitalter mit performativ-theatralen Mitteln begegnet werden? Humboldt Universität zu Berlin [zuletzt geprüft: 18.04.2015].
- Lachmann, Malte C. (2012): Überlegungen zu Synergieeffekten zwischen den Genres Musical und Sprechtheater. Online verfügbar unter: <http://lachmann.synthasite.com/resources/Diplomarbeit%20Malte%20C.%20Lachmann.pdf> [zuletzt geprüft: 27.12.2015].
- Lehmann, Hans-Thies (2005): Postdramatisches Theater. Frankfurt am Main.
- Lilienthal, Matthias (2008): Die Mitbestimmungsmodelle und ihr Scheitern. In: Heiseler, Till Nikolaus von (Hrsg.): Medientheater. Inszenierte Medientheorie. Mit Wolfgang Ernst, Dirk Baecker, Matthias Lilienthal, Detlev Schneider, Pit Schultz, Florian Schneider, Lara X. Schiffer, Janus von Abaton, Till Nikolaus von Heiseler (Regie). Unter Mitarbeit von Dirk Baecker Matthias Lilienthal Detlev Schneider Pit Schultz Florian Schneider Lara X. Schiffer Janus von Abaton Wolfgang Ernst. Berlin, S. 95-97.
- Lipinski, Klaus (2014): Internet. ITWissen.info. Online verfügbar unter: <http://www.itwissen.info/definition/lexikon/Internet-Internet.html> [zuletzt geprüft: 27.12.2015].
- Misoch, Sabine (2006): Online-Kommunikation. Stuttgart.
- Moser, Heinz (2012): Instrumentenkoffer für die Praxisforschung. Eine Einführung. Freiburg im Breisgau.
- NRW Theatertreffen (2014): #NRWTT14 Blog. Online verfügbar unter: <http://nrw-theatertreffen.com/> [zuletzt geprüft: 27.12.2015].
- O'Reilly, Tim (2005): What is Web 2.0? Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software. Online verfügbar unter: <http://www.oreilly.de/artikel/web20.html>, zuletzt aktualisiert: 10.06.2008 [zuletzt geprüft: 27.12.2015].
- Paule, Gabriela (2009): Kultur des Zuschauens. Theaterdidaktik zwischen Textlektüre und Aufführungsrezeption. München.
- Peter, Anne (2014): Twitter und Theater – Wie die Sozialen Medien im Theater funktionieren (könnten). Der digitale Spiralblock. Online verfügbar unter: http://nachtkritik.de/index.php?option=com_content&view=article&id=9432:twitter-und-theater-wie-die-sozialen-medien-im-theaterfunktionieren-koennten&catid=53&Itemid=83 [zuletzt geprüft: 27.12.2015].
- Pöllmann, Lorenz (2013): Der Einsatz von Social Media in der Kommunikationspolitik von Theatern. Aachen.
- Rajewsky, Irina O. (2002): Intermedialität. Tübingen.
- Roselt, Jens (2012): Im toten Winkel: >Sehsüchte< im Theater. In: Westphal, Kristin (Hrsg.): Räume der Unterbrechung. Theater - Performance - Pädagogik. Oberhausen, S. 33-45.
- Ruchatz, Jens (2008): Zeit des Theaters/ Zeit der Fotografie. Intermediale Verschränkungen. In: Schoenmakers, Henri/ Bläske, Stefan/ Kirchmann, Kay/ Ruchatz, Jens (Hrsg.): Theater und Medien. Grundlagen – Analysen – Perspektiven. Eine Bestandsaufnahme. [Auswahl der Beiträge des VIII. Internationalen Kongresses der Gesellschaft für Theaterwissenschaft e.V.] Bielefeld, S. 109-116.
- Schmidt, Jan/ Lampert, Claudia/ Schwinge, Christiane (2010): Nutzungspraktiken im Social Web – Impulse für die medienpädagogische Diskussion. In: Herzig, Bardo/ Meister, Dorothee M./ Moser, Heinz/ Niesyto, Horst (Hrsg.): Medienkompetenz und Web 2.0, S. 255-270.
- Schmidt, Ulf (2011): Theatersterben: Zur Kritik des reinen Vergnügens Postdramatiker. Online verfügbar unter: <http://postdramatiker.de/blog/2011/04/11/theatersterben-zur-kritik-des-reinen-vergnugens/> [zuletzt geprüft: 27.12.2015].
- Schmidt, Ulf (2014 a): It's not the economy, stupid! In: Heinrich-Böll-Stiftung (Hrsg.): Brennen ohne Kohle. Theater zwischen Niedergang und Aufbruch. Berlin: Heinrich-Böll-Stiftung (Schriftenreihe zu Bildung und Kultur, 12), S. 9-17.

Schulze, Gerhard (2011): Strukturwandel der Öffentlichkeit 2.0. Kunst und Publikum im digitalen Zeitalter. In: Kulturpolitische Mitteilungen Nr. 134 III/2011, Online verfügbar unter: http://www.kupoge.de/kumi/pdf/kumi134/kumi134_36-43.pdf [zuletzt geprüft: 27.12.2015].

Slevogt, Esther (2014): Vortrag über die Situation des Feuilletons, des Theaters und der Theaterkritik unter den Bedingungen des digitalen Epochenwechsels. Zeiten der Selbstermächtigung. Intendantengruppe des Deutschen Bühnenvereins. Hofgeismar, 01.12.2014. Online verfügbar unter: http://www.nachtkritik.de/index.php?option=com_content&view=article&id=10340:2014-12-10-12-54-10&catid=101&Itemid=84 [zuletzt geprüft: 27.12.2015].

Slevogt, Esther (2015): Theater und Netz Vol. 3: Technik, Ästhetik, Politik. Konferenz am 2. und 3. Mai 2015 in der Heinrich-Böll-Stiftung, Berlin. Online verfügbar unter: <http://theaterundnetz.de/> [zuletzt geprüft: 27.12.2015].

Ströhl, Andreas (2014): Medientheorien kompakt. Konstanz.

Wagner, Meike (2008): Transmissionen. Vorüberlegungen zu einer Mediengeschichte des Theaters In: Schoenmakers, Henri/ Blaske, Stefan/ Kirchmann, Kay/ Ruchatz, Jens (Hrsg.): Theater und Medien. Grundlagen – Analysen – Perspektiven. Eine Bestandsaufnahme. [Auswahl der Beiträge des VIII. Internationalen Kongresses der Gesellschaft für Theaterwissenschaft e.V.] Bielefeld, S. 57-65.

Wahl, Christine (2012): Fontane-Premiere in Berlin: Diese Effi? Gefällt mir nicht mehr. In: Spiegel Online (2012): Kultur. Online verfügbar unter: <http://www.spiegel.de/kultur/gesellschaft/fontane-premiere-in-berlin-diese-effigefaellet-mir-nicht-mehr-a-809180.html> [zuletzt geprüft: 27.12.2015].

Witthuhn, Karen (o.J.): 15.15 (DT.) 14+. Berlinki. Aus dem Englischen von Karen Witthuhn. In: Theater an der Parkaue – Junges Staatstheater Berlin (Hrsg.) (o.J.): Archiv. Online verfügbar unter: <http://www.parkaue.de/archiv/1515-dt/?jahr=2013> [zuletzt geprüft: 27.12.2015].

[Zurück zur Heftübersicht](#)