



universität  
wien

# DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Transmedia Storytelling im zeitgenössischen  
Theater“

Verfasserin

Eva Baumgartner

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2012

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreuerin:

Dr. Andrea Seier, M.A.



# Inhaltsverzeichnis

<b>Vorwort</b> .....	<b>5</b>
<b>Einleitung</b> .....	<b>7</b>
<b>1 Transmedia Storytelling</b> .....	<b>9</b>
<b>1.1 Definition</b> .....	<b>10</b>
<b>1.2 Medienkonvergenz und Social Web</b> .....	<b>15</b>
<b>1.3 Transmediale Erzähltheorie im digitalen Zeitalter</b> .....	<b>18</b>
<b>2 Medialität, Partizipation und Narration in Neuen Medien</b> .....	<b>22</b>
<b>2.1 Grundprinzipien – Modularität und Interaktion</b> .....	<b>22</b>
<b>2.2 Medienbegriff und Medialität</b> .....	<b>28</b>
2.2.1 Definitionsproblematik ‚Neue‘ Medien .....	28
2.2.2 Remediatisierung und Hypermedialität.....	30
<b>2.3 Interaktion, Partizipation und Immersion</b> .....	<b>33</b>
<b>2.4 Narration</b> .....	<b>37</b>
2.4.1 Datenbanken und navigierbare Räume .....	37
2.4.2 Narrative Formen in Neuen Medien.....	39
<b>3 Medialität, Partizipation und Narration im zeitgenössischen Theater</b> .....	<b>48</b>
<b>3.1 Grundprinzipien – Prozesshaftigkeit und Performativität</b> .....	<b>48</b>
<b>3.2 Medienbegriff und Medialität</b> .....	<b>51</b>
3.2.1 Theater als Hypermedium .....	53
3.2.2 Theater als Bühne der Intermedialität .....	55
3.2.3 Theater und Neue Medien .....	58
<b>3.3 Partizipation und Immersion</b> .....	<b>63</b>
<b>3.4 Narration</b> .....	<b>67</b>
<b>4 Praktische Untersuchung – Transmedia Storytelling im zeitgenössischen Theater</b> .....	<b>70</b>
<b>4.1 Gesine Danckwart - <i>Chez Icke</i></b> .....	<b>70</b>
4.1.1 Projektbeschreibung .....	70
4.1.2 Aufführungsanalyse .....	72
<b>4.2 <i>machina eX - 15.000 Gray</i></b> .....	<b>76</b>
4.2.1 Projektbeschreibung.....	76

4.2.2	Aufführungsanalyse.....	77
<b>4.3</b>	<b>Gregor Hopf - <i>Peer Returns</i>.....</b>	<b>81</b>
4.3.1	Projektbeschreibung .....	82
4.3.2	Aufführungsanalyse.....	86
<b>5</b>	<b>Schlusswort.....</b>	<b>89</b>
<b>6</b>	<b>Abstract.....</b>	<b>91</b>
<b>7</b>	<b>Literatur- und Quellenverzeichnis .....</b>	<b>92</b>
7.1	Literatur.....	92
7.2	Internet.....	100
<b>8</b>	<b>Anhang.....</b>	<b>105</b>
8.1	Abbildungsverzeichnis.....	105
8.2	Lebenslauf.....	106

## Vorwort

Mein Interesse am zeitgenössischen Theater und seinen aktuellen Entwicklungen ist auf meine berufliche Tätigkeit im brut, einem zeitgenössischen Theater- und Performancehaus in Wien, zurückzuführen. Viele Projekte, die ich in den letzten zwei Jahren sowohl im brut als auch in anderen zeitgenössischen Häusern verfolgen durfte, warfen bei mir Fragen nach der Zukunft dieser künstlerischen Disziplin in Zeiten von Facebook und Co. auf. Viel zu oft hatte ich das Gefühl, dass Formate ins Leere laufen, ohne an einem gesellschaftlichen Diskurs über unsere aktuelle Mediensituation teilzunehmen.

Auch seitens des Publikums ist meiner Meinung nach ein gewisser Sättigungsgrad an Theaterformen zu beobachten, die sich damit begnügen, sich selbst und ihre Strukturen auszustellen. Der große Boom an selbstreferentiellen Performances scheint mir vorbei und die Zeit für das zeitgenössische Theater, sich einer Neuausrichtung zu unterziehen, gekommen zu sein. In diesem Zusammenhang entdeckte ich im Rahmen der startconference 2011 in Duisburg das Konzept ‚Transmedia Storytelling‘ für mich, das durch die Verbindung von Theater und Neuen Medien eine neue Perspektive eröffnete. Die zahlreichen Gespräche mit KollegInnen aus dem zeitgenössischen Performancebereich auf dieser Konferenz, die sich ebenfalls die Frage stellten, ob Transmedia Storytelling eine Option für unser künstlerisches Arbeitsfeld sei, festigten schließlich mein Vorhaben, dieser Frage auf den Grund zu gehen.

Die vorliegende Arbeit wäre nicht ohne den Einfluss bestimmter Personen zustande gekommen, denen ich an dieser Stelle kurz Dank sagen möchte:

An erster Stelle gilt mein Dank meinen Eltern Helga und Hubert, deren finanzieller und ideeller Unterstützung sowie ermutigender, hartnäckiger Art die Bewältigung und Absolvierung dieses Studiums zu verdanken ist.

Weiters bedanke ich mich bei Tina Bayer, die mit ihrem Ehrgeiz zu jeder Zeit ein leuchtendes Vorbild für mich war. Bei der aufstrebenden Physikerin Sarah Stöckl, der ich fünf wundervolle Jahre des Zusammenlebens verdanke. Ihretwegen wurde Wien zu meiner zweiten Heimat. Bei Samuel Gliem, der mich in zahlreichen Gesprächen immer wieder bekräftigt, unterstützt und ermutigt hat. Ohne ihn wäre unser Freundeskreis nicht das, was er heute ist.

Ein besonderer Dank gilt weiters Gerald Mayer, dessen verständnisvolle Art zum letzten i-Tüpfelchen auf dem Projekt „Diplomarbeit“ wurde.

Auch Sebastian Neumann möchte ich für die Zurverfügungstellung seiner germanistischen Fähigkeiten beim Korrekturlesen dieser Arbeit danken.

Zum Abschluss bedanke ich mich bei meiner Betreuerin Andrea Seier, deren unkomplizierte und motivierende Art mir den letzten Schritt meines Studiums sehr erleichtert hat. Dank ihrer flexiblen und bestimmenden Herangehensweise war die Fertigstellung dieser Arbeit im Rahmen meiner Bildungskarenz möglich.

Die vorliegende Arbeit widme ich meiner Familie, B&S(&T&S) und M-D.

## Einleitung

„Man nimmt überall teil, ob man will oder nicht, ob man gerade online, vernetzt und erreichbar ist oder nicht. Der Imperativ der Partizipation, einer dauernden Beteiligung an den Kommunikationsnetzen ist als Kontext für neue Formen von Theater zu berücksichtigen [...]“<sup>1</sup>

Patrick Primavesi beschreibt hier den Ausgangspunkt der vorliegenden Arbeit, wenn er auf neue Formen des Theaters verweist, die sich in einer Kultur der totalen Vernetzung zwangsläufig ergeben müssen. Durch die fortschreitende Entkörperung und Enträumlichung, die das Social Web und mobile Endgeräte mit sich bringen, werden die Gesetze von Ort und Zeit insofern aufgehoben, als dass jeder immer und überall erreichbar ist. Dieses permanente ‚Im-Netz-Sein‘ kann auch im zeitgenössischen Theater nicht ohne Folgen bleiben, so die These dieser Arbeit. Performanceprojekte, die sich durch ihr Aufgreifen aktueller Entwicklungen und die Integration populärer und alltäglicher Phänomene auszeichnen, sowie das seit jeher bestehende Spannungsverhältnis von Theater zu anderen Medien, scheinen diese Disziplin dafür zu prädestinieren, uns einen Spiegel in Sachen Netzkultur vorzuhalten. Tina Lorenz untermauert diesen Grundgedanken, wenn sie den derzeitigen Umgang des Theaters mit digitaler Kultur auf zwei Arten zusammenfasst: das Einfließenlassen von Diskursen über Computerspiele, Web 2.0 und digitales Leben in das Bühnengeschehen und die Integration Neuer Medien in die Öffentlichkeitsarbeit des Theaters.<sup>2</sup>

Während letztere recht oberflächlich bleibt und nur marketingtechnisch relevant ist, kann die Übernahme der Diskurse in den Bühnenraum interessante Perspektiven eröffnen und soll daher Gegenstand dieser Arbeit sein.

Ausgehend von der Fragestellung, welche Position das zeitgenössische Theater in unserem dem ‚Imperativ der Partizipation‘ unterworfenen digitalen Alltag einnimmt, wird im Folgenden ein bestimmtes Konzept herausgegriffen, das die Verbindung von Theater und Neuen Medien heute entscheidend prägen könnte. Die Rede ist von ‚Transmedia Storytelling‘, einer Art des digitalen Erzählens, die in den letzten Jahren ausgehend von kommerziellen Formaten ihren Weg in den Kulturbereich gefunden hat. Transmediale Geschichten sind Geschichten, die über mehrere Medien erzählt werden

---

<sup>1</sup> Primavesi, Patrick: Zuschauer in Bewegung – Randgänge theatraler Praxis. In: Deck, Jan [Hrsg.]: Paradoxien des Zuschauens. Die Rolle des Publikums im zeitgenössischen Theater. Bielefeld: transcript Verlag, 2008. S. 86.

<sup>2</sup> Vgl.: Lorenz, Tina: Das deutsche Theater im digitalen Zeitalter. Juli 2012. <http://www.de-cn.net/dis/web/de9549692.htm> Zugriff: 23.07.2012

und neben einem erweiterten Unterhaltungserlebnis vor allem auch als Träger eines heterogenen Medienbilds fungieren sollen. Vor allem im letzten Jahr tauchte immer öfter die Frage nach Transmedia Storytelling im Theater auf. Kulturschaffende, Geschichtenerzähler und Kulturmanager<sup>3</sup> begannen sich Gedanken darüber zu machen, wie der Transmedia-Boom auch im Theater vorteilhaft Anwendung finden könnte. Von zu komplexen Abläufen bei der Ausdehnung einer Live-Aufführung auf das Netz, Irrelevanz für eine Kunstform, die auf der Begegnung von Darsteller und Zuschauer aufgebaut ist, oder aber von einer nötigen Horizonterweiterung im Zeitalter des Social Web war in Gesprächen auf der startconference 2011 die Rede.<sup>4</sup> Die vorliegende Arbeit möchte einen Beitrag zu dieser Diskussion leisten und einen Blick auf die aktuelle Situation des zeitgenössischen Theaters in puncto Transmedia Storytelling werfen. Dabei steht sowohl die Frage nach den Voraussetzungen als auch nach der Sinnhaftigkeit bzw. dem Nutzen, den das zeitgenössische Theater aus der Adressierung solcher Formen ziehen könnte, im Mittelpunkt.

Die wissenschaftliche Grundstruktur dieser Arbeit gliedert sich in vier Teile. Einleitend wird das Konzept Transmedia Storytelling untersucht und in Beziehung zu aktuellen Entwicklungen in unserem Medienalltag sowie dem transmedialen Narrationsbegriff gesetzt. Im nächsten Schritt werden Neue Medien und zeitgenössisches Theater auf ihre Voraussetzungen für Transmedia Storytelling hin beleuchtet. Dabei dreht es sich neben den Grundprinzipien der beiden Bereiche um deren Medialität, im Sinne des Umgangs mit anderen Medien, auch um interaktive Strukturen und deren narratives Potenzial. Das Spannungsverhältnis von Theater und Neuen Medien bildet schließlich den Übergang zum letzten Teil, in dem eine praktische Untersuchung der aktuellen zeitgenössischen Theaterszene im Hinblick auf Transmedia Storytelling durchgeführt wird. Dabei dienen drei Projekte, die sich auf unterschiedliche Weise mit Neuen Medien auseinandersetzen und diese in die Inszenierung integrieren, als exemplarische Anschauungsobjekte für den aktuellen Umgang zeitgenössischer Formate mit digitalen Strukturen. Am Ende dieser Aufführungsanalyse soll die Frage beantwortet werden, ob Transmedia Storytelling eine Zukunft im Theater hat, und damit einhergehend, ob transmediale Geschichten dem Theater als einem Ort der Reflexion über digitale Kultur eine gefestigte Position in der Gegenwart verschaffen.

---

<sup>3</sup> Zu Gunsten der besseren Lesbarkeit verzichtet diese Arbeit auf gegenderte Personenbezeichnungen mit ‚Binnen-I‘. Die verwendete maskuline Form ist als geschlechtsneutral anzusehen und erstreckt sich auch auf Personen weiblichen Geschlechts.

<sup>4</sup> Diese Meinungen sind Privatgesprächen der Verfasserin auf der startconference 2011 in Duisburg mit Kollegen aus dem Theater- und Performancebereich entnommen.

# 1 Transmedia Storytelling

Transmediale Geschichten gibt es, seit es Medien gibt. Experten wie der Mediendesigner und Berater Patrick Breitenbach oder der ehemalige MIT-Professor Henry Jenkins beziehen sich immer wieder auf das Christentum als erstes Beispiel für Transmedia Storytelling. So sprach Breitenbach in seinem Vortrag bei der startconference 2011 vom Christentum als einem der „größten transmedialen Projekte unserer Zeit“<sup>5</sup>, während Henry Jenkins auf die unterschiedlichen transmedialen Repräsentationen Jesu Bezug nimmt, von Psalmen bis hin zu mittelalterlichen Wandteppichen.<sup>6</sup>

Das Format der Transmedia Story, das, vereinfacht gesagt, die Erzählung einer Geschichte über mehrere Kanäle meint, ist also keinesfalls eine Erfindung der Neuzeit. Ihre Gestalt allerdings hat sich mit fortschreitender Technologie verändert. Der kulturelle Paradigmenwechsel konvergierender Medien und die Ausbildung des Social Web haben zu einem sprunghaften Anstieg an Möglichkeiten geführt, Geschichten vernetzt über mehrere Medien zu erzählen. Daher scheint der Hype, den Transmedia Storytelling vor allem im letzten Jahr ausgelöst hat, plausibel. Auch das Interesse seitens Kultur-, Medien- und eben auch Theaterwissenschaftlern, sich mit diesem neuen Phänomen auseinanderzusetzen, lässt sich anhand dieser Entwicklung erklären. An dieser Stelle sei als Beispiel für die aktuelle Beschäftigung mit Transmedia Storytelling vor allem das Transmedia-Manifest erwähnt, das auf der Frankfurter Buchmesse 2011 von einer Gruppe von acht Autoren vorgestellt wurde, sowie die startconference 2011 in Duisburg, die sich ausgiebig diesem Thema gewidmet und Kulturschaffende aus allen Bereichen zur Diskussion über dieses Konzept zusammengebracht hat.<sup>7</sup>

Bevor wir Transmedia Storytelling im Spannungsfeld der derzeitigen digitalen Kultur verorten können, bedarf es einer Untersuchung des Konzepts, das dieser Art des Erzählens zugrunde liegt.

---

<sup>5</sup> Breitenbach, Patrick. How to hack the global brain with transmedia storytelling #stART11. 19.11.2011. <http://www.youtube.com/watch?v=ch29FHNRZIk> Zugriff: 23.07.2012

<sup>6</sup> Vgl.: Jenkins, Henry: *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*. New York [u. a.]: New York University Press, 2006, S. 122.

<sup>7</sup> Vgl. dazu: Martin, Dorothea/Möller, Patrick [u. a.]. *Transmedia Manifest. The Future of Storytelling*. <http://www.transmedia-manifest.com/> Zugriff: 23.07.2012 und startconference 2011. <http://de.flavors.me/start11>. Zugriff: 23.07.2012

## 1.1 Definition

Geprägt und bekannt wurde der Begriff ‚Transmedia Storytelling‘ durch Henry Jenkins, der 2007 folgende Definition in einem seiner Blogposts veröffentlichte:

„Transmedia storytelling represents a process where integral elements of a fiction get dispersed systematically across multiple delivery channels for the purpose of creating a unified and coordinated entertainment experience. Ideally, each medium makes its own unique contribution to the unfolding of the story.“<sup>8</sup>

Demnach zeichnet sich Transmedia Storytelling durch die Erweiterung von Geschichten auf mehrere Medien oder Kanäle aus, die im Idealfall durch ihre spezifische Struktur der Informationsübertragung eine Bereicherung für das Gesamtkonstrukt darstellen.<sup>9</sup> Jedes Medium oder jeder Kanal fungiert sowohl als unabhängiges Element als auch als Teil eines größeren Ganzen. Der Einstieg in die Geschichte sollte über jedes der Elemente möglich sein.

Als Paradebeispiel eines Transmedia Storytellings nennt Jenkins die Geschichte rund um die *Matrix*-Filme der Wachowski-Brüder.<sup>10</sup> Neben den drei Hauptfilmen gab es mehrere kurze Animationsfilme, eine Comic-Serie und zwei Computerspiele, die gemeinsam ein regelrechtes ‚*Matrix*-Universum‘ rund um die Hauptfigur Neo formten. Diese Erzeugung einer eigenen fiktionalen Welt geht über die Erzählung einer einzelnen Geschichte hinaus und bindet auch die Fans in diese Ausweitung ein. Jenkins nennt diesen Vorgang „the art of world building“ und legt damit den wichtigsten Kernpunkt transmedialer Geschichten fest:

„More and more, storytelling has become the art of world building, as artists create compelling environments that cannot be fully explored or exhausted within a single work or even a single medium. The world is bigger than the film, bigger even than the franchise — since fan speculations and elaborations also expand the world in a variety of directions.“<sup>11</sup>

Wenn sich eine transmediale Geschichte also nicht mehr nur auf die eigentliche ‚Story‘ konzentriert, sondern auf die fiktionale Welt, die ihr zugrunde liegt, kann man dem Medienwissenschaftler und Kulturmanager Christian Henner-Fehr nur Recht geben, wenn er den Begriff ‚Transmedia Storytelling‘ als „irreführend“<sup>12</sup> bezeichnet. Um eine Story von einer transmedialen Story zu unterscheiden, liefert er folgende

---

<sup>8</sup> Jenkins, Henry. Transmedia Storytelling 101. 22.03.2007.

[http://www.henryjenkins.org/2007/03/transmedia\\_storytelling\\_101.html](http://www.henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html) Zugriff: 23.07.2012

<sup>9</sup> Vgl. dazu auch: Jenkins (2006), S. 97/98.

<sup>10</sup> Vgl.: Ebenda. S. 95-134.

<sup>11</sup> Ebenda. S. 116.

<sup>12</sup> Rentsch, Anna E./Schütz, Dirk/Henner-Fehr, Christian [Hrsg.]. Transmediales Erzählen. Zugriff: 23.07.2012. S. 9.

Formel: „Radikale Intertextualität + Multimodalität + Bedeutungserweiterung = Transmedia Storytelling“<sup>13</sup>.

Bei den einzelnen Komponenten dieser Rechnung stützt er sich u. a. auf die Ausführungen von Jenkins, der 2011 mit dem Blogpost *Transmedia 202: Further Reflections*<sup>14</sup> sein Konzept von Transmedia Storytelling erweiterte. Im Folgenden werden die einzelnen Komponenten — Intertextualität, Multimodalität und Bedeutungserweiterung — kurz skizziert:

### 1. Radikale Intertextualität

Der Begriff der Intertextualität bezieht sich auf eine inhaltliche Verschränkung und das Verweisen auf andere Texte innerhalb eines Texts. Zurückgeführt wird er auf Michail Bachtins Dialogizitätsmodell, das Mieke Bal wie folgt zusammenfasst:

„The most widespread term Bakhtin’s work offered is ‘intertextuality’. This term refers to the quotation, in a text, of another text. Such quotations are not always marked as such; in fact, according to the philosophy of language Bakhtin proposed, any discourse is always already a patchwork of quotations.“<sup>15</sup>

Bachtins Auffassung, Sprache an sich sei stets ein vielfältiges Konglomerat unterschiedlichster Kontexte, bildet den Ausgangspunkt für das Konzept eines dynamischen Verhältnisses zwischen Texten. In einem solchen Verständnis gibt es keine neutralen Wörter oder Formen, die ohne Konnotationen auskommen:

„[...] there are no ‘neutral’ words or forms—words and forms that can belong to ‘no one’; language has been completely taken over, shot through with intentions and accents. For any individual consciousness living in it, language is not an abstract system of normative forms but rather a concrete heroglot conception of the world. [...] Each word tastes of the context and contexts in which it has lived its socially charged life; [...]“<sup>16</sup>

Auch Henry Jenkins bietet eine ähnliche Definition für „intertextuality“ an, die bereits auf die Elemente einer Geschichte wie Charaktere oder Situationen verweist:

„The relations between texts that occur when one work refers to or borrows characters, phrases, situations, or ideas from another.“<sup>17</sup>

---

<sup>13</sup> Ebenda. S. 13.

<sup>14</sup> Jenkins, Henry. *Transmedia 202: Further Reflections*. 01.08.2011.

[http://henryjenkins.org/2011/08/defining\\_transmedia\\_further\\_re.html](http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html) Zugriff: 23.07.2012

<sup>15</sup> Bal, Mieke: *Narratology. Introduction to the Theory of Narrative*. Third Edition. Toronto [u. a.]: University of Toronto Press, 2009. S. 69.

<sup>16</sup> Bachtin, Michail M.: *The dialogic imagination*. Edited by Michael Holquist. Translated by Caryl Emerson and Michael Holquist. Austin: University of Texas Press, 1990. S. 293.

<sup>17</sup> Jenkins (2006), S. 328.

Nach dem Modell der Intertextualität liegt also jedem Text die Zitierung eines oder mehrerer anderer Texte zugrunde. Intertextualität „geht von einem Netzwerk an Texten aus, die erst durch ihre Verknüpfungen ihre wahre Bedeutung entfalten können“<sup>18</sup>. Losgelöst von der Vorstellung eines geschlossenen Werkes gewinnt der Text eine gewisse Autonomie und konstituiert sich als Produkt einer kollektiven, dynamischen, pluralen Sinnfindung.<sup>19</sup> Nicht nur für den Autor, der bei der Erzeugung eines Textes durch die Verweise auf andere Texte zum „produktiven Leser“<sup>20</sup> wird, sondern auch für den Rezipienten ergibt sich dabei eine neue Rolle. Beim Lesen des Textes erzeugt er wiederum „einen intertextuell organisierten Text“<sup>21</sup>, indem er als Interpret der eingebauten Verweise auftritt. Hyon-Joo Yoo erkennt in diesem veränderten Rollenverständnis richtigerweise den Ausgangspunkt zur Untersuchung der steigenden Relevanz „nicht-sprachlicher bzw. multimedialer Texte“ und „expandierender narrativer Erscheinungen in elektronischen Netzwerken“<sup>22</sup> wie z. B. der Form des Hypertexts (siehe Kap. 2.4.2). Transmedia Storytelling vereint die beiden von Yoo angesprochenen Punkte, multimediale Texte und Narration in elektronischen Netzwerken, und erweitert so das Prinzip von Intertextualität radikal. Vernetzung findet in transmedialen Geschichten nicht nur innerhalb eines (Text-)Formats statt, sondern nutzt multiple Kanäle, um Texte miteinander zu verknüpfen und so eine Bedeutungserweiterung (siehe Punkt 3) zu erreichen.<sup>23</sup>

## 2. Multimodalität

Die Ausdehnung der Geschichte auf unterschiedliche Medien bringt den Begriff der Multimodalität ins Spiel. Modalität kann in diesem Zusammenhang als Art und Weise verstanden werden, wie eine Information übertragen wird. Christy Dena beschäftigt sich mit dem Begriff im Hinblick auf transmediale Erzählungen und schlägt folgende doppelte Bedeutung vor: „it refers to a type of practice (“multimodal texts”), as well as a communication methodology (“multimodal

---

<sup>18</sup> Rentsch/Schütz/Henner-Fehr. <http://www.scribd.com/doc/70983744/Transmediales-Erzahlen>  
Zugriff: 23.07.2012. S. 12.

<sup>19</sup> Vgl. dazu und im Folgenden: Yoo, Hyun-Joo: Text, Hypertext, Hypermedia. Ästhetische Möglichkeiten der digitalen Literatur mittels Intertextualität, Interaktivität und Intermedialität. Würzburg: Königshausen und Neumann, 2007. S. 51-53.

<sup>20</sup> Ebenda. S. 52.

<sup>21</sup> A. a. O.

<sup>22</sup> Ebenda. S. 53.

<sup>23</sup> Vgl.: Rentsch/Schütz/Henner-Fehr. <http://www.scribd.com/doc/70983744/Transmediales-Erzahlen>  
Zugriff: 23.07.2012. S. 12.

communication”)“<sup>24</sup>. Multimodalität bezieht sich in diesem Sinne also auf eine Praxis, beispielsweise die Erzeugung multimodaler Texte, die auf unterschiedliche Art Informationen übertragen, und multimodale, auf mehreren Kanälen stattfindende, Kommunikation.

Wie Jenkins stützt sich Dena dabei auf Gunther Kress, der Multimodalität aus der Perspektive sozialwissenschaftlicher Semiotik untersucht.<sup>25</sup> Ihm nach beschäftigt sich Multimodalität mit „all the means we have for making meanings – the modes of representation – and considers their specific way of configuring the world“<sup>26</sup>. Kress verweist auf das Verhältnis von Zeichen zu den Kulturen und Gesellschaften, aus denen sie entstanden sind, und betont, dass die Form, die wir zur Übermittlung eines Zeichens wählen, stets dessen Bedeutung prägt. Gesprochene Sprache, Bilder, Schrift etc. nutzen eine Vielzahl an Modi, um Bedeutung zu übertragen (gesprochene Sprache z. B. nutzt den ‚Sound‘ der Stimme, um Inhalt zu transportieren). Zusammengefasst bedeutet das: Transmedia Stories nutzen durch die Einbindung verschiedener Medien mehrere (multi) Arten (modes) zum Ausdruck von Sinn und Inhalt.

### 3. Bedeutungserweiterung

Ziel des Aufeinandertreffens von radikaler Intertextualität (der Verknüpfung von Texten zu einem sinnvollen Ganzen) und Multimodalität (der verschiedenen medienspezifischen Arten von Informationsübertragung) ist die Erweiterung der Bedeutung der Geschichte. Das heißt, jeder eingesetzte Kanal, jedes Medium, jeder Baustein, fügt der fiktionalen Welt einen Aspekt hinzu und treibt das Verständnis der Geschichte voran. Der Inhalt, der vom jeweiligen Baustein geliefert wird, erfüllt dabei eine oder mehrere der folgenden Funktionen:<sup>27</sup>

- liefert Hintergrundinformationen
- bildet die erzählte Welt ab
- eröffnet die Perspektive der Charaktere auf die Ereignisse

---

<sup>24</sup> Dena, Christy. Transmedia Practice: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments. [http://dl.dropbox.com/u/30158/DENA\\_TransmediaPractice.pdf](http://dl.dropbox.com/u/30158/DENA_TransmediaPractice.pdf)  
Zugriff: 23.07.2012. S. 6.

<sup>25</sup> Vgl. dazu im Folgenden: Kress, Gunther. Reading Images: Multimodality, Representation and New Media. 2004. <http://www.knowledgepresentation.org/BuildingTheFuture/Kress2/Kress2.html>  
Zugriff: 23.07.2012

<sup>26</sup> A. a. O.

<sup>27</sup> Vgl.: Jenkins. [http://henryjenkins.org/2011/08/defining\\_transmedia\\_further\\_re.html](http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html)  
Zugriff: 23.07.2012

- vertieft das Engagement des Publikums

Jenkins führt für diese Bedeutungserweiterung den Begriff „additive comprehension“<sup>28</sup> an und stützt sich dabei auf ein Interview mit dem Spieldesigner Neil Young, der von einer Expansion der Interpretation durch den Rezipienten spricht.<sup>29</sup>

Als Reaktion auf die vielen Definitionsversuche, die gerade in den letzten Jahren im Hinblick auf das Phänomen Transmedia Storytelling unternommen wurden, schreibt Jenkins vier Jahre nach seinem eingangs erwähnten Blogbeitrag: „There is no transmedia formula.“<sup>30</sup> Statt als Formel legt er Transmedialität als eine Reihe von Entscheidungen fest, die im Hinblick auf den bestmöglichen Ansatz eine spezifische Geschichte zu erzählen, getroffen werden müssen. („[...] best approach to tell a particular story to a particular audience in a particular context depending on the particular resources available to particular producers.“<sup>31</sup>).

Die vorliegende Arbeit stützt sich dennoch auf die Grundformel Christian Henner-Fehrs und ihre drei Komponenten als Ausgangspunkt zur Untersuchung von Beispielen transmedialer Geschichten im zeitgenössischen Theater. Das alleinige Aufstellen dieser Rechenformel verdeutlicht nämlich bereits, dass Transmedia Storytelling weit über die bloße „Erzählung einer Geschichte über mehrere Kanäle“, wie eingangs salopp formuliert, hinausgeht. Wie in Kap. 4 allerdings deutlich wird, bedarf es für den Untersuchungsgegenstand dieser Arbeit einer Ausweitung der Formel um eine weitere Komponente: Partizipation bzw. Interaktion<sup>32</sup>. Jenkins nimmt auf die veränderte Ästhetik, die auf der aktiven Teilhabe des Rezipienten basiert, Bezug:

„[...] consumers must assume the role of hunters and gatherers, chasing down bits of the story across media channels [...]“<sup>33</sup>. Der Konsument wird also zum Jäger und Sammler von Informationen und erstellt sich so ein individuelles Bild der Geschichte aus dem Material, das ihm über die unterschiedlichen Kanäle angeboten wird.<sup>34</sup> Diese partizipative Dimension transmedialer Geschichten ist je nach Projekt schwächer oder

<sup>28</sup> Vgl. dazu: Jenkins (2006), S. 127-134.

<sup>29</sup> Vgl.: Ebenda. S. 319.

<sup>30</sup> Jenkins. [http://henryjenkins.org/2011/08/defining\\_transmedia\\_further\\_re.html](http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html)

Zugriff: 23.07.2012

<sup>31</sup> A. a. O.

<sup>32</sup> Siehe Kap. 2.3 und 3.3.

<sup>33</sup> Jenkins (2006), S. 21.

<sup>34</sup> Vgl. dazu: Jenkins. [http://www.henryjenkins.org/2007/03/transmedia\\_storytelling\\_101.html](http://www.henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html)

Zugriff: 23.07.2012

stärker ausgeprägt. Wenn das Sammeln von Informationen und Zusammenfügen zu einer Geschichte das eine Ende der Skala repräsentiert (geringe Partizipation), könnte man z. B. das Spielen durch die Levels eines Spiels, um an Hintergrundinformationen der Geschichte zu gelangen, als das andere Ende bezeichnen (hohe Partizipation). Unabhängig von dem Maß an Partizipation gilt laut Jenkins aber, dass ‚richtige‘ transmediale Geschichten eine starke Neigung zur Ausbildung von Strukturen zeigen, die die Einbindung des Rezipienten fördern.<sup>35</sup>

Zusammengefasst wird in der vorliegenden Arbeit Transmedia Storytelling wie folgt definiert: Eine Geschichte ist transmedial,

- wenn sie mehrere Kanäle/Medien nutzt.
- wenn sie aus unterschiedlichen miteinander vernetzten Teilen besteht, die in der Gesamtheit der Geschichte dennoch ihre Unabhängigkeit bewahren.
- wenn sie Hintergrundinformationen über das fiktionale Umfeld, in das sie eingebettet ist, liefert.
- wenn sie ein aktives Eingreifen in Form von Interaktion oder Partizipation seitens des Rezipienten fördert.

Obige Liste ist nicht als strenges Regelwerk, sondern als Leitfaden zur Beurteilung der Transmedialität im Sinne des Konzepts von Transmedia Storytelling zu verstehen. Anhand dieses Leitfadens kristallisieren sich drei Bereiche heraus, die vorab sowohl im Bezug auf Neue Medien als auch auf das zeitgenössische Theater untersucht werden müssen: deren Medialität, vor allem im Hinblick auf das Verhältnis zu anderen Medien, die interaktiven/partizipativen Strukturen, die ihren Formaten zugrunde liegen, und deren narratives Potenzial, das die Fähigkeit Geschichten zu erzählen, bestimmt.<sup>36</sup>

## 1.2 Medienkonvergenz und Social Web

Wie eingangs angedeutet, haben sich die Möglichkeiten, transmediale Geschichten zu erzählen, mit dem technologischen Fortschritt hin zu einer digitalen Vernetzung stark erweitert. Zurückzuverfolgen ist diese Entwicklung bis zum Übergang des Computers vom „production tool“ zur „universal media machine“<sup>37</sup>, der die Entstehung Neuer Medien eingeleitet hat. Das veränderte Rollenverständnis des Computers markiert den

---

<sup>35</sup> A. a. O.

<sup>36</sup> Siehe Kap. 2 und Kap 3.

<sup>37</sup> Manovich, Lev: The Language of New Media. Cambridge, Massachusetts [u. a.]: MIT Press, 2001. S. 4.

Beginn eines Paradigmenwechsels, den Henry Jenkins als „media convergence“<sup>38</sup> benennt. Bereits bei der Begrüßung der Leser seiner Publikation *Convergence Culture* nimmt er die Eckpunkte des kulturellen Umschwungs in unserer Beziehung zu Medien vorweg:

“Welcome to convergence culture, where old and new media collide, where grassroots and corporate media intersect, where the power of the media producer and the power of the media consumer interact in unpredictable ways.”<sup>39</sup>

Gleich zu Beginn verweist er auf die Annäherung alter und neuer Medien, die in der Kultur der Medienkonvergenz unweigerlich aufeinanderprallen. Die Trennung von Wort, Bild und Ton wird zugunsten eines universellen digitalen Codes aufgegeben, der alle Medien in computergesteuerten Systemen zusammenführt.<sup>40</sup> Diese Enthierarchisierung von Leitmedien bzw. alten und neuen Medien führt folglich zu einer Hybridisierung von „gattungspoetisch festgelegten und einzelmedienontologisch abgetrennten Kunstrichtungen wie Malerei, Film, Musik und Literatur“<sup>41</sup> im Medium des Computers. Die strikte Trennung von ‚alten‘ und ‚neuen‘ Medien wird demnach obsolet.<sup>42</sup> Jenkins stellt diese Annahme der Anschauung des vorangegangenen Paradigmas der digitalen Revolution, neue Medien würden alte Medien verdrängen und ersetzen, gegenüber.<sup>43</sup>

Seine Begrüßung verweist weiters auf die Partizipation seitens des Medienkonsumenten und die basisdemokratischen Strukturen, die dem neuen kulturellen Paradigma zugrunde liegen. „Convergence“ bestimmt er in diesem Sinne sowohl als die Verteilung und den Fluss von Informationen und Inhalten über multiple Kanäle als auch als das dadurch bedingte Verhalten der Konsumenten:

„[...] convergence represents a cultural shift as consumers are encouraged to seek out new information and make connections among dispersed media content. [...] Rather than talking about media producers and consumers as occupying separate roles, we might now see them as participants who interact with each other according to a new set of rules [...]”<sup>44</sup>

Erst durch die veränderte Verantwortung des Users, der nun die Rollen des Kulturproduzenten und -konsumenten in sich vereint, werden neue soziale Interaktionen möglich, die zur Ausbildung einer kollektiven Intelligenz und neuer Wissenskulturen führen können. Jenkins bezieht sich diesbezüglich auf Pierre Lévy, der den Begriff

---

<sup>38</sup> Vgl.: Jenkins (2006). S. 2.

<sup>39</sup> A. a. O.

<sup>40</sup> Vgl. im Folgenden: Reichert, Ramón: Amateure im Netz. Selbstmanagement und Wissenstechnik im Web 2.0. Bielefeld: transcript Verlag, 2008. S. 19.

<sup>41</sup> A. a. O.

<sup>42</sup> Vgl. dazu: Kap. 2.2.1

<sup>43</sup> Vgl. im Folgenden: Jenkins (2006), S. 4-13.

<sup>44</sup> Ebenda. S. 3.

„collective intelligence“ ausgehend von der Annahme „Niemand weiß alles, jeder weiß etwas, in der Menschheit liegt das gesamte Wissen“<sup>45</sup> entscheidend geprägt hat. Lévy definiert die Idee einer kollektiven Intelligenz wie folgt:

„Es ist eine Intelligenz, die überall verteilt ist, sich ununterbrochen ihren Wert erschafft, in Echtzeit koordiniert wird und Kompetenzen effektiv mobilisieren kann. [...] Grundlage und Ziel der kollektiven Intelligenz ist gegenseitige Anerkennung und Bereicherung und nicht ein Kult um fetischisierte, sich verselbständigende Gemeinschaften.“<sup>46</sup>

D. h. auch die Form der Community<sup>47</sup> wird durch das Konvergieren von Medien einer Neuausrichtung unterzogen. Es entstehen webbasierte Gemeinschaften, die sich über freiwillige, temporäre und taktische Zugehörigkeit definieren und über ein gemeinsames Interesse und emotionale Bindung festigen.<sup>48</sup>

Wikis, Open-Source-Kultur, Blogs, Chats, Twitter und soziale Netzwerke wie Facebook, Goggle+ etc. sind diese modernen Communitys und kollektiven Intelligenzen, die Wissenschaftler wie Lévy vorhergesagt haben. Das Paradigma konvergenter Medien ist sowohl Grundvoraussetzung als auch Wegbereiter für das unter dem Begriff Web 2.0<sup>49</sup> (im Speziellen Social Web genannt) zusammengefasste Verständnis der heutigen Netzkultur. Ebersbach et al. bringen Klarheit in die Begriffsbestimmung:

„Ein Teilbereich des Webs 2.0 ist das »Social Web«. Der Begriff fokussiert auf die Bereiche des Webs 2.0, bei denen es nicht um neue Formate oder Programmarchitekturen, sondern um die Unterstützung sozialer Strukturen und Interaktionen über das Netz geht.“<sup>50</sup>

Sie führen die Anfänge des Social Web bis an die Anfänge des Internets zurück und zeichnen unter dem Titel „Geschichte des Internets als sozialer Treffpunkt“<sup>51</sup> dessen Entwicklung von den ersten Online-Gemeinschaften und Computernetzwerken bis zu Blogs, Wikipedia, Facebook und Co. nach. Zu erwähnen ist dabei das Schlagwort ‚User Generated Content‘ (UGC), das nach Ebersbach et al. bedeutet „dass die Besucher einer Plattform zu ganz wesentlichen Teilen am Aufbau des Inhalts beteiligt sind“<sup>52</sup>.

---

<sup>45</sup> Lévy, Pierre: Die Kollektive Intelligenz. Für eine Anthropologie des Cyberspace. Aus d. Franz. von Ingrid Fischer-Schreiber. Mannheim: Bollmann, 1997. S. 30.

<sup>46</sup> Ebenda. S. 29.

<sup>47</sup> Vgl. zum Begriff der Community: Ebersbach, Anja/Glaser, Markus/Heigl, Richard [u. a.]: Social Web. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft, 2011. S. 191-200.

<sup>48</sup> Vgl.: Jenkins (2006), S. 27.

<sup>49</sup> Der Begriff Web 2.0 wurde 2001 von Web-Guru Tim O'Reilly zusammen mit Dale Dougherty nach dem Platzen der Dotcom-Blase eingeführt. Vgl. dazu: O'Reilly, Tim. What is Web 2.0. Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software. 30.09.2005.

<http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html> Zugriff: 23.07.2012

<sup>50</sup> Ebersbach/Glaser/Heigl (2011), S. 32/33.

<sup>51</sup> Vgl.: Ebenda. S. 16-25.

<sup>52</sup> Ebenda. S. 206.

Das Social Web baut also auf dem User als Lieferant von Inhalten auf. Manovich fasst zusammen:

„Firstly, in 2000s, we see a gradual shift from the majority of Internet users accessing content produced by a much smaller number of professional producers to users increasingly [sic] [...] accessing content produced by other non-professional users. Secondly, if 1990s web was mostly a publishing medium, in 2000s it increasingly became a communication medium.“<sup>53</sup>

Die Verschiebung des Webs hin zu einem Kommunikations-Medium, das auf der Partizipation seiner User aufgebaut ist, bildet den geeigneten Nährboden und Multiplikator für die Ausbildung transmedialer Geschichten. Sowohl dem Anspruch transmedialer Geschichten, multiple Kanäle zu nutzen, als auch dem, die Interaktion mit dem Rezipienten zu fördern, kann im Social Web unkompliziert und schnell Genüge getan werden. Der Kern aller Social-Web-Anwendungen, der das Ziel verfolgt, den „Informationsaustausch, den Beziehungsaufbau und deren Pflege, die Kommunikation und die kollaborative Zusammenarbeit in einem gesellschaftlichen oder gemeinschaftlichen Kontext zu unterstützen“<sup>54</sup>, spielt dem Konzept von Transmedia Storytelling quasi in die Hände. Die Ausbildung von Interessensgemeinschaften im Web treibt das Engagement seitens der Rezipienten voran und ermöglicht sowohl eine individuelle als auch eine kollaborative Auseinandersetzung mit zahlreichen Facetten von Geschichten. Einem erweiterten Erleben von Narration, der die Vorstellung des Users als „Informationsjäger“ zugrunde liegt, steht also in Zeiten von Facebook und Co. nichts im Wege.<sup>55</sup>

### **1.3 Transmediale Erzähltheorie im digitalen Zeitalter**

Um Transmedia Stories als solche erkennen und verstehen zu können, muss vorab klar sein, was ‚Erzählen‘ überhaupt bedeutet und wie eine Geschichte definiert wird. Der Umgang der Erzähltheorie mit Begrifflichkeiten wie ‚Story‘ oder ‚Sujet‘ ist ähnlich komplex und ausgeprägt wie die Auseinandersetzung der Medientheorie mit dem Begriff des ‚Mediums‘<sup>56</sup>. Prinzipiell aber hat die Beschäftigung mit Narration und Geschichten als Ausgangspunkt die Annahme, das Erzählerische sei eine „grundlegende kognitive Fähigkeit des Menschen, Ereignisse der Lebenswirklichkeit sinnvoll zu

---

<sup>53</sup> Manovich, Lev. *The Practice of Everyday (Media)Life. From Mass Consumption to Mass <Cultural> Production.* [http://www.cws.illinois.edu/IPRHDigitalLiteracies/manovich\\_social\\_media.doc](http://www.cws.illinois.edu/IPRHDigitalLiteracies/manovich_social_media.doc)  
Zugriff: 23.07.2012

<sup>54</sup> Ebersbach/Glaser/Heigl (2011), S. 35.

<sup>55</sup> Vgl.: Jenkins (2006), S. 21.

<sup>56</sup> Vgl. dazu Kap. 2.2

organisieren und zu vermitteln.“<sup>57</sup> Dass dieses Verständnis von Geschichten nicht nur der Narratologie zugrunde liegt, sondern auch in anderen Disziplinen wie der Medienwissenschaft angekommen ist, verdeutlichen Jenkins und Manovichs Auffassungen von Geschichten und Narration als kulturelle Praxis. Jenkins schreibt von Geschichten als „basic to all human cultures“<sup>58</sup> während Manovich Narration als „key form of cultural expression of the modern age“<sup>59</sup> bezeichnet.

Vorliegende Arbeit stützt sich auf die Herangehensweise der ‚transmedialen Erzähltheorie‘, die sich vor allem im Hinblick auf den Einsatz unterschiedlicher Medien zur Erzählung einer Geschichte als sinnvoll erweist. Nicole Mahne grenzt den transmedialen Ansatz wie folgt von anderen Schulen<sup>60</sup> der Narratologie ab:

„Der transmediale Erklärungsansatz dieser Untersuchung beruht nicht auf dem medialen Leistungspotential einer einzelnen Erzählgattung. Das Narrative als formales Verstehens- und Kommunikationsprinzip wird im Gegenteil allen medialen Erscheinungsformen übergeordnet.“<sup>61</sup>

Mahne geht also erzähltheoretischen Prinzipien nach, die den einzelnen Medien übergeordnet sind, d. h. medienunabhängig zu beobachten sind. Diese Prinzipien werden allerdings durch die dem einzelnen Medium zugrundeliegende spezifische Struktur bestimmt. Demnach dürfen also „Darstellungsmöglichkeiten eines Einzelmediums nicht als definitionsrelevant gesetzt werden“<sup>62</sup>, wie es in der Erzähltheorie oft von den Strukturen eines Romans ausgehend passiert ist, sondern die einzelnen Medien müssen gesondert auf ihr narratives Potenzial hin untersucht werden.<sup>63</sup> Mahne plädiert daher dafür, ein Medium nicht als neutralen Überträger zu verstehen, sondern als maßgeblichen Faktor bei der Gestaltung des Erzählten. Insofern müssen Kategorien zur Definition von Geschichten und Darstellungstechniken dem zu untersuchenden Medium angepasst und weiterentwickelt werden.

Im erzähltheoretischen Kontext bezeichnet der Begriff des Mediums „*das Potential des Trägermediums, Zeichenvorräte einer Erzählgattung zu gestalten*.“<sup>64</sup>

---

<sup>57</sup> Mahne, Nicole: Transmediale Erzähltheorie. Eine Einführung. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 2007. S. 9.

<sup>58</sup> Jenkins (2006), S. 121.

<sup>59</sup> Manovich (2001), S. 218.

<sup>60</sup> Vgl. dazu z. B. Strukturalismus der 50er Jahre und die Schule der Russischen Formalisten in: Herman, David [Hrsg.]: Routledge Encyclopedia of Narrative Theory. Edited by David Herman, Manfred Jahn and Marie-Laure Ryan. London [u. a.]: Routledge, 2005. S. 180-185 und S. 571-576.

<sup>61</sup> Mahne (2007), S. 9.

<sup>62</sup> Ebenda. S. 17.

<sup>63</sup> Vgl. im Folgenden: Ebenda. S. 15-18.

<sup>64</sup> Ebenda. S. 22.

Es wird also zwischen einem „technischen“ Trägermedium unterschieden und den kulturellen Erscheinungsformen, sprich Erzählgattungen, die dieses Trägermedium hervorbringt. Der Unterschied der Erzählgattungen liegt in ihrer Auswahl der Zeichen und Zeichenkombinationen. So arbeitet der Roman z. B. mit der Schriftsprache, während der Comic über ikonische Zeichensysteme in Kombination mit Schrift funktioniert. Die gewählten Zeichensysteme sind „transmedial, d. h. durch unterschiedliche Medien zu realisieren.“<sup>65</sup>

Zu den Grundelementen einer Geschichte zählen laut Mahne das „*Figurenpersonal*, der *Ort* der *Ereignisse* und die *Zeit*, in der sie sich vollziehen“<sup>66</sup>. Mit Ereignissen meint sie hier „alle Formen der Zustandsveränderung“<sup>67</sup>, die sie weiter in Handlungen und Geschehnisse ausdifferenziert. Mieke Bal geht noch einen Schritt weiter und legt die Ereignisse, Figuren, Ort und Zeit als Material einer von drei Ebenen fest, die eine Geschichte konstituieren.<sup>68</sup> Die drei Ebenen umfassen den Text, die Story und die Fabel. Mahnes Grundelemente einer Geschichte sind bei Bal Gegenstand der Fabel-Ebene, die diese zu einer Story arrangiert. Bal unterscheidet wie folgt:

„*A narrative text* is a text in which an agent or subject conveys to an addressee (‘tells’ the reader) a story in a particular medium, such as language, imagery, sound, buildings, or a combination thereof. *A story* is the content of that text, and produces a particular manifestation, inflection, and ‘colouring’ of a fabula; the fabula is presented in a certain manner. *A fabula* is a series of logically and chronologically related events that are caused or experienced by actors.“<sup>69</sup>

Zwischen Text und Story findet die Differenzierung auf der Ebene der Darstellung statt. Das bedeutet, dass ein und dieselbe Geschichte auf unterschiedliche Art, d. h. als unterschiedlicher narrativer Text, wiedergegeben werden kann. Der Unterschied zwischen Story und Fabel dagegen basiert auf „the way in which the events are presented and the sequence of events as they ‘occur’ in the imaginative world of the fabula.“<sup>70</sup> Mit Fabel meint Mieke Bal den Inhalt des narrativen Textes, also die „Gesamtheit der Themen und Motive, als logische und chronologische Ereignisfolge“<sup>71</sup>. Sie verwendet den Begriff „*logic of events*“<sup>72</sup> und verweist damit auf Aristoteles’

---

<sup>65</sup> A. a. O.

<sup>66</sup> Ebenda. S. 19.

<sup>67</sup> A. a. O.

<sup>68</sup> Vgl.: Bal (2009), S. 5-13.

<sup>69</sup> Ebenda. S. 5.

<sup>70</sup> Ebenda. S. 6.

<sup>71</sup> Brauneck, Manfred/Schneilin, Gérard [Hrsg.]: Theaterlexikon. Begriffe und Epochen, Bühnen und Ensembles. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, 1986. S. 329.

<sup>72</sup> Bal (2009), S. 7.

Verständnis der Fabel als „Zusammensetzung der Geschehnissen“<sup>73</sup>, die er als höchstes Ziel einer Tragödie bestimmt. Die Story dagegen steht für die Darstellungsseite, also für die Art, wie der Inhalt medial transportiert wird.<sup>74</sup>

Marie-Laure Ryans Verständnis von Narration geht weit über die Bauweise einer Geschichte hinaus. Im Hinblick auf Neue Medien und transmediale Erzähltheorie erweitert sie den Narrationsbegriff um einige entscheidende Aspekte: die Unabhängigkeit der Narration von fiktionalen Inhalten, Narrativität als Ausmaß und nicht als fixe Größe und Narration als Konstrukt des Lesers, die er auf der Basis des ihm zur Verfügung stehenden Materials erschafft.<sup>75</sup>

Gerade Letzteres erscheint bezogen auf das neue kulturelle Paradigma der Medienkonvergenz und die partizipativen Strategien des Social Web als eine wichtige Ausdehnung des Narrationsbegriffs. Doch nicht nur bei Neuen Medien, sondern auch im zeitgenössischen Theater rückt das subjektive Moment bei der Entfaltung einer Geschichte in den Vordergrund. Bal verweist diesbezüglich auch auf den Stellenwert der Interpretation bei der Analyse von Narrationen.<sup>76</sup> Jeder Leser wird zum kulturellen Wesen und zum Teilnehmer in einer laufenden Diskussion über Bedeutungszuschreibungen. In diesem Sinne kann Narratologie auch als „cultural analysis“<sup>77</sup> verstanden werden, als Theorie, der nicht die konkrete Narration selbst zugrunde liegt, sondern vielmehr die Narrativität als kulturelle Ausdrucksform. Narrativität wird dadurch zu einem abstrakten Konstrukt, das direkt am Medium erprobt werden muss. Ryan fasst zusammen:

„[...] the abstract cognitive structure we call narrative is such that it can be called to mind by many different media, but each medium has different expressive resources, and will therefore produce different concrete manifestation of this abstract structure.“<sup>78</sup>

Wie diese konkreten Manifestationen im Falle von Neuen Medien und zeitgenössischen Theaterprojekten aussehen können, wird in Kap 2.4 und 3.4 gezeigt.

---

<sup>73</sup> Aristoteles: Poetik. Griechisch/Deutsch. Übersetzt und hg. von Manfred Fuhrmann. Stuttgart: Reclam, 2005. S. 19.

<sup>74</sup> Mahne (2007), S. 12.

<sup>75</sup> Vgl. dazu: Ryan, Marie-Laure. Beyond Myth and Metaphor. The Case of Narrative in Digital Media. Ausgabe 1. Juli 2001. <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/> Zugriff: 23.07.2012

<sup>76</sup> Vgl. Bal (2009), S. 11-12 und S. 225-229.

<sup>77</sup> Ebenda. S. 12.

<sup>78</sup> Ryan. <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/> Zugriff: 23.07.2012

## 2 Medialität, Partizipation und Narration in Neuen Medien

### 2.1 Grundprinzipien – Modularität und Interaktion

Einleitend beschreibt Manovich zwei Entwicklungen, deren Zusammentreffen für die Entstehung Neuer Medien verantwortlich war.<sup>79</sup> Die Rede ist von der Konvergenz von „computing and media technologies“<sup>80</sup>. Die Entwicklung des modernen Computers, ausgehend von seinem Einsatz für Rechenzwecke in Unternehmen, läuft parallel zu der Entstehung neuer Medientechnologien, die die Speicherung von Material in Form von Bildern, Sound oder Text erlauben. Das Aufeinandertreffen dieser beiden Bewegungen markiert die Geburtsstunde Neuer Medien.

„Media and computer [...] merge into one. All existing media are translated into numerical data accessible for the computer. The result: graphics, moving images, sounds, shapes, spaces, and texts become computable, that is, simply sets of computer data. In short, media become new media.“<sup>81</sup>

Manovich nimmt hier bereits die erste und grundlegendste von fünf Kategorien<sup>82</sup>, die er zur Beschreibung Neuer Medien einführt, vorweg: die der „Numerischen Repräsentation“. Aufbauend auf diesem ersten Grundprinzip führt er weiters die Kategorie „Modularität“ ein, die schließlich die drei weiteren Prinzipien „Automatisierung“, „Variabilität“ und „Transkodierung“ bedingt. Dabei betont er, dass nicht alle Neuen Medien allen Kategorien zuzuordnen sind, und plädiert dafür, diese nicht als strenges Regelwerk, sondern als Leitfaden zu verwenden.<sup>83</sup> Im Folgenden werden die fünf Kategorien aufgeschlüsselt und durch die Grundeigenschaften, die Ryan und Janet Murray für Neue Medien vorschlagen, erweitert.

#### 1. Numerical Representation<sup>84</sup>

„All new media objects, whether created from scratch on computers or converted from analog media sources, are composed of digital code; they are numerical representations.“<sup>85</sup>

---

<sup>79</sup> Vgl.: Manovich (2001). S. 21-26.

<sup>80</sup> Ebenda. S. 20.

<sup>81</sup> Ebenda. S. 25.

<sup>82</sup> Vgl.: Ebenda. S. 27-48.

<sup>83</sup> Ebenda. S. 27.

<sup>84</sup> Vgl. im Folgenden: Ebenda. S. 27-30.

<sup>85</sup> Ebenda. S. 27.

Allen Neuen Medien liegt ein numerischer digitaler Code zugrunde, der zwei Konsequenzen mit sich bringt:

Jedes Objekt<sup>86</sup> kann mathematisch beschrieben werden und ist Subjekt einer algorithmischen Manipulation. Für ein digitales Foto würde das bedeuten, dass es aufgrund seiner Auflösung, sprich Anzahl der Bildpunkte, mathematisch erfahrbar und definierbar wird und in einem Bildbearbeitungsprogramm durch die Anwendung bestimmter Algorithmen verändert werden kann. Kurz gesagt: Medien werden programmierbar. Während bestimmte Objekte direkt als numerische Repräsentationen auf einem Computer entstehen, setzen sich andere aus alten Medien, die in Neue Medien überführt wurden, zusammen. Diesen zweigeteilten Vorgang bestehend aus „sampling“ (das Verpacken von Daten in klare Einheiten) und „quantization“ (Nummerierung der zuvor definierten Einheiten) nennt Manovich „digitization“.

## 2. Modularity<sup>87</sup>

Das zweite Grundmerkmal, die Modularität, bildet nach Manovich die Wirbelsäule Neuer Medien. Basierend auf dem ersten Merkmal der numerischen Repräsentation bestimmt sie die Struktur der Objekte:

„Media elements, be they images, sounds, shapes, or behaviors, are represented as collections of discrete samples (pixels, polygons, voxels, characters, scripts). [...] The objects themselves can be combined into even larger objects—again, without losing their independence.“<sup>88</sup>

Das heißt, dass die Objekte in Neuen Medien aus verschiedenen Modulen bestehen, die trotz ihrer Einbindung in ein übergeordnetes System ihre Unabhängigkeit nicht verlieren. Daher sind die Module beliebig rekombinierbar und können bei Bedarf in größere Objekte integriert werden. Bestes Beispiel ist die Struktur eines HTML-Dokuments bzw. die Struktur des Internets an sich:

„The World Wide Web as a whole is also completely modular. It consists of numerous Web pages, each in its turn consisting of separate media elements. Every element can always be accessed on its own.“<sup>89</sup>

---

<sup>86</sup> Manovich verwendet den Begriff „object“ gleichbedeutend mit „product, artwork, interactive media“. Als „new media objects“ bezeichnet er z. B. digital erzeugte Filme, virtuelle 3-D Umgebungen, Computerspiele oder das Internet in seiner Gesamtheit. Vgl. dazu: Ebenda. S. 14.

<sup>87</sup> Vgl. im Folgenden: Ebenda. S. 30-31.

<sup>88</sup> Ebenda. S. 30.

<sup>89</sup> Ebenda. S. 31.

Dieses hohe Maß an Modularität macht den Austausch und das Löschen von einzelnen Elementen einfach und eröffnet unendlich viele Kombinationsmöglichkeiten.

### 3. Automation<sup>90</sup>

Numerische Repräsentation und Modularität öffnen den Weg für die Automatisierung bestimmter Prozesse, sei es bei der Erschaffung oder Manipulation von Objekten der Neuen Medien oder dem Zugang zu diesen. Neben „low“- (Automatische Bildkorrektur oder Layoutoptionen in der Textbearbeitung) und „high-level“- (Artificial Intelligence in Computerspielen) Automatisierungen steht vor allem der Zugang, die Speicherung und das Abrufen von Medienmaterial im Vordergrund:

„Beginning in the nineteenth century, modern society developed technologies that automated media creation—the photo camera, film camera, tape recorder, videorecorder, etc. [...] This led to the next stage in media evolution—the need for new technologies to store, organize and efficiently access these materials. [...] Thus automation of media access became the next logical stage of the process that had been put into motion when the first photograph was taken.“<sup>91</sup>

### 4. Variability<sup>92</sup>

Wie die Automatisierung steht auch die Variabilität Neuer Medien in engem Zusammenhang mit ihrer numerischen und modularen Basis. Weil die einzelnen Elemente klar definiert sind und unabhängig voneinander kombiniert werden können, kann ein Medienobjekt im digitalen Zeitalter in unendlich vielen Variationen auftauchen. Automatisierung ist bei diesem Prozess ein nicht unwichtiger Faktor:

„And rather than being created completely by a human author, these versions are often in part automatically assembled by a computer. [...] Thus the principle of variability is closely connected to automation.“<sup>93</sup>

Als Beispiele für die Variabilität digitaler Medien führt Manovich neben der kulturellen Form der ‚Datenbank‘, die in dieser Arbeit später noch behandelt wird, z. B. die populäre ‚Hypermedia‘-Struktur (siehe Kap. 2.2.2) an. In Hypermedien sind die einzelnen multimedialen Elemente durch sogenannte Hyperlinks

---

<sup>90</sup> Vgl. dazu im Folgenden: Ebenda. S. 32-36.

<sup>91</sup> Ebenda. S. 35.

<sup>92</sup> Vgl. dazu im Folgenden: S. 26-45.

<sup>93</sup> Ebenda. S. 36.

miteinander verknüpft. Durch die Auswahl eines Links folgt der User jeweils einem anderen Pfad durch das Objekt.

Erneut führt Manovich hier das Internet in seiner Gesamtheit als Beispiel an. Hypertext (siehe Kap. 2.4.2) wäre ein weiteres konkretes Beispiel für ein Hypermedium, bei dem es sich allerdings nur um eine Verlinkung innerhalb eines Formats handelt, nämlich Text.

Prinzipiell verweist das Merkmal der Variabilität laut Manovich auf eine grundlegende soziale Veränderung im Übergang von der industriellen Massengesellschaft zur postindustriellen Gesellschaft, die Individualität über Konformismus stellt. Der User ist jetzt in der Lage, mit seinen Entscheidungen Objekte und Informationen zu modifizieren und sich seine eigene maßgeschneiderte Version zusammenzustellen:

„On the level of the human-computer interface, this principle means that the user is given many options to modify the performance of a program or a media object, be it a computer game, Web Site, Web browser, or the operating system itself. [...] If we apply this principle to culture at large, it would mean that every choice responsible for giving a cultural object a unique identity can potentially remain always open.“<sup>94</sup>

Diese neu gewonnene Verantwortung und Macht des Users ist vor allem im Hinblick auf Transmedia Storytelling bedeutend. Jeder Rezipient einer transmedialen Geschichte baut sich durch seine Entscheidungen, in welcher Reihenfolge er über welche Kanäle welche Elemente der Geschichte wahrnimmt, seine ganz persönliche Storyline.

## 5. Transcoding<sup>95</sup>

Als fünftes Grundmerkmal Neuer Medien führt Manovich den Vorgang der Transkodierung an. Dabei reduziert er diesen Prozess, der technisch gesehen nichts anderes bedeutet als ein Medienobjekt von einem Format in das andere zu überführen, nicht auf dessen konventionelles Verständnis, sondern meint hier vielmehr eine kulturelle Transkodierung, die durch die Computerisierung eingeleitet wurde:

„The computerization of culture gradually accomplishes similar transcoding in relation to all cultural categories and concepts. That is, cultural categories and concepts are substituted, on the level of meaning and/or language, by new ones that derive from the computer’s ontology, epistemology, and pragmatics.“<sup>96</sup>

---

<sup>94</sup> Ebenda. S. 43/44.

<sup>95</sup> Vgl. dazu im Folgenden: 45-48.

<sup>96</sup> Ebenda. S. 47.

Wie Manovich führen auch Ryan und Murray eine Liste an Grundeigenschaften an, die Neue Medien bestimmen.<sup>97</sup> Während Manovich zur Einführung seiner Kategorien und Konzepte den Bereich der Computerwissenschaft, im Speziellen „software studies“, heranzieht<sup>98</sup>, sind die Aufzählungen von Ryan und Murray durch ihren Fokus auf Narrationen in digitalen Medien bestimmt. Ryans Auswahl beschränkt sich dabei vor allem auf Kategorien, „that have an impact on narrativity; that are either unique to digital media or taken by them to a new level; and that the user can perceive directly“<sup>99</sup>. Murrays Liste umfasst vier Grundeigenschaften, die sie digitalen Umgebungen zuordnet: „procedural, participatory, spatial, and encyclopedic.“<sup>100</sup>

Manovichs computerwissenschaftlich geprägter Zugang verdeutlicht sich bereits in seinem Ausgangspunkt der numerischen Repräsentation, d. h. der mathematischen Struktur Neuer Medien, die bei Ryan und Murray als gegeben vorausgesetzt wird. Das Wissen um den Aufbau Neuer Medien durch den digitalen Code ist aber de facto nötig, um alle weiteren Kategorien von Ryan und Murray von Grund auf verstehen zu können. Modularität, Automatisierung, Variabilität und Transkodierung tauchen unter teils anderen Begrifflichkeiten in allen drei Listen auf. Letztere fungieren bei Murray und Ryan eher als Wegbereiter ihrer ausgewählten Eigenschaften und werden nicht gesondert erwähnt. Modularität dagegen wird von Ryan eins zu eins von Manovich übernommen. Besonders zu erwähnen sind an dieser Stelle zwei Punkte, mit denen Ryan und Murray Manovichs Liste produktiv ergänzen:

Ersterer ist die Annahme eines grundlegenden interaktiven Moments in Neuen Medien, das Ryan als „reactive and interactive nature“<sup>101</sup> benennt und das bei Murray unter dem Leitsatz „Digital Environments Are Participatory“<sup>102</sup> läuft. Ryan bezieht sich hier auf die ausgeprägte Fähigkeit digitaler Medien, auf Veränderungen in deren Umfeld zu reagieren. „Reactive“ bezieht sich auf den Fall einer Veränderung der Umwelt oder auf nicht intentionale Aktionen durch den User, während „interactive“ den aktiven und gewollten Eingriff des Users meint. „Interactivity“, betont Ryan, ist die „truly

---

<sup>97</sup> Vgl. im Folgenden: Ryan, Marie-Laure: Will New Media Produce New Narratives? In: Ryan, Marie-Laure [Hrsg.]: Narrative across media. The languages of storytelling. Lincoln, Neb. [u. a.]: University of Nebraska Press, 2004. S. 338. und Murray, Janet H.: Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1998. S. 71-90.

<sup>98</sup> Vgl. dazu: Manovichs Gebrauch des „Datenbank“-Begriffs hinsichtlich Narration in Neuen Medien in Kap. 2.4.1.

<sup>99</sup> Ryan [Hrsg.] (2004), S. 357.

<sup>100</sup> Murray (1998), S. 71.

<sup>101</sup> Ryan [Hrsg.] (2004), S. 338 und Vgl. im Folgenden: A. a. O.

<sup>102</sup> Murray (1998), S. 74. und Vgl. im Folgenden: Ebenda. S. 74-79.

distinctive, and consequently fundamental“<sup>103</sup> Eigenschaft, die digitale von anderen Medien abgrenzt.

Murray verweist ebenfalls auf die partizipatorische Dimension digitaler Umgebungen und betont, dass digitale Medien den User nicht nur ansprechen, weil ihre Prozesse und damit ihr Verhalten auf klaren Regeln und Befehlen basieren, sondern, weil er in der Lage ist dieses Verhalten zu steuern. Das Medium reagiert auf den Input des Users und setzt dessen Eingriff prozessual um. Als Vergleich stellt sie Filmkamera und Projektor dem Computer gegenüber:

„Just as the primary representational property of the movie camera and projector is the photographic rendering of action over time, the primary representational property of the computer is the codified rendering of responsive behaviors. This is what is most often meant when we say that computers are *interactive*.“<sup>104</sup>

Den Ursprung dieses interaktiven Verhaltens verortet sie in den 50er Jahren bei den Anfängen der künstlichen Intelligenz und im Folgenden der Entwicklung der ersten „adventure games“. Die Erschaffung fiktionaler Universen, die auf menschliches Verhalten reagieren, und damit auch die Narration in digitalen Medien, haben dort ihren Ursprung.

Als zweiter ergänzender Punkt zu Manovichs Prinzipien scheint Murrays Annahme „Digital Environments Are Encyclopedic“<sup>105</sup> im Hinblick auf Transmedia Storytelling sehr vielversprechend zu sein. Der Computer liefert mehr Möglichkeiten als je ein Medium zuvor, Daten abzufragen und zu speichern. Er ist eine „global library“<sup>106</sup>, ein allumfassendes Lexikon, das von jedem Punkt auf der Welt zugänglich ist und den User mit Filmen, Büchern, Kunstwerken, Zeitungen und Informationen aller Art versorgt. Diese Kapazität einer globalen Datenbank begünstigt neue Formen der Narration. Es eröffnen sich unendlich viele Möglichkeiten für Geschichtenerzähler, ihre Werke zu gestalten und umzuverteilen. Multiple Ausgangspunkte und Erzählstränge sind nun ebenso möglich wie die detailreiche Darstellung einer fiktionalen Welt rund um die eigentliche Geschichte. Jenkins verweist auf Murrays „encyclopedic capacity“ in Zusammenhang mit der Kunst transmedialer Geschichten, eine fiktionale Welt zu erschaffen.<sup>107</sup> Die lexikalische Dimension ist notwendig, um den User auf seine Informationsjagd zu schicken und ihm mannigfaltige Inhalte anbieten zu können. Neben den unendlichen Möglichkeiten, die sich dem Geschichtenerzähler eröffnen, verweist

---

<sup>103</sup> Ryan [Hrsg.] (2004), S. 338.

<sup>104</sup> Murray (1998), S. 74.

<sup>105</sup> Ebenda. S. 83. und Vgl. im Folgenden: S. 83-90.

<sup>106</sup> Ebenda. S. 84.

<sup>107</sup> Vgl.: Jenkins (2006), S. 118.

Murray aber auch auf gewisse Schwierigkeiten, die die Weite eines globalen Netzwerks mit sich bringt:

„However, the encyclopedic nature of the medium can also be a handicap. It encourages long-windedness and formlessness in storytellers, and it leaves readers/interactors wondering which of the several endpoints is *the* end and how they can know if they have seen everything there is to see.“<sup>108</sup>

Während auf der Seite der Autoren von Geschichten eine Überforderung durch die vielen Möglichkeiten zu erkennen ist, fehlt auf der Seite der User eine gewisse Routine im Umgang mit transmedialen Geschichten. Um diese Routine zu erlangen, bedarf es laut Murray einer Auseinandersetzung mit den Regeln, die die Struktur digitaler Medien bestimmen. Vor allem in der Art, wie digitale Medien Partizipation ermöglichen, sind Deutungsmuster eingebettet, die der User verstehen lernen muss, um sich seiner Möglichkeiten als aktiver Part in der Geschichte bewusst zu werden.

## 2.2 Medienbegriff und Medialität

### 2.2.1 Definitionsproblematik ‚Neue‘ Medien

Der Begriff ‚Neue Medien‘ erweist sich oft als problematisch im Hinblick auf die vage Aussage des vorangestellten Adjektivs ‚neu‘. Additive Bezeichnungspraktiken wie ‚Cyber Medien‘, ‚Hypermedien‘ oder ‚Fluide Medien‘ haben sich allerdings nicht durchgesetzt, weswegen nach wie vor die Bezeichnung ‚Neue Medien‘ vorherrschend ist.<sup>109</sup> Alt und neu wird oft auch gleichgesetzt mit analog und digital.<sup>110</sup> Die vorliegende Arbeit verwendet den Begriff ‚Neue Medien‘ daher ebenfalls synonym mit ‚digitalen Medien‘, um nicht weitere Verwirrung zu stiften. Um die Abgrenzung zur normalen Verwendung des Adjektivs zu unterstreichen, wird in Zusammenhang mit der Bezeichnung digitaler Medien ‚Neu‘ stets groß geschrieben.

Der Präfix ‚Neu‘ besitzt „wenig Präzisionsgehalt geschweige den definitorenische Potenz“<sup>111</sup>, da bereits analoge Medien wie Fotografie oder Film zum Zeitpunkt ihres Erscheinens als ‚neu‘ bezeichnet wurden. Historisch gesehen ist bis zur „mediendiskursiven Popularisierung“<sup>112</sup> des Begriffs in den 80er Jahren, mit dem auch

---

<sup>108</sup> Murray (1998), S. 87.

<sup>109</sup> Vgl.: Bruns, Karin/Reichert, Ramón [Hrsg.]: Reader Neue Medien. Texte zur digitalen Kultur und Kommunikation. Bielefeld: transcript Verlag, 2007. S. 12-15.

<sup>110</sup> Marie-Laure Ryan verwendet bei der Bestimmung von Kategorien, um das Verhältnis von Neuen Medien zu neuen Erzählungen zu untersuchen, den Begriff „digital media“ analog zum Begriff „Neuen Medien“. Vgl. dazu: Ryan [Hrsg.] (2004), S. 338.

<sup>111</sup> Bruns/Reichert [Hrsg.] (2007), S. 13.

<sup>112</sup> Ebenda. S. 12.

eine kritische Debatte über dessen Ungenauigkeit einsetzte, das Muster einer klaren Trennung von neuen/fortschrittlichen und alten/überholten Medien zu beobachten.<sup>113</sup>

Diese strikte Trennung wird auch „medial specificity“ genannt:

„[...] medial specificity was an inexorable drive to set various media in opposition to each other, and to define them in contrast to each other, as if they all presided over their own distinctly defined aesthetic realms. Discussions about their distinguishing features led to claims of superiority and to the necessity for any so-called *new medium* to claim its own territory in the field of *the media*. Advocates of *the new medium* then attempted to dethrone any older media, while defenders of the latter braced themselves to protect their traditional claims.“<sup>114</sup>

Dieses Konzept der „medial specificity“ verliert mit dem Übergang des Computers von der Rechen- zur „universellen Medienmaschine“ Anfang der 90er Jahre und dem Aufkommen des Internets im Jahr 1995 seine Haltbarkeit. Durch die bereits erwähnte Übersetzung aller Medien in einen numerischen Code, ist das Paradigma der scharfen Trennung und Verdrängung von alten durch neue Medien nur noch begrenzt anwendbar. Lisa Gitelman zum Beispiel, die Medien als historisch gewachsene Objekte versteht, sieht in jedem neuen Medium auch immer einen Träger von Vergangenheit.<sup>115</sup> Demnach hat jedes Medium seinen Ursprung in einer bereits existierenden Struktur, es ist also niemals vollends neu. Die Vergangenheit ist immer integraler Bestandteil seiner Funktion, wie die folgenden zwei Beispiele verdeutlichen: Nicht nur werden Medien wie Bücher, Filme etc. herangezogen, um über die Vergangenheit zu lernen, auch z. B. Live-Nachrichtenberichte zeigen dem Rezipienten Schauplätze, an denen etwas bereits passiert ist. Umgelegt auf aktuelle Social-Media-Kommunikation könnte man sagen, dass auch Konversationen auf Facebook, Photo-Sharing auf Flickr oder Tweets über Ereignisse auf Twitter sich trotz enorm gesteigerten Aktualitätspotenzials zu älteren Medien stets auf bereits vergangene Ereignisse, d. h. Historie beziehen. Jenkins, der sich auf Gitelman stützt, plädiert daher auf eine Koexistenz, in der alte Medien nicht ersetzt werden, sondern lediglich ihre Funktion einer Veränderung unterliegt: „Old media are not being displaced. Rather, their functions and status are shifted by the introduction of new technologies“<sup>116</sup>.

---

<sup>113</sup> Vgl. dazu: Ebenda. S. 12.

<sup>114</sup> Boenisch, Peter M.: Aesthetic art to aesthetic act: theatre, media, intermedial performance. In: Chapple, Freda/Kattenbelt, Chiel [Hrsg.]: Intermediality in theatre and performance. Amsterdam [u. a.]: Rodopi, 2006. S. 103.

<sup>115</sup> Vgl. im Folgenden: Gitelman, Lisa. Always Already New. Media, History, and the Data of Culture. <http://mitpress.mit.edu/books/chapters/0262572478intro1.pdf> Zugriff: 23.07.2012. S. 5.

<sup>116</sup> Jenkins (2006), S. 14.

Diese grundlegende Veränderung „undermines any clear-cut specification of sign-systems, genres, and media“<sup>117</sup> schreibt Boenisch und verweist damit auf die Notwendigkeit einer Neudefinition des Medienbegriffs, den auch Bruns und Reichert ansprechen. Sie sprechen von der „beinah globalen Expansion des Medienbegriffs“, der „rasanten Ausweitung des Gegenstandsbereichs“ und damit einhergehend dem „Verlust an Präzision bis hin zur Trivialisierung, ja Bedeutungslosigkeit“<sup>118</sup> der Begrifflichkeiten. Sie fassen die Problematik um die Begrifflichkeiten von ‚alt‘ und ‚neu‘ wie folgt zusammen:

„Neben der primär chronologisch begründeten Zäsur des »Neuen« existiert eine topologisch argumentierende Theorie der Erweiterung, welche »alt« und »neu« weniger als evolutionäre Substitution begreift, sondern als multimediale Intensivierung spezifizierbarer Medienprobleme. So wurde der Begriff der *Neuen Medien*, unter den alle zu einer Zeit neuen Technologien zusammen gefasst wurden, [...] gleichgesetzt mit der *Ausweitung* von bestehenden Medien und Mediensystemen. In dieser Sichtweise erscheint die Rhetorik der Zerstörung des »Alten« obsolet.“<sup>119</sup>

Alte Medien werden also als adaptierte, selbstreflexive Bestandteile in die neuen Systeme übernommen. Diese „Ausweitung“, die Bruns und Reichert hier ansprechen wird im Konzept der Medienwissenschaftler Jay David Bolter und Richard Grusin zum Kerngedanken. Im Folgenden wird daher ihr Konzept der Remediation herangezogen, um die Beziehung von Medien im digitalen Zeitalter zu illustrieren. Dass ihr Ansatz nicht nur für Neue Medien fruchtbar erscheint, sondern auch für das zeitgenössische Theater, wird sich im weiteren Verlauf der Arbeit zeigen.

## 2.2.2 Remediation und Hypermedialität

Der Ausgangspunkt zeitgenössischer Medientheorien ist, dass Medien niemals neutral sein können, sondern stets durch ihre Beschaffenheit zum Träger von Bedeutung werden. Bei Bruns und Reichert beispielsweise ist vom Medium als „instabiles Ensemble heterogener Texte, Bilder, Gespräche, Narrative, Stile und Selbstinszenierungen im Medium und über das Medium“<sup>120</sup> die Rede, weswegen die Trennung von Medien und ihren „normativen Mediendiskursen und politischen Signifikationsapparaten“<sup>121</sup> nicht möglich sei. Boenisch stellt diese Sichtweise unter den Leitsatz „media as an *agency*“<sup>122</sup>:

---

<sup>117</sup> Boenisch (2006), S. 104.

<sup>118</sup> Bruns/Reichert [Hrsg.] (2007), S. 23/24.

<sup>119</sup> Ebenda. S. 14/15.

<sup>120</sup> Ebenda. S. 15.

<sup>121</sup> A. a. O.

<sup>122</sup> Boenisch (2006), S. 105.

„[...] media are by no means a neutral means to communicate or express something, but, on the contrary, they essentially shape what can be thought, said and stated at all times. Far from being merely tools or machines, media play a central role in human communication and understanding. They are, in fact, a crucial foundation of our culture, of cultural change, diversity, and distinction.“<sup>123</sup>

Auch Jay David Bolter und Richard Grusin stellen sich mit ihrem Konzept der Remediation in den Dienst dieser Sichtweise. Sie definieren ein Medium wie folgt:

„[...] a medium is that which remediates. It is that which appropriates the techniques, forms, and social significance of other media and attempts to rival or refashion them in the name of the real. A medium in our culture can never operate in isolation, because it must enter into relationships of respect and rivalry with other media.“<sup>124</sup>

Demnach ist ein Medium im digitalen Zeitalter stets als Verweis auf bereits bestehende Medien zu verstehen und kann niemals getrennt von anderen Medien untersucht werden. Dieser Prozess der Remediation folgt einer Doppellogik, deren entgegengesetzte Konzepte Bolter und Grusin als „immediacy“ und „hypermediacy“ benennen.<sup>125</sup> Bruns und Reichert definieren Hypermedialität einleitend als Konzept, „das seit einigen Jahren zur Beschreibung der die verschiedenen Medien, Formate und Aufschreibesysteme integrierenden Interfacestruktur des Computers und des Internet eingesetzt wird“<sup>126</sup>. Manovich reiht sich hier ein, wenn er im Zuge seines Variabilitäts-Prinzips „hypermedia“ als populäre Struktur Neuer Medien definiert, in der „multimedia elements making a document are connected through hyperlinks“<sup>127</sup>.

Bruns und Reichert verweisen allerdings darauf, dass Theoretiker wie Bolter und Grusin Hypermedialität nicht nur als „multisensorielle Ausgabeoberfläche“, sondern als „Logik der Repräsentation, hinter der sich die Aufhebung der etablierten Gegensätze von Referenzialisierbarkeit und Simulation, Repräsentation und Virtueller Realität verbirgt“<sup>128</sup> verstehen. Während also das Konzept „immediacy“ der Logik folgt, Medien für den User unsichtbar werden zu lassen, zielt Hypermedialität auf den gegenteiligen Effekt der Sichtbarmachung ab:

„Where immediacy suggested a unified visual space, contemporary hypermediacy offers a heterogeneous space, in which representation is conceived of not as a window on to the world, but rather as a „windowed“ itself—with windows that open on to other representations or other media.“<sup>129</sup>

---

<sup>123</sup> A. a. O.

<sup>124</sup> Bolter, Jay David/Grusin, Richard: Remediation. Understanding New Media. Cambridge, Mass.

[u. a.]: The MIT Press, 1999. S. 65.

<sup>125</sup> Vgl. dazu: Ebenda. S. 21-44.

<sup>126</sup> Bruns/Reichert [Hrsg.] (2007), S. 170.

<sup>127</sup> Manovich (2001), S. 38.

<sup>128</sup> Bruns/Reichert [Hrsg.] (2007), S. 170.

<sup>129</sup> Bolter/Grusin (1999), S. 34.

Das Fenster bezieht sich hier auf den, wie Bolter und Grusin es nennen, „windowed style“ von Desktop-Oberflächen, Internetseiten, Multimedia-Programmen und Videospielen.<sup>130</sup> Innerhalb der einzelnen Fenster, die ein User geöffnet hat, kämpfen verschiedene Ebenen von ikonischen Zeichen, verbal und auch visuell, um die Aufmerksamkeit des Users. Diese Heterogenität und das Oszillieren des Users zwischen der Manipulation der Fenster und des Aufnehmens ihres Inhalts bewirken eine wiederkehrende Erinnerung bzw. Sichtbarmachung des „desktop interfaces“, der Schnittstelle zum Medium des Computers. Der User muss sich mit multiplen Formen der Repräsentation auseinandersetzen und wird durch den Künstler, Webdesigner oder Programmierer mit dem Verhältnis zwischen mediatisierten Räumen konfrontiert:

„She [the artist/multimedia programmer/web designer] does so by multiplying spaces and media and by repeatedly redefining the visual and conceptual relationships among mediated spaces—relationships that may range from simple juxtaposition to complete absorption.“<sup>131</sup>

Ein Raum wird durch den nächsten abgelöst, wenn der User ein neues Fenster öffnet. Die radikalste Art, den User zur Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Repräsentationstechniken zu zwingen, ist die Konfrontation mit einem neuen Raum, der anhand eines anderen Mediums operiert. Gemeint ist hier z. B., dass der User auf ein Wort klickt und eine Grafik erscheint.

„Medien werden hier gedacht als (unabgeschlossene) Prozesse der Mediatisierung, die sich zu-, mit- und gegeneinander verhalten (müssen). Die Betonung liegt in dieser Bestimmung auf der Ausführung [...]“<sup>132</sup>,

schreibt Andrea Seier und verweist hier darauf, worin sich Bolter und Grusins Konzept von anderen eingangs erwähnten zeitgenössischen Medientheorien unterscheidet. Der Blick auf Medien verschiebt sich von den Effekten eines Mediums hin zu dessen Prozessen.<sup>133</sup> Den Fokus auf die Prozesshaftigkeit zu legen, spricht nach Seier für eine performative Lesart von Medien. Genau in dieser Herangehensweise besteht auch der Nutzen der Übernahme des Remediations-Konzepts ins zeitgenössische Theater. In Kap. 3.2.3 wird gezeigt, wie Neue Medien und Theater auf der Basis dieser performativen Dimension zusammenfinden.

Bolter und Grusins Idee einer „Medialität als Remediation“<sup>134</sup> scheint für den heutigen Umgang mit digitalen Medien überhaupt nur allzu passend. Martin Boldt z. B.

---

<sup>130</sup> Vgl. im Folgenden: Ebenda. S. 31-34.

<sup>131</sup> Ebenda. S. 42.

<sup>132</sup> Seier, Andrea: Remediation. Die performative Konstitution von Gender und Medien. Berlin: Lit, 2007. S. 71.

<sup>133</sup> Vgl.: A. a. O.

<sup>134</sup> Vgl.: Boenisch (2006), S. 104-108.

bringt ihr Konzept in Verbindung mit einer Grundcharakteristik der Popkultur, dem Vorgang des Borgens von Material und unterstreicht so den Remediationsgedanken.<sup>135</sup> Besonders deutlich wird dieser Vorgang in unserem Umgang mit Computern, die wir beispielsweise verwenden, um Zugang zu älteren Materialien in Form von anderen Medien zu erlangen. Diese Umwidmung von Material und Inhalten, oder „repurposing“<sup>136</sup>, wie Bolter und Grusin es in Zusammenhang mit der modernen Entertainment-Industrie verstehen („to take a „property“ from one medium and reuse it in another“<sup>137</sup>), gestaltet sich dabei jedoch weitaus komplexer, als einem alten Inhalt einfach nur den Mantel eines neuen Mediums überzustülpen. Dieser Vorgang hat sowohl eine materielle, technologische als auch soziale Dimension, die Bolter und Grusin einzeln aufschlüsseln.<sup>138</sup>

### 2.3 Interaktion, Partizipation und Immersion

In der Auseinandersetzung mit Neuen Medien führt kein Weg an dem Begriff der ‚Interaktivität‘ vorbei. Ryan bezeichnet die interaktive Natur digitaler Medien als die grundlegendste ihrer Eigenschaften. Manovich führt die Annahme „New media is interactive“<sup>139</sup> dagegen in seiner Liste „What New Media Is Not“<sup>140</sup> und entlarvt diese simple Feststellung als zu breit gefasst, um wirklich von Nutzen zu sein: „[...] to call computer media „interactive“ is meaningless—it simply means stating the most basic fact about computers.“<sup>141</sup> Auch bei Yoo wird Interaktivität als Basis für das Verständnis des Computers als Medium eingeführt:

„Interaktivität ist nicht nur ein Begriff, mit dem man neue, vernetzte Medien charakterisiert, sondern gilt als die Triebkraft für das, was die Maschine Computer zum Medium macht.“<sup>142</sup>

Sinnvoller, als von einem Gesamtkonzept der ‚Interaktivität‘ zu sprechen, ist es also, einzelne interaktive Strukturen herauszuarbeiten, die den Umgang mit Neuen Medien prägen. Vorab ist eine Unterscheidung zwischen Interaktion und Partizipation dabei

---

<sup>135</sup> Vgl. im Folgenden: Boldt, Martin: Entertainment-Hybride. Transmediale Austauschprozesse zwischen Kinofilm und Videospiel. München: AVM, 2011. S. 9-11.

<sup>136</sup> Bolter/Grusin (1999), S. 45.

<sup>137</sup> A. a. O.

<sup>138</sup> Vgl. dazu: Ebenda. S. 68-84. Die Untersuchung der einzelnen Dimensionen würde den Rahmen dieser Arbeit sprengen, weswegen an dieser Stelle nur auf den betreffenden Abschnitt in der Publikation verwiesen wird.

<sup>139</sup> Manovich (2001), S. 49.

<sup>140</sup> A. a. O.

<sup>141</sup> Ebenda. S. 55.

<sup>142</sup> Yoo (2007), S. 74.

ebenso notwendig wie nützlich. Während Ryan die Begriffe Interaktivität, Partizipation und Involvierung synonym verwendet, schlägt Jenkins folgende Unterscheidung vor:

„Interactivity refers to the ways that new technologies have been designed to be more responsive to consumer feedback. [...] Participation on the other hand, is shaped by the cultural and social protocols. [...] Participation is more open-ended, less under control of media producers and more under the control of the media consumers.“<sup>143</sup>

Partizipation kann demnach auch als verstärkte oder ausgebaute Interaktivität verstanden werden. Während Interaktion eine simple Reaktion auf den Eingriff des Users bedeutet, die vorgegeben und programmiert ist, eröffnet Partizipation ein viel weiteres Feld an möglichen Konsequenzen. Hier kommt vor allem das Social Web ins Spiel, das den Usern nicht nur eine Interaktion mit Medien und Inhalten erlaubt, sondern Partizipation an deren Erstellung und Verbreitung ermöglicht. Die vorliegende Arbeit folgt im Sinne der aktuellen Netzkultur Jenkins Differenzierung, weil diese auch im Hinblick auf zeitgenössische Performanceformate sinnvoll erscheint. Ryan führt zur Spezifizierung interaktiver Strukturen in digitalen Medien zwei Dichotomien an: „internal versus external involvement and exploratory versus ontological involvement.“<sup>144</sup> Im Falle eines „internal involvements“ ist der User Teil der virtuellen Welt, entweder durch die Identifizierung mit einem Avatar oder durch das Erleben aus der Ich-Perspektive.<sup>145</sup> Beim „external involvement“ dagegen befindet sich der User außerhalb der virtuellen Welt, d. h. er ist entweder in einer gottähnlichen Position oder navigiert durch den Raum wie durch eine Datenbank.

„Exploratory involvement“ bedeutet, dass der Rezipient sich innerhalb der Datenbank der Geschichte frei bewegen kann, seine Bewegung die Geschichte aber nicht verändert und keine Auswirkungen auf die virtuelle Welt hat. „Ontological“ dagegen ist die Einbindung des Users dann, wenn seine Entscheidungen den Verlauf der Narration verändern und die Geschichte in eine andere Bahn lenken. Seine Entscheidungen bestimmen, wie sich die virtuelle Welt entwickelt.

Bei beiden Dichotomien sind auch Hybridformen möglich, z. B. können die unterschiedlichen Teile einer Geschichte dem User ein unterschiedliches Engagement abverlangen. Manovich beschreibt dieses Wechselspiel zwischen Illusion, Partizipation und Narration wie folgt:

„The subject is forced to oscillate between the roles of viewer and user, shifting between perceiving and acting, between following the story and actively participating in it.“<sup>146</sup>

---

<sup>143</sup> Jenkins (2006), S. 137.

<sup>144</sup> Ryan [Hrsg.] (2004), S. 339.

<sup>145</sup> Vgl. im Folgenden: A. a. O.

<sup>146</sup> Manovich (2001), S. 207.

Der Rezipient kann also im Verlauf einer transmedialen Geschichte verschiedene Rollen einnehmen. Dabei werden unterschiedliche kognitive Fähigkeiten aktiviert. Manovich nennt diesen Vorgang „kognitives Multitasking“ und benennt ihn als allgemeines Merkmal im Umgang mit Computern:

„The oscillation between illusionary segments and interactive segments forces the user to switch between different mental sets—different kinds of cognitive activity. These switches are typical of modern computer usage in general. At one moment, the user might be analyzing quantitative data; the next, using a search engine, then starting a new application, or navigating through space in a computer game; [...]“<sup>147</sup>

Gerade dieser ständige Rollenwechsel, der dem User immer wieder die Konstruiertheit der Geschichte vor Augen führt, verstärkt am Ende die Einbindung des Users in die Illusion. Die Kontrolle, die dem User über bestimmte Teile gegeben wird, erhöht sein Engagement und damit auch seine emotionale Verflechtung mit der Geschichte. Legt man Ryans Dichotomien paarweise zusammen, ergeben sich vier mögliche Typen von User-Partizipation in digitalen Umgebungen:<sup>148</sup>

#### 1. External/Exploratory

Der User kann sich frei einen Weg durch die Geschichte bahnen, allerdings verändern seine Entscheidungen nicht die narrative Welt. Er ist kein internes Mitglied des fiktionalen Universums und bestimmt mit seinem Verhalten daher nicht die Richtung, die die Geschichte einschlägt, sondern lediglich, wie sie sich in seinem Kopf zusammensetzt. Ryan vergleicht diesen Ablauf mit dem Zusammensetzen eines Puzzles:

„Similarly, with a jig-saw puzzle the dynamics of the discovery differ for every player, but they do not affect the structure that is put together.“<sup>149</sup>

#### 2. Internal/Exploratory

Der User ist in der virtuellen Welt mit einem Avatar vertreten, allerdings beschränken sich seine Handlungsmöglichkeiten auf Aktionen, die die narrativen Ereignisse nicht grundlegend verändern (z. B. Beobachtungen oder Untersuchungen). Er spielt also eine Art Minirolle in der fiktionalen Welt, zählt aber nicht zu den Protagonisten.

---

<sup>147</sup> Ebenda. S. 210.

<sup>148</sup> Vgl. dazu und im Folgenden: Ryan. <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/> Zugriff: 23.07.2012 und Ryan [Hrsg.] (2004), S. 339.

<sup>149</sup> Ryan. <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/> Zugriff: 23.07.2012

### 3. External/Ontological

Diese Art von Partizipation zeichnet sich durch den User als übergeordnete Macht aus. Ryan spricht von einem „omnipotent god of the system“<sup>150</sup>, der alle Entscheidungen trifft und die fiktionale Welt von außen steuert:

„Holding the strings of the characters, from a position external to both the time and space of the fictional world, he specifies their properties, makes decisions for them, throws obstacles in their way, and sends them toward different destinies lines by altering their environment.“<sup>151</sup>

### 4. Internal/Ontological

Die vierte Version fände ihre absolute Erfüllung in der Vorstellung des Holodecks<sup>152</sup>. Der User wäre demnach wahrhaftig in der Lage, einen dreidimensionalen virtuellen Raum zu betreten und die Geschehnisse dort zu beeinflussen. Bis zur technischen Umsetzung dieser Vorstellung verortet Ryan diese Version in Computerspielen, in denen der User als Charakter auftritt und seine Aktionen das Spiel bestimmen.

Eng verbunden mit dem Konzept von Interaktion in digitalen Medien ist der Begriff der ‚Immersion‘, der das Eintauchen in eine virtuelle Welt und die Identifikation mit ihren Gegebenheiten meint.<sup>153</sup> Unabhängig von dem Inhalt oder Medium gibt es seit jeher ein Verlangen der Menschen, sich in fiktionalen Welten zu verlieren. Murray setzt Immersion mit dem buchstäblichen Eintauchen in Wasser gleich und definiert wie folgt:

„The experience of being transported to an elaborately simulated place is pleasurable in itself, regardless of the fantasy content. We refer to this experience as immersion. *Immersion* is a metaphorical term derived from the physical experience of being submerged in water.“<sup>154</sup>

Ryan verweist diesbezüglich auch auf eine populäre Verwendung des Immersions-Begriffs zur Beschreibung jeglicher Art von „intensely pleasureable artistic experience or any absorbing activity.“<sup>155</sup> Im Kontext digitaler Medien und dem vorliegenden Untersuchungsgegenstand soll allerdings von einer spezifischen Form von Immersion die Rede sein, nämlich von Immersion als „participatory activity“<sup>156</sup>. Das Verlangen in eine fiktionale Welt buchstäblich einzutauchen, hat sich durch virtuelle Realitäten in

---

<sup>150</sup> A. a. O.

<sup>151</sup> A. a. O.

<sup>152</sup> Vgl. dazu den Abschnitt „Interaktives virtuelles Drama“ in Kap. 2.4.2.

<sup>153</sup> Vgl. dazu und im Folgenden: Murray (1998). S. 97-103.

<sup>154</sup> Ebenda. S. 98.

<sup>155</sup> Ryan, Marie-Laure: Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media. Baltimore, Md. [u. a.]: Johns Hopkins Univ. Press, 2001. S. 14.

<sup>156</sup> Murray (1998), S. 99.

digitalen Medien und die dem User zur Verfügung stehenden Handlungsmöglichkeiten intensiviert. Nach Murray erreicht dieses Bedürfnis gerade durch die enzyklopädische Dimension digitaler Umgebungen und wegen ihrer navigierbaren Räume (siehe Kap. 2.4.1) ein neues Ausmaß. Boldt spricht von der „Bewegungs- und Manipulationsfreiheit“<sup>157</sup> des Users als „Immersionseffekt“<sup>158</sup>. Ihm nach trifft der Begriff der Immersion „eine Aussage darüber, wie sehr ein medialer Inhalt dafür sorgen kann, dass der Rezipient dabei vergisst, dass es sich bei der Erfahrung nicht um die Wirklichkeit handelt“<sup>159</sup>.

Interaktion, Partizipation und Immersion sind also eng miteinander verknüpft und variieren von Format zu Format. Der Einsatz interaktiver, partizipativer und immersiver Strukturen steht außerdem im engen Wechselspiel mit narrativen Strukturen, wie im Folgenden anhand der Untersuchung ausgewählter digitaler Genres deutlich wird.

## 2.4 Narration

### 2.4.1 Datenbanken und navigierbare Räume

Neben den fünf Grundprinzipien, die Manovich zum Verständnis Neuer Medien vorschlägt, führt er zwei Kernformen ein, die die Gestalt Neuer Medien entscheidend prägen: die Datenbank und den navigierbaren Raum. Beide erweisen sich gerade auch für Narration im digitalen Zeitalter als maßgeblich und dienen daher als Einleitung und Basis für die Auseinandersetzung mit den einzelnen narrativen Formaten in digitalen Umgebungen.

Die Datenbank, computerwissenschaftlich definiert als eine strukturierte Ansammlung von Daten jeglicher Art, ist bei Manovich eine symbolische Form des Computerzeitalters, eine neue Weise, unsere gesellschaftlichen Erfahrungen zu sammeln, zu katalogisieren etc.<sup>160</sup> Die Erzeugung eines Objekts in Neuen Medien ist immer die Errichtung einer Schnittstelle („interface“) zu einer Datenbank. Der Inhalt existiert unabhängig von dieser Schnittstelle, was die Erstellung mehrerer „interfaces“ zum gleichen Material erlaubt. Manovich fasst zusammen: „*The new media object consists of one or more interfaces to a database of multimedia material.*“<sup>161</sup>

---

<sup>157</sup> Boldt (2011), S. 16.

<sup>158</sup> A. a. O.

<sup>159</sup> A. a. O.

<sup>160</sup> Vgl. dazu und im Folgenden: Manovich (2001), S. 218-243.

<sup>161</sup> Manovich (2001), S. 227

Aufgrund ihrer Beschaffenheit, der Zusammensetzung aus individuellen Elementen, die gleichberechtigt nebeneinanderstehen, erweist sich die Datenbank als „natürlicher Feind“ der Narration:

„As a cultural form, the database represents the world as a list of items, and it refuses to order this list. In contrast, a narrative creates a cause-and-effect trajectory of seemingly unordered items (events). Therefore, database and narrative are natural enemies. Competing for the same territory of human culture, each claims an exclusive right to make meaning out of the world.“<sup>162</sup>

Während bei Geschichten eine gewisse Ordnung und Logik der Geschehnisse vorhanden ist, verweigert die Datenbank sich dieser Struktur. Daher erzählen Objekte in Neuen Medien laut Manovich in den seltensten Fällen Geschichten, weil die Datenbanken, auf denen sie aufgebaut sind, keinen Anfang und kein Ende haben und auch keine Entwicklung erkennen lassen. Die Einlösung der von Mieke Bal geforderten Merkmale des Vorhandenseins eines Erzählers und Akteurs, der drei Ebenen von Text, Story und Fabel und einer Serie von zusammenhängenden Ereignissen werden von der Datenbank-Struktur offensichtlich erschwert. Manovich macht also deutlich, dass das Surfen des Rezipienten durch die Elemente einer Datenbank noch lange keine Narration ausmacht. Aber auch wenn die innere Logik der Datenbank der von Narration widerspricht, räumt Manovich ein, dass der Wettstreit der beiden zahlreiche Hybride erzeugt. Eine sinnvolle Zusammenarbeit der beiden Kontrahenten Narration und Datenbank führt zur Ausbildung neuer Geschichten, die das Verlangen der Rezipienten nach zeitgenössischen Erzählungen stillen sollen.

Die zweite grundlegende Form, die in Neuen Medien zum Einsatz kommt, ist der „navigable space“, die Navigation durch einen dreidimensionalen virtuellen Raum.<sup>163</sup>

Räume und Räumlichkeit sind in Neuen Medien stets mit Navigation verbunden. Sei es in Computerspielen, in denen der User sich buchstäblich durch die Welt des Spiels bewegt, oder auch grundlegender beim Surfen durch das Netz. Der Raum wird wie Audio-, Bild- oder Textformate, die für die digitale Weiterverarbeitung aufbereitet werden, selbst zu einer Medienart:

„For the first time, *space becomes a media type*. [...] it can now be instantly transmitted, stored, and retrieved; compressed, reformatted, streamed, filtered, computed, programmed, and interacted with.“<sup>164</sup>

Der Raum ist also weniger ein Gebiet als eine Bahn, ein Bewegungsablauf, der vom User ausgewählt und durchgeführt wird. Für neue Formen der Narration bedeutet das,

---

<sup>162</sup> Ebenda. S. 225.

<sup>163</sup> Vgl. dazu und im Folgenden: Ebenda. 244-285.

<sup>164</sup> Ebenda. S. 251/252.

dass der User durch seine aktive Navigation im virtuellen Raum die Geschichte vorantreibt. Datenbank und navigierbarer Raum sind also komplementär, wenn es um ihren Einfluss auf die Narrativität in Neuen Medien geht:

„On the one hand, a narrative is “flattened“ into a database. A trajectory through events and/or time becomes a flat space. On the other hand, a flat space of architecture or topology is narrativized, becoming a support for individual users’ trajectories.“<sup>165</sup>

Während die Datenbank also die Hierarchie von Ort, Zeit, Charakteren und Ereignissen einer klassischen Geschichte auflöst und sie auf Daten in einer größeren Ansammlung reduziert, wird die Navigation durch den virtuellen Raum zum Werkzeug der Narration. Die stehende Architektur wird zugunsten einer individuellen Erzählung verabschiedet.

## 2.4.2 Narrative Formen in Neuen Medien

Wenn man von Mahnes Definition eines narrativen Mediums ausgeht, kann man den Computer als Trägermedium und Formen wie Hypertexte, Computerspiele etc. als seine kulturellen Erscheinungsformen ansehen. Inwiefern diese auch Erzählgattungen sein können, wird im Folgenden anhand der Formen Hypertext/Hyperfiktion, interaktives virtuelles Drama, Computerspiel und Webcam aufgezeigt.<sup>166</sup>

### Hypertext und Hyperfiktion

Der Begriff Hypertext wurde von Ted Nelson in den 60er Jahren geprägt.<sup>167</sup> Er entwickelte das System Xanadu, eine Datenbank, die jeder Informationseinheit eine Adresse zuwies und eine kollektive, simultane Bearbeitung aller enthaltenen Daten erlaubte. Nelson nahm damit bereits die Struktur des Internets vorweg.

Abzugrenzen ist Hypertext vom Begriff der Hypermedialität (siehe Kap. 2.2.2), da er nur für eine bestimmte Form eines hypermedial ausgerichteten Textobjekts steht.

Ausgehend von einer literaturwissenschaftlichen Perspektive liefert Ryan folgende Definition: „[...] hypertexts are networks of textual fragments, called [...] ‚textrons‘, connected by links.“<sup>168</sup> In einer anderen Publikation führt sie den zweiten Teil ihrer Definition „connected by links“ noch etwas genauer aus: „stored in a network whose nodes are connected by electronic links“<sup>169</sup>.

---

<sup>165</sup> Ebenda. S. 284.

<sup>166</sup> Vgl. im Folgenden: Ryan [Hrsg.] (2004), S. 340-354.

<sup>167</sup> Vgl.: Ebersbach/Heigl/Glaser (2011), S. 24.

<sup>168</sup> Ryan [Hrsg.] (2004), S. 340.

<sup>169</sup> Ryan (2001), S. 206.

Die Bezeichnung „textrons“ borgt sich Ryan von Espen Aarseth, der grundlegende Überlegungen zum Begriff des Hypertexts, bei ihm Cybertext genannt, angestellt hat.<sup>170</sup>

Aarseth versteht Hypertext nicht nur als literarisches Genre, sondern vielmehr als

„kombinatorisches Spiel, das sich im Prozess der Rezeption maßgeblich auf Zufall, Permutation und eine nicht auf digitale Datenprozessierung beschränkte – multikursale Organisation von Text-, Bild- oder/und Tonelementen gründet“<sup>171</sup>,

wie Bruns und Reichert zusammenfassen. Im Mittelpunkt dieses Prozesses der Rezeption steht der User, der sich durch den Text bewegt, indem er bestimmte Links auswählt und so Zugang zu unterschiedlichen Fragmenten erhält. Diese Selektion durch den User, die stets einen anderen Pfad durch den Text eröffnet, nennt Aarseth „eine Art physische Konstruktionstätigkeit“<sup>172</sup>. Weil der Leser sowohl bei der Selektion als auch beim Zusammensetzen der aufgerufenen Fragmente gefordert wird, verwendet er auch den Begriff „ergodisch“, „der der Physik entnommen ist und von den griechischen Wörtern *ergon* und *hodos* für »Arbeit« und »Weg« abgeleitet ist“<sup>173</sup>.

Als Überbegriff für Narrationen, die auf diesem ergodischen Prinzip aufbauen, wird häufig die Bezeichnung ‚Hyperfiktion‘ verwendet.<sup>174</sup> Während der Begriff Hypertext ein Textformat meint, bezieht die Hyperfiktion auch die Vernetzung von anderen Formaten mit ein. Mahne definiert Hyperfiktion wie folgt:

„Hyperfiktionen sind an die Speicher- und Übertragungstechnologien Computer, Diskette, CD-ROM und Internet gebunden. Das hängt auch mit eventuell integrierten Ton- und Videodateien zusammen, aber der Hauptgrund ist das zu Grunde liegende Vernetzungsprinzip, das *Hypertextformat*.“<sup>175</sup>

Basierend auf der Navigation des Hypertextformats unterscheidet sich die Hyperfiktion von allen anderen Erzählgattungen durch zwei Merkmale: Interaktivität und Nicht-Linearität.<sup>176</sup> Die Struktur dieser Interaktivität gehört nach Ryan der Gruppe „external/exploratory“ an. Der User befindet sich außerhalb der fiktionalen Welt und seine Entscheidungen beeinflussen nicht das Geschehen an sich, sondern nur, wie sich ihm die Geschichte offenbart. „Readers regard the text more as a database to be

---

<sup>170</sup> Vgl.: Aarseth, Espen J.: Cybertext. Perspektiven zur ergodischen Literatur: Das Buch und das Labyrinth. In: Bruns, Karin/Reichert, Ramón [Hrsg.]: Reader Neue Medien. Texte zur digitalen Kultur und Kommunikation. Bielefeld: transcript Verlag, 2007. S. 203-211.

<sup>171</sup> Bruns/Reichert [Hrsg.] (2007), S. 167.

<sup>172</sup> Aarseth (2007), S. 203.

<sup>173</sup> Ebenda. S. 203-204.

<sup>174</sup> Vgl. dazu: Mahne (2007), S. 110-125.

<sup>175</sup> Ebenda. S. 110.

<sup>176</sup> Vgl.: Seibel, Klaudia: Cyberage-Narratologie. Erzähltheorie und Hyperfiktion. In: Nünning, Vera [Hrsg.]: Erzähltheorie transgenerisch, intermedial, interdisziplinär. Trier: WVT, 2002. S. 217-236.

searched than as a world in which to be immersed“<sup>177</sup>, schreibt Ryan und verweist damit auf Manovichs Darstellung des Verhältnisses der Datenbank zu Narration.

Im Zusammenhang mit dem Format des Hypertexts scheint Manovichs Frage „[...] why should an arbitrary sequence of database records, constructed by the user, result in ‚a series of connected events caused or experienced by actors‘?“<sup>178</sup> nur allzu berechtigt. Ihm nach besteht kein Grund zur Annahme, dass das Auswählen von Textfragmenten aus einer Datenbank und die dadurch entstehende zufällige Ordnung von Elementen im Kopf des User tatsächlich eine kohärente Erzählung formen.<sup>179</sup> Auch Ryan verdeutlicht durch ihren Vergleich der explorativen und externen Partizipation mit dem Zusammensetzen eines Puzzles, dass klassische Hypertexte kaum für den Aufbau narrativer Welten geeignet sind.<sup>180</sup> Klaudia Seibel hält fest, dass die dem User zur Verfügung stehenden Interaktionsmöglichkeiten, „durch die ständige Auseinandersetzung mit dem Text als Text eine Illusionsbildung verhindern.“<sup>181</sup> „Die hochgradige Fragmentierung und das geringe Illusionspotential dieser Texte erschweren die Narrativierung seitens des Rezipienten“<sup>182</sup>, schreibt sie weiters.

Nur Hypertexte mit sehr einfachen Netzwerkstrukturen, die dem Autor entsprechende Kontrolle über die Navigation des Users erlauben, können bei jedem Lesevorgang narrative Kontinuität garantieren.<sup>183</sup> Weiters sieht Ryan in der Ausweitung des Hypertext-Formats auf mehrere Medien eine Chance der Narrativitätssteigerung:

„In the multimedia phase hypertext can return to more solid narrative structures, and to a more linear presentation, without reverting to the mode of signification of the standard novel, because interactivity can now take the form of moving from one medium to another, rather than jumping around a text.“<sup>184</sup>

Macht man die Hyperfiktion also wie einleitend festgehalten vor allem an ihrem ‚Vernetzungsprinzip‘ und den Wahlmöglichkeiten des User fest, könnte man transmediale Geschichten als eine Art von Hyperfiktion verstehen. Je nachdem, wie genau sie beschaffen sind, welche Medien, Informationseinheiten etc. sie miteinander verknüpfen, erfüllen sie das Idealbild einer Hyperfiktion mehr oder weniger. Ryans Verweis auf die Narrativitätssteigerung durch den Einsatz mehrerer Medien kann daher in Bezug zur Radikalisierung der Intertextualität in transmedialen Geschichten, wie in

---

<sup>177</sup> Ryan [Hrsg.] (2004), S. 342.

<sup>178</sup> Manovich (2001), S. 228.

<sup>179</sup> Vgl.: A. a. O.

<sup>180</sup> Vgl.: Ryan [Hrsg.] (2004), S. 343.

<sup>181</sup> Seibel (2002), S. 225.

<sup>182</sup> A. a. O.

<sup>183</sup> Vgl.: Ryan [Hrsg.] (2004), S. 341.

<sup>184</sup> Ebenda. S. 343.

Kap. 1.1 beschrieben, gesetzt werden. Dort wurde festgehalten, dass Transmedia Storytelling durch die Ausweitung der Erzählung auf mehrere mediale Ebenen das dynamische Konzept der Vernetzung von Texten auf eine neue Stufe hebt. Man könnte also daraus schließen, dass dieser Vorgang eine Steigerung der Narrativität bewirkt, kurz gesagt: transmediale Geschichten ein erhöhtes Maß an Narration ermöglichen.

### Interaktives virtuelles Drama

Der Begriff „interaktives virtuelles Drama“ bezeichnet Virtual-Reality-Anwendungen, die dem User erlauben, sich in einer künstlichen dreidimensionalen Welt in eine Erzählung zu involvieren. Dazu zählt Ryan Formen wie multimediale Multi User Domains (MUDs)<sup>185</sup>, dramatische Erzählungen, in denen der Zuschauer in einem computergenerierten Setting mit echten Schauspielern interagiert oder Kunstinstallationen, in denen sich das Publikum durch eine dynamische, digitale Darstellung bewegt.

Eng verknüpft mit diesem Genre ist außerdem die Vorstellung des ‚Holodecks‘ aus der populären TV-Serie Star Trek.<sup>186</sup> In dieser nach wie vor utopischen Vision wird der Plot der Handlung live, durch die Interaktion des Users mit der künstlichen Intelligenz der virtuellen Umgebung, generiert.<sup>187</sup> Ryan fasst zusammen:

„In its most ambitious, but also most utopian, version, interactive drama takes the form of a fully automated dramatic performance in which users impersonate characters in a dialogue with AI-driven agents. The goal of this last conception of interactive drama [...] is to abolish the difference between author, spectator, actor, and character.“<sup>188</sup>

Murray gilt mit ihrer Publikation *Hamlet on the Holodeck* als Hauptvertreterin dieser Utopie. Das Erlebnis, selbst zu einem fiktionalen Charakter zu mutieren (im Gegensatz zu den anderen Genres ist hier von „full-body immersion“<sup>189</sup> die Rede), birgt nach Murray sowohl eine unterhaltsame als auch lehrreiche Komponente:

„It [the holodeck] provides a safe space in which to confront disturbing feelings we would otherwise suppress; it allows us to recognize our most threatening fantasies without becoming paralyzed by them. Like a magical starship designed for safely exploring the distant quadrants of the galaxy; the holodeck is an optimistic technology for exploring inner life.“<sup>190</sup>

---

<sup>185</sup> MUDs sind textbasierte virtuelle Räume, in denen User über ein gemeinsames Netzwerk fiktionale Welten erfinden. Vgl. dazu: Ryan (2001), S. 310-312.

<sup>186</sup> Vgl.: Murray (1998), S. 13-17.

<sup>187</sup> Vgl.: Ryan. <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/> Zugriff: 23.07.2012

<sup>188</sup> Ryan (2001), S. 318.

<sup>189</sup> Ebenda. S. 317.

<sup>190</sup> Murray (1998), S. 25.

Gerade letztere Annahme, „das Holodeck sei ein sicherer Ort, um sich mit seiner Seelenwelt auseinanderzusetzen“, ruft Kritiker wie Ryan auf den Plan. Neben den fehlenden technischen Mitteln zur Erzeugung einer vollkommen immersiven Umgebung und der algorithmischen Problematik bei der Programmierung komplexer künstlicher Intelligenzen ergeben sich für Ryan vor allem Probleme psychologischer und emotionaler Natur. Das Erleben der Geschehnisse aus der Ich-Perspektive könnte demnach auch eine unangenehme Erfahrung werden:

„Any attempt to turn empathy, which relies on mental simulation, into first-person, genuinely felt emotion would in the vast majority of cases trespass the fragile boundary that separates pleasure from pain.“<sup>191</sup>

Weiters antizipiert Ryan Konflikte, wenn es um die Entscheidungsfreiheit des Users geht, die der gottähnlichen Kontrolle durch den Designer der virtuellen Umgebung gegenüberstehen.<sup>192</sup> Die Auflösung bzw. Vermeidung dieser Konflikte liegt in der richtigen Auswahl an Themen, Plots und emotionalen Erfahrungen, die der User durchlaufen soll. Angesichts der ausgeprägten Manipulation des Verhältnisses von Körper zu fiktionaler Umgebung steht daher laut Ryan das Setting im Mittelpunkt, das dem User alternative Körpererfahrungen über die physikalischen Grenzen hinaus ermöglicht.<sup>193</sup> In puncto narrative Strukturen dominieren daher epische Erzählungen, die auf der Erforschung des fantastischen Settings basieren. Die Idee eines im aristotelischen Sinne dramatischen Plots im interaktiven Drama ist daher zu verabschieden:

„I believe that both the emotional and the design problem of interactive drama can be minimized by abandoning the idea of building a full-fledged dramatic (that is, Aristotelian) plot around the person of the interactor.“<sup>194</sup>

Wenn die Ich-Perspektive nur gewisse Typen emotionaler Erfahrung unterstützt, gilt das gleiche für die partizipativen Strukturen. Ryan schlägt daher zwei Möglichkeiten für die Partizipation im interaktiven Drama vor: „ontological/internal“, wenn sich die Geschichte auf die Lösung eines Problems oder das Bestehen eines Abenteuers konzentriert, und „exploratory/internal“, wenn sich der Plot auf zwischenmenschliche Beziehungen und tiefgründige Erfahrungen stützt.<sup>195</sup>

---

<sup>191</sup> Ryan. <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/> Zugriff: 23.07.2012

<sup>192</sup> Vgl.: Ryan (2001), S. 320.

<sup>193</sup> Vgl.: Ebenda. S. 322.

<sup>194</sup> Ryan [Hrsg.] (2004), S. 348.

<sup>195</sup> Vgl.: Ebenda. S. 349.

## Computerspiele

Computerspiele sind wohl das erfolgreichste und sich am schnellsten entwickelnde Genre im Bereich Neuer Medien. Manovich z. B. bezeichnet die Computerspiele *Doom* und *Myst* als herausragendste Beispiele für das Potenzial Neuer Medien, noch nie dagewesene ästhetische Formen hervorzubringen.<sup>196</sup> Espen Aarseth geht sogar soweit zu behaupten, wenige, wenn überhaupt irgendein kulturelles Genre, hätten sich so schnell entwickelt, wie das des Computerspiels.<sup>197</sup> Murray spricht vom „largest commercial success and the greatest creative effort in digital narrative“<sup>198</sup>, während Ryan die Millionen an Spielern von Computerspielen als Beleg für deren Erfolg, vor allem in Sachen Immersion, anführt.<sup>199</sup>

Unter dem Überbegriff Computerspiele wird eine Vielzahl an Formen und Genres zusammengefasst, deren Untersuchung den Rahmen der vorliegenden Arbeit sprengen würde. Daher sei an dieser Stelle auf s sinnvolle Aufteilung von Computerspielen in zwei große Bereiche verwiesen: „digitized versions of traditional games“ und „games in virtual environments“<sup>200</sup>. D. h. wir unterscheiden digitalisierte Versionen von realen Spielen wie Kartenspiele, Würfelspiele etc. und Computerspiele, die in virtuellen Umgebungen stattfinden und entweder eine Simulation der wirklichen Welt oder eine eigenständige fiktionale Welt repräsentieren. Diese Unterscheidung ergibt auch im Hinblick auf die immersive Kraft einzelner Genres von Computerspielen Sinn, wie Ryan ebenfalls mit einer komplementären Zweiteilung unterstreicht:

„In an abstract sense, of course, most if not all games create a “game-world”, or self-enclosed playing space, and the passion that the player brings to the game may be regarded as immersion in this game-world. But I would like to draw a distinction between “world” as a set of rules and tokens, and “world” as imaginary space, furnished with individuated objects.<sup>201</sup>

Ryans Zweiteilung ist in etwa deckungsgleich mit der von Aarseth. In ihre erste Kategorie fallen Spiele wie Schach, die zwar eine emotionale Einbindung des Spielers in das Geschehen erlauben, allerdings keine bildhafte fiktionale Vorstellung bei ihm hervorrufen. Letztere Kategorie dagegen umfasst Spiele, die sich in einer imaginären Umgebung (bei Aarseth „virtual environment“ genannt) abspielen und die Fantasie und Vorstellungskraft des Users anregen.

---

<sup>196</sup> Manovich (2001), S. 244.

<sup>197</sup> Aarseth, Espen: Quest Games as Post-Narrative Discourse. In: Ryan, Marie-Laure [Hrsg.]: Narrative across media. The languages of storytelling. Lincoln, Neb. [u. a.]: University of Nebraska Press, 2004. S. 361.

<sup>198</sup> Murray (1998), S. 51.

<sup>199</sup> Vgl.: Ryan [Hrsg.] (2004), S. 349.

<sup>200</sup> Aarseth (2004), S. 364.

<sup>201</sup> Ryan (2001), S. 307.

Wie die immersive Kraft, so variiert auch der Stellenwert der narrativen Handlung von Genre zu Genre. Prinzipiell verortet Ryan den narrativen Erfolg von Computerspielen vor allem in ihrer Verwertung der fundamentalsten Kraft, die eine Geschichte vorantreibt: die Lösung von Problemen.<sup>202</sup> Die Narrativität basiert also auf einer Reihe von Aktionen, die der User durchführen muss, um an ein festgelegtes Ziel zu gelangen. Um die einzelnen Probleme zu lösen und das Ziel zu erreichen, muss der User sich in den meisten Spielen durch den virtuellen Raum bewegen. Die partizipativen Strukturen reichen dabei von „internal/ontological“ wie z. B. in Ego-Shooter-Spielen über „ontological/external“ in Simulationsspielen wie Sims bis hinzu „internal/ontological“ in so genannten Mystery Games, in denen der Spieler Rätsel lösen muss, um ans Ziel zu gelangen.<sup>203</sup> Die Version „external/exploratory“ kann ausgeschlossen werden, da die Geschichte bzw. das Geschehen eines Spiels stets von den Aktionen des Users abhängt. Ryan merkt an, dass dabei die narrative Dimension klar den spielerischen Aktionen untergeordnet wird.<sup>204</sup> Aarseth unterstreicht diesen Umstand mit folgenden markanten Formulierungen: „[...] stories are hostage to the game environment [...]“<sup>205</sup> und „[...] in order to remain playable, the games can never achieve their ambitions of storytelling.“<sup>206</sup>

Aufgrund dieser zweitrangigen Bedeutung von Narration in Computerspielen plädiert Aarseth allgemein auf eine Verabschiedung des Ansatzes, Computerspiele als neue Form von Geschichten zu verstehen und fordert eine Loslösung von narratologischen Ansätzen.<sup>207</sup> Ihm nach bedarf es eines neuen theoretischen Konzepts, um das Verhältnis von Computerspielen und Narration sinnvoll zu untersuchen. Ryan räumt ein, dass die klassische Narratologie für die Untersuchung von Computerspielen unzureichend ist und tritt daher für die Erweiterung des narrativen Konzepts, um eine phänomenologische Kategorie ein.<sup>208</sup> Die Narrativität in Computerspielen setzt sie in Zusammenhang mit dramatischen Narrationen, die sich erst im Kopf des Rezipienten zu einer diegetischen Geschichte formen. Im Gegensatz zu einem dramatischen Plot allerdings fehlt bei Computerspielen die Zuschauerseite. Durch seine Involvierung in das Geschehen ist der Spieler nicht in der Lage, aktiv über die Geschichte zu

---

<sup>202</sup> Ryan [Hrsg.] (2004), S. 349.

<sup>203</sup> Vgl. dazu: Ebenda. S. 350-353.

<sup>204</sup> Vgl.: Ebenda. S. 350.

<sup>205</sup> Aarseth (2004), S. 367.

<sup>206</sup> Ebenda. S. 368.

<sup>207</sup> Vgl.: Ebenda. S. 362.

<sup>208</sup> Vgl. im Folgenden: Ryan. <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/> Zugriff: 23.07.2012

reflektieren. Demnach ist Narrativität in Computerspielen als virtuelle Größe zu verstehen:

„Games thus embody a virtualized, or potential dramatic narrativity, which itself hinges on the virtual diegetic narrativity of a retelling that may never take place.“<sup>209</sup>

### Webcams

Als ein weiteres narratives Phänomen im digitalen Umfeld behandelt Ryan Webcams, die die Evolution und das Geschehen in einer Miniaturwelt einfangen. Sie bringt hier sowohl Reality-TV-Kameras à la Big Brother<sup>210</sup> ins Spiel als auch Webcams, die z. B. Maisfelder in Iowa zeigen.<sup>211</sup> Wie banal das Gezeigte auch sein mag, sieht sie darin eine interessante Erneuerung der Idee von Narrativität:

„Webcams do not tell stories, since all they do is place a location under surveillance, but they provide a constant stream of potentially narrative material.“<sup>212</sup>

Ob sich aus diesem Material tatsächlich eine Geschichte formt, hängt ganz vom Zuschauer ab. Das aufgezeichnete Geschehen ist nicht für eine Dauersichtung bestimmt, sondern nur für kurze Besuche, die stets mit der Erwartung des Rezipienten verbunden sind, eine interessante Veränderung live mitzuerleben.<sup>213</sup> Das narrative Potenzial ist also eher gering und in höchstem Maße subjektiv. Partizipation findet in diesem speziellen Fall auf der Ebene „exploratory/external“ statt, wie Ryan anhand der Metapher eines Goldfischglases beschreibt: „Its interactivity is exploratory and external, since users look in from the outside and do not control the fate of the denizens of the fishbowl.“<sup>214</sup>

### Streamtelling

Eine aktuelle Form des digitalen Erzählens im Social Web bezeichnet das Streamtelling. Beim Streamtelling werden fiktive Charaktere in Social-Web-Kanäle eingeschleust, um rund um sie Geschichten im Netz entwickeln zu können. ‚Stream‘ bezieht sich dabei auf die verschiedenen ‚Netzwerkströme‘, in denen die fiktive Figur mitschwimmt.<sup>215</sup> Geprägt wurde der Begriff von Geschichtenerfinder Marcus Brown, der mit seinen

---

<sup>209</sup> A. a. O.

<sup>210</sup> Vgl. dazu: Jenkins (2006), S. 25-93. Jenkins widmet sich in diesen zwei Kapiteln amerikanischen Reality-TV-Shows wie *Survivor* oder *American Idol* und den Communitys, die sich um diese Formate bilden. Er illustriert das Fan-Engagement und die Ausbildung neuer Interaktionsmuster im Unterhaltungsbereich.

<sup>211</sup> Vgl.: Ryan [Hrsg.] (2004), S. 353.

<sup>212</sup> A. a. O.

<sup>213</sup> Vgl.: Ebenda. S. 353/354.

<sup>214</sup> Ebenda. S. 354.

<sup>215</sup> Vgl.: Spließ, Christian. stART11 Tag Eins: Von Identitäten, Realitäten und Netzwerken. 18.11.2011. <http://www.xtranews.de/2011/11/18/start11-tag-eins-von-identitaeten-realitaeten-und-netzwerken/> Zugriff: 23.07.2012.

Transmedia-Charakteren im Internet schon öfter für Aufsehen gesorgt hat. Bei der startconference 2011 hat Brown in seinem Vortrag *Streamtelling - Oder wie ich lernte die ewige Mitte zu lieben*<sup>216</sup> anschaulich illustriert, wie digitale Charaktere im Internet zum Leben erweckt werden können. Dabei geht er von der Grundannahme aus, digitale Geschichten haben nicht wie Geschichten im klassischen Sinne einen Anfang, eine Mitte und ein Ende, sondern befinden sich in der ewigen Mitte, d. h. bestehen nur aus „Mitte, Mitte, Mitte“.<sup>217</sup> Der Verlauf der Geschichte ist niemals planbar, da die Interaktionen der User mit den Charakteren die Entwicklung bestimmen.<sup>218</sup>

Essentiell ist es, den Charakter als fiktiv auszuweisen, um so eine konkrete Wahrnehmung der Geschichte als solche zu ermöglichen.

Ein Beispiel für eine Streamtelling-Geschichte ist der Charakter *Jack the Twitter*, der sich auf Twitter, Facebook und YouTube als psychotischer Stalker, der geosoziale Dienste<sup>219</sup> nützt, um Personen aufzuspüren und zu bestrafen, präsentiert:

„Jack is a monster; a psychotic Twitter stalker who likes Prokofiev and liver. Jack is a fictional character, if he follows you, you might become part of his ghastly tale.“<sup>220</sup>

Wer dem Charakter auf Twitter folgte, wurde zum Teil der Geschichte, die Brown rund um sein Alter Ego konstruierte und erhielt teils bedrohliche Tweets, die den Eindruck vermittelten, der Stalker sei direkt um die Ecke. Um das Funktionieren der Geschichte rund um einen solchen digitalen Charakter zu garantieren, bedarf es nach Brown einer klaren Haltung des Charakters, einer fundierten Backstory und Verbündeten bzw. Gegnern, sprich aktiven Usern, die Figuren wie *Jack the Twitter* im Social Web am Leben erhalten.

---

<sup>216</sup> Vgl. im Folgenden: Brown, Marcus. *Streamtelling - Oder wie ich lernte die ewige Mitte zu lieben*. 17.11.2011. <http://www.youtube.com/watch?v=Bv0J0Nqqrks&feature=youtu.be> Zugriff: 23.07.2012

<sup>217</sup> A. a. O.

<sup>218</sup> A. a. O.

<sup>219</sup> Vgl. dazu *Location-based Services* in: Kopp, Axel: Ein Streifzug durch das Internet und dieses Buch. In: Janner, Karin [Hrsg.]: *Social Media im Kulturmanagement. Grundlagen, Fallbeispiele, Geschäftsmodelle, Studien*. Heidelberg [u. a.]: mitp, 2011. S. 18.

<sup>220</sup> Brown, Marcus. *Jack the Twitter*. <http://twitter.com/#!/jackthet> Zugriff: 23.07.2012

### 3 Medialität, Partizipation und Narration im zeitgenössischen Theater

#### 3.1 Grundprinzipien – Prozesshaftigkeit und Performativität<sup>221</sup>

Am Beginn einer Auseinandersetzung mit dem zeitgenössischen Theater muss die Definition der Begriffe ‚Performance‘ und ‚performativ‘ als theaterwissenschaftliche Begriffe stehen.<sup>222</sup> Das Theaterlexikon von Brauneck und Schneilin definiert Performance wie folgt:

„Mit Performance klassifiziert man seit den 60er Jahren die Arbeiten von Künstlern, die sich mit darstellenden Experimenten mit und ohne Publikum beschäftigen. Ziel dieser Verfahren ist nicht mehr das Kunstobjekt, sondern der Prozeß.“<sup>223</sup>

Fischer-Lichte merkt an, dass diese Arbeiten zunächst als Happenings, Aktionskunst oder Performance-Kunst benannt wurden und ihren Ursprung in der Bildenden Kunst hatten.<sup>224</sup> Im Zentrum dieser Performance-Kunst stand die „Unmittelbarkeit einer gemeinsamen Erfahrung von Künstler und Performer“<sup>225</sup>. Diese Entwicklung steht im Zusammenhang mit der sogenannten ‚performativen Wende‘, die in den 60er Jahren in allen Kunstrichtungen spürbar wurde und eine Tendenz der Künste beschreibt, sich als Aufführung bzw. Ereignis zu manifestieren.<sup>226</sup>

Um die gattungsspezifischen Merkmale von Performance-Kunst in der Theaterwissenschaft zu benennen, wurde der Begriff ‚performativ‘ aus anderen Disziplinen übernommen. Seinen Ursprung hat er in der Sprachphilosophie bei John L. Austin.<sup>227</sup> Innerhalb der Kulturtheorie und den Gender Studies erfuhr er schließlich mit Jacques Derrida und Judith Butler eine Überarbeitung und Neuprägung.<sup>228</sup> Nach Fischer-Lichte haben performative Vorgänge eine

---

<sup>221</sup> Da im Rahmen dieser Arbeit keine umfangreiche Untersuchung aller Eigenschaften des zeitgenössischen Theaters möglich ist, konzentriere ich mich im Folgenden auf eine kurze grundlegende Begriffsklärung von ‚Performance‘ und ‚performativ‘ sowie die Prozesshaftigkeit zeitgenössischer Formate und deren Involvierung des Zuschauers.

<sup>222</sup> Vgl. im Folgenden: Fischer-Lichte, Erika/Roselt, Jens: Attraktion des Augenblicks – Aufführung, Performance, performativ und Performativität als theaterwissenschaftliche Begriffe. In: Gebauer, Gunter/Fischer-Lichte, Erika [Hrsg.]: Theorien des Performativen. Berlin: Akademiker-Verlag, 2001. S. 241-242 und S. 248-252.

<sup>223</sup> In: Brauneck/Schneilin (1986), S. 675.

<sup>224</sup> Fischer-Lichte/Roselt (2001), S. 241.

<sup>225</sup> Lehmann, Hans-Thies: Postdramatisches Theater. Frankfurt am Main: Verlag der Autoren, 2008a. S. 241.

<sup>226</sup> Vgl. dazu: Fischer-Lichte, Erika: Ästhetik des Performativen. Orig.-Ausg., 6. Aufl. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2009. S. 29. und Seier (2009), S. 58-59.

<sup>227</sup> Vgl. dazu: Ebenda. S. 31-42. und Ebenda. S. 41-64.

<sup>228</sup> Vgl.: A. a. O.

„wirklichkeitskonstituierende Wirkung, indem Handlungen nicht lediglich abgebildet, vorgespielt oder repräsentiert werden, sondern sich im Moment ihrer Durchführung herstellen und präsentieren, was eine Bedeutungszuschreibung jedoch nicht ausschließen muß.“<sup>229</sup>

In diesem Sinne kann Theater als solches stets als performativ gelten, da es sich stets als Aufführung präsentiert, und somit stets den hier angesprochenen „Moment der Durchführung“ in sich trägt. Es zeigt nämlich nicht nur ein fertiges darstellerisches Produkt, sondern auch den Akt der Herstellung. Was allerdings schwankt, ist der Grad an Performativität der einzelnen Aufführungen. Er hängt nach Fischer-Lichte vor allem vom Verhältnis von Performativität zu Semiotizität in einer Aufführung ab.<sup>230</sup>

Wie ihre Definition performativer Vorgänge bereits andeutet, sind das Semiotische und das Performative nicht unbedingt Gegensätze, sondern stehen in engem Zusammenhang bei der Erzeugung von Bedeutung. Während sich das Semiotische im Theater auf die „Eigenart der an der Aufführung beteiligten Zeichensysteme, die Voraussetzungen, Bedingungen und Möglichkeiten für Prozesse der Bedeutungsgenerierung“<sup>231</sup> konzentriert, steht beim Performativen die sinnliche Wahrnehmung von z. B. physiologischen Veränderungen, Gefühlen und Haltungen im Vordergrund. Diese sinnliche Wahrnehmung, die beim Rezipienten eine affektive Wirkung haben kann, kann in semiotische Vorgänge, sprich Bedeutungserzeugung, übergehen, oder wird oft sogar von ihnen ausgelöst.

In zeitgenössischen Theater- und Performanceprojekten ist auf den ersten Blick eine starke Reduktion an Semiotizität zu beobachten, da die Handlungen der Performer zunächst einmal nichts anderes repräsentieren, als das, was sie tatsächlich darstellen. Das Theater macht also von dem „Recht auf performative Setzung ohne Begründung in einem Darzustellenden“<sup>232</sup> Gebrauch. Doch gerade in der Reduktion der Bedeutungszuschreibung der Handlungen liegt die Möglichkeit einer gesteigerten Semiotizität verankert.<sup>233</sup> Je nach individuellen Erfahrungen, Assoziationen oder Vorstellungsvermögen der Zuschauer kann den Handlungen, Objekten und Vorgängen im Bühnenraum jegliche Bedeutung zugeschrieben werden, die sich im Zuge des Rezeptionsaktes der Performance einstellt. In diesem Sinne spricht Lehmann vom postdramatischen Theater als „*Theater der Wahrnehmbarkeit*“<sup>234</sup>, das stets das

---

<sup>229</sup> Fischer-Lichte/Roselt (2001), S. 250.

<sup>230</sup> Vgl. im Folgenden: Ebenda. S. 248-249.

<sup>231</sup> Ebenda. S. 249.

<sup>232</sup> Lehmann (2008a), S. 244.

<sup>233</sup> Vgl.: Fischer-Lichte/Roselt (2001), S. 246.

<sup>234</sup> Ebenda. S. 169.

Unabgeschlossene, die noch ausstehenden Antworten betont:<sup>235</sup> „In einem löchrig gewordenen Rahmen von Bedeutung tritt hervor die konkrete, sinnlich intensivierete *Wahrnehmbarkeit*.“<sup>236</sup>

Diese „intensivierte Wahrnehmbarkeit“ verändert vor allem den Status des Subjekts der Wahrnehmung, den Status des Zuschauers. Die Subjekt-Objekt-Beziehung von Künstler, Kunstwerk und Rezipient wird einer Neuausrichtung unterzogen. Der Künstler, das Subjekt, erschafft nicht länger ein Objekt, das Kunstwerk, das schließlich von einem anderen Subjekt, dem Rezipienten, als geschlossenes Artefakt wahrgenommen wird.<sup>237</sup> Vielmehr wird ein Ereignis kreiert, das alle Anwesenden zu Teilhabenden macht. Die Erschaffung dieser Situation wird dabei der Erschaffung einer dramatischen Fiktion, wie wir sie aus dem klassischen Sprechtheater kennen, vorgezogen.<sup>238</sup> Das Hauptziel ist nun nicht mehr die Repräsentation einer inhaltlich kohärenten Handlung, sondern die Erschaffung der Situation an sich:

„Im postdramatischen Theater kommt die Theatersituation nicht mehr nur bloß belebend zur autonomen Realität der dramatischen Fiktion hinzu. [...] Theater wird als Situation akzentuiert, nicht als Fiktion.“<sup>239</sup>

In dieser Situation, in der Subjekt und Objekt nicht mehr klar voneinander getrennt sind, findet ein „Wandel des Verhältnisses von Material- und Zeichenhaftigkeit, Signifikant und Signifikat“<sup>240</sup> statt. Jedes Element der Aufführung kann zu einem Signifikanten, einem Zeichen, dem Bedeutung zugesprochen wird, werden. Das heißt, wie bereits angedeutet, dass sich neue, intensivierete semantische Felder auf tun können.

Die Verschiebungen zwischen Subjekt und Objekt sowie der veränderte Zeichengebrauch haben zwei grundlegende Entwicklungen zur Folge<sup>241</sup>:

Einerseits wird der Zuschauer zum aktiv Handelnden und andererseits werden die klassischen Kategorien von Produktion und Rezeption, die ein Kunstwerk als geschlossenes, unabhängiges Werk bestimmen, neu definiert. Erstere Entwicklung verwandelt das Theater in ein Ereignis, bei dem alle Anwesenden und ihre Reaktionen das Erlebte bestimmen, und letztere verwandelt es in einen Prozess, an dessen Ende kein fertiges Werk steht:

---

<sup>235</sup> Lehmann spricht vom Theater seit den 60er Jahren als „postdramatisches Theater“. Die vorliegende Arbeit verwendet synonym dazu den Begriff ‚zeitgenössisches Theater‘, um auch die Entwicklung der letzten Jahre seit der Erscheinung von Lehmanns Publikation miteinzubeziehen.

<sup>236</sup> A. a. O.

<sup>237</sup> Vgl. dazu im Folgenden: Fischer-Lichte (2009), S. 19-30.

<sup>238</sup> Vgl. dazu: Kap. 3.4.

<sup>239</sup> Lehmann (2008a), S. 231.

<sup>240</sup> Fischer-Lichte (2009), S. 20.

<sup>241</sup> Vgl. dazu: Ebenda. S. 20-22.

„So wird Theater bestimmt als Prozeß und nicht als fertiges Resultat, als Tätigkeit des Hervorbringens und Handelns statt als Produkt, als wirkende Kraft (energeia), nicht als Werk (ergon).“<sup>242</sup>

Das heißt, in der Aufführung, die Fischer-Lichte als das „grundlegende Konzept für die neue Disziplin der Theaterwissenschaft“<sup>243</sup> bestimmt, wird das Flüchtige, Transitorische betont, das die Zusammenkunft von Publikum und Performern stets zu einer einmaligen ästhetischen Erfahrung macht.

Zusammengefasst kann man also sagen, dass sich zeitgenössische Theaterformate im Sinne einer von Fischer-Lichte beschriebenen „Ästhetik des Performativen“ durch folgende Punkte auszeichnen:

- Das Werk als Ereignis, Prozess, Akt des Hervorbringens und nicht als abgeschlossenes Objekt der Wahrnehmung
- Der Zuschauer als Akteur in einer interaktiven, partizipativen Theatersituation
- Die Verabschiedung der dramatischen Handlung nach Prinzipien der Mimesis und Fiktion im Sinne der intensiven einmaligen Rezeption dieser Situation

Alle drei Punkte sind Grundvoraussetzungen für die folgende Untersuchung der Medialität sowie partizipativer und narrativer Strategien im zeitgenössischen Theater.

### 3.2 Medienbegriff und Medialität

Es gibt die Bestrebung, Theatergeschichte und -wissenschaft immer auch als Mediengeschichte und -wissenschaft zu begreifen. Allerdings treffen hier immer wieder zwei oppositionelle Seiten aufeinander: Auf der einen Seite stehen Wissenschaftler wie Christopher Balme, die von einer „*relationellen Mediengeschichte des Theaters*“<sup>244</sup> sprechen oder Gabriele Brandstetter, die festhält, dass es „immer schon eine Mediengeschichte des Theaters gegeben“<sup>245</sup> hat. Auf der anderen Seite positionieren sich Wissenschaftler wie Joachim Fiebach, der zwar „*Theatergeschichte nur sinnvoll in ihrem unauflösbaren Zusammenhang mit Mediengeschichte*“<sup>246</sup> sieht, allerdings für deren gesonderte Betrachtung plädiert. Ihm nach ist Theater kein Medium, weil das

---

<sup>242</sup> Lehmann (2008a), S. 179.

<sup>243</sup> Fischer-Lichte/Roselt (2001), S. 238.

<sup>244</sup> Christopher Balme in: Leeker, Martina [Red.]: Hellerauer Gespräche: Theater als Medienästhetik oder Ästhetik mit Medien und Theater? In: Leeker, Martina [Hrsg.]: Maschinen, Medien, Performances. Theater an der Schnittstelle zu digitalen Welten. Dokumentation und Ergebnisse der Sommerakademie »Theater und Neue Medien. Interaktion und Wirklichkeit« zur Weiterbildung von Theaterkünstlern in Praxis und Theorie des Umgangs mit digitalen Techniken im Theater, Hellerau 1999. Berlin: Alexander Verlag, 2001c. S. 408.

<sup>245</sup> Gabriele Brandstetter in: A. a. O.

<sup>246</sup> Joachim Fiebach in: Ebenda. S. 413.

„darstellerische Ereignis, in dem der Gesamtvorgang, die Darstellung (Produktion) und seine Rezeption (Wahrnehmung/Erfahrung) in unmittelbarer »Gesellung«, als Ganzes eben nicht »mediatisiert« verläuft“<sup>247</sup>. Als Medium definiert Fiebach „etwas, was vermittelt“<sup>248</sup>, und da Theater ein Ereignis ist, in dem das Produzierte direkt rezipiert wird, kann diese Vermittlung nicht eingelöst werden. Leeker fasst die beiden Positionen zusammen:

„Da ist auf der einen Seite die Position, die davon ausgeht, daß Theater sich zwar anderer Medien bedient und auch durch diese verändert wird, dabei aber in einem inneren Kern, nämlich der Live-Performance, unbeschadet bleibt. [...] Auf der anderen Seite deutet sich eine Sicht auf Theater an, die es als Teil einer Mediengeschichte betrachtet. Theater und Theatergeschichte scheinen demnach überhaupt erst aus medientechnischen Standards zu entstehen und diese zu reproduzieren.“<sup>249</sup>

Die Schwierigkeit, die die Theaterwissenschaft generell mit der Definition des Theaters als Medium hat, betrifft die Vielzahl an medientheoretischen Ansätzen zur Klärung des Begriffs ‚Medium‘ an sich.<sup>250</sup> Wie in Kap. 2.2 angedeutet wurde, gibt es unterschiedlichste Ansätze, die dahingehend verfolgt werden können. Die Theaterwissenschaft vertritt nach wie vor einen stark technizistischen Medienbegriff, der sich auf das Medium hauptsächlich als Ort zur „Speicherung, Übertragung und Rezeption von Informationen“<sup>251</sup> stützt. Hält man an dieser Definition fest, ergeben sich Probleme bei der Anwendung auf das Theater, wie Fiebach mit dem Problem der Vermittlung illustriert. Balme allerdings merkt treffend an:

„Ich kenne keine Mediendefinition, die nicht auf das Theater paßt. Man findet immer irgendwie eine Möglichkeit, sie auf das Theater anzuwenden. Interessanter erscheint mir allerdings die Frage zu sein, warum wir in der Theaterwissenschaft dies so selten tun.“<sup>252</sup>

Um aktuellen Tendenzen in der Theaterwissenschaft Rechnung zu tragen und weil es für den zu untersuchenden Gegenstand von Transmedia Storytelling als sinnvoll erscheint, wird Theater im Folgenden als Medium verstanden und innerhalb eines ausgewählten Theorierahmens als solches definiert.

---

<sup>247</sup> Ebenda. S. 412.

<sup>248</sup> Fiebach, Joachim: Ausstellen des tätigen Darstellerkörpers als Keimzelle von Theater oder Warum Theater kein Medium ist. In: Leeker, Martina [Hrsg.]: Maschinen, Medien, Performances. Theater an der Schnittstelle zu digitalen Welten. Dokumentation und Ergebnisse der Sommerakademie »Theater und Neue Medien. Interaktion und Wirklichkeit« zur Weiterbildung von Theaterkünstlern in Praxis und Theorie des Umgangs mit digitalen Techniken im Theater, Hellerau 1999. Berlin: Alexander Verlag, 2001a. S. 493.

<sup>249</sup> Leeker [Red.] [Hrsg.] (2001c), S. 414.

<sup>250</sup> Vgl.: Balme, Christopher: Einführung in die Theaterwissenschaft. 4., durchges. Aufl. Berlin: E. Schmidt, 2008. S. 156.

<sup>251</sup> A. a. O.

<sup>252</sup> Balme in: Leeker [Red.] [Hrsg.] (2001c), S. 406.

### 3.2.1 Theater als Hypermedium

Werner Faulstich ordnet das Theater in seinem Überblickswerk über die Medienwissenschaft klar den geschichtlichen Primärmedien zu.<sup>253</sup> Als Vorläufer des Theaters nennt er frühe Menschmedien wie das Opferritual, aus dem sich die Medien Priester, Tanz und Gesang und letztlich das attische Theater entwickelt haben. Durch den Einfluss des Dionysoskults entwickelte sich schließlich das „Medium Theater mit seinen ästhetischen Rollenspielen“<sup>254</sup> in seinen zwei Grundformen der Tragödie und Komödie. Nach der Ausdifferenzierung des Theaters in nationalspezifische Schulen geht nach Faulstich seine Bedeutung als Medium in der frühen Neuzeit zurück. Im Gegensatz zu seinem Stellenwert als Massenmedium in der griechischen Polis ist das Theater heute nach Faulstich auf den Status eines Nischenmediums reduziert. Dass es seine Wahrnehmung als Medium überhaupt noch halten kann, verdankt es der „Einmaligkeit, wie hier Sinn konstituiert wird“<sup>255</sup> und seinem Live- oder Aufführungscharakter, der sich „noch den „alten“ Gesetzen oraler Kultur“<sup>256</sup> unterordnet. Allerdings attestiert Faulstich dem Theater die bevorstehende Auflösung als eigenständiges Medium:

„Für das letzte noch bestehende Primärmedium (Theater) gilt Anfang des 21. Jahrhunderts eine schwindende gesellschaftliche Dominanz, die tendenziell auf sein Ende als eigenständiges Medium hinweist.“<sup>257</sup>

Lehmann dagegen stellt fest, dass Theater vor allem durch die Einbindung anderer Medien und Technologien schon immer ein eigenständiges Medium „im Sinne einer spezifischen Technologie der Darstellung“<sup>258</sup> war. Während er allerdings das Aufsaugen anderer Technologien durch das Theater lediglich als vorübergehendes Kapitel in dessen Geschichte ansieht, machen Freda Chapple und Chiel Kattenbelt gerade daran dessen grundlegenden Status als „Hypermedium“<sup>259</sup> fest.<sup>260</sup> Auch Balme vertritt die Annahme „Theater ist und war schon immer ein Hypermedium, das in der Lage ist, alle

---

<sup>253</sup> Vgl. im Folgenden: Faulstich, Werner: Medienwissenschaft. Paderborn: Fink, 2004. S. 36-47.

<sup>254</sup> Ebenda. S. 39.

<sup>255</sup> Ebenda. S. 41.

<sup>256</sup> A. a. O.

<sup>257</sup> Ebenda. S. 47.

<sup>258</sup> Lehmann (2008a), S. 413.

<sup>259</sup> Siehe zum Begriff des Hypermediums „Variability“ bei Manovich, S. 35, zum Hypertext S. 54ff der vorliegenden Arbeit.

<sup>260</sup> Vgl.: Lehmann (2008a), S. 413. und Chapple, Freda/Kattenbelt, Chiel: Key issues in intermediality in theatre and performance. In: Chapple, Freda/Kattenbelt, Chiel [Hrsg.]: Intermediality in theatre and performance. Amsterdam [u. a.]: Rodopi, 2006. S. 24.

anderen Medien zur Darstellung zu bringen, sie zu thematisieren und zu realisieren.“<sup>261</sup>

Als solches offenbart es einen Raum, der alle anderen Medien in sich aufnehmen kann, um sie reflektiert wiederzugeben und Verknüpfungen unter ihnen herzustellen:

„It provides a space where the art forms of theatre, opera and dance meet, interact and integrate with the media of cinema, television, video and the new technologies; creating profusions of texts, inter-texts, inter-media and spaces in-between.“<sup>262</sup>

Nach Boenisch qualifiziert sich Theater grundsätzlich als Medium, nicht nur, weil es „processes, stores, and transmits“<sup>263</sup>, sondern gerade wegen dessen starken Hangs zur Remedialisierung anderer Medien. Er begegnet dem Theater mit den Theorien von Bolter und Grusin, die er bereits durch die Remedialisierung des geschriebenen dramatischen Textes in dessen Grundzügen verankert sieht:

„From its very cradle, theatre has always relied heavily on re-mediating other media in order to achieve effects. In fact, it seems always to have been a medium to broadcast other media, such as [...] the written dramatic text.“<sup>264</sup>

Auch Ulrike Haas, die festhält, dass der Vorgang der Remedialisierung auch immer darauf abzielt, die „spezifische, eigene Medialität selbst zu thematisieren“<sup>265</sup>, benennt das Theater als Exempel für die Theorie von Bolter und Grusin.<sup>266</sup> Sie spricht in diesem Sinne von einer „konstitutiven Medialität“ des Theaters, indem es eine Beziehung zu seiner medialen Umwelt aufbaut, um auf diese zu antworten und zu reagieren. Dabei wird es zum „Ort der Verhandlung“, oder, wie Boenisch es nennt, zum „training ground for perception“ und „place to observe“<sup>267</sup>. Vor allem letztere Formulierung spielt der Grundbedeutung des Begriffs ‚Theater‘, der vom griechischen „theatron“ hergeleitet wird und übersetzt so viel wie ein „Raum zum Schauen“<sup>268</sup> heißt, entgegen.

Innerhalb dieses Ortes der Verhandlung und des Schauens finden also Übertragungen von einem in das andere Medium statt und werden mediale Unterschiede und differenzierte Strukturen sichtbar gemacht.<sup>269</sup> Genau in diesem Prozess der Übertragung

---

<sup>261</sup> Balme, Christopher: Theater zwischen den Medien: Perspektiven theaterwissenschaftlicher Intermedialitätsforschung. In: Balme, Christopher [Hrsg.]: Crossing Media. Theater - Film - Fotografie - Neue Medien. München: ePodium Verlag, 2004. S. 29/30.

<sup>262</sup> Chapple/Kattenbelt (2006), S. 24.

<sup>263</sup> Boenisch (2006), S. 110.

<sup>264</sup> A. a. O.

<sup>265</sup> Haas, Ulrike: Vom Körper zum Bild. Ein Streifzug durch die Theatergeschichte als Mediengeschichte in sieben kurzen Kapiteln. In: Schoenmakers, Henri [Hrsg.]: Theater und Medien. Grundlagen-Analysen-Perspektiven. Eine Bestandsaufnahme. Bielefeld: transcript Verlag, 2008. S. 44.

<sup>266</sup> Vgl. dazu im Folgenden: Ebenda. S. 43-56.

<sup>267</sup> Boenisch (2006), S. 111.

<sup>268</sup> Brauneck/Schneilin (1986), S. 880.

<sup>269</sup> Vgl. dazu: Röttger, Kati: Intermedialität als Bedingung von Theater: Methodische Überlegungen. In: Schoenmakers, Henri [Hrsg.]: Theater und Medien. Grundlagen-Analysen-Perspektiven. Eine Bestandsaufnahme. Bielefeld: transcript Verlag, 2008. S. 120-121.

vollzieht sich nach Kati Röttger die Medialität des Theaters, die sich letztendlich durch den Akt des Zuschauens konstituiert. Wie Boenisch spricht sie dabei von einem ästhetischen Akt des Beobachtens, der das Theater und die Aufführung schließlich zu einem intermedialen Ereignis macht. Im Folgenden wird daher der Begriff der Intermedialität im Theater näher beleuchtet.

### 3.2.2 Theater als Bühne der Intermedialität<sup>270</sup>

Die Theaterwissenschaft der jüngsten Vergangenheit scheut sich also nicht, medientheoretische Konzepte auf den Gegenstand des Theaters anzuwenden, wie der Einsatz des Begriffs ‚Hypermedium‘ oder die Übernahme von Bolter und Grusin Theorien gezeigt hat. Allerdings verweist Balme darauf, dass sich ein Paradigmenwechsel innerhalb der Theaterwissenschaft zugunsten einer offeneren interdisziplinären Betrachtungsweise des Theaters schwierig gestaltet, da er „die Verabschiedung von einer lieb gewonnenen ästhetischen Grundposition: der der medialen Spezifität“<sup>271</sup> zur Folge hätte. Angewandt auf das Theater bedeutet diese Position „entweder eine Konzentration auf die theatrale Grundsituation, die die Anwesenheit eines Live-Publikums hervorhebt, und/oder eine Spielästhetik, die ohne moderne Technologie auskommt“<sup>272</sup>. Da im zeitgenössischen Theater oft beide Punkte gleichzeitig nicht eingelöst werden, soll das Konzept der „medial specificity“, das im digitalen Bereich mit dem Übergang des Computers zur universellen Medienmaschine verabschiedet wurde, auch im Theater ausgedient haben. Balme fordert daher eine Anknüpfung der „Theaterwissenschaft an die recht komplexe und keineswegs einheitliche medientheoretische Diskussion“<sup>273</sup>. Dieser Paradigmenwechsel kann nur über die eingangs angestellten Betrachtungen zum Theater als Medium stattfinden:

„Das Fach Theaterwissenschaft soll seinen Gegenstand nicht in Abgrenzung gegenüber anderen Medien, also in der Abwehrhaltung, definieren. Vielmehr muss sie Theater als ein Medium, das in seiner Grundausrichtung intermedial, das heißt auf Austausch bedacht ist, begreifen.“<sup>274</sup>

Grundsätzlich liegt die Besonderheit dieses Austausches darin, dass Medien, die im Theaterraum zum Einsatz kommen, nicht nur ausgestellt werden, sondern selbst zu

---

<sup>270</sup> Vgl.: Kattenbelt, Chiel: Theatre as the art of the performer and the stage of intermediality. In: Chapple, Freda/Kattenbelt, Chiel [Hrsg.]: Intermediality in theatre and performance. Amsterdam [u. a.]: Rodopi, 2006. S. 29.

<sup>271</sup> Balme [Hrsg.] (2004), S. 15.

<sup>272</sup> A. a. O.

<sup>273</sup> Ebenda. S. 30.

<sup>274</sup> Ebenda. S. 31.

theatralischen Zeichen mutieren.<sup>275</sup> In diesem Sinne grenzt Boenisch die Verarbeitung anderer Medien im Theater entscheidend von z. B. der des Computers ab:

„As a primarily semiotic practice, theatre turns all objects into signs to be perceived. Compared with other media that transmit objects to another space and/or another time, or store them to make worlds out of them there and then, theatre processes these objects into worlds here and now, while simultaneously leaving them as they are.“<sup>276</sup>

Eng verknüpft mit dieser Überführung anderer Medien ins Zeichensystem des Theaters und seinem Status als Hypermedium ist der Begriff der ‚Intermedialität‘. Seit den 90er Jahren dient Intermedialität als Leitbegriff der medialen Vernetzung und Auflösung der Mediengrenzen durch die Digitalisierung.<sup>277</sup> Allerdings tritt er im Kunstbereich schon sehr viel früher auf, wie Yoo mit Verweis auf das Zusammenspiel verschiedener Kunstformen in der Antike illustriert.<sup>278</sup> Balme legt im Hinblick auf das Theater drei Formen von Intermedialität fest:

- “ • Transposition eines Stoffes oder eines Textsegments aus einem Medium in ein anderes
- eine besondere Form der Intertextualität;
- Versuch, in einem Medium die ästhetischen Konventionen und/oder Seh- und Hörgewohnheiten eines anderen Mediums zu realisieren.“<sup>279</sup>

Die ersten beiden Formen sind insofern zu vernachlässigen, als die Transposition nichts anderes bedeutet als einen Medienwechsel, z. B. die Verfilmung eines Theaterstücks, und die Definition als Form der Intertextualität zu allgemein bleibt, wenn wir an die erwähnte Herkunft des Begriffs aus der Literaturwissenschaft denken. Die dritte Form dagegen, die Leeker als „produktiven, ästhetischen Umgang mit unterschiedlichen »Medialitäten«“<sup>280</sup> zusammenfasst, bezeichnet Intermedialität im engeren Sinne. Der bloße Einsatz von anderen Medien garantiert noch keine Intermedialität, sondern wird mit dem Begriff „multimediales Theater“<sup>281</sup> zusammengefasst. Solch multimediales Theater schafft dann den Sprung zur Intermedialität, wenn es Medien „repräsentiert, thematisiert und realisiert“<sup>282</sup> und ein Zusammenspiel dieser Ebenen fokussiert. Das Theater selbst wird dabei zum Rahmen(medium), in dem zwar seine Regeln gelten, es

---

<sup>275</sup> Vgl.: Kattenbelt [Hrsg.] (2006), S. 37.

<sup>276</sup> Boenisch (2006), S. 114.

<sup>277</sup> Vgl. im Folgenden Balme (2008), S. 162-164. und Balme [Hrsg.] (2004), S. 13-31.

<sup>278</sup> Vgl.: Yoo (2007), S. 152-153.

<sup>279</sup> Balme [Hrsg.] (2004), S. 19.

<sup>280</sup> Leeker, Martina: Medientheater/Theatermedien. In: Leeker, Martina [Hrsg.]: Maschinen, Medien, Performances. Theater an der Schnittstelle zu digitalen Welten. Dokumentation und Ergebnisse der Sommerakademie »Theater und Neue Medien. Interaktion und Wirklichkeit« zur Weiterbildung von Theaterkünstlern in Praxis und Theorie des Umgangs mit digitalen Techniken im Theater, Hellerau 1999. Berlin: Alexander Verlag, 2001b. S. 393.

<sup>281</sup> Balme [Hrsg.] (2004), S. 20-21.

<sup>282</sup> Ebenda. S. 27.

allerdings zum Spiel mit diesen Regeln aufruft und sich „durch seine Selbstreferentialität als Medium bestimmt“<sup>283</sup>.

Chapple und Kattenbelt lokalisieren Intermedialität im Theater wortwörtlich im Sinne des Präfix „inter“, zwischen den Performern, Zuschauern und den involvierten Medien. Ihr Modell zeigt das Spannungsverhältnis, in dem die grundlegenden theatralen Zeichen mit analogen und digitalen Medien stehen, die zu bestimmten Zeitpunkten in die Aufführung einfließen und diese mitkonstituieren:

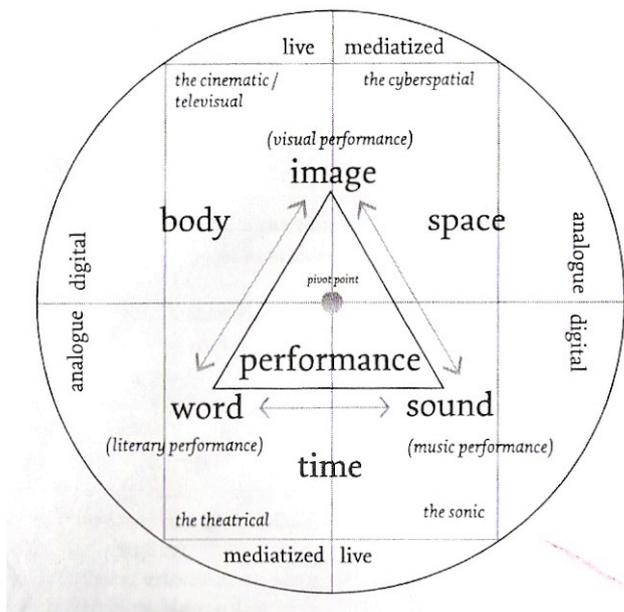


Abb. 1: Intermedialität in Theater und Performance nach Chapple/Kattenbelt

Boenisch präzisiert dieses recht komplizierte Modell und verlagert den Effekt intermedialer Strategien auf die Seite des Rezipienten mit Betonung auf dem performativen Moment: „Intermediality, I suggest, is an effect created in the perception of observers that is triggered by performance [...]“<sup>284</sup>

Dieser Effekt in der Wahrnehmung äußert sich durch eine Aufforderung an den Zuschauer, aktiv am Geschehen teilzuhaben und sich seinen eigenen Pfad durch das von Chapple und Kattenbelt dargestellte Netzwerk an Zeichen und Bedeutungen zu bahnen. In diesem Sinne rücken intermediale Arbeiten im Theaterkontext also deutlich in die Nähe von Bolters und Grusins Konzept der Remediatisierung und hypertextuellen Strukturen in digitalen Umgebungen. Yoo z. B. verdeutlicht das enge Verhältnis von

<sup>283</sup> Lecker [Hrsg.] (2001b), S. 383.

<sup>284</sup> Boenisch (2006), S. 113.

Intermedialität und Hypertext, wenn er „Intermedialität als ästhetische Strategie hypermedialer Literatur“ sichtbar macht.<sup>285</sup>

### 3.2.3 Theater und Neue Medien

Mit Beginn des 20. Jahrhunderts ist ein gesteigertes Spannungsverhältnis zwischen Theater und Medien wie Film, Radio, Foto etc. zu beobachten.<sup>286</sup> Besonders in den 60er Jahren mit dem Aufkommen von Performance-Kunst verstärkt sich der Einsatz von Medien in den Inszenierungen deutlich. Den strukturellen Wandel des Theaters hin zu einer „Ästhetik des Performativen“<sup>287</sup>, der simultan zu der „Verbreitung einer Zivilisation der Mediatisierung – Simulation von Realität, technologische Interaktion“<sup>288</sup>, sprich der Entstehung Neuer Medien, stattfindet, sieht Lehmann daher keineswegs als Zufall an.<sup>289</sup>

„Ein Programm (Software) realisiert sich erst in seiner »Aufführung« – in einer nicht linearen Folge von Ereignissen“<sup>290</sup>, schreibt Söke Dinkla und verweist damit auf die performative Fähigkeit digitaler Medien, die sie in die Nähe des prozesshaften Theaters rücken. Andrea Seier zeigt, dass sich Medien generell und gerade im Zusammenhang mit der Remediatisierung von Bolter und Grusin als „performative Akte der Mediatisierung“<sup>291</sup> begreifen lassen, insofern sie prozesshafte, produktive Wiederholungen von anderen Medien darstellen.<sup>292</sup> Von diesem Blickwinkel aus, der sowohl Theater als auch Neue Medien als performative Prozesse begreift, wird schnell deutlich, dass die beiden bereits in ihren Grundprinzipien wie z. B. Partizipation korrespondieren. Die Beziehung von Theater und Neuen Medien präsentiert sich nach Lehmann zumeist auf drei verschiedene Arten:

„Entweder Medien finden eine *gelegentliche* Verwendung, die aber das Theaterkonzept nicht grundlegend definiert [...]; oder sie dienen als Quelle der *Inspiration* für das Theater, seine Ästhetik oder Form, ohne daß notwendigerweise die Medientechnik in den

---

<sup>285</sup> Vgl.: Yoo (2007), S. 189-191.

<sup>286</sup> Vgl. dazu: Leeker, Martina: Theater und Medien. Eine (un-)möglich Verbindung? In: Leeker, Martina [Hrsg.]: Maschinen, Medien, Performances. Theater an der Schnittstelle zu digitalen Welten. Dokumentation und Ergebnisse der Sommerakademie »Theater und Neue Medien. Interaktion und Wirklichkeit« zur Weiterbildung von Theaterkünstlern in Praxis und Theorie des Umgangs mit digitalen Techniken im Theater, Hellerau 1999. Berlin: Alexander Verlag, 2001a. S. 11.

<sup>287</sup> Vgl. Kap. 3.1

<sup>288</sup> Lehmann (2008a), S. 408.

<sup>289</sup> A.a.O.

<sup>290</sup> Dinkla, Söke: Auf dem Weg zu einer performativen Interaktion. In: Leeker, Martina [Hrsg.]: Maschinen, Medien, Theater an der Schnittstelle zu digitalen Welten. Performances. Dokumentation und Ergebnisse der Sommerakademie »Theater und Neue Medien. Interaktion und Wirklichkeit« zur Weiterbildung von Theaterkünstlern in Praxis und Theorie des Umgangs mit digitalen Techniken im Theater, Hellerau 1999. Berlin: Alexander Verlag, 2001. S. 127.

<sup>291</sup> Seier (2007), S. 70.

<sup>292</sup> Vgl. dazu: Ebenda. S. 69-70.

Aufführungen selbst eine große Rolle spielt; oder sie sind *konstitutiv* für gewisse Theaterformen [...].<sup>293</sup>

Leeker konzentriert sich auf die Verbindung von Theater und Medien in Gestalt der dritten, konstitutiven Form. Sie spricht in diesem Zusammenhang von „*medialen Performances*“<sup>294</sup>, die zur Bildung von „Schnittstellen zwischen den Diskursen über Theater und denen über elektronisch-digitale Medien, an denen ähnliche Analysen zu Kunst und kulturellem Wandel entstehen“<sup>295</sup>, führen. Eine dieser Schnittstellen, an denen die beiden Disziplinen zur Synthese gelangen, sieht Leeker im „Performativen“:

„In der medialen Performance werden die Liveness des Theaters und die Interaktion der Computertechnologie so in Beziehung gesetzt, daß sie im Performativen, d. h. im wirklichkeitskonstituierenden Vollzug von symbolischen Akten, zur Synthese gelangen.“<sup>296</sup>

Die „Liveness“ des Theaters, verstanden als gleichzeitige reale Anwesenheit von Performer und Zuschauer, und die Interaktion der Computertechnologie werden prinzipiell als starke Gegensätze wahrgenommen. Ob diese Abgrenzung ein positives produktives Miteinander oder vielmehr eine gegenseitige Bedrohung in sich trägt, darüber scheiden sich die Geister. Für Lehmann z. B. bedeutet Theater

„[...] eine von Akteuren und Zuschauern gemeinsam verbrachte und *gemeinsam verbrauchte* Lebenszeit in der gemeinsam geatmeten Luft jenes *Raums*, in dem das Theaterspielen und das Zuschauen vor sich gehen.“<sup>297</sup>

Diese gleichzeitige Anwesenheit ist in virtuellen Umgebungen trotz Vernetzung der Teilnehmenden nach Lehmann nicht gegeben und markiert daher eine grundsätzliche Differenzierung von Interaktion und Partizipation in Theater und Neuen Medien. Gerade die Loslösung von realen Orten und die Zusammenführung in der virtuellen Welt sieht Lehmann als mögliche Bedrohung für das Theater an: „Was das Theater aber tatsächlich beunruhigen muß, ist der sich abzeichnende Übergang zu einer [...] *Interaktion* voneinander entfernter Partner mit technologischen Mitteln.“<sup>298</sup> Demnach muss das Theater vor allem das Social Web fürchten, das diesen Übergang möglich gemacht hat.

Wird die reale Zusammenkunft im Theaterraum, um gemeinsam einem Live-Ereignis beizuwohnen, in Zeiten von Facebook, Twitter und Co. obsolet? Diese Frage

---

<sup>293</sup> Lehmann (2008a), S. 416.

<sup>294</sup> Leeker (2001a), S. 11.

<sup>295</sup> A. a. O.

<sup>296</sup> Ebenda. S. 12.

<sup>297</sup> Lehmann (2008a), S. 12.

<sup>298</sup> Ebenda. S. 408.

beschäftigt auch Fiebach, der eine „Entmaterialisierung“ bzw. „Entkörperlichung“<sup>299</sup> durch fortschreitende mediale Techniken, die das Theater als „kulturell signifikante Form“<sup>300</sup> bedrohen, beobachtet. Das größte Übel sieht Fiebach dabei im Internet, das den „aktiven Austausch der Individuen im technologisch gestützten/konstituierten Hier und Jetzt simultan über die ganze Welt“<sup>301</sup> ermöglicht.

Dieser negativen Anschauung kann man die gegensätzliche Tendenz, gerade den Live-Faktor des Theaters als größte Stärke im digitalen Zeitalter hervorzuheben, entgegensetzen. „In keiner anderen Kunstform ist die Gleichzeitigkeit von Rezeption und Produktion so unmittelbar“<sup>302</sup> wie im zeitgenössischen Theater, schreibt Jan Deck und verweist auf die Fähigkeit aktueller Theaterformate, den „künstlerischen Prozess als solchen sichtbar zu machen“<sup>303</sup>. Auch De Kerckhove attestiert dem Theater und seiner Live-Kunst große Bedeutung im digitalen Zeitalter und nennt es eine der letzten „Bastionen von physikalischer Wirklichkeit gegenüber den virtuellen Welten des Computers“<sup>304</sup>.

Dass gerade die Verbindung dieser „letzten Bastion“ mit dem nach Fiebach bedrohlichen Internet sehr fruchtbar sein kann, zeigen z. B. Kerstin Evert und Christoph Rodatz, wenn sie von Projekten berichten, die den Performanceraum des Aufführungsereignisses um den virtuellen Raum des Internets erweitern.<sup>305</sup> Dass dabei oft sogar die zuvor als dringend notwendig erwähnte Ko-Präsenz von Darsteller/Performer und Zuschauer aufgehoben wird, erweist sich weniger als Problem, denn als konstruktive Reflexion über gängige Telekommunikationspraktiken. Indem das Theater sich von seinen Grundvoraussetzungen verabschiedet und seine

---

<sup>299</sup> Fiebach, Joachim: Avancierte Künste und Medien im 20. Jahrhundert. In: Leeker, Martina [Hrsg.]: Maschinen, Medien, Performances. Theater an der Schnittstelle zu digitalen Welten. Dokumentation und Ergebnisse der Sommerakademie »Theater und Neue Medien. Interaktion und Wirklichkeit« zur Weiterbildung von Theaterkünstlern in Praxis und Theorie des Umgangs mit digitalen Techniken im Theater, Hellerau 1999. Berlin: Alexander Verlag, 2001b. S. 597.

<sup>300</sup> Ebenda. S. 602.

<sup>301</sup> A. a. O.

<sup>302</sup> Deck, Jan: Zur Einleitung: Rollen des Zuschauers im postdramatischen Theater. In: Deck, Jan [Hrsg.]: Paradoxien des Zuschauens. Die Rolle des Publikums im zeitgenössischen Theater. Bielefeld: transcript Verlag, 2008. S. 10.

<sup>303</sup> A. a. O.

<sup>304</sup> De Kerckhove, Derrick: Theater zur Verinnerlichung einer »digitalisierten Existenz«. In: Leeker, Martina [Hrsg.]: Maschinen, Medien, Performances. Theater an der Schnittstelle zu digitalen Welten. Dokumentation und Ergebnisse der Sommerakademie »Theater und Neue Medien. Interaktion und Wirklichkeit« zur Weiterbildung von Theaterkünstlern in Praxis und Theorie des Umgangs mit digitalen Techniken im Theater, Hellerau 1999. Berlin: Alexander Verlag, 2001a. S. 38.

<sup>305</sup> Vgl. dazu: Evert, Kerstin/Rodatz, Christoph: Tele-Präsenz: Theater als Hyperraum. In: Leeker, Martina [Hrsg.]: Maschinen, Medien, Performances. Theater an der Schnittstelle zu digitalen Welten. Dokumentation und Ergebnisse der Sommerakademie »Theater und Neue Medien. Interaktion und Wirklichkeit« zur Weiterbildung von Theaterkünstlern in Praxis und Theorie des Umgangs mit digitalen Techniken im Theater, Hellerau 1999. Berlin: Alexander Verlag, 2001. S. 112-125.

Aufführungen zu „interaktiven Prozessen, deren Aufführungsraum sich [...] in einem »Zwischenraum« zwischen den tatsächlichen körperlichen Aufenthaltsorten aller Beteiligten prozessual gestaltet“<sup>306</sup>, mutieren, macht es Netzstrukturen sichtbar, die unseren Alltag im Internet bestimmen.<sup>307</sup>

Auch seitens der Medienwissenschaft ist die Verbindung von Theater und Neuen Medien seit den 60er Jahren nicht unbemerkt geblieben. Das verdeutlichen Publikationen wie Murrays *Hamlet on the Holodeck* oder auch Brenda Laurels *Computer as Theatre*. Murray sieht in der Verbindung von Neuen Medien und Theater die Möglichkeit eines allumfassenden partizipatorischen Theaters, in dem der Rezipient in einer virtuell geschaffenen Umgebung zu einem vollwertigen Akteur mutiert.<sup>308</sup> Dabei wird jeder Einzelne zum Teil einer globalen Theaterkompanie und erlernt die Regeln dieses neuen Theaters:

„We are all gradually becoming part of a worldwide repertory company, available to assume roles in ever more complex participatory stories. Little by little we are discovering the conventions of participation that will constitute the fourth wall of this virtual theater, the expressive gestures that will deepen and preserve the enchantment of immersion.“<sup>309</sup>

Murray führt dazu die Vorstellung eines Holodecks an, wie in Kap. 2.4.2 bereits erwähnt wurde. Für diesen utopischen Vorschlag erntet Murray nicht nur von Kollegin Ryan, sondern auch seitens diverser Theaterwissenschaftler Kritik. Carl Hegemann z. B. spricht in Zusammenhang mit der Vorstellung des Holodecks und seinen Anhängern von „größenwahnsinnigen Gesamtkunstwerkbesessenen“<sup>310</sup>, die von einem „Theater ohne Grenzen“<sup>311</sup> träumen, in dem selbst die Orientierung aufgrund der Überwindung der Schwerkraft und physikalischer Gesetze nicht mehr möglich ist.<sup>312</sup>

---

<sup>306</sup> Ebenda. S. 121.

<sup>307</sup> Vgl.: Ebenda. S. 123.

<sup>308</sup> Vgl.: Murray (1998), S. 125.

<sup>309</sup> A. a. O.

<sup>310</sup> Hegemann, Carl: Ist intellektuelle Anschauung möglich? In: Leeker, Martina [Hrsg.]: *Maschinen, Medien, Performances. Theater an der Schnittstelle zu digitalen Welten. Dokumentation und Ergebnisse der Sommerakademie »Theater und Neue Medien. Interaktion und Wirklichkeit« zur Weiterbildung von Theaterkünstlern in Praxis und Theorie des Umgangs mit digitalen Techniken im Theater*, Hellerau 1999. Berlin: Alexander Verlag, 2001a. S. 41.

<sup>311</sup> A. a. O.

<sup>312</sup> Vgl.: Hegemann, Carl: Das Theater retten, indem man es abschafft? Oder: Die Signifikanz des Theaters. In: Leeker, Martina [Hrsg.]: *Maschinen, Medien, Performances. Theater an der Schnittstelle zu digitalen Welten. Dokumentation und Ergebnisse der Sommerakademie »Theater und Neue Medien. Interaktion und Wirklichkeit« zur Weiterbildung von Theaterkünstlern in Praxis und Theorie des Umgangs mit digitalen Techniken im Theater*, Hellerau 1999. Berlin: Alexander Verlag, 2001b. S. 646.

Auch Kattenbelt hält fest, dass das dramatische Ideal einer Bühne als Holodeck doch eher für Virtual Reality-Anwendungen als für Theater und Performance passend ist.<sup>313</sup>

Brenda Laurels dagegen stellt eine „dramatic theory of human-computer activity“<sup>314</sup> auf und setzt den Computerbildschirm, die Schnittstelle zwischen Mensch und Maschine, mit der Theaterbühne gleich.<sup>315</sup> Der User kann demnach virtuelle Bühnenbilder bauen, Simulationen umsetzen und mit Objekten spielen und interagieren. Dabei geht sie von den aristotelischen Grundsätzen von Theater aus und versucht diese auf den Gebrauch und das Design von Computern und ihren Strukturen anzuwenden.

Gemein ist den Ansätzen von Murray und Laurel, dass sie nicht das Prozesshafte des zeitgenössischen Theaters adressieren, sondern sich in den Dienst einer Illusionierung im Sinne des klassischen Dramas stellen: Murray, wenn sie die immersive Komponente des totalen Partizipationstheaters antizipiert und Laurel, wenn sie Aristoteles' Grundfesten des Dramas auf die Interaktion Mensch-Computer umlegt. Seitens der Theaterschaffenden und Theaterwissenschaftler sind sehr viel spannendere Ansätze zu erkennen, was die gegenseitige Übernahme von Konzepten aus den Bereichen Theater und Medien betrifft. Hadassa Shani z. B. legt das Prinzip der Modularität nach Manovich äußerst spannend auf die Inszenierung des experimentellen Theaterprojekts *Me-Dea-Ex*<sup>316</sup> um. Dem Projekt liegt eine hypermediale Struktur zugrunde, die die einzelnen Teile der Aufführung als assoziative Module versteht.

Als weiteres positives Beispiel seien die Ausführungen von Rodatz genannt, der ähnlich wie Laurel Theater und Computerbildschirm in Verbindung bringt.<sup>317</sup> Allerdings ist bei ihm die Rede vom „Theaterraum“ als Computerbildschirm und nicht alleine von der Bühne. Anders als Laurel, die zurecht von De Kerckhove der oberflächlichen Analogisierung kritisiert wird<sup>318</sup>, macht er sich mit medientechnischen und historischen

---

<sup>313</sup> Kattenbelt (2006), S. 37.

<sup>314</sup> Laurel, Brenda: *Computer as Theatre*. Reading, Mass. [u. a.]: Addison-Wesley, 1993. S. XVII.

<sup>315</sup> Vgl. im Folgenden: Ebenda. S. 18-19.

<sup>316</sup> Vgl. dazu: Shani, Hadassa: *Modularity as a guiding principle of theatrical intermediality. Me-Dea-Ex: An actual-virtual digital theatre project*. In: Chapple, Freda/Kattenbelt, Chiel [Hrsg.]: *Intermediality in theatre and performance*. Amsterdam [u. a.]: Rodopi, 2006. S. 207-239

<sup>317</sup> Vgl. im Folgenden: Rodatz, Christoph: *Theaterraum als Computer-Bildschirm*. In: Balme, Christopher [Hrsg.]: *Crossing Media. Theater - Film - Fotografie - Neue Medien*. München: ePodium Verlag, 2004. S. 189-203.

<sup>318</sup> Vgl.: De Kerckhove, Derrick: *Eine Mediengeschichte des Theaters. Vom Schriftheater zum globalen Theater*. In: Lecker, Martina [Hrsg.]: *Maschinen, Medien, Performances. Theater an der Schnittstelle zu digitalen Welten. Dokumentation und Ergebnisse der Sommerakademie »Theater und Neue Medien. Interaktion und Wirklichkeit« zur Weiterbildung von Theaterkünstlern in Praxis und Theorie des Umgangs mit digitalen Techniken im Theater*, Hellerau, 1999. Berlin: Alexander Verlag, 2001b. S. 516-518.

Raubegriffen von Theater und Computer daran, deren Differenzen herauszuarbeiten und gleichzeitig aufzuzeigen, wie diese zu neuen Impulsen zusammenfinden können.<sup>319</sup>

Aus diesen Beispielen lässt sich eine Tendenz ablesen, in der Lehmann die Stärke des zeitgenössischen Theaters im Verhältnis zu Neuen Medien verortet sieht:

„Es zeichnet sich ab, daß nicht die Imitation der Medienästhetik, nicht Simulation, sondern *das Reale und die Reflexion* die Chance des postdramatischen Theaters ist.“<sup>320</sup>

Damit kehren wir zurück zum Ausgangspunkt dieses Kapitels, in dem festgehalten wurde, dass Theater als Hypermedium und Ort der Remedialisierung prädestiniert scheint, andere Medien zu integrieren, um mit und über sie einen Diskurs zu führen. Lecker fasst diesen Diskurs treffend zusammen:

„Dies [der Diskurs] geschieht, indem die Medien zum Ereignishaften stilisiert und gestaltet werden, um sie dann dem physischen Erleben des Rezipienten »auszusetzen«. Diese Mischung aus *technischer Medialität als Performanz* und *leiblicher Performance* macht das Besondere der Verbindung von Theater und Medien aus.“<sup>321</sup>

### 3.3 Partizipation und Immersion

Mit der Konzentration des Theaters auf seine Liveness und das Ausloten der eigenen Konventionen, z. B. hinsichtlich des künstlerischen Prozesses, gerät auch die Hinterfragung der Rolle des Zuschauers zunehmend in den Mittelpunkt.<sup>322</sup> Die Aktivierung und Einbindung des Zuschauers in das Bühnengeschehen kann bis zu den Futuristen und Dadaisten zurückverfolgt werden und erlebt mit Brechts epischem Theater einen ersten Höhepunkt. Während es den Futuristen allerdings eher um eine „Provokation des bürgerlichen Kunstpublikums als um deren Emanzipation“<sup>323</sup> ging, wollte Brecht das Publikum aus seiner Isolation lösen, um es mit theatralen Mitteln zu einer „Auseinandersetzung mit gesellschaftlichen Verhältnissen zu zwingen“<sup>324</sup>. Vor allem die experimentellen Theaterformen der 50er und 60er Jahre knüpfen an diese frühen Versuche einer Involvierung des Publikums an. Nicht zuletzt zielt diese Entwicklung auf ein politisches Theater ab, in dem an der Rolle des Publikums

---

<sup>319</sup> Ebenda. S. 501-525.

<sup>320</sup> Lehmann (2008a), S. 409.

<sup>321</sup> Lecker [Hrsg.] (2001a), S. 13.

<sup>322</sup> Vgl. dazu im Folgenden: Deck [Hrsg.] (2008), S. 9-19. und Lehmann, Hans-Thies: Vom Zuschauer. In: Deck, Jan [Hrsg.]: Paradoxien des Zuschauers. Die Rolle des Publikums im zeitgenössischen Theater. Bielefeld: transcript Verlag, 2008b. S. 21-26.

<sup>323</sup> Dinkla (2001), S. 128.

<sup>324</sup> Deck [Hrsg.] (2008), S. 10.

gesellschaftliche Verhältnisse abgelesen werden können.<sup>325</sup> Jan Deck verweist hier beispielhaft auf die künstlerische Alternativbewegung der 60er und 70er Jahre, für die die Partizipation des Zuschauers einen „ersten Schritt zu ihrer psychologischen Emanzipation, zur Aufhebung gesellschaftlicher Konventionen und sozialer Schranken“<sup>326</sup> darstellte.

Das postdramatische Theater entwickelt die Rolle des emanzipierten Zusehers weiter und verlangt von ihm im Gegensatz zu den politisch motivierten Partizipationsstrategien nicht aktives Handeln, sondern vielmehr aktiv zu denken und zu sehen. In diesem Sinne definiert Fischer-Lichte die Performance als „Art des Hervorrufens von Haltungen“<sup>327</sup>, was sie nach Malzacher erst recht zu politischem Theater werden lässt: „Politisches Theater ist ein Theater, das den Zuschauer zu einer Haltung oder gar zum Handeln anregen möchte.“<sup>328</sup>

Neben einer Haltung verlangt ein solches Theater vor allem vom Zuseher, sich aus Bildern, Sätzen und Zeichen der Performance eine eigene Bedeutung zu konstruieren. Es wird ihm keine lineare Narration im klassisch-dramatischen Sinne vorgesetzt, weswegen er die „wahrgenommenen Ereignisse zu seinem eigenen Rezeptions-Patchwork“<sup>329</sup> zusammensetzen muss. In diesem Sinne könnte man das zeitgenössische Theater und seine Rezeptionsmuster in Verbindung mit hypertextuellen Strukturen bringen, die ebenfalls nach der Vorstellung eines solchen Patchworks operieren.

Der Fantasie, was die konkrete Gestalt der Einbindung des Zuschauers in zeitgenössische Formaten betrifft, sind beinahe keine Grenzen gesetzt. Von der freien Bewegung in einem Performanceraum bis zur Inszenierung einer eigenen Spielidentität wurden in den letzten Jahren zahlreiche Arten der Publikumsbeteiligung und Mitgestaltung erprobt. Egal, wie genau diese Teilhabe am Ende funktioniert, immer wird das Publikum auf gewisse Weise zum Mitspieler des Performance-Ereignisses.

Die Aufführung ist dabei stets das Spiel zwischen Performer und Zuschauer, in der die Regeln frei ausgehandelt und jederzeit wieder verworfen oder gebrochen werden dürfen.<sup>330</sup> Der zweite Mitspieler, der Performer, sieht sich dabei ebenfalls mit einer Rollenänderung konfrontiert. Er ist im zeitgenössischen Theater nicht mehr Träger einer

---

<sup>325</sup> Vgl.: Malzacher, Florian: There is a Word for People like you: Audience. In: Deck, Jan [Hrsg.]: Paradoxien des Zuschauens. Die Rolle des Publikums im zeitgenössischen Theater. Bielefeld: transcript Verlag, 2008. S. 42.

<sup>326</sup> Deck [Hrsg.] (2008), S. 11.

<sup>327</sup> Fischer-Lichte/Roselt (2001), S. 244.

<sup>328</sup> Malzacher (2008), S. 51.

<sup>329</sup> Deck [Hrsg.] (2008), S. 17.

<sup>330</sup> Vgl.: Fischer-Lichte/Roselt (2001), S. 244.

kulturellen Botschaft durch Verkörperung einer fiktiven Figur, sondern vielmehr Ko-Autor, der wie der Zuschauer Stellung beziehen muss<sup>331</sup>:

„Er ist heutzutage grundsätzlich weniger Spieler einer Rolle, als Darsteller seiner eigenen Wirklichkeit. Er ist häufig mehr auf die Herstellung einer Spielsituation und auf die Anwesenheit der Zuschauer orientiert, als auf die Idee einer Darstellung einer anderen fiktiven Wirklichkeit, die er zu verkörpern hätte.“<sup>332</sup>

Jede Performance ist demnach einmalig, da das Zusammentreffen der Mitspieler und ihre Orientierung aneinander immer anders verläuft. Grundsätzlich kann man allerdings drei Typen von Zuschauern ausmachen, die die Spielsituation zeitgenössischer Formate hervorbringt: „Den Mitspieler, den Voyeur und den Verweigerer“<sup>333 334</sup>

Während der Mitspieler die Aufforderung der Performer, sich zu involvieren, meisten ohne Scheu annimmt, lehnt der Verweigerer diese zumeist vehement ab. Je nach Aufbau der Performance hat er die Möglichkeit sich zurückzuziehen und als Voyeur das Treiben zu beobachten. Wie die praktischen Beispiele zeigen werden, oszilliert die Rolle des Zuschauers auch innerhalb einer Aufführung zwischen diesen drei Typen. Auch wenn der Zuschauer sich z. B. verweigert und in die beobachtende Rolle zurückzieht, wird er immer wieder angesprochen und aufgefordert mitzumachen. Dadurch ist er zu einer ständigen „Reflexion des eigenen Sehens, des eigenen Erlebens und Agierens“<sup>335</sup> gezwungen.

Es stellt sich also nun die Frage, inwiefern diese dem Wesen des zeitgenössischen Theaters immanente Reflexion Raum für immersive Strategien lässt. Grundsätzlich scheint das zeitgenössische Theater Immersion eher zu dekonstruieren als zu fördern. Das lässt sich nicht zuletzt an der kritischen Haltung aktueller theaterwissenschaftlicher Beiträge gegenüber der Vorstellung des Holodecks ablesen. Immersion und damit verbunden Illusion werden eher dem klassischen Drama zugerechnet. Ryan verdeutlicht das, wenn sie anhand verschiedener historischer Theaterraum- und Bühnenkonzepte eine Geschichte der Immersion im Theater nachzeichnet.<sup>336</sup> Ihrzufolge ist vom griechischen Amphitheater über die Barockbühne und Brechts minimalistischen Bühnensettings hin zu Antonin Artauds „totalem Theater“ ein ständiger Wechsel zwischen immersiven und interaktiven Strukturen im Theater zu beobachten. Während

---

<sup>331</sup> Vgl.: Lehmann (2008b), S. 22-23.

<sup>332</sup> A. a. O.

<sup>333</sup> Deck [Hrsg.] (2008), S. 15.

<sup>334</sup> Deck und Weiler zeigen die Typen anhand der Aufführungen *Warum tanzt ihr nicht?* und *Relevanz Show* der Gruppe She She Pop. Vgl.: Deck [Hrsg.] (2008), S. 11-15. und Weiler, Christel: Dialog mit dem Publikum. In: Deck, Jan [Hrsg.]: *Paradoxien des Zuschauens. Die Rolle des Publikums im zeitgenössischen Theater*. Bielefeld: transcript Verlag, 2008. S. 27-28.

<sup>335</sup> Deck [Hrsg.] (2008), S. 15.

<sup>336</sup> Vgl. im Folgenden: Ryan (2001), S. 294-305.

Brecht mit zeitlichen und räumlichen Unterbrechungen arbeitete, um die Immersion zu unterwandern, erkennt Ryan bei Artaud eine Vorwegnahme der Ideale von Virtual Reality-Umgebungen wie die Platzierung des Zuschauers in der Mitte eines multimedialen, multisensorischen Theatergeschehens (vgl.: interaktives virtuelles Drama in Kap. 2.4.2).

Dass auch zeitgenössische Formate den Zuschauer in diese Mitte stellen, wurde bereits festgestellt. Demnach kann man festhalten, dass Immersion im zeitgenössischen Theater im Sinne eines „Eintauchens“ in das Werk, wie bei Murray beschrieben, sehr wohl vorhanden ist, allerdings nicht zur Illusionsbildung, sondern zur Reflexion über diesen Zustand, der dem künstlerischen Schaffen seit jeher zugrunde liegt, dient. Immersion führt nach Dinkla aus dieser Perspektive zu einem Verzicht auf Objektivität, zu einer verteilten Subjektivität, die durch das „Im-Werk-Sein“<sup>337</sup> des Users einer stetigen Neuorientierung und Neuorganisation unterzogen wird.<sup>338</sup>

Zusammenfassend kann man im Hinblick auf die partizipativen Strategien sowohl in digitalen Medien als auch im zeitgenössischen Theater sagen, dass die von Fischer-Lichte beschriebene Kultur der Performanz mittlerweile durch eine Kultur der Interaktion erweitert wurde.<sup>339</sup> Dinkla nach befinden wir uns auf der Schwelle zwischen den beiden kulturellen Paradigmen, die man als „performative Interaktion“ benennen kann. Die Poetik dieser performativen Interaktion ist in ihrem Wesen „User-zentriert“, macht den User also zu einem Ausführenden, der sich mit wechselnden Rollen in sich ständig verändernden Systemen konfrontiert sieht. Flüchtigkeit, assoziative Bewegung und das Im-Werk-Sein bestimmen die Performanz des Users in diesem Schwellenzustand. Verzichtet wird wie bereits erwähnt nicht nur auf Objektivität, sondern auch auf Repräsentation, Logik und den Körper als Träger von Authentizität.

Dieser Verzicht zugunsten eines neuen Rollenverständnisses von User und Rezipient steht in Zusammenhang mit einem grundlegenden Wandel unserer alltäglichen Handlungsstrukturen. Sowohl zeitgenössisches Theater als auch Neue Medien spiegeln mit ihren partizipativen Strategien das neue Realitätskonzept wider, das bereits eingangs mit Jenkins vorgestellt wurde: Der User als Individuum und aktiver Erzeuger von Kultur, der zugleich aber auch immer als Teil eines Netzwerks, einer kollektiven Intelligenz fungiert. In diesem Sinne spricht Dinkla nicht von einem Weltbild des

---

<sup>337</sup> Dinkla (2001), S. 135.

<sup>338</sup> Vgl.: Ebenda.

<sup>339</sup> Vgl. dazu im Folgenden: Ebenda. S. 126-139.

Individuums und auch nicht von einem Weltbild des Kollektivs, sondern von dem des Konnektivs. Der Einzelne tritt hinter das vernetzte Beziehungsgeflecht und dessen diskursive Formen zurück:

„In diesen neuen Handlungsräumen kann es nicht das Ziel sein, dem einzelnen einen möglichst großen Entscheidungsspielraum zu geben. [...] Vielmehr geht es heute darum, daß sich die Beziehungen aller Teilnehmer in einer dynamischen Balance zueinander verhalten. In der *performativen Interaktion* entstehen Modelle für das Verhalten in diesem neuen sozialen Beziehungsgeflecht.“<sup>340</sup>

Während Erscheinungsformen Neuer Medien dazu auffordern, diese Modelle z. B. im Social Web aktiv zu leben, kann man das Theater wie Lehmann als Ort deren Untersuchung verstehen. Nonlineare, fragmentierte Strukturen in zeitgenössischen Performances, die auf die Einbindung des Zuschauers abzielen, eröffnen so einen Raum, in dem man zur aktuellen Wirklichkeit, in der „es keine lineare Beziehung zwischen Ursache und Wirkung und keine distanzierte Betrachterposition mehr gibt“<sup>341</sup>, Stellung beziehen kann.

### 3.4 Narration

Welche Bedeutung kommt nun der Narrativität in einer Ästhetik zu, die das Prozesshafte und die Präsenz einer Repräsentation im Sinne einer linearen, kohärenten Erzählung vorzieht? Wie anhand der transmedialen Erzähltheorie vorgeschlagen, bedarf es auch im Falle des Theaters einer mediumspezifischen Betrachtung des Narrativen. Beginnend mit einem kurzen Rückblick auf das dramatische Erzählen wird anschließend eine Revision und Ausweitung des Narrationsbegriffs für das zeitgenössische Theater durchgeführt.<sup>342</sup>

Brandstetter stellt einleitend fest, dass das Erzählen seit jeher „wichtig als *Funktion* dramatischer Darstellung“<sup>343</sup> ist, auch wenn das Drama durch seine szenische Beschaffenheit das Erzählerische eigentlich ausklammert, wie seine Definition auf der Basis der aristotelischen Poetik verdeutlicht. Drama ist demnach eine

---

<sup>340</sup> Ebenda. S. 138/139.

<sup>341</sup> Ebenda. S. 139.

<sup>342</sup> Vgl. dazu im Folgenden: Brandstetter, Gabriele: Geschichte(n)-Erzählen in Performances und im Theater der 90er Jahre. In: Lecker, Martina [Hrsg.]: Maschinen, Medien, Performances. Theater an der Schnittstelle zu digitalen Welten. Dokumentation und Ergebnisse der Sommerakademie »Theater und Neue Medien. Interaktion und Wirklichkeit« zur Weiterbildung von Theaterkünstlern in Praxis und Theorie des Umgangs mit digitalen Techniken im Theater, Hellerau 1999. Berlin: Alexander Verlag, 2001. S. 653-654. und Lehmann (2008a), S. 54-56 und S. 113-116.

<sup>343</sup> Brandstetter (2001), S. 650.

„[...] Textgattung, die sich vom narrativen (epischen) und lyrischen Text unterscheidet durch das Fehlen der Erzählfunktion. Dramatischer Text konstituiert sich durch Selbstaussagen der dramatis personae.“<sup>344</sup>

Zum Kern des Dramas erhebt Aristoteles den Mythos bzw. die Fabel, die bereits einleitend bei der Definition von Geschichte erwähnt wurde. Ziel dieser „Zusammensetzung der Geschehnisse“<sup>345</sup> ist eine geschlossene Handlung, die nach Lehmann folgenden Motiven folgt:

„[...] narrative, fabulierende Weltschilderung mit dem [sic] Mitteln der Mimesis; Formulierung einer geistig bedeutsamen Kollision von Zwecken; der Prozeß einer Handlung als Bild der Dialektik menschlicher Erfahrung; der Unterhaltungswert einer »Spannung«, wo eine Situation auf eine neue und veränderte vorbereitet und zutreibt.“<sup>346</sup>

Die Mimesis, das Prinzip der Nachahmung<sup>347</sup>, steht dabei dem Prinzip der Diegesis gegenüber:

„Im Gegensatz zur Diegesis, der episch-narrativen Weise der Erzählung, steht Mimesis seit der Antike für das verkörpernde, Realität imitierende Darstellen.“<sup>348</sup>

Mit Brecht, der im epischen Theater die aristotelischen Grundsätze verabschiedet, bricht die Diegesis in die szenische Darstellung ein. Sie „öffnet den dramatischen Text“<sup>349</sup> und „bewirkt Aufschub in der Sukzession der Handlung“<sup>350</sup>. Während bei Brecht die Fabel aber trotzdem das Um und Auf bleibt, drängt das postdramatische Theater diese oft so weit zurück, dass nicht einmal mehr der Ansatz eines fiktiven Vorgangs zu erkennen ist.<sup>351</sup>

Entgegen der Annahme, Narration sei aus dem zeitgenössischen Theater aufgrund dieser Weigerung, eine Geschichte mit Anfang, Mitte und Ende zu erzählen, verbannt, benennt Lehmann das Prinzip der Narration als wesentlichen Zug des postdramatischen Theaters: „Das Theater wird zum Ort eines Erzählakts“<sup>352</sup>, nicht im Sinne der zuvor erwähnten Mimesis von Handlung, sondern im Sinne einer Erzählung ‚über‘ die Performance. Gabriele Brandstetter definiert Erzählen im zeitgenössischen Theater folgendermaßen:

„[...] ein punktuell gesetztes *story-telling* in einem gesetzten Performance-Rahmen, das szenisch ist, ohne aber doch die »Szene« (als Handlungszusammenhang) erst herzustellen

---

<sup>344</sup> Brauneck/Schneilin (1986), S. 255.

<sup>345</sup> Aristoteles (2005), S. 19.

<sup>346</sup> Lehmann (2008a), S. 114/115.

<sup>347</sup> Vgl.: Brauneck/Schneilin (1986), S. 585.

<sup>348</sup> Lehmann (2008a), S. 115.

<sup>349</sup> Brandstetter (2001), S. 654.

<sup>350</sup> A. a. O.

<sup>351</sup> Vgl. Lehman (2008a), S. 48 und S. 114.

<sup>352</sup> Ebenda. S. 196.

oder auszufüllen. Es handelt sich fast immer eher um einen narrativen »Spot« als um einen Plot; [...]“<sup>353</sup>

Besonders deutlich wird die Anwendung dieses narrativen Spots in einer Vielzahl von Performances und Theaterprojekten der 90er Jahre, die sich in den Dienst einer neuen Erzählung stellen. Exemplarisch seien hier die Projekte der Gruppe *Forced Entertainment* erwähnt, deren szenische Erzählungen genau jene Muster (Lücken, Brüche) umsetzen, die Brandstetter der Anwendung eines narrativen Spots zuordnet.

“After all, we’ve spent a long time in our work as a performance group more or less dismantling narrative [...] through processes of shattering and splintering it – fragments of story, figures adrift from context, cast out and in collision. [...] we’ve been perhaps not so much interested in ‘a story’ as in the plurality of possible stories that might emerge from any collection of material, fascinated by incompleteness, and by the meeting of different things over time and in stage space [...].”<sup>354</sup>

Performance ist daher Tim Etchells nach bestimmten Schulen der Malerei näher als dem Drama, da sie weniger ein Fall von Erzählstrukturen als Kunstform ist, sondern auf dem „dynamischen Einsatz bildlicher und nicht-bildlicher Elemente auf der Oberfläche einer Bühne basiert“<sup>355</sup>.

In diesem Sinne spricht Lehmann vom postdramatischen Theater als einem „Theater der Zustände und szenisch dynamischer Gebilde“<sup>356</sup>, das die persönlichen Erfahrungen der Erzähler bzw. Performer und „die selbstreferentielle Intensität dieses Kontakts“<sup>357</sup> mit ebendiesen in den Mittelpunkt stellt. Vor diesem Hintergrund kann man also zusammengefasst sagen, dass Narration im zeitgenössischen Theater einen neuen Stellenwert einnimmt, der sich jedoch klar von der klassischen Auffassung einer Geschichte, wie Bal und Mahne sie skizzieren, distanziert. Erzählen verweist nicht mehr auf eine geschlossene Handlung im Sinne einer logischen Abfolge von Ereignissen, sondern auf eine Aneinanderreihung erzählerischer Versatzstücke, die sich im Kopf des Zuschauers zu einer Narration über das Geschehen im Performanceraum fügen.

---

<sup>353</sup> Brandstetter (2001), S. 653.

<sup>354</sup> Etchells, Tim. Void Story Programme. 28.04.2009. <http://www.timetchells.com/notebook/april-2009/void-story-programme/> Zugriff: 23.07.2012

<sup>355</sup> Etchells, Tim: Eine Axt für das gefrorene Meer. In: Gareis, Sigrid/Kruschkova, Krassimira [Hrsg./Ed.]: Ungerufen. Tanz und Performance der Zukunft. Berlin: Theater der Zeit, 2009. S. 30.

<sup>356</sup> Lehmann (2008a), S. 114.

<sup>357</sup> Ebenda. S. 198.

## 4 Praktische Untersuchung – Transmedia Storytelling im zeitgenössischen Theater

Mit dem Wissen um die konstitutive Medialität des zeitgenössischen Theaters, die Medien innerhalb seines Raumes zur Aufführung bringt, dem Verständnis über die neue Rolle des Zuschauers in diesem Gefüge und der Erweiterung des Narrationsbegriffs hin zu einem Erzählakt über die Theatersituation, kann nun eine Untersuchung der aktuellen Theaterszene erfolgen. Die Voraussetzungen, dort transmediale Geschichten vorzufinden, sind, wie im Verlauf der Arbeit aufgezeigt wurde durchaus gegeben. Theater kann problemlos andere Medien integrieren, hat also die Möglichkeit, eine Geschichte über mehrere Medien zu erzählen. Theater und vor allem das zeitgenössische Fach integrieren den Zuschauer und machen ein aktives Eingreifen seinerseits möglich. Und Theater kann gerade im Sinne einer performativen Ästhetik als modulares Gebilde unabhängiger Einzelteile verstanden werden, die sich erst im Kopf des Zuschauers zu einem Ganzen zusammenfügen.

Im Folgenden werden drei Projekte vorgestellt und untersucht, die digitale Strukturen und Medien in ihre Aufführungen integrieren und sich dem Format einer transmedialen Geschichte annähern. Lehmanns Unterteilung des Verhältnisses von Theater und Medien nach, die zwischen einer gelegentlichen, inspirierenden oder konstitutiven Variante unterscheidet, sind die ausgewählten Projekte den beiden letzteren zuzuordnen. Die Projekte *Chez Icke* und *Peer returns* gehören der konstitutiven Art an, während sich *15.000 Gray* der Gruppe *machina eX* eher als Beispiel der inspirierenden Variante präsentiert. Zunächst werden die Projekte und deren Abläufe kurz vorgestellt, um anschließend auf ihre medialen, partizipativen und narrativen Dimensionen hin untersucht zu werden.

### 4.1 Gesine Danckwart - *Chez Icke*

#### 4.1.1 Projektbeschreibung

Das Projekt *Chez Icke - Wirtsfactory* von Gesine Danckwart wurde von Hebbel am Ufer (HAU) Berlin koproduziert und fand 2011 vom 1. bis zum 31. Dezember in einer Markthalle in Berlin-Kreuzberg statt. Als Bühnen- bzw. Performanceraum diente dem Projekt eine Bar, die eigens in der Markthalle errichtet wurde. Dieses Bar-Setting wurde einen Monat lang jeden Abend mit einem täglich wechselnden Programm aus

Lesungen, Konzerten und Performance-Einlagen bespielt. Die Bar, *Chez Icke* genannt, war öffentlich zugänglich, und zwar sowohl real als auch virtuell. Während man also die Bar als Kunstraum in der Markthalle ganz real betreten konnte, war es ebenso möglich, dem Bartreiben von zu Hause aus über einen Live-Stream zu folgen und mit den Personen vor Ort zu interagieren. Unter den Besuchern der Bar waren sogenannte *Barvatare* unterwegs, Schauspieler, die mit einer Kamera am Kopf und einem Kopfhörer im Ohr ausgestattet waren. Über ein ausgeklügeltes Chatsystem auf der Homepage des Projekts waren die Zuschauer vor den Bildschirmen dazu aufgerufen, die Barvatare mit Anweisungen zu steuern. Über eine einfache Anmeldemaske konnte der User sich einloggen, um schließlich über ein Chat-Feld mit darüberliegendem Videostream das Geschehen in der Bar zu dirigieren. Dabei konnte er zwischen mehreren Video-Einstellungen wählen, von einer Bar-Totalaufnahme bis zur Kopfkamera der einzelnen Barvatare. Die Weboberfläche präsentierte sich folgendermaßen:

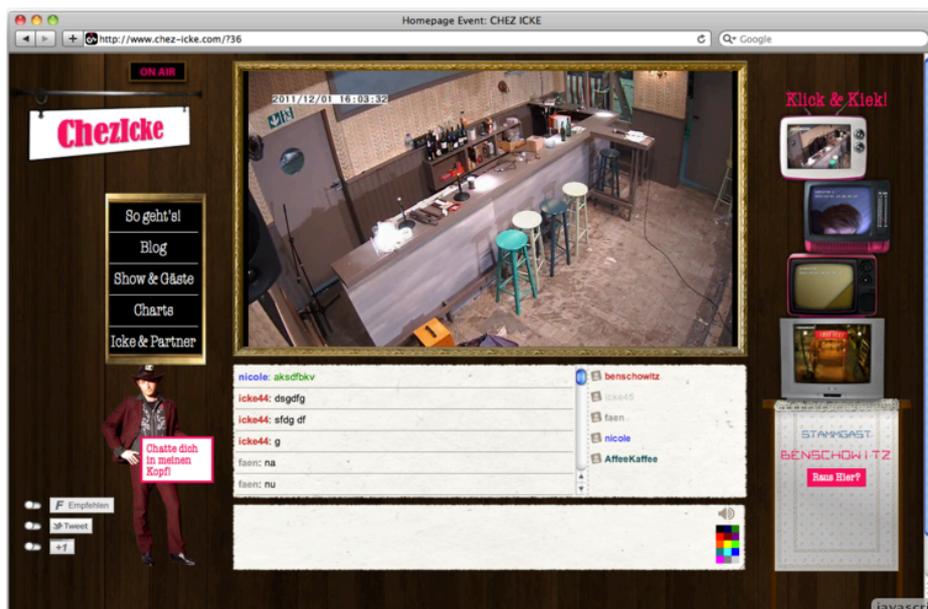


Abb. 2: Chat-Oberfläche des Chez-Icke-Projekts

Die Anweisungen, die der User in das Textfeld unter dem Stream eingab, wurden dem Schauspieler vor Ort mittels Sprachfunktion auf den Kopfhörer im Ohr gesprochen. Der User hörte simultan mit und erlebte die Live-Einspielung seiner Anweisungen.

Je nach Interesse der User ergaben sich so Gespräche mit eventuellen Bekannten vor Ort oder den geladenen Gästen sowie fiktive Situationen mit anderen Zuschauern, die der User über das Internet initiiert hatte.

Um Missbrauch, böse Scherze oder Wiederholungen zu vermeiden, gab es zwei fiktive Charaktere im Chat, *Icke* und *Übericke*, die von den technischen Betreuern des Projekts als Art Chatwächter eingesetzt wurden. Man musste *Icke* oder *Übericke* zuerst einen Vorschlag unterbreiten, die Art der geplanten Intervention betreffend, und bekam dann eventuell die Freigabe zur Steuerung des verfügbaren Barvatars. Der Chat-Dialog, den die User von zu Hause aus mit *Icke* und *Übericke* führten, sowie das Kamerabild der Kopfkameras wurden zusätzlich auch in der Bar auf einen großen Bildschirm projiziert. So konnten auch die Zuschauer vor Ort miterleben, was um sie herum im Internet passierte.

Prinzipiell kann man *Chez Icke* als Mischung aus Performance und interaktiver Installation bezeichnen, die mithilfe des Internets in den virtuellen Raum erweitert wurde. Neben der realen Bar und der Homepage, die dem Projekt als Hauptplattform zur Kommunikation diente, gab es weiters einen in der Homepage eingebetteten Blog sowie eine Facebook-Seite und einen Twitter-Kanal, die das Projekt begleiteten.<sup>358</sup> Im Blog waren vor der Eröffnung des Projekts im November diverse Einträge zu finden, die einerseits auf die Schwierigkeiten bei der technischen Einrichtung und Vorbereitungen der Bar Bezug nahmen, andererseits auch schon eine inhaltliche Ausrichtung der *Chez-Icke*-Bar und ihre Auseinandersetzung mit dem Live-Faktor und der digitalen Echtzeit erahnen ließen:

„Jetzt sind wir 18 sekunden latent und das macht eine Unterhaltung sehr rudimentär. Wir arbeiten dran. Das wird realtime. Im Bild sehe ich immer noch die Vergangenheit, mit der ich kommuniziere, während die im *Chez Icke* noch in der Zukunft spielen.“<sup>359</sup>

Die Facebook-Seite wurde im Vorfeld hauptsächlich zur Verbreitung von Aufbau-Fotos und diversen Infos genutzt. Auch während des Projekts kam sie über die Verwendung als Werbeplattform nicht hinaus. Der Twitter-Kanal wurde überhaupt nur im Oktober bis Anfang November mit Statusmeldungen über die Suche nach dem geeigneten Ort für die Bar und Infos zum Aufbau befüllt und schließlich nicht mehr weiter gepflegt.

#### 4.1.2 Aufführungsanalyse

*Chez Icke* repräsentiert in seiner Grundausrichtung Lehmanns Angst vor der Interaktion lokal getrennter Personen mittels Kommunikationstechnologie. Entgegen seiner

---

<sup>358</sup> Vgl. dazu: *Chez Icke*. Homepage. <http://www.chez-icke.com/> Zugriff: 23.07.2012; *Chez Icke*. Blog. <http://www.chez-icke.com/index.php?id=33> Zugriff: 23.07.2012; *Chez Icke*. Facebook-Seite. <http://www.facebook.com/ChezIcke> Zugriff: 23.07.2012 und *Chez Icke*. Twitter-Profil. <http://twitter.com/#!/ChezIcke> Zugriff: 23.07.2012

<sup>359</sup> Eintrag vom 15.11.2011: *Chez Icke*. Blog. <http://www.chez-icke.com/index.php?id=33> Zugriff: 23.07.2012

Annahme, dies wäre eine Bedrohung für das Theater, kann man im Fall von *Chez Icke* allerdings von einem erweiterten Theater sprechen, das eine neue Bühne für sich erobert: das Internet. Damit war dem Projekt nicht nur eine generell erhöhte Aufmerksamkeit, sondern auch die Einbeziehung einer neuen Zielgruppe an Theaterzusehern im Netz gesichert. Grundsätzlich kann man das Projekt von Gesine Danckwart als „telematische Internet Performance“ bezeichnen, wie Arbeiten, die Theater und Internet verbinden, in der jüngsten Theaterwissenschaft genannt werden:

„Telematische Internet Performances arbeiten mit Technologien, die audiovisuellen [sic] Zeichen übertragen (bspw. webcams) und erlauben unterschiedliche Formen der Interaktion zwischen topographisch verteilten Teilnehmer- und Zuschauergruppen.“<sup>360</sup>

Das Grundprinzip telematischer Performances im Internet ist die Telepräsenz des Users vor dem Bildschirm. Telepräsenz kann grundsätzlich als „Körper und Raummodell verstanden werden, das räumlich getrennte Darsteller und Zuschauer über Bildprojektionen miteinander verbindet“<sup>361</sup>. Manovich spezifiziert den Prozess der Telepräsenz in Zeiten digitaler Medien, wenn er anstatt von Telepräsenz von „teleaction“ spricht.<sup>362</sup> Echte Telepräsenz bzw. Teleaktion ist nur dann möglich, wenn nicht nur die Dimension des Schauens, sondern auch die des Handelns eingelöst wird: „the ability to see and act at a distance“<sup>363</sup>.

Die Webcams, die *Chez Icke* einsetzt, um das Geschehen zu übertragen, würden alleine also noch keine echte Telepräsenz bzw. Teleaktion ermöglichen, da sie dem User eine Interaktion verweigern und lediglich einen Prozess des Beobachtens ermöglichen. In Kombination allerdings mit der Chatfunktion, die die Steuerung eines Avatars erlaubt, wird ein echtes Agieren und die Manipulation aus der Ferne möglich. Die Essenz dieses Vorgangs, schreibt Manovich, ist also eigentlich die „Anti-Präsenz“<sup>364</sup>, ein weiterer Grund, gerade im Hinblick auf die Abwesenheit eines Teils der Zuschauer von „teleaction“ zu sprechen.

Die partizipative Strategie von *Chez Icke* verfolgt eine Ideologie, die Primavesi als „Phantasma einer Kontrolle“<sup>365</sup> bezeichnet. Ausgehend vom privaten Raum des eigenen

---

<sup>360</sup> Glesner, Julia: Theater in der Ambivalenz zum Technischen – Anthropologische Dimensionen von Internet Performances. In: Schoenmakers, Henri [Hrsg.]: Theater und Medien. Grundlagen-Analysen-Perspektiven. Eine Bestandsaufnahme. Bielefeld: transcript Verlag, 2008. S. 480.

<sup>361</sup> Glesner, Julia: Theater und Internet. Eine medientheoretische Annäherung. In: Balme, Christopher [Hrsg.]: Crossing Media. Theater - Film - Fotografie - Neue Medien. München: ePodium Verlag, 2004. S. 215.

<sup>362</sup> Vgl. Manovich (2001), S. 164-167.

<sup>363</sup> Ebenda. S. 165.

<sup>364</sup> Vgl.: Ebenda. S. 167.

<sup>365</sup> Primavesi (2008), S. 88.

Zuhause wird über den Bildschirm eine Steuerung der Umgebung möglich. Es findet eine „Privatisierung öffentlicher Räume“<sup>366</sup> statt, innerhalb derer sich aber zugleich „eine Veröffentlichung des Privaten abspielt“<sup>367</sup>. Umgelegt auf *Chez Icke* ist die Privatisierung gleichzusetzen mit den Manipulationen, die der User über seinen Bildschirm aus seinem privaten Raum heraus einleitet, und die Sichtbarmachung des Privaten mit der Projektion genau dieser Manipulationen in der Bar vor Ort. Während die Rolle des Zuschauers vor Ort also zwischen der des Mitspielers, ausgestellten Objekts und Zeugen des Treibens im Internet oszilliert, befindet sich der User daheim in einer Position, die sich zwischen dem, was Ryan als „external/ontological“ und „internal/exploratory“ beschreibt, bewegt. Im Zusammenhang mit Webcams spricht sie eigentlich von einer externen, erforschenden bzw. beobachtenden Involvierung des Users, die ein Eingreifen nicht erlaubt. *Chez Icke* allerdings erweitert die Rolle des Zuschauers, wenn zusätzlich zu den Kameras die Steuerung über den Chat ermöglicht wird. Plötzlich ist der User einerseits in der Lage, aus einer gottähnlichen Position das Geschehen zu steuern (allerdings mit den Einschränkungen durch die Betreuer *Icke* und *Übericke*) und andererseits ist er vor Ort mittels eines Avatars, in diesem Fall Barvatar genannt, präsent. Der Barvatar spielt zwar keine Hauptrolle (die kommt in der Bar den geladenen Gästen zu, die das Programm gestalten), ist aber sehr wohl in der Lage das Geschehen signifikant zu beeinflussen. Anders formuliert könnte man sagen, dass die Realität in der Bar für den User zu Hause zu einer Art virtuellen Welt wird. Virtual Reality und Realität vermischen sich, wenn der User dem Prinzip eines Avatars folgend echte Menschen in einer realen Umgebung wie Marionetten steuern kann. In diesem Sinne kann man auch von einer immersiven Dimension von *Chez Icke* sprechen, die sich vor allem für die Zuschauer, die das Projekt über das Internet verfolgen, ergibt. Die Übernahme des Barvatars ermöglicht ein Eintauchen in die Welt von *Chez Icke*, die je nach eigener Kreativität stärker oder schwächer ausfallen kann. Immersion als „participatory activity“ nach Murray und „Bewegungs- und Manipulationsfreiheit“ nach Boldt (vgl. Kap. 2.3) ist in *Chez Icke* also durchaus gegeben. Für den Zuschauer vor Ort kann in Bezug auf Immersion eher Ryans Definition angewendet werden, die Immersion mit jeder Art von fesselnder Aktivität in Verbindung bringt. Das Eintreten in das Bartreiben von *Chez Icke* bzw. der Besuch einer Bar im wirklichen Leben generell kann demnach als immersive Tätigkeit verstanden werden.

---

<sup>366</sup> Ebenda. S. 89.

<sup>367</sup> A. a. O.

Was die narrative Komponente von *Chez Icke* betrifft, ist das Projekt auf einer Narrativitätsskala eher im unteren Drittel anzusiedeln. Das wechselnde Programm, das aus Konzerten, Lesungen oder Spontanperformances besteht, scheint wenig geeignet für eine kohärente Erzählung. Auch die Vorstellung eines Erzählakts über die Gesamtperformance in der *Chez-Icke-Bar*, wie im zeitgenössischen Theater oft vorhanden, scheint sich bei diesem Projekt aufgrund der Vielfältigkeit und Zerrissenheit der Aktionen vor Ort eher zu verabschieden. Am ehesten noch ergibt sich im Kopf des Users zuhause eine Geschichte, wenn er bestimmte Abläufe beobachtet. Er wäre theoretisch sogar selbst imstande, bei entsprechender Partizipation der Personen in der Bar und kreativem Engagement seinerseits eine Erzählung aufzubauen. Zu beobachten waren allerdings eher oberflächliche Manipulationen der Barvatare wie Flirts oder Späßchen, die kaum zum Aufbau einer Erzählung geführt haben.

Im Hinblick auf die vorangestellte Auffassung von Transmedia Storytelling und Transmedialität lässt sich also für *Chez Icke* Folgendes zusammenfassen:

Auch wenn z. B. Dorothea Martin *Chez Icke* auf Twitter als Transmedia-Theater bezeichnet oder vom Transmedia-Projekt die Rede war, löst das Konzept die Vorstellung einer transmedialen Story nur teilweise ein.<sup>368</sup> Der Einsatz mehrerer Medien ist zwar gegeben und auch die partizipative Komponente wird umgesetzt. Tatsächlich könnte man auch sagen, dass *Chez Icke* sich als eigene kleine Kneipenwelt verkauft, in der sich tagtäglich diverse Geschichten abspielen. Gerade die lange Laufzeit des Projekts von einem Monat bedingte bei mehrmaligem Besuch der Bar sowohl online als auch als Besucher vor Ort, eine gewisse Verbundenheit mit den Charakteren und dem Setting. Die Kohärenz der Vorgänge in der Bar ist jedoch insgesamt viel zu gering, als dass man von einem medienübergreifenden Storyuniversum sprechen könnte. *Chez Icke* qualifiziert sich daher nicht als Transmedia Storytelling im idealen Sinne. Bei der Selbstdarstellung des Projekts wird allerdings der Begriff „crossmedial“ verwendet, der dem Verständnis von Transmedialität sehr nahe kommt:

„CHEZ ICKE ist ein crossmedialer Raum, der Internet genuin verknüpft mit dem Realen - in 3 D. Das Angebot ist entertaining und künstlerisch-subversiv: Inhalte, Texte, Spielweisen, Strukturen werden von den Usern selbst mitentwickelt und gestaltet.“<sup>369</sup>

---

<sup>368</sup> Vgl. dazu: Martin, Dorothea. Twitter-Profil. 30.11.2011.

<http://twitter.com/doromartin/statuses/141939955839668224> Zugriff: 23.07.2012

und Mediencontent der Zukunft mit Berlin-Brandenburger Gütesiegel. Digitale Kreativprojekte mischen die Hauptstadtregion auf. In: [www.medienboard.de](http://www.medienboard.de). 09.01.2012.

<http://www.medienboard.de/WebObjects/Medienboard.woa/wa/CMSshow/2608069?mode=cms2827137> Zugriff: 23.07.2012

<sup>369</sup> *Chez Icke*. Homepage. <http://www.chez-icke.com/> Zugriff: 23.07.2012

Im Falle von *Chez Icke* bietet es sich daher an entgegen dieser Selbstdarstellung von einem intermedialen Projekt zu sprechen, das zwischen den Medien Theater und Internet bzw. dem Computer operiert. *Chez Icke* bewegt sich in einem Zwischenraum der Wahrnehmung, sowohl die Rezeption des Projekts als auch die Rolle des Zuschauers betreffend. Damit kommt es also der Verortung von Intermedialität im Sinne von Chapple und Kattenbelt sehr nahe. Julia Glesner setzt den Begriff intermedial ein, um darunter alle telematischen Performances wie *Chez Icke* zu subsumieren:

“In diesem Sinne sind telematische Performances im Internet als hybride Kunstformen nicht durch Summation ursprünglich getrennter Medien als intermedial zu bezeichnen, sondern wenn sie über die transmediale Architektur des Internet (ästhetische) Wahrnehmungskonventionen anderer Medien performativ miteinander konfrontieren.“<sup>370</sup>

## 4.2 machina eX - 15.000 Gray

### 4.2.1 Projektbeschreibung

Das Projekt *15.000 Gray* der Gruppe machina eX wurde 2011 beim 100° Festival im HAU Berlin uraufgeführt und tourte 2012 schließlich nach Österreich, wo es in Krems beim donaufestival gezeigt wurde.<sup>371</sup> *15.000 Gray* ist eine Art Point'n'Click-Adventure für den Theaterraum. Computerspiel-Ästhetik wird mit einer theatralen Inszenierung verbunden und erzeugt so eine neue Art von partizipativem Bühnenspiel.

In Gruppen von maximal acht Personen wurde das Publikum am Festivalgelände in Krems abgeholt, und in einen unterirdischen Kellerraum begleitet. Vor Betreten des Raums erklärte ein Mitglied von machina eX kurz die Spielregeln des Spiels. Wie in einem Point'n'Click-Adventure sollten bestimmte Rätsel gelöst werden, um die Handlung voranzutreiben. Die Lösung des ersten Rätsels ermöglichte z. B. überhaupt erst den Beginn des richtigen Spiels. Die Performerin, die die Spielregeln erklärte, meinte zum Abschluss, dass das Spiel erst um zehn nach neun starten könne und zeigte dabei auf die Uhr, die über ihrem Kopf hing. Sie wiederholte die Anweisung so lange, bis einer der Zuschauer den Zeiger der Uhr auf die geforderte Uhrzeit stellte. Das Spiel konnte beginnen. Die Zuschauer traten in eine Art Labor-Setting ein. In der Mitte des Raumes ein Performer in einem weißen Kittel auf einem Stuhl mit einer Bombe um den

---

<sup>370</sup> Glesner (2004), S. 214.

<sup>371</sup> Die vorliegende Beschreibung bezieht sich auf die Aufführung am 29. April 2012 beim donaufestival in Krems. Vgl. dazu: donaufestival 2012. machina eX - 15.000 Gray. <http://www.donaufestival.at/festival/programm/12/machina-ex-1/machina-ex-1-05.05.2012-5>  
Zugriff: 23.07.2012

Bauch, deren Countdown bereits lief. Zwei weitere Performer, als Wissenschaftler verkleidet, standen unbeweglich im Raum. Abwechselnd begannen die beiden kurze Teile der Geschichte rund um den gefesselten Professor Hövel zu erzählen, der eine Entdeckung gemacht hatte, die nun drohte, in die falschen Hände zu geraten. Unterbrochen wurde die Geschichte von Rätseln, die die achtköpfige Gruppe gemeinsam lösen musste. Vom Auffinden eines Codes, der schließlich mittels Computerprogramm umgesetzt werden musste, über die Bestimmung einer Zahlenkombination bis hin zur Deutung kryptischer Notizen, die im Chaos des Labors erst einmal ausfindig gemacht werden mussten, trieb jedes gelöste Rätsel die Geschichte weiter voran. Während die Gruppe sich an den Rätseln zu schaffen machte, traten die Performer in eine Art Warteschleife ein, in der sie ihre letzte Ansage ständig wiederholten. Wenn sie merkten, dass die Gruppe zu große Schwierigkeit bei der Auflösung des Rätsels hatte, begannen sie, ihre Aussagen nicht nur zu wiederholen, sondern sukzessive um Hinweise zu erweitern, bis die Aufgabe bewältigt werden konnte. Innerhalb des Raums reagierten sowohl das Licht als auch die Musik oder Geräuschkulisse auf die gelösten Rätsel. Der Raum reagierte also auf das Verhalten des Publikums. Der Programmtext gibt diesbezüglich Aufschluss:

„Statt mit Bildschirm und Tastatur wird mit Räumen, Objekten und Menschen gespielt. Durch ein komplexes System von Sensoren, Elektronik und Computerprogrammen wird ein interaktiver Raum geschaffen, in dem sich die ZuschauerInnen selbst eine Geschichte erspielen.“<sup>372</sup>

Nach ca. 40 Minuten, in denen das Publikum Schritt für Schritt Richtung Entschärfung der Bombe gebracht wurde, stand die finale Aufgabe an: die Vertauschung der Drähte der Bombe, um den Countdown zu stoppen. Knapp schaffte es die Gruppe, die Bombe zu entschärfen und den Professor zu retten. Das Spiel wurde erfolgreich durchgespielt. Je nach Schnelligkeit und Auffassungsgabe der Mitspieler kann das Spiel kürzer oder länger dauern oder auch gar nicht zu Ende gebracht werden, weil die Zeit auf der Bombe abgelaufen ist. Prinzipiell gilt also, dass jeder Spieldurchgang einzigartig und nicht wiederholbar ist, auch wenn die Grundvoraussetzungen und Rätsel gleich bleiben.

#### 4.2.2 Aufführungsanalyse

Prinzipiell kann man *15.000 Gray als* eine Art real-räumliches Modell eines Computerspiels verstehen. Die Verbindung von Theater und Game erfolgt durch die Übernahme der Konventionen eines Computerspiels in den Kunstraum einer

---

<sup>372</sup> A. a. O.

Performance. Dafür lässt *machina eX* den klassischen Theaterraum hinter sich und verlegt dieses Zusammentreffen von Computerspiel- und performativer Ästhetik in Form einer Aufführung in einen eigens präparierten Raum, der Zuschauern und Performern gleichermaßen als Spielkulisse dient. Diese Art der Verbindung von Theater und Neuen Medien kann man insofern der Variante zuordnen, die Lehmann als die „inspirierende“ bezeichnet, als sich hier eine „Ästhetik manifestiert, die die Nähe zur artifiziell veränderten Wahrnehmung und den fließenden Übergang zu ihr sucht“<sup>373</sup>.

Gerade dieser Übergang oder die Überlagerung der Grundbedingungen von Computerspiel und Theater, die einerseits im Voranbringen der Handlung durch die Lösung von Problemen und andererseits durch die Live-Präsenz von Zuschauer und Performer im selben Raum bestehen, birgt eine Chance der Reflexion in sich: „Die Bühne muß der Merkwelt draußen ähneln, um Erfahrung zu artikulieren.“<sup>374</sup>

*15.000 Gray* entspricht also seiner ästhetischen Ausrichtung nach, dem was Balme als wahre Intermedialität bezeichnet: „der Versuch, in einem Medium die ästhetischen Konventionen und/oder Seh- und Hörgewohnheiten eines anderen Mediums zu realisieren“<sup>375</sup>. Neben der Intermedialität, die bei diesem Projekt zwischen den Konventionen von digitaler Spielewelt und theatraler Begegnung operierte, kann das Theater von *machina eX* trotz des fehlenden Einsatzes unterschiedlicher Medien in der Performance als transmedial verstanden werden. Auch wenn der Computer als Medium im Stück selber eine untergeordnete Rolle spielt und nur bei der Lösung einer Aufgabe als Requisit zum Einsatz kam, scheint dennoch die gesamte Aufführung seinem Wesen unterworfen zu sein. In diesem Sinne kann man nach Kattenbelt von Transmedialität sprechen, weil hier eine Übersetzung der Form bezogen auf „Konstruktionsprinzipien, stilistische Verfahren und ästhetische Konventionen“<sup>376</sup> von einem Medium ins andere vorliegt. Damit könnte man *15.000 Gray* auch als intertextuelles Werk auffassen, das schließlich in Richtung Remediation deutet.<sup>377</sup>

„Die Wiederaufnahme oder Imitation der Gestaltungsprinzipien eines anderen Mediums kann auch als spezifische, mediumübersteigende Art der Intertextualität funktionieren, dass [sic] heißt mit dem einen Medium wird auf ein anderes Medium verwiesen.“<sup>378</sup>

---

<sup>373</sup> Lehmann (2008a), S. 406.

<sup>374</sup> Ebenda. S. 406-407.

<sup>375</sup> Balme [Hrsg.] (2004), S. 19.

<sup>376</sup> Kattenbelt, Chiel: Multi-, Trans- und Intermedialität: Drei unterschiedliche Perspektiven auf die Beziehung zwischen den Medien. In: Schoenmakers, Henri [Hrsg.]: Theater und Medien. Grundlagen-Analysen-Perspektiven. Eine Bestandsaufnahme. Bielefeld: transcript Verlag, 2008. S. 128.

<sup>377</sup> Vgl.: Ebenda. S. 128-129.

<sup>378</sup> Ebenda. S. 128.

Wenn das Theater von *machina eX* also Computerspiele als theatrales Ereignis mit Live-Charakter entwirft, findet eine Remediatisierung digitaler Praktiken im Medium Theater statt. Der Prozess, der bei Computerspielen die Erfahrung des Users prägt, wird im Zuge einer Performance sichtbar gemacht und ausgestellt. Dabei sind sowohl das Moment der Unmittelbarkeit (*immediacy*) als auch das Moment der Hypermedialität präsent. Während die Performance sowohl sich selber durch die Präsentation als Spiel und das Medium des Computers durch den nur marginalen Einsatz seiner Technik unsichtbar macht, verweist sie im gleichen Moment auf die Anwesenheit der beiden. Einerseits, weil sie sich doch als Inszenierung und damit als Theater ausgibt, indem sie Performer und Zuschauer live zusammenbringt und andererseits, weil die angewandte Ästhetik eines *Mystery-Games* ganz klar auf die digitale Umgebung verweist.

Man könnte annehmen, der Zuschauer befände sich, ähnlich einem *Mystery Game*, in der internen erforschenden Position. Das heißt, die Handlung bzw. der Ablauf des Spiels ist durchgeplant und wird an sich nicht von den Handlungen des Users verändert. Er bestimmt durch seine Schnelligkeit beim Lösen der Rätsel lediglich das Tempo der Entwicklung der Geschichte. Im Falle der Performance allerdings, die im Gegensatz zum programmierten Computerspiel auf den nicht vorhersehbaren Reaktionen der menschlichen Beteiligten basiert, erscheint es sinnvoller von einer internen, ontologischen Position des Zuschauers zu sprechen. Seine Handlungen beeinflussen die Geschichte nämlich insofern, als dass die Performer individuell auf das Publikum reagieren. Demnach verändert sich auch der Aufbau der Geschichte, ebenso wie der Ausgang. Während ein Computerspiel nicht anders kann, als den zuvor festgelegten Parametern des Programmierers zu folgen, können die Performer jederzeit aus ihrer Rolle fallen, die Zuschauer das Mitspielen verweigern oder andere den Ablauf des Spiels störende Dinge eintreten.

Die Partizipation in diesem Spiel wird dadurch erleichtert, dass kein Publikum im klassischen Sinne vorhanden ist, die Zuschauer also nur für sich selbst spielen ohne dabei einer Zurschaustellung unterworfen zu sein. Dadurch rutschen die Zuschauer hier nur in den seltensten Fällen in die Rolle des Verweigerers. Manch einer hält sich zwar bei der Lösung der Aufgaben im Hintergrund und begibt sich so zeitweise in die Position des Voyeurs. Sich dem Spiel jedoch komplett zu verweigern ist aufgrund der sehr kleinen Gruppe, des Settings und des Fehlens eines Publikums bzw. generell eines Zuschauerraums beinahe unmöglich.

Die interne, ontologische Involvierung des Zuschauers ergibt für *15.000 Gray* auf den ersten Blick eine stark ausgeprägte immersive Dimension. Als Mitspieler wird der Zuschauer zum Teil der Spielwelt und auf angenehme Weise genötigt, Verantwortung für das Geschehen zu übernehmen und sich der Bedrohung, die von der Bombe im Spiel ausgeht, zu stellen:

„Das Theater wird übergriffig, holt uns hinein ins Spiel. Wir fühlen uns real bedroht und spielen zugleich [...] eine Rolle im Stück; [...]“<sup>379</sup>

Die reale Bedrohung führt zu einem Eintauchen in die Handlung, wie es Murray im Hinblick auf virtuelle Umgebungen und die Vorstellung des Holodecks beschreibt. Während Virtual Reality-Anwendungen (VR-Anwendungen) allerdings auf die perfekte Illusion abzielen, ist bei *15.000 Gray* durch die reale Anwesenheit menschlicher Körper immer ein Moment der „(produktiven) *Enttäuschung*“<sup>380</sup> vorhanden, wie Lehmann es nennt. Die real anwesenden Körper der Performer werden zu Störobjekten, die keine Illusion im Sinne einer allumfassenden virtuellen Welt zulassen, sondern beim Zuschauer stets Fragen nach dem Hintergrund aufwerfen und Neugier auf das Bevorstehende wecken.<sup>381</sup> Elektronisch erzeugte Bilder dagegen, und in diesem Sinne auch VR-Anwendungen, hält Lehmann fest, blockieren durch ihre mathematische Perfektion das Sehen nicht und „evozieren das Bild der Erfüllung, das Phantasma des »Sofortkontakts« mit dem Gewünschten“<sup>382</sup>.

Narration ist in *15.000 Gray* aufgrund der Erzählung, die sich mit dem Lösen der Rätsel rund um den Professor mit der Bombe und das Laborsetting aufbaut, ein wichtiger Bestandteil des Spiels. Wie bereits zuvor festgestellt, ist laut Ryan Narrativität in Computerspielen, die auf der Basis von Rätseln rund um einen mysteriösen Fall operieren, besonders ausgeprägt. Allerdings sei an dieser Stelle auch noch einmal auf Aarseth verwiesen, der die Spielaktion stets vor die Narration stellt. So hat man auch während der Vorstellung das Gefühl, dass die Geschichte an sich bei der Konzentration auf die spielerische Aktivität, das Lösen der Rätsel, in den Hintergrund gerät.

Prinzipiell kann im Falle von *machina eX'* Konzept, das auf ein Publikum verzichtet und den Zuschauer um des Spiels willen einbindet, von einer virtuellen diegetischen

---

<sup>379</sup> Malzacher (2008), S. 49.

<sup>380</sup> Lehmann (2008a), S. 441.

<sup>381</sup> Vgl. dazu: Ebenda. S. 440-447.

<sup>382</sup> Ebenda. S. 444.

Narrativität die Rede sein, die sich im Kopf des Mitspielers im Zuge seiner Handlungen aufbaut.<sup>383</sup>

In Bezug auf Brandstetters Vorstellung eines narrativen Spots in Performances, die mit Brüchen und Unterbrechungen der Handlung arbeiten, kann man sagen, dass im Fall von *15.000 Gray* vor allem die Warteschleifen, in die die Performer eintreten, während die Gruppe versucht, die Rätsel zu lösen, diese Funktion übernehmen. Die Abschnitte, die zwischen den Warteschleifen liegen, kann man nach Brandstetter als kleine Anekdoten bezeichnen, in denen sich einem die Geschichte Stück für Stück erschließt. Diese Bruchstücke, die als „kleine, unvollständige, kontingente Geschichten die Ordnung – das geschlossene Narrativ – eines totalisierenden Systems von Geschichte unterbrechen“<sup>384</sup>, sind das Herz einer szenischen Erzählung wie *15.000 Gray*.

Da in *15.000 Gray* streng genommen keine anderen Medien zum Einsatz kommen, scheint das Projekt auf den ersten Blick für Transmedia Storytelling uninteressant. Das Vorhandensein von Transmedialität kann sehr wohl festgestellt werden, ein umfangreiches Storyuniversum, das sich über mehrere Medien zieht, ist hier dagegen nicht vorhanden. Fasst man die Prinzipien von Transmedia Storytelling allerdings etwas weiter, könnte man sagen, dass inhaltlich, wenn auch nicht formal, mehrere Medien zum Einsatz kommen und dabei sowohl die partizipative als auch die narrative Komponente von Transmedia Storytelling eingelöst werden. Auch der Aufbau einer Welt rund um die Erzählung ist zu beobachten, wenn sich einem Stück für Stück die Geschichte von Professor Hövel und der Bombe offenbart. Wenn auch nicht Transmedia-Geschichte im idealen Sinn, kann *15.000 Gray* sehr wohl als Versuch des Theaters verstanden werden, Phänomene wie Transmedia Storytelling mit seinen ureigenen Mitteln zu reflektieren.

### **4.3 Gregor Hopf - *Peer Returns***

Der freischaffende Konzepter für Live- und Transmedia-Projekte Gregor Hopf präsentierte auf der startconference 2011 in Duisburg unter dem Titel *Peer Returns – Fallstudie und Plädoyer für transmediales Storytelling* ein Theaterprojekt, das sich der

---

<sup>383</sup> Vgl. dazu Kap. 2.4.2

<sup>384</sup> Brandstetter (2001), S. 655.

Umsetzung einer transmedialen Story rund um Henrik Ibsens dramatisches Gedicht *Peer Gynt* widmen soll.<sup>385</sup> Das Projekt befindet sich derzeit noch in der Umsetzung, das heißt, während im Netz die Story bereits aufgebaut wird, hat die eigentliche Theateraufführung noch nicht stattgefunden. Nichtsdestotrotz ist *Peer Returns* Teil der vorliegenden Untersuchung, weil es das Idealbild einer transmedialen Story verfolgt und im deutschsprachigen Raum als derzeit einzigartig angesehen werden kann. Im Folgenden wird gezeigt, welches Konzept Hopf entworfen hat, wie der Stand der aktuellen Umsetzung ist und mit welchen praktischen Problemen das Projekt zu kämpfen hat. Vor allem letzterer Punkt ist hinsichtlich der Frage, ob und wie Transmedia Storytelling im Theater möglich ist, nicht zu vernachlässigen.

#### 4.3.1 Projektbeschreibung

*Peer Returns* setzt auf den Aufbau eines Storyuniversums rund um Ibsens Figur Peer Gynt<sup>386</sup>. Dabei spielen mehrere Bestandteile eng zusammen, um aus dem Ibsen-Klassiker eine zeitgenössische transmediale Geschichte zu machen:

„Peer Returns (Peers Heimkehr) ist die zeitgenössische Fortsetzung von Ibsens Peer Gynt in Form eines transmedialen Erzählprojektes, das von einer Episoden-basierten und interaktiven App, über diverse Online-Medien bis hin zu einer Theaterverwirklichung in Form einer Rockoper das Publikum in eine komplexe Storywelt entführen will.“<sup>387</sup>

Die Geschichte rund um den Bauernjungen Peer Gynt, der durch den Aufbau einer Fantasiewelt versucht, der Realität zu entfliehen, findet in Hopfs Konzeption eine vielseitige Neuauflage. Zentraler Punkt des Projekts ist die Zusammenarbeit mit der Heavy-Metal-A-Capella-Band Van Canto, die den Soundtrack zu *Peer Returns* komponiert. Van Cantos Soundtrack, der auch immer auf die Peer-Gynt-Suiten von Edvard Griegs verweist, „stellt sowohl die innere Welt Peers als auch die als real empfundene Welt seiner Phantasie dar“<sup>388</sup>. Neben dem Marketingkonzept, die Fans von Van Canto zu mobilisieren und so eine neue Zielgruppe für das Theater zu begeistern,

---

<sup>385</sup> Vgl. dazu: Hopf, Gregor. *Peer Returns: Fallstudie und Plädoyer für Transmediales Storytelling*. 02.12.2011. <http://www.slideshare.net/stART11/st-art2011-ghopf-10426843> Zugriff: 23.07.2012 und Henner-Fehr, Christian. *Die Sprecher der stART11: Gregor Hopf und "Peer Returns – Fallstudie und Plädoyer für transmediales Storytelling"*. 27.10.2011. <http://www.startconference.org/2011/10/die-sprecher-der-start11-gregor-hopf-und-peer-returns-fallstudie-und-pladoyer-fur-transmediales-storytelling/> Zugriff: 23.07.2012

<sup>386</sup> Vgl. dazu im Folgenden: Ibsen, Henrik/Morgenstern, Christian [Übers.]: *Peer Gynt*. Wien: Burgtheater Wien, 1994.

<sup>387</sup> Henner-Fehr. <http://www.startconference.org/2011/10/die-sprecher-der-start11-gregor-hopf-und-peer-returns-fallstudie-und-pladoyer-fur-transmediales-storytelling/> Zugriff: 23.07.2012

<sup>388</sup> A. a. O.

erweitert das Projekt so das Netzwerk aus Online-basierten Medien und Theaterraum auch noch transdisziplinär auf ein bestimmtes Musikgenre.

Über die eigens eingerichtete Homepage des Projekts und die laufend gepflegte Facebook-Seite lassen sich prinzipiell drei Erzählstränge erkennen, die derzeit aufgebaut werden<sup>389</sup>: Die Kindheit Peer Gynts, die Tagebücher der Ibsen-Figur Knopfgießer und die Heimkehr von Peer und deren Folgen. Grundsätzlich setzt *Peer Returns* also da an, wo Ibsens Originalgeschichte aufhört bzw. Leerstellen lässt. Bei Ibsen wird Peers Kindheit nur kurz erwähnt, und die Geschichte endet mit der Heimkehr zu seiner Geliebten Solvejg. In *Peer Returns* dagegen wird die Kindheit Peers mithilfe einer „interaktiven App-Story“ erzählt, die in filmischen Episoden über das Erwachsenwerden des jungen Peers berichtet.<sup>390</sup> In animierten Illustrationen, unterlegt mit den eigens komponierten Van-Canto-Songs, erlebt der Zuschauer das Heranwachsen und die schwierige Familiengeschichte der Hauptfigur. Episode 1 nennt sich *A Storm to Come* nach dem gleichnamigen Song der Band Van Canto und erzählt über den Tod und den finanziellen Ruin des Vaters, der Peers Flucht in Lügengeschichten und Fantasiewelten auslöst. Episode 1 wird derzeit mittels eines Trailers und ersten Illustrationen sowohl auf der Homepage als auch auf Facebook beworben. Angelehnt an die Heavy-Metal-Ästhetik erinnert das Design an eine düstere Graphic Novel:

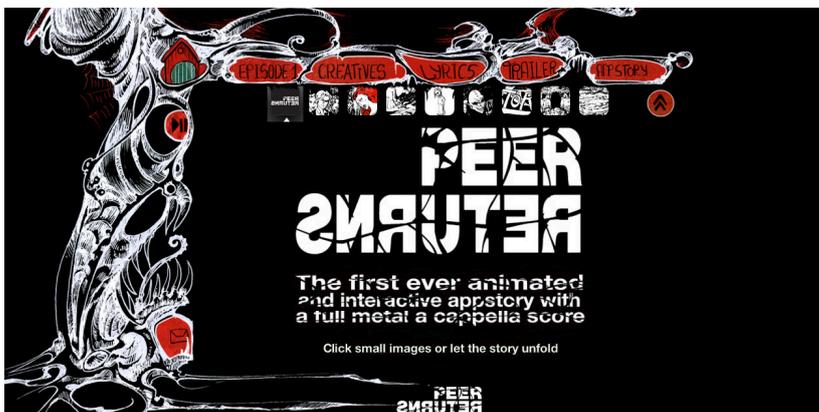


Abb. 3: Homepage *Peer Returns*, Ankündigung der App-Story

<sup>389</sup> Vgl. dazu im Folgenden: *Peer Returns*. Homepage. <http://www.peer-returns.com/> Zugriff: 23.07.2012 und *Peer Returns*. Facebook-Seite. <http://www.facebook.com/PeerReturns> Zugriff: 23.07.2012

<sup>390</sup> Vgl. zum Begriff App: Kopp (2011), S. 15-16.

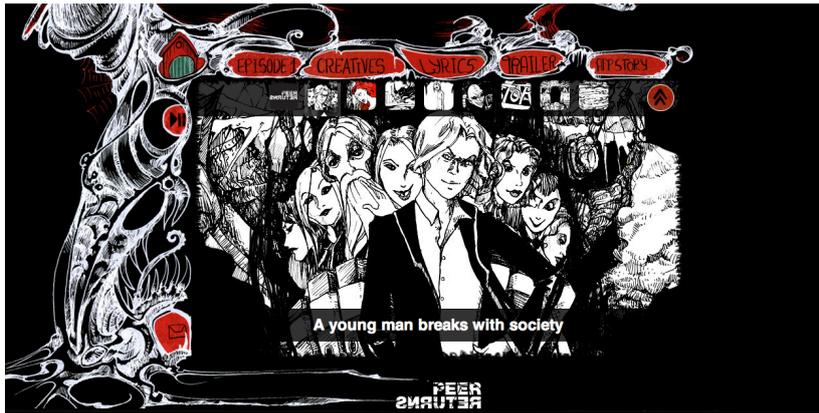


Abb.4: App-Story mit animierten Illustrationen, Van-Canto-Soundtrack und Untertitel

Innerhalb der App-Story sind auch Auseinandersetzungen mit anderen Figuren aus Ibsens Geschichte angedacht, wie z. B. mit der des Seelensammlers Knopfgießer oder Peers Mutter, die Peers Welt unterschiedlich beleuchten sollen.<sup>391</sup>

Während also die digitalen Erzählstränge einen Rückblick bilden, soll die Theateraufführung in Peers Gegenwart spielen und am Ende von Ibsens Gedicht ansetzen: der Heimkehr von Peer. Wichtiger Bestandteil der Aufführung wird ebenfalls der Heavy-Metal-A-Capella-Chor sein, der die Aufführung mit dem Soundtrack von Van Canto begleiten soll.

Hopfs Aufbau des Projekts nach scheint *Peer Returns* alle Anforderungen eines echten Transmedia Storytellings erfüllen zu wollen. Von dem Spannen der Geschichte über mehrere Medien, die den Rezipienten mit der Hintergrundgeschichte der Hauptfigur versorgen und eine fiktive Welt um sie aufbauen sollen, bis hin zu seiner aktiven Teilhabe, die sich durch das selbstständige Einarbeiten in die Geschichte auszeichnet, versucht Hopf alles abzudecken. Seinem Credo „Mehr Zuschauer dort abzuholen, wo sie schon sind“<sup>392</sup>, sprich im Netz oder im Falle der Zusammenarbeit mit Van Canto in Fan-Communities anderer künstlerischer Disziplinen, legt er die Forderung nach mehr Komplexität, Hyperlinearität, multiplen Einstiegspunkten und auch der Einbeziehung unterschiedlicher Rezeptionsgewohnheiten des Publikums zugrunde.<sup>393</sup> Die Schaffung eines Mehrwerts im Sinn einer ganzheitlichen Komposition, die über mehrere Kanäle funktioniert, ist dabei die größte Herausforderung:

„Mehr Möglichkeiten führen zu mehr Komplexität aber auch zu einem Mehr an Kunst. Die große künstlerische Herausforderung unserer Generation: nach all der De-Konstruktion der

<sup>391</sup> Vgl. dazu: Van Canto. Interview mit Stefan Schmidt zu "Peers Heimkehr". 10.12.2011. <http://www.metal.de/heavy-metal/interview/van-canto/48503-interview-mit-stefan-schmidt-zu-peers-heimkehr/> Zugriff: 23.07.2012

<sup>392</sup> Hopf. <http://www.slideshare.net/stART11/st-art2011-ghopf-10426843> Zugriff: 23.07.2012

<sup>393</sup> Vgl.: A. a. O.

letzten Jahrzehnte in diesem ubiquitär-medialen Umfeld eine neue (transmediale) Komposition zu erarbeiten.<sup>394</sup>

Es lohnt sich auch, einen Blick auf die Hintergrundgeschichte des Projekts zu werfen, die die Frage nach Transmedia Storytelling im Theater um einen praktischen Gesichtspunkt, nämlich die institutionelle Unterstützung solcher Projekte, erweitert.<sup>395</sup> Das Thalia Theater in Hamburg rief für die Saison 2012/2013 eine Spielplanwahl aus, bei der das Publikum drei Stücke bestimmen konnte, die in der neuen Saison zur Aufführung gebracht werden sollten.<sup>396</sup> Das Ergebnis überraschte insofern, als vor allem unbekannte Projekte mit einer offensichtlich starken Web-Community den Sprung unter die Top 3 schafften – sehr zum Unmut der Leitung des Thalia Theaters, die sich bereits bei der Pressekonferenz unzufrieden mit dem Ausgang der Wahl gab. *Peer Returns* schaffte es auf Platz zwei und qualifizierte sich somit für den Spielplan. Wesentlicher Bestandteil dieses Erfolgs dürften auch die Fans der Band Van Canto gewesen sein, die das Projekt zahlreich im Internet unterstützten.

Im Zuge mehrerer Gespräche und künstlerischer Meinungsverschiedenheiten wurde *Peer Returns* wieder vom Spielplan gestrichen. Das Team rund um Gregor Hopf kritisierte das mangelnde Interesse seitens des Thalia Theaters an der Umsetzung des Projekts. Die offizielle Begründung war die Uneinigkeit über den A-Capella-Chor auf der Bühne. Welche Ungereimtheiten hier genau zu der Entscheidung, *Peer Returns* nicht aufzuführen geführt haben, sind weit weniger interessant, als die Reaktionen, die sich rund um dieses Beispiel verfehlter Demokratie und mangelnden Verständnisses des Kulturbetriebs für gruppenspezifische Abläufe im Netz ergeben haben. Ulf Schmidt spricht bezüglich des gescheiterten Versuchs des Thalia Theaters, partizipative Strategien auch im Institutionskontext umzusetzen, betreffend von einem „Theater rund um das Theater“<sup>397</sup>. Das Scheitern an der Organisation einer fruchtbaren Einbindung

---

<sup>394</sup> A. a. O.

<sup>395</sup> Vgl. dazu im Folgenden: nachtkritik.de. Ausgewählt demokratisch. 12.04.2012.

[http://www.nachtkritik.de/index.php?view=article&id=6786%3Athalia-spielplanwahl-nur-teilweise-umgesetzt&option=com\\_content&Itemid=126](http://www.nachtkritik.de/index.php?view=article&id=6786%3Athalia-spielplanwahl-nur-teilweise-umgesetzt&option=com_content&Itemid=126) Zugriff: 23.07.2012; Henner-Fehr, Christian. Spielplanwahl am Thalia Theater: demokratisches Experiment oder pseudodemokratische Albernheit? 02.01.2011. <http://kulturmanagement.wordpress.com/2012/01/02/spielplanwahl-am-thalia-theater-demokratisches-experiment-oder-pseudodemokratische-albernheit/> Zugriff: 23.07.2012 und Twickel, Christoph. Hoffnungslos vergurkt in Hamburg. 18.12.2011.

<http://www.spiegel.de/kultur/gesellschaft/oeffentliche-spielplanwahl-hoffnungslos-vergurkt-in-hamburg-a-804469.html> Zugriff: 23.07.2012

<sup>396</sup> Vgl.: Thalia Theater. Spielplanwahl 2012/2013. [http://www.thalia-theater.de/h/spielplanwahl-2012\\_2013\\_52\\_de.php](http://www.thalia-theater.de/h/spielplanwahl-2012_2013_52_de.php) Zugriff: 23.07.2012

<sup>397</sup> Schmidt, Ulf. Das Thalia und die Spiel(plan)verderber 2: Durch Leiden wird man Demokrat. 05.12.2012. <http://postdramatiker.de/blog/2011/12/05/das-thalia-und-die-spielplanverderber-2-durch-leiden-wird-man-demokrat/> Zugriff: 23.07.2012

des Publikums bei der Spielplangestaltung, die bei richtiger Vorauswahl und konsequenterem Durchsetzen spannende Diskussionen über die aktuelle Situation des Theaters eröffnen hätte können, verweist auf die Rückständigkeit bestimmter Kulturbetriebe in Sachen Netzkultur. Das Theater und seine institutionellen Strukturen scheinen bei aller Offenheit gegenüber zeitgenössischen Formaten im Kern noch nicht bereit zu sein für eine geordnete Machtübergabe an den User, wie wir sie in Neuen Medien erfahren. Was im Social Web längst zur Tagesordnung gehört, nämlich die Bestimmung durch Interessensgruppen, ist dem Theater ein Dorn im Auge, der sich mit künstlerischen Interessen seitens der Intendanten und Dramaturgen nur schwer vereinbaren lässt. Schmidt spricht von einem „Drama der Demokratie“<sup>398</sup>, das in seinem Scheitern allerdings neue Zukunftsperspektiven eröffnet.

„Mag also die Spielplanwahl eigentlich nur ein Kasperletheater sein – die (schein)partizipative Dynamik im Netz macht aus dieser Produktion eine zukunftsweisende Arbeit. [...] Man wird erkennen, dass hier vielleicht die Geburtsstunde eines neuen Theaters ist, das zumindest eine Spielart eines zukünftigen Netztheaters für Surfer ist.“<sup>399</sup>

Auch Lorenz stimmt hier ein, wenn sie von einem „bahnbrechenden Versuch“<sup>400</sup> des Thalia Theaters spricht, der trotz des Scheiterns an der „Willkürlichkeit des Netzes und den damit einhergehenden Kontrollverlust“<sup>401</sup> Richtung Zukunft weist.

Dass eine interne institutionelle Unterstützung transmedialer Formate im Theater unumgänglich für dessen Erfolg ist, wird im Schlusswort noch einmal verdeutlicht.

#### 4.3.2 Aufführungsanalyse

Gregor Hopf eifert mit seiner Konzeption einer zeitgenössischen Erweiterung des dramatischen Gedichts von Ibsen dem Ideal einer transmedialen Geschichte nach. Beginnend bei dem Einsatz mehrerer Kanäle versucht er, ein Storyuniversum rund um die Hauptfigur Peer zu entwerfen, das sich von den Onlinekanälen über mobile Endgeräte in Form einer App-Story bis hin zum eigentliche Live-Event auf der Bühne zieht. Während die vorab online rezipierbaren Informationen Peers Vergangenheit und damit seine Hintergrundgeschichte betreffen, soll das Bühnenstück schließlich die Gegenwart darstellen und sogar über Ibsens Geschichte hinausgehen. Hopf folgt damit Christy Denas Vorschlag, die im Falle von auf einer Live-Aufführung basierten Künsten wie Performance eine Ausdehnung der Erfahrung rund um die Geschichte auf

---

<sup>398</sup> A. a. O.

<sup>399</sup> A. a. O.

<sup>400</sup> Lorenz. <http://www.de-cn.net/dis/web/de9549692.htm> Zugriff: 23.07.2012

<sup>401</sup> A. a. O.

eine Vor- und Nachgeschichte empfiehlt.<sup>402</sup> Ob die Geschichte mit der Aufführung von *Peer Returns* zu einem Ende kommt, bleibt noch abzuwarten, die Vorgeschichte allerdings nimmt bereits online und mit der App-Story ihren Lauf.

*Peer Returns* folgt einer Art „Over-All-Dramaturgy“<sup>403</sup>, die sich auf ein erweitertes Verständnis des Performance-Begriffs nicht im Sinne einer räumlichen, sondern zeitlichen Ausdehnung stützt.<sup>404</sup> Die App-Story, der Online-Content und der Soundtrack von Van Canto sind Teil der Pre-Performance, die sich von der ersten Kenntnisnahme eines bevorstehenden Projekts bis hin zum Betreten des Theatersaals vor Beginn des Stücks zieht. Der Idee eines gesamt-dramaturgischen Konzepts liegt die aktuelle Entwicklung zugrunde, nach der sich Kommunikationsprozesse rund um ein Theaterprojekt nicht mehr in ein klares „Davor“ und „Danach“ unterteilen lassen. Anhand der hier vorgestellten Projekte wird schnell klar, dass, egal, ob ein transmediales Storytelling verfolgt wird oder nicht, zumindest im Vorfeld immer Online-Medien und Kanäle wie Facebook, Twitter oder Blogs zur Bewerbung des Projekts zum Einsatz kommen. *Peer Returns* macht nichts anderes, als diese mittlerweile gängige Praxis im Kulturbereich, um eine ausgedehnte inhaltliche Dimension zu erweitern.<sup>405</sup> Während die meisten Projekte nicht darüber hinauskommen, den immer selben Content auf unterschiedlichen Kanälen variiert darzustellen, liefert die Pre-Performance von *Peer Returns* insofern einen Mehrwert, als sie die Geschichte mit Hintergrundinformationen anreichert, mit dem Ziel, die Erwartungshaltung des Zuschauers zu steigern und sein Eintauchen in die Geschichte zu verstärken. D. h. *Peer Returns* vereint und erweitert gleichzeitig die beiden in der Einleitung dieser Arbeit angedeuteten Arten, wie das Theater derzeit versucht, Anschluss an die virtuelle Welt zu finden.<sup>406</sup> Diskurse über gängige digitale Praktiken werden ebenso involviert wie Social-Web-basierte Öffentlichkeitsarbeit, um schließlich mit dem partizipativen Einsatz multipler Online-Kanäle verknüpft zu werden.

Dabei kann die Medienpraxis dieses Projekts sowohl multi- als auch transmedial verstanden werden. Multimedial ist es, weil verschiedene Medien bereits in der Pre-

---

<sup>402</sup> Vgl.: Dena, Christy: Transmedia for Event-based Arts. 13.07.2011.

<http://connectarts.australiacouncil.gov.au/transmedia-for-event-based-arts/> Zugriff: 23.07.2012

<sup>403</sup> Schuhmacher, Max: Expect Expectation – Gestaltung der Erwartungshaltung als Teil einer „Over-All-Dramaturgy“. In: Deck, Jan [Hrsg.]: Paradoxien des Zuschauens. Die Rolle des Publikums im zeitgenössischen Theater. Bielefeld: transcript Verlag, 2008. S. 73.

<sup>404</sup> Vgl.: Ebenda. S. 74 und im Folgenden: Ebenda. S. 74-75.

<sup>405</sup> Vgl. zum Thema Social Media im Kulturbereich: Scheurer, Hans [Hrsg.]: Kultur 2.0. Neue Web-Strategien für das Kulturmanagement im Zeitalter von Social Media. Bielefeld: transcript Verlag, 2010. und Janner, Karin [Hrsg.]: Social Media im Kulturmanagement. Grundlagen, Fallbeispiele, Geschäftsmodelle, Studien. Heidelberg [u. a.]: mitp, 2011.

<sup>406</sup> Vgl. dazu: Lorenz. <http://www.de-cn.net/dis/web/de9549692.htm> Zugriff: 23.07.2012

Performance gleichzeitig zum Einsatz kommen, und transmedial im Sinne von Transmedia Storytelling, weil eine Geschichte über mehrere Medien gesponnen wird. Inwiefern auch eine tatsächliche Intermedialität nach Balme und Chapple/Kattenbelt vorliegt, kann erst nach der Aufführung und in der Gesamtbetrachtung des Projekts festgestellt werden.

Der Zuschauer befindet sich in *Peer Returns* in der von Jenkins beschriebenen Situation des Jägers und Sammlers, der sich in diversen Kanälen auf die aktive Informationsjagd begibt. Seine Jagdgebiete sind in diesem Fall die Homepage von *Peer Returns*, die Facebook-Seite, der Soundtrack von Van Canto und sein Smartphone mit der App-Story. Ähnlich einem Hypertext kann man seine Rolle also als extern und erforschend bezeichnen. Er folgt verschiedenen Verweisen und Links der einzelnen Kanäle, um sich so seinen eigenen Weg durch die Vorgeschichte Peers zu bahnen. Bei der Aufführung schließen sich dann die unterschiedlichen Pfade der Rezipienten zu einem gemeinsamen Weg in den Theatersaal zusammen. Jeder setzt also zunächst ein eigenes Puzzle zusammen, dessen letzter fehlender Teil schließlich mit der Live-Aufführung geliefert wird. Der Rezipient wird dabei also weniger zum Mitspieler, wie es in vielen zeitgenössischen Projekten passiert, sondern eher zum Voyeur, der zu einem aktiven Zusammensetzen der Geschichte aufgerufen wird. Demnach könnte man sagen, dass zum aktuellen Zeitpunkt *Peer Returns* den partizipativen Mustern digitaler Genres näher scheint als dem Rollenmuster, das das zeitgenössische Theater für den Zuschauer vorschlägt. Es bleibt jedoch die Aufführung mit ihren partizipativen Methoden abzuwarten. Die Konzeption einer Rock-Oper mit Chor lässt allerdings eine eher klassische Bühnensituation mit Frontalbespielung vermuten.

Prinzipiell verfolgt *Peer Returns* die Umsetzung einer intensiven immersiven Erfahrung für den Zuschauer. Die Vorab-Geschichte erhöht die Empathie des Publikums und verstärkt die Einbindung in Peers Welt. Ziel ist es die narrative Komponente zu verstärken und dem Rezipienten eine erweiterte Geschichte rund um den Klassiker Peer Gynt zu liefern. *Peer Returns* hat daher großes narratives Potenzial, das jedoch letztendlich vom Zusammenspiel der einzelnen Teile der Gesamtdramaturgie Hopfs abhängt. Es bedarf eines homogenen Gesamtbilds, das sich aus Online-Auftritt, App-Story, Soundtrack und Aufführung zusammensetzt und den Regeln von „Kohärenz, Stimmigkeit, Konsequenz“<sup>407</sup> folgt.

---

<sup>407</sup> Schuhmacher (2008), S. 83.

## 5 Schlusswort

Wie die Untersuchung dreier aktueller zeitgenössischer Performances gezeigt hat, steckt Transmedia Storytelling im Theaterbereich derzeit noch in den Kinderschuhen.

Auch wenn sich die Projekte mit Begriffen wie Transmedia-Theater, Crossmedialität oder interaktivem Game schmücken und damit eindeutig auf Vokabular aus digitalen Genres zurückgreifen, wird die Vorstellung, die Jenkins und Co. dem Konzept einer transmedialen Geschichte zugrunde legen, nicht eingelöst. Gerade im deutschsprachigen Raum scheinen Projekte wie *Peer Returns* eher die Ausnahme zu sein, wenn man die aktuellen Spielpläne von Performancestätten wie dem HAU, Kampnagel Hamburg etc. unter die Lupe nimmt. Dies liegt einerseits wahrscheinlich an der komplexen Umsetzbarkeit solcher Gesamtkunstwerke, andererseits lässt sich gerade im Falle von *Peer Returns* und dem Thalia Theater auch eine gewisse Weigerung des Theaterbetriebs ablesen, sich auf solch digitalaffine Konstruktionen einzulassen.

Dieses Ergebnis der Untersuchung von Transmedia Storytelling im zeitgenössischen Theaterbereich lässt nun folgende Schlussbetrachtungen zu, die sich aus dem Kontext der Aufschlüsselung des Verhältnisses von Theater zu Neuen Medien ergeben:

Grundsätzlich sind im Theater als solchem alle Möglichkeiten für die Erzählung einer transmedialen Geschichte gegeben. Die vorliegende Arbeit hat gezeigt, dass sowohl die Medialität des zeitgenössischen Theaters im Sinne eines Hypermediums, eines Ortes der Remediatisierung und einer Bühne der Intermedialität sowie dessen Fähigkeit, zeitgemäße partizipative und narrative Strukturen mit aktuellen digitalen Mustern, die unseren Alltag prägen, umzusetzen, kompatibel sind. Dies aufzuzeigen war das erste Anliegen dieser Arbeit, das schließlich in die Frage überging, inwiefern das Theater diese Voraussetzungen nutzen kann und möchte und welche Position des Theaters sich dadurch in einer Zeit der totalen Vernetzung ergibt. Der Wille, sich mit aktuellen medialen Entwicklungen auseinanderzusetzen, scheint im Theater seit jeher präsent zu sein, das Social Web allerdings, das nach Theaterwissenschaftlern wie Lehmann oder Fiebach eher als Bedrohung, denn als Segen wahrgenommen wird, scheint eine besondere Herausforderung darzustellen. Während die einen eine Erweiterung der Performance in den Raum des Netzes begrüßen und bei *Chez Icke* und *Peer Returns* kreative Wege finden, dem Theater eine Social-Media-Dimension und Präsenz im Internet zu verleihen, rufen die Anderen nach einer Rückbesinnung auf das Wesentliche im Theater, den Live-Moment real anwesender Körper. Beide Gesinnungen könnten in

der Umsetzung transmedialer Projekte zur Synthese kommen. Ein Projekt wie *Peer Returns* würde sowohl den Ruf nach einer digitalen Komponente als auch den Wunsch nach einem Live-Ereignis erfüllen und so für beide Seiten ein erweitertes Theatererlebnis ermöglichen. Dass es allerdings gar nicht des realen Einsatzes von Medientechnik im Theaterraum bedarf, um sinnbringend über diesen zu reflektieren, haben wiederum *machina eX* bewiesen, die mit ihrem Projekt einen dem Theater ureigenen Weg einschlagen haben: die Reflexion medialer Entwicklungen auf der Basis leiblicher Präsenz von Zuschauer und Performer im selben Raum. Eventuell liegt gerade in diesem Weg, der Theater zu seinen Grundfesten zurückbringt, ohne jedoch einen Rückschritt zu bedeuten, die Zukunft des Theaters, wie sie Mike Sandbothe beschreibt:

„Vielleicht wird das Theater im Zeitalter des Internets weniger präntiös und ästhetizistisch arbeiten. Vielleicht wird es [...] auf eine pragmatische Art und Weise philosophischer, d. h. raumzeitlicher, körperlicher und menschlicher werden.“<sup>408</sup>

Jedes der drei Projekte steht jedenfalls exemplarisch für einen Prozess, den das zeitgenössische Theater derzeit durchläuft und durchlaufen muss, um der eingangs erwähnten Leere zu entkommen. Theater muss wieder verstärkt ein Ort des Trainings, der Reflexion werden, ein Raum, in dem es in einem geschützten Rahmen möglich ist, sich mit Alltagsphänomenen wie dem Social Web auseinanderzusetzen.<sup>409</sup>

Im Zuge dieses Prozesses ist Transmedia Storytelling eine von vielen Möglichkeiten des Theaters, diese Forderung umzusetzen. Es wird noch viele Projekte wie *Chez Icke*, *15.000 Gray* und *Peer Returns* brauchen, um dem „analogen Erlebnisraum“<sup>410</sup> Theater einen festen Stand in einer digitalen Gesellschaft zu verschaffen.

---

<sup>408</sup> Mike Sandbothe in: Leeker [Hrsg.] (2001c), S. 431.

<sup>409</sup> Vgl. dazu: Lehmann (2008a), S. 431. und S. 409.

<sup>410</sup> Lorenz. <http://www.de-cn.net/dis/web/de9549692.htm> Zugriff: 23.07.2012

## 6 Abstract

Diese Diplomarbeit beschäftigt sich mit Transmedia Storytelling im zeitgenössischen Theater als Resultat der Verbindung von Theater und Neuen Medien. Es wird untersucht, ob und wie aktuelle Theaterprojekte transmediale Geschichten im Sinne eines medienübergreifenden, partizipativen Storyuniversums umsetzen. Besondere Bedeutung kommt dabei den partizipativen, narrativen und medialen Bedingungen zu, die Neuen Medien und dem zeitgenössischen Theater zugrunde liegen. Ziel ist es, die Frage zu beantworten, inwiefern Transmedia Storytelling im zeitgenössischen Theater anwendbar ist und zur Bestimmung einer neuen Rolle des Theaters im Zeitalter der digitalen Vernetzung beitragen kann.

This diploma thesis is about Transmedia Storytelling in contemporary theatre as a result of the bonding of theatre and new media. The thesis examines if and how current theatre projects make use of Transmedia Storytelling as a cross-media, participatory story universe. Thereby the main focus is on the basic participatory, narrative and media conditions of new media and contemporary theatre. The aim is to answer the question if the concept of Transmedia Storytelling can be applied to contemporary theatre and if it is able to contribute to determine theatre's position in a period of digital interconnection.

## 7 Literatur- und Quellenverzeichnis

### 7.1 Literatur

Aarseth, Espen: Quest Games as Post-Narrative Discourse. In: Ryan, Marie-Laure [Hrsg.]: Narrative across media. The languages of storytelling. Lincoln, Neb. [u. a.]: University of Nebraska Press, 2004. S. 361-376.

Aarseth, Espen J.: Cybertext. Perspektiven zur ergodischen Literatur: Das Buch und das Labyrinth. In: Bruns, Karin/Reichert, Ramón [Hrsg.]: Reader Neue Medien. Texte zur digitalen Kultur und Kommunikation. Bielefeld: transcript Verlag, 2007. S. 203-211.

Aristoteles: Poetik. Griechisch/Deutsch. Übersetzt und hg. von Manfred Fuhrmann. Stuttgart: Reclam, 2005.

Bachtin, Michail M.: The dialogic imagination. Edited by Michael Holquist. Translated by Caryl Emerson and Michael Holquist. Austin: University of Texas Press, 1990.

Bal, Mieke: Narratology. Introduction to the Theory of Narrative. Third Edition. Toronto [u. a.]: University of Toronto Press, 2009.

Balme, Christopher: Theater zwischen den Medien: Perspektiven theaterwissenschaftlicher Intermedialitätsforschung. In: Balme, Christopher [Hrsg.]: Crossing Media. Theater - Film - Fotografie - Neue Medien. München: ePodium Verlag, 2004. S. 13-31.

Balme, Christopher: Einführung in die Theaterwissenschaft. 4., durchges. Aufl. Berlin: E. Schmidt, 2008.

Boenisch, Peter M.: Aesthetic art to aisthetic act: theatre, media, intermedial performance. In: Chapple, Freda/Kattenbelt, Chiel [Hrsg.]: Intermediality in theatre and performance. Amsterdam [u. a.]: Rodopi, 2006. S. 103-116.

Boldt, Martin: Entertainment-Hybride. Transmediale Austauschprozesse zwischen Kinofilm und Videospiel. München: AVM, 2011.

Bolter, Jay David/Grusin, Richard: Remediation. Understanding New Media. Cambridge, Mass. [u. a.]: The MIT Press, 1999.

Brandstetter, Gabriele: Geschichte(n)-Erzählen in Performances und im Theater der 90er Jahre. In: Lecker, Martina [Hrsg.]: Maschinen, Medien, Performances. Theater an der Schnittstelle zu digitalen Welten. Dokumentation und Ergebnisse der Sommerakademie »Theater und Neue Medien. Interaktion und Wirklichkeit« zur Weiterbildung von Theaterkünstlern in Praxis und Theorie des Umgangs mit digitalen Techniken im Theater, Hellerau 1999. Berlin: Alexander Verlag, 2001. S. 650-665.

Brauneck, Manfred/Schneilin, Gérard [Hrsg.]: Theaterlexikon. Begriffe und Epochen, Bühnen und Ensembles. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, 1986.

Bruns, Karin/Reichert, Ramón [Hrsg.]: Reader Neue Medien. Texte zur digitalen Kultur und Kommunikation. Bielefeld: transcript Verlag, 2007.

Chapple, Freda/Kattenbelt, Chiel: Key issues in intermediality in theatre and performance. In: Chapple, Freda/Kattenbelt, Chiel [Hrsg.]: Intermediality in theatre and performance. Amsterdam [u. a.]: Rodopi, 2006. S. 11-25.

Deck, Jan: Zur Einleitung: Rollen des Zuschauers im postdramatischen Theater. In: Deck, Jan [Hrsg.]: Paradoxien des Zuschauens. Die Rolle des Publikums im zeitgenössischen Theater. Bielefeld: transcript Verlag, 2008. S. 9-19.

De Kerckhove, Derrick: Theater zur Verinnerlichung einer »digitalisierten Existenz«. In: Lecker, Martina [Hrsg.]: Maschinen, Medien, Performances. Theater an der Schnittstelle zu digitalen Welten. Dokumentation und Ergebnisse der Sommerakademie »Theater und Neue Medien. Interaktion und Wirklichkeit« zur Weiterbildung von Theaterkünstlern in Praxis und Theorie des Umgangs mit digitalen Techniken im Theater, Hellerau 1999. Berlin: Alexander Verlag, 2001a. S. 37-40.

De Kerckhove, Derrick: Eine Mediengeschichte des Theaters. Vom Schrifttheater zum globalen Theater. In: Leeker, Martina [Hrsg.]: Maschinen, Medien, Performances. Theater an der Schnittstelle zu digitalen Welten. Dokumentation und Ergebnisse der Sommerakademie »Theater und Neue Medien. Interaktion und Wirklichkeit« zur Weiterbildung von Theaterkünstlern in Praxis und Theorie des Umgangs mit digitalen Techniken im Theater, Hellaau 1999. Berlin: Alexander Verlag, 2001b. S. 501-525.

Dinkla, Söke: Auf dem Weg zu einer performativen Interaktion. In: Leeker, Martina [Hrsg.]: Maschinen, Medien, Performances. Theater an der Schnittstelle zu digitalen Welten. Dokumentation und Ergebnisse der Sommerakademie »Theater und Neue Medien. Interaktion und Wirklichkeit« zur Weiterbildung von Theaterkünstlern in Praxis und Theorie des Umgangs mit digitalen Techniken im Theater, Hellaau 1999. Berlin: Alexander Verlag, 2001. S. 126-140.

Ebersbach, Anja/Glaser, Markus/Heigl, Richard [u. a.]: Social Web. 2., überarbeitete Auflage. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft, 2011.

Etchells, Tim: Eine Axt für das gefrorene Meer. In: Gareis, Sigrid/Kruschkova, Krassimira [Hrsg./Ed.]: Ungerufen. Tanz und Performance der Zukunft. Berlin: Theater der Zeit, 2009. S. 20-33.

Evert, Kerstin/Rodatz, Christoph: Tele-Präsenz: Theater als Hyperraum. In: Leeker, Martina [Hrsg.]: Maschinen, Medien, Performances. Theater an der Schnittstelle zu digitalen Welten. Dokumentation und Ergebnisse der Sommerakademie »Theater und Neue Medien. Interaktion und Wirklichkeit« zur Weiterbildung von Theaterkünstlern in Praxis und Theorie des Umgangs mit digitalen Techniken im Theater, Hellaau 1999. Berlin: Alexander Verlag, 2001. S. 112-125.

Faulstich, Werner: Medienwissenschaft. Paderborn: Fink, 2004.

Fiebach, Joachim: Ausstellen des tätigen Darstellerkörpers als Keimzelle von Theater oder Warum Theater kein Medium ist. In: Leeker, Martina [Hrsg.]: Maschinen, Medien, Performances. Theater an der Schnittstelle zu digitalen Welten. Dokumentation und Ergebnisse der Sommerakademie »Theater und Neue Medien. Interaktion und

Wirklichkeit« zur Weiterbildung von Theaterkünstlern in Praxis und Theorie des Umgangs mit digitalen Techniken im Theater, Hellerau 1999. Berlin: Alexander Verlag, 2001a. S. 493-499.

Fiebach, Joachim: Avancierte Künste und Medien im 20. Jahrhundert. In: Leeker, Martina [Hrsg.]: Maschinen, Medien, Performances. Theater an der Schnittstelle zu digitalen Welten. Dokumentation und Ergebnisse der Sommerakademie »Theater und Neue Medien. Interaktion und Wirklichkeit« zur Weiterbildung von Theaterkünstlern in Praxis und Theorie des Umgangs mit digitalen Techniken im Theater, Hellerau 1999. Berlin: Alexander Verlag, 2001b. S. 588-603.

Fischer-Lichte, Erika/Roselt, Jens: Attraktion des Augenblicks – Aufführung, Performance, performativ und Performativität als theaterwissenschaftliche Begriffe. In: Gebauer, Gunter/Fischer-Lichte, Erika [Hrsg.]: Theorien des Performativen. Berlin: Akademiker-Verlag, 2001. S. 237-253.

Fischer-Lichte, Erika: Ästhetik des Performativen. Orig.-Ausg., 6. Aufl. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2009. S. 19-30.

Glesner, Julia: Theater und Internet. Eine medientheoretische Annäherung. In: Balme, Christopher [Hrsg.]: Crossing Media. Theater - Film - Fotografie - Neue Medien. München: ePodium Verlag, 2004. S. 205-216.

Glesner, Julia: Theater in der Ambivalenz zum Technischen – Anthropologische Dimensionen von Internet Performances. In: Schoenmakers, Henri [Hrsg.]: Theater und Medien. Grundlagen-Analysen-Perspektiven. Eine Bestandsaufnahme. Bielefeld: transcript Verlag, 2008. S. 479-490.

Haas, Ulrike: Vom Körper zum Bild. Ein Streifzug durch die Theatergeschichte als Mediengeschichte in sieben kurzen Kapiteln. In: Schoenmakers, Henri [Hrsg.]: Theater und Medien. Grundlagen-Analysen-Perspektiven. Eine Bestandsaufnahme. Bielefeld: transcript Verlag, 2008. S. 43-56.

Hegemann, Carl: Ist intellektuelle Anschauung möglich? In: Leeker, Martina [Hrsg.]: Maschinen, Medien, Performances. Theater an der Schnittstelle zu digitalen Welten. Dokumentation und Ergebnisse der Sommerakademie »Theater und Neue Medien. Interaktion und Wirklichkeit« zur Weiterbildung von Theaterkünstlern in Praxis und Theorie des Umgangs mit digitalen Techniken im Theater, Hellerau 1999. Berlin: Alexander Verlag, 2001a. S. 40-44.

Hegemann, Carl: Das Theater retten, indem man es abschafft? Oder: Die Signifikanz des Theaters. In: Leeker, Martina [Hrsg.]: Maschinen, Medien, Performances. Theater an der Schnittstelle zu digitalen Welten. Dokumentation und Ergebnisse der Sommerakademie »Theater und Neue Medien. Interaktion und Wirklichkeit« zur Weiterbildung von Theaterkünstlern in Praxis und Theorie des Umgangs mit digitalen Techniken im Theater, Hellerau 1999. Berlin: Alexander Verlag, 2001b. S. 638-649.

Herman, David [Hrsg.]: Routledge Encyclopedia of Narrative Theory. Edited by David Herman, Manfred Jahn and Marie-Laure Ryan. London [u. a.]: Routledge, 2005.

Ibsen, Henrik/Morgenstern, Christian [Übers.]: Peer Gynt. Wien: Burgtheater Wien, 1994.

Janner, Karin [Hrsg.]: Social Media im Kulturmanagement. Grundlagen, Fallbeispiele, Geschäftsmodelle, Studien. Heidelberg [u. a.]: mitp, 2011.

Jenkins, Henry: Convergence Culture. Where Old and New Media Collide. New York [u. a.]: New York University Press, 2006.

Kattenbelt, Chiel: Theatre as the art of the performer and the stage of intermediality. In: Chapple, Freda/Kattenbelt, Chiel [Hrsg.]: Intermediality in theatre and performance. Amsterdam [u. a.]: Rodopi, 2006. S. 29-39.

Kattenbelt, Chiel: Multi-, Trans- und Intermedialität: Drei unterschiedliche Perspektiven auf die Beziehung zwischen den Medien. In: Schoenmakers, Henri [Hrsg.]: Theater und Medien. Grundlagen-Analysen-Perspektiven. Eine Bestandsaufnahme. Bielefeld: transcript Verlag, 2008. S. 125-132.

Kopp, Axel: Ein Streifzug durch das Internet und dieses Buch. In: Janner, Karin [Hrsg.]: Social Media im Kulturmanagement. Grundlagen, Fallbeispiele, Geschäftsmodelle, Studien. Heidelberg [u. a.]: mitp, 2011. S. 15-21.

Laurel, Brenda: Computer as Theatre. Reading, Mass. [u. a.]: Addison-Wesley, 1993.

Lehmann, Hans-Thies: Postdramatisches Theater. Frankfurt am Main: Verlag der Autoren, 2008a.

Lehmann, Hans-Thies: Vom Zuschauer. In: Deck, Jan [Hrsg.]: Paradoxien des Zuschauens. Die Rolle des Publikums im zeitgenössischen Theater. Bielefeld: transcript Verlag, 2008b.

Leeker, Martina: Theater und Medien. Eine (un-)möglich Verbindung? In: Leeker, Martina [Hrsg.]: Maschinen, Medien, Performances. Theater an der Schnittstelle zu digitalen Welten. Dokumentation und Ergebnisse der Sommerakademie »Theater und Neue Medien. Interaktion und Wirklichkeit« zur Weiterbildung von Theaterkünstlern in Praxis und Theorie des Umgangs mit digitalen Techniken im Theater, Hellerau 1999. Berlin: Alexander Verlag, 2001a. S. 10-33.

Leeker, Martina: Medientheater/Theatermedien. In: Leeker, Martina [Hrsg.]: Maschinen, Medien, Performances. Theater an der Schnittstelle zu digitalen Welten. Dokumentation und Ergebnisse der Sommerakademie »Theater und Neue Medien. Interaktion und Wirklichkeit« zur Weiterbildung von Theaterkünstlern in Praxis und Theorie des Umgangs mit digitalen Techniken im Theater, Hellerau 1999. Berlin: Alexander Verlag, 2001b. S. 374-403.

Leeker, Martina [Red.]: Hellerauer Gespräche: Theater als Medienästhetik oder Ästhetik mit Medien und Theater. In: Leeker, Martina [Hrsg.]: Maschinen, Medien, Performances. Theater an der Schnittstelle zu digitalen Welten. Dokumentation und Ergebnisse der Sommerakademie »Theater und Neue Medien. Interaktion und Wirklichkeit« zur Weiterbildung von Theaterkünstlern in Praxis und Theorie des Umgangs mit digitalen Techniken im Theater, Hellerau 1999. Berlin: Alexander Verlag, 2001c. S. 405-433.

Lévy, Pierre: Die Kollektive Intelligenz. Für eine Anthropologie des Cyberspace. Aus d. Franz. von Ingrid Fischer-Schreiber. Mannheim: Bollmann, 1997.

Mahne, Nicole: Transmediale Erzähltheorie. Eine Einführung. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 2007.

Manovich, Lev: The Language of New Media. Cambridge, Mass. [u. a.]: MIT Press, 2001.

Murray, Janet H.: Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1998.

Primavesi, Patrick: Zuschauer in Bewegung – Randgänge theatraler Praxis. In: Deck, Jan [Hrsg.]: Paradoxien des Zuschauens. Die Rolle des Publikums im zeitgenössischen Theater. Bielefeld: transcript Verlag, 2008. S. 85-106.

Reichert, Ramón: Amateure im Netz. Selbstmanagement und Wissenstechnik im Web 2.0. Bielefeld: transcript Verlag, 2008.

Rodatz, Christoph: Theaterraum als Computer-Bildschirm. In: Balme, Christopher [Hrsg.]: Crossing Media. Theater - Film - Fotografie - Neue Medien. München: ePodium Verlag, 2004. S. 189-203.

Röttger, Kati: Intermedialität als Bedingung von Theater: Methodische Überlegungen. In: Schoenmakers, Henri [Hrsg.]: Theater und Medien. Grundlagen-Analysen-Perspektiven. Eine Bestandsaufnahme. Bielefeld: transcript Verlag, 2008. S. 117-124.

Ryan, Marie-Laure: Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media. Baltimore, Md. [u. a.]: Johns Hopkins Univ. Press, 2001.

Ryan, Marie-Laure: Will New Media Produce New Narratives? In: Ryan, Marie-Laure [Hrsg.]: Narrative across media. The languages of storytelling. Lincoln, Neb. [u. a.]: University of Nebraska Press, 2004. S. 337-359.

Scheurer, Hans [Hrsg.]: Kultur 2.0. Neue Web-Strategien für das Kulturmanagement im Zeitalter von Social Media. Bielefeld: transcript Verlag, 2010.

Schuhmacher, Max: Expect Expectation – Gestaltung der Erwartungshaltung als Teil einer „Over-All-Dramaturgy“. In: Deck, Jan [Hrsg.]: Paradoxien des Zuschauens. Die Rolle des Publikums im zeitgenössischen Theater. Bielefeld: transcript Verlag, 2008. S. 73-84.

Seibel, Klaudia: Cyberage-Narratologie. Erzähltheorie und Hyperfiktion. In: Nünning, Vera [Hrsg.]: Erzähltheorie transgenerisch, intermedial, interdisziplinär. Trier: WVT, 2002. S. 217-236.

Seier, Andrea: Remedialisierung. Die performative Konstitution von Gender und Medien. Berlin: Lit, 2007.

Shani, Hadassa: Modularity as a guiding principle of theatrical intermediality. *Me-Dea-Ex: An actual-virtual digital theatre project*. In: Chapple, Freda/Kattenbelt, Chiel [Hrsg.]: Intermediality in theatre and performance. Amsterdam [u. a.]: Rodopi, 2006. S. 207-236.

Weiler, Christel: Dialog mit dem Publikum. In: Deck, Jan [Hrsg.]: Paradoxien des Zuschauens. Die Rolle des Publikums im zeitgenössischen Theater. Bielefeld: transcript Verlag, 2008. S. 27-39.

Yoo, Hyun-Joo: Text, Hypertext, Hypermedia. Ästhetische Möglichkeiten der digitalen Literatur mittels Intertextualität, Interaktivität und Intermedialität. Würzburg: Königshausen und Neumann, 2007.

## 7.2 Internet

Breitenbach, Patrick. How to hack the global brain with transmedia storytelling #stART11. 19.11.2011.

<http://www.youtube.com/watch?v=ch29FHNRZIk>

Zugriff: 23.07.2012

Brown, Marcus. Jack the Twitter. Twitter-Account

<http://twitter.com/#!/jackthet>

Zugriff: 23.07.2012

Brown, Marcus. Jack the Twitter. Blog.

<http://jackthetwitter.blogspot.co.at/>

Zugriff: 23.07.2012

Brown, Marcus: Streamtelling - Oder wie ich lernte die ewige Mitte zu lieben. 17.11.2011.

<http://www.youtube.com/watch?v=Bv0J0Nqqrks&feature=youtu.be>

Zugriff: 23.07.2012

Chez Icke. Blog.

<http://www.chez-icke.com/index.php?id=33>

Zugriff: 23.07.2012

Chez Icke. Facebook-Seite.

<http://www.facebook.com/ChezIcke>

Zugriff: 23.07.2012

Chez Icke. Homepage.

<http://www.chez-icke.com/>

Zugriff: 23.07.2012

Chez Icke. Twitter-Profil.

<http://twitter.com/#!/ChezIcke>

Zugriff: 23.07.2012

Dena, Christy. Transmedia Practice: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments.

[http://dl.dropbox.com/u/30158/DENA\\_TransmediaPractice.pdf](http://dl.dropbox.com/u/30158/DENA_TransmediaPractice.pdf)

Zugriff: 23.07.2012

Dena, Christy: Transmedia for Event-based Arts. 13.07.2011.

<http://connectarts.australiacouncil.gov.au/transmedia-for-event-based-arts/>

Zugriff: 23.07.2012

donaufestival 2012. machina eX - 15.000 Gray.

<http://www.donaufestival.at/festival/programm/12/machina-ex-1/machina-ex-1-05.05.2012-5>

Zugriff: 23.07.2012

e27. Chez Icke – Website.

[http://www.e27.com/chez-icke/kategorie/web\\_chez\\_icke.html](http://www.e27.com/chez-icke/kategorie/web_chez_icke.html)

Zugriff: 23.07.2012x

Etchells, Tim. Void Story Programme. 28.04.2009.

<http://www.timetchells.com/notebook/april-2009/void-story-programme/>

Zugriff: 23.07.2012

Gitelman, Lisa. Always Already New. Media, History, and the Data of Culture.

<http://mitpress.mit.edu/books/chapters/0262572478intro1.pdf>

Zugriff: 23.07.2012

Henner-Fehr, Christian. Die Sprecher der stART11: Gregor Hopf und "Peer Returns – Fallstudie und Plädoyer für transmediales Storytelling". 27.10.2011.

<http://www.startconference.org/2011/10/die-sprecher-der-start11-gregor-hopf-und-peer-returns-fallstudie-und-pladoyer-fur-transmediales-storytelling/>

Zugriff: 23.07.2012

Henner-Fehr, Christian. Spielplanwahl am Thalia Theater: demokratisches Experiment oder pseudodemokratische Albernheit? 02.01.2012.

<http://kulturmanagement.wordpress.com/2012/01/02/spielplanwahl-am-thalia-theater-demokratisches-experiment-oder-pseudodemokratische-albernheit/>

Zugriff: 23.07.2012

Hopf, Gregor. Peer Returns: Fallstudie und Plädoyer für Transmediales Storytelling. 02.12.2011. <http://www.slideshare.net/stART11/st-art2011-ghopf-10426843>

Zugriff: 23.07.2012

Jenkins, Henry. Transmedia Storytelling 101. 22.03.2007.

[http://www.henryjenkins.org/2007/03/transmedia\\_storytelling\\_101.html](http://www.henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html)

Zugriff: 21.05.2012

Jenkins, Henry. Transmedia 202: Further Reflections. 01.08.2011.

[http://henryjenkins.org/2011/08/defining\\_transmedia\\_further\\_re.html](http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html)

Zugriff: 23.07.2012

Kress, Gunther. Reading Images: Multimodality, Representation and New Media. 2004.

<http://www.knowledgepresentation.org/BuildingTheFuture/Kress2/Kress2.html>

Zugriff: 23.07.2012

Lorenz, Tina: Das deutsche Theater im digitalen Zeitalter. Juli 2012.

<http://www.de-cn.net/dis/web/de9549692.htm>

Zugriff: 23.07.2012

Manovich, Lev. The Practice of Everyday (Media)Life.

From Mass Consumption to Mass <Cultural> Production.

[http://www.cws.illinois.edu/IPRHDigitalLiteracies/manovich\\_social\\_media.doc](http://www.cws.illinois.edu/IPRHDigitalLiteracies/manovich_social_media.doc)

Zugriff: 23.07.2012

Martin, Dorothea. Twitter-Profil. 30.11.2011.

<http://twitter.com/doromartin/statuses/141939955839668224>

Zugriff: 23.07.2012

Martin, Dorothea/Möller, Patrick [u. a.]. Transmedia Manifest.

The Future of Storytelling.

<http://www.transmedia-manifest.com/>

Zugriff: 23.07.2012

Mediencontent der Zukunft mit Berlin-Brandenburger Gütesiegel. Digitale Kreativprojekte mischen die Hauptstadtregion auf. In: medienboard.de. 09.01.2012.

<http://www.medienboard.de/WebObjects/Medienboard.woa/wa/CMSshow/2608069?mode=cms2827137>

Zugriff: 23.07.2012

nachtkritik.de. Ausgewählt demokratisch. 12.04.2012.

[http://www.nachtkritik.de/index.php?view=article&id=6786%3Aathalia-spielplanwahl-nur-teilweise-umgesetzt&option=com\\_content&Itemid=126](http://www.nachtkritik.de/index.php?view=article&id=6786%3Aathalia-spielplanwahl-nur-teilweise-umgesetzt&option=com_content&Itemid=126)

Zugriff: 23.07.2012

O'Reilly, Tim. What is Web 2.0. Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software. 30.09.2005.

<http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html>

Zugriff: 23.07.2012

Peer Returns. Facebook-Seite.

<http://www.facebook.com/PeerReturns>

Zugriff: 23.07.2012

Peer Returns. Homepage.

<http://www.peer-returns.com/>

Zugriff: 23.07.2012

Rentsch, Anna E./Schütz, Dirk/Henner-Fehr, Christian [Hrsg.]. Transmediales Erzählen.

<http://www.scribd.com/doc/70983744/Transmediales-Erzahlen>

Zugriff: 21.05.2012

Ryan, Marie-Laure. Beyond Myth and Metaphor. The Case of Narrative in Digital Media. Ausgabe 1. Juli 2001.

<http://www.gamestudies.org/0101/ryan/>

Zugriff: 23.07.2012

Schmidt, Ulf. Das Thalia und die Spiel(plan)verderber 2: Durch Leiden wird man Demokrat. 05.12.2011.

<http://postdramatiker.de/blog/2011/12/05/das-thalia-und-die-spielplanverderber-2-durch-leiden-wird-man-demokrat/>

Zugriff: 23.07.2012

Spließ, Christian. stART11 Tag Eins: Von Identitäten, Realitäten und Netzwerken. 18.11.2011.

<http://www.xtranews.de/2011/11/18/start11-tag-eins-von-identitaeten-realitaeten-und-netzwerken/>

Zugriff: 23.07.2012

startconference 2011.

<http://de.flavors.me/start11>

Zugriff: 23.07.2012

Thalia Theater. Spielplanwahl 2012/2013.

[http://www.thalia-theater.de/h/spielplanwahl-2012\\_2013\\_52\\_de.php](http://www.thalia-theater.de/h/spielplanwahl-2012_2013_52_de.php)

Zugriff: 23.07.2012

Twickel, Christoph. Hoffnungslos vergurkt in Hamburg. 18.12.2011.

<http://www.spiegel.de/kultur/gesellschaft/oeffentliche-spielplanwahl-hoffnungslos-vergurkt-in-hamburg-a-804469.html>

Zugriff: 23.07.2012

Van Canto. Interview mit Stefan Schmidt zu "Peers Heimkehr". 10.12.2011.

<http://www.metal.de/heavy-metal/interview/van-canto/48503-interview-mit-stefan-. - zu-peers-heimkehr/> Zugriff: 23.07.2012

## **8 Anhang**

### **8.1 Abbildungsverzeichnis**

Abb. 1: entnommen aus Chapple, Freda/Kattenbelt, Chiel: Key issues in intermediality in theatre and performance. In: Chapple, Freda/Kattenbelt, Chiel [Hrsg.]: Intermediality in theatre and performance. Amsterdam [u. a.]: Rodopi, 2006. S. 24.

Abb. 2: entnommen aus [http://www.e27.com/chez-icke/kategorie/web\\_chez\\_icke.html](http://www.e27.com/chez-icke/kategorie/web_chez_icke.html) (Zugriff: 06.07.2012)

Abb. 3: Screenshot entnommen aus <http://www.peer-returns.com/> (Zugriff: 06.07.2012)

Abb. 4: Screenshot entnommen aus <http://www.peer-returns.com/> (Zugriff: 06.07.2012)

## 8.2 Lebenslauf

### Persönliches

Eva Baumgartner  
Geburtsdatum: 04.07.1987  
Geburtsort: Klagenfurt

### Ausbildung

**Studium der Theater- Film- und Medienwissenschaft** 2005-2012  
Universität Wien

**BG/BRG Mössingerstraße (AHS)** 1997-2005  
Klagenfurt

**Volksschule** 1993-1997  
Köttmannsdorf

### Berufserfahrung

**Marketing/Sponsoring/Vermittlung** Seit 01/2010  
brut Wien

**Praktikum Marketing/Presse** 09/2009 - 12/2009  
brut Wien

**Kassapersonal, Rezeptionistin** 08/2008 – 08/2009  
Tanzquartier Wien

**Praktikum Kommunikation & Marketing** 11/2007 – 01/2008  
Salon5, Iffland & Söhne

**Hostess, Büroassistentz** 2005-2007  
Sympos Veranstaltungsmanagement, Wien