

Wiens

Intermediale Szenographie

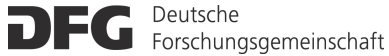
Birgit Wiens

Intermediale Szenographie

Raum-Ästhetiken des Theaters am Beginn des 21. Jahrhunderts

Wilhelm Fink

Gedruckt mit Unterstützung der Deutschen Forschungsgemeinschaft



Umschlagabbildungen

Penelope Wehrli: »operation solaris«, Berlin 2001, Foto: Thomas Aurin © P. Wehrli; Bert Neumann: Zelt- und Containerbühne/»Rollende Road Schau«, Berlin, Alexanderplatz 2005, Foto: Thomas Aurin; Rimini Protokoll: »Breaking News – Ein Tagesschauspiel«, Fotoprobe Jan. 2008 im HAU 2, Berlin © Walter Bickmann; Christopher Kondek: »Money-it came from Outer Space«, Berlin 2010 © David Baltzer/bildbuehne.de

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Alle Rechte, auch die des auszugsweisen Nachdrucks, der fotomechanischen Wiedergabe und der Übersetzung, vorbehalten. Dies betrifft auch die Vervielfältigung und Übertragung einzelner Textabschnitte, Zeichnungen oder Bilder durch alle Verfahren wie Speicherung und Übertragung auf Papier, Transparente, Filme, Bänder, Platten und andere Medien, soweit es nicht §§ 53 und 54 UrhG ausdrücklich gestatten.

© 2014 Wilhelm Fink Verlag, Paderborn
Wilhelm Fink GmbH & Co. Verlags-KG, Jühenplatz 1, D-33098 Paderborn

Internet: www.fink.de

Einbandgestaltung: Evelyn Ziegler, München
Herstellung: Ferdinand Schöningh GmbH & Co KG, Paderborn

ISBN 978-3-7705-5646-5

Inhaltsverzeichnis

1. Theater, Szenographie und der ›Einbruch‹ der Medien – Einleitung

1. Theater ›zwischen den Räumen‹: Perspektivwechsel	15
2. Das Theater, die Theaterwissenschaft und die Herausforderung der Medien.	21
3. ›Spezifische Medialität‹ vs. ›Intermedialität‹	27
4. Eine Frage der Szenographie? Theater als ›Kontakt nehmendes Medium‹	35
5. Theater und die ›Spielräume‹ der Medien. ›Verschwinden‹ vs. ›Wiederkehr‹ des Raums	43
6. <i>Spatial Turn</i> in der Theaterwissenschaft?	51
7. Intermediale Szenographie: Zum Spektrum der Problemstellungen . .	57

2. Szenographie als ästhetischer Diskurs über Räume

1. Intermediale Szenarien. Merkmale und Kriterien	65
1.1. Die Kunst der Szenographie: medienspezifisch oder trans- disziplinär?	66
1.2. Vom Bild- zum Raumdiskurs: Szenographie als Dispositiv	74
1.3. Das heterotopische Potenzial der intermedialen Bühne: Zur Pluralität der Verortungen, Medien und raumbildenden Verfahren	87
1.4. Eine Kunst, die ›benutzt werden will‹. Szenographie als ›Matrix‹, Kommunikations- und Wahrnehmungsangebot: Herausforderungen für Publikum und Akteure	95
2. Zwischen den Räumen. Das intermediale Theatron als Ereignisort, Schnittstelle und diskursive Plattform: Analyseansatz	101
2.1. Die (Inter-)Medialität der Bühne. Sybille Krämers Interpretation der Medien als ›Boten‹	102
2.2. <i>Liveness</i> . Mediale Wechselspiele als ›Tanz auf der Schwelle‹ . . .	107
2.3. Szenographie im raumzeitlichen Prozess der Aufführung: Intentionalität und Responsivität	114
2.4. ›Metaszenographie‹. Die Bühne als Ort und Experimentierfeld gegenwärtiger Raum-Reflexion.	119

3. <i>Vorstellungsräume. Szenographie und das kreative Potenzial der Grenze: Penelope Wehrli</i>	
1. Eine Szenographie, die kein Bild vorgibt: Das Spielfeld als ›Schwelle‹	129
2. Orpheus-Landschaften	137
2.1. Appias Erbe. Die Hellerauer »Orpheus«-Aufführungen: Ein Rückblick.	138
2.2. Räume als ›Mitspieler‹, Szenographie als ›auto-choreographisches System‹: Penelope Wehrlis Projekt »camera orfeo«	140
2.3. Un/Sichtbarkeit. Der Akt des Blicks und die Liminalität der Bilder	145
2.4. ›Hinter‹ dem Bildschirm. Medialer Raum als performatives Archiv	149
3. Eine Frage der Zeit: Zur Ereignishaftigkeit intermedialer Szenographie	153
3.1. Räumlichkeit/Zeitlichkeit. Szenographische Reflexionen des virtuellen Raums.	155
3.2. Der virtuelle Raum – ein Parallel-Universum? Zu Wehrlis Versuchsanordnung »operation solaris«	158
3.3. Spuren eines Plots. Geht es um Liebe?	160
3.4. Wiederholung, Variation, Polyphonie. Szenographie als Spiel mit der Wahrnehmung.	165
4. Kunst als ›Sendung‹? Szenographie im Zeitalter von Telekommunikation und Internet.	169
4.1. Zwischen ›Hier‹ und ›Anderswo‹. Telematische Konstellationen: Das Projekt »Äther Trommeln Europa«	170
4.2. Intermediale Szenographie / Dramaturgie: Modularisierung als ästhetisches Prinzip	178
4.3. Kommunikations- und Wahrnehmungsdimensionen räumlich distribuerter Aktion: ›dialogisches‹ vs. ›postalisches‹ Prinzip	185
4. <i>Architekturen auf Zeit. Szenographie als Spiel mit der Medialität von Bühnenformen: Bert Neumann</i>	
1. »Mich interessieren offene Systeme ...«. Szenographie als Verfahren räumlicher Transgression	197
1.1. Das Theater als Haus – ›Monument‹ oder permeables Raumaggregat? Ein Exkurs in die neuere Architekturgeschichte	200

1.2.	Mobilmachen. Szenographische Experimente mit dem ›Containerprinzip‹, am Beispiel der »Rollenden Road Schau« . . .	207
1.3.	Theater als erweitertes Kommunikationsangebot: Subversive Aneignungen von Werbemedien und Design.	218
2.	Jenseits des Ästhetischen. Szenographie und ihr gesellschaftskritisches Potenzial	227
2.1.	›Stadt als Beute‹. Reflexionen alltäglicher Lebensräume: Das Beispiel »Wohnbühne«	230
2.2.	›Die Welt ist aus den Fugen‹. Konfigurationen zwischen Theater, Film, Live-TV und Internet: Zu Herbert Fritschs intermedialem Projekt »hamlet_X«	235
2.3.	Szenographie als De-/Konstruktion	242
3.	Szenographien der Unbehautheit: Zu Castorf/Neumanns Dostojewski-Projekten	245
3.1.	Das szenographierte Haus: Bert Neumanns temporäre Architekturen als Kunsträume und soziale Mikrokosmen. Auftritte und Demontagen.	248
3.2.	Die ›fünfte Wand‹. Intermediale Wechselspiele zwischen Echtzeit-Video, Film und theatraler Szene	255
3.3.	Szenographie als audio-visuelles Feld: Neumanns »Neustadt« .	261
3.4.	Das Publikum auf dem Schleudersitz	269
5.	<i>Bewegte Räume, reisende Blicke.</i> Szenographie als künstlerische Kartographie: Rimini Protokoll (unter besonderer Berücksichtigung ausgewählter Projekte von Stefan Kaegi)	
1.	Szenographie: Aufgabenfeld und künstlerisches (Selbst-)Verständnis im Wandel?	273
1.1.	Wo stehen wir? Ein kurzes Zwischenrésumé	273
1.2.	Rimini Protokolls Theater als ›Raumkunst‹: Rahmungen und (Neu-)Verortungen.	280
1.3.	Multilokalität und Verräumlichung: Spiele mit pluralen Ortsbezügen	285
2.	›Den Atlas öffnen‹. Zu Theorie und Praxis künstlerischer Kartographie	291
2.1.	Stadtpläne und Landkarten als Raum-Protokolle und ›kulturelle Scripts‹	292
2.2.	›Mapping‹-Verfahren in der Kunst, am Beispiel des Projekts »50 Aktenkilometer«	296

3.	›Mental Maps‹. Szenographie und Geopoetik	303
3.1.	Argentinische Hausmeister als ›Botschafter‹. Rimini Protokolls neo-realistisches Theater und die Medialität seiner Akteure. . .	305
3.2.	Geo-Narrationen, am Beispiel von ›Bodenprobe Kasachstan‹.	312
3.3.	Landschaftsdarstellung vs. Landschaftsmodell. Die Schweiz im Miniaturformat: Zur szenographischen Logik von ›Mnempark‹.	326
4.	›Integrative Szenographie‹, soziale Skulpturen, ›In Transit‹-Erfahrungen	337
4.1.	Sites/Nonsites. Eintauchen in Straßen, Städte, Landschaften: Theater als ›Guckkasten für Fernfahrer‹.	339
4.2.	Szenographieren/Kuratieren. ›Ciudades Paralelas – Parallele Städte‹ als Erlebnis-Konzept: Vielörtlichkeit und simultane Ereignisse	345
6.	<i>Im Horizont der Globalisierung. Intermediale Explorationen der Netzkultur: Christopher Kondek</i>	
1.	Theater und <i>Worldwideweb</i> . Potenziale und Grenzen der intermedialen Bühne	357
1.1.	Die ›verkabelte Bühne‹: Formales Experiment oder Ausdruck sich verändernder Lebenswelten?	358
1.2.	Herausforderung Internet	361
2.	Die Undarstellbarkeit der Verhältnisse. Kondeks ›Börsenspiel‹ ›Dead Cat Bounce‹	367
2.1.	Eine ›Sonde‹ ins Netz des globalen Finanzmarkts legen	367
2.2.	Marktplätze, Netzwerke, ›High-Performance‹. Die Börse im medialen Wandel	369
2.3.	›Wait, watch and see what the Market does‹. ›Dead Cat Bounce‹ als Reflexion über die Ästhetik und Wahrnehmungsdimension netzbasierter Prozesse	375
3.	Zirkulation, Abstraktion, Übertragung. Geld als Medium	383
3.1.	Überlegungen zur Medialität des Geldes. Ein Exkurs mit Sybille Krämer	384
3.2.	›Money – it came from Outer Space‹. Die Medialität des Geldes, reflektiert mit den Mitteln des Theaters und des Science-Fiction-Films	387
4.	›Hier ist der Apparat‹. Ein Rückblick in die Mediengeschichte des 20. Jahrhunderts	393

4.1. ›Steig ein!‹. Die Aufführung als ›Flugsimulation‹ und Zeitreise . . .	395
4.2. ›Every new Medium brings a new Promise‹: Intermediales Theater als Medien-Kommentar.	398
7. Intermediale Szenographie. Schlusswort und Ausblick	
1. Die intermediale Bühne – eine ›Bühne neuen Typs‹?	409
2. Das szenographische Dispositiv	411
3. Die Vielgestaltigkeit der Szenographie als Herausforderung für die Analyse	413
4. Schwellenräume/temporäre Architektur/künstlerische Kartographie/Networking. Anmerkungen zu dem hier vorgeschlagenen begrifflichen ›Werkzeugkasten‹	419
5. Was leistet Szenographie, verstanden als ›Metaszenographie‹?	423
8. Dank	425
9. Literaturverzeichnis.	429
10. Abbildungsverzeichnis.	453

1. Theater, Szenographie und der ›Einbruch‹ der Medien – Einleitung

An der Wende zum 21. Jahrhundert kamen vermehrt Projekte auf, die die Frage nach den Räumen des Theaters, als formales Problem, dringlich und in einer dem Theater, wie man es bisher gewohnt war, geradezu gegenläufigen Weise zum Thema machten. Seither experimentieren Szenographen, Regisseure sowie Performance- und Medienkünstler in irritierender, mithin fast waghalsiger Weise mit Räumen. Projekte von Penelope Wehrli beispielsweise setzen nicht nur Akteure, sondern auch ihr Publikum in Bewegung – mit der Aufforderung, sich in den dynamisch-komplexen Verschachtelungen und Verschaltungen verschiedener theatraler, realer und virtueller Räume zurechtzufinden und neu eröffnete Kommunikationsmöglichkeiten und Wahrnehmungsweisen zu erkunden. Bert Neumann überforderte in Raumkonstellationen wie seiner »Wohnbühne« oder »Neustadt« alle Anwesenden durch die Unübersichtlichkeit der Raummodule und Container – ein Effekt, der zudem durch die Projektion von Live-Videos potenziert wurde, die Einsichten gaben in Räume, die dem direkten Blick verstellt waren, oder aber »Fenster« öffneten in ein schwer zu lokalisierendes »Außen«. Christopher Kondek unternahm, unter anderem, das Experiment, sein Publikum spielerisch *online* und »in Echtzeit« in die unüberschaubaren und sich eigentlich jeder Darstellbarkeit entziehenden Kommunikationsflüsse des globalen Börsenhandels einzuschalten. Und bei Stefan Kaegi, in einem umgebauten Lkw, gerieten nicht nur die Akteure und Zuschauer, sondern auch der Ort des Theaters selbst in Bewegung – als ein mobiles Theatron, von dem aus die Verkehrsadern, Knotenpunkte und Transiträume mit gleichsam »reisendem Blick« erkundet wurden. Mit diesen Projekten wurden nicht nur die Rollen der Akteure und des Publikums befragt und versuchsweise neu definiert. Radikal befragt, entgrenzt und in seinen gewohnten Ordnungen destabilisiert wurde vor allem auch der Raum, der neben Akteuren und Zuschauern traditionell als dritte Grundkonstituente von Theater gilt. Mit diesen Merkmalen zeichnet sich seit der Jahrtausendwende ein ganzes Spektrum künstlerischer Vorgehensweisen ab, die – offenbar unter dem Eindruck des gegenwärtigen medialen Wandels, der Vernetzung und der in vielen Bereichen spürbaren Globalisierung – die Frage nach dem »Raum« in neuer Weise stellen. Mit künstlerischen Mitteln erforschen sie seine sich verändernden Erscheinungsformen und reflektieren ihn, unter verschiedenen Problemstellungen, als ästhetisches und auch als soziales, politisches und kommunikatives Phänomen.

1. Theater ›zwischen den Räumen‹: Perspektivwechsel

Eine der Produktionen, mit denen die sich hier abzeichnende Raumfrage in exemplarischer Weise künstlerisch formuliert wurde, ist das Projekt »Breaking News« von Rimini Protokoll (Helgard Haug und Daniel Wetzel, 2008). Auf dem Dach des Berliner Hebbel-Theaters wurden in Vorbereitung der Aufführung eigens mehrere Satellitenschüsseln installiert, unzählige Monitore flimmerten dann am Abend auf der Bühne und mit einmal gab es im Theater Fernsehsendungen aus aller Welt zu sehen: Live-Nachrichten von BBC, CNN oder Al Jazeera, des Pentagon-Channels, des indischen Senders Rayat TV oder des südamerikanischen TeleSUR. Übertragungen von etwa zweitausend TV-Stationen weltweit konnten empfangen werden, und auf der Szene übernahmen die Akteure (wie bei Rimini Protokoll üblich, waren es keine Schauspieler sondern für die Produktion ausgewählte ›Experten‹) die Aufgabe, die in Echtzeit eingehenden Nachrichten so weit es ging zu sichten und, unter den besonderen Live-Bedingungen des Theaters, eine Auswahl zu treffen. Vier Journalisten, darunter der ehemalige ARD-Afrika-Korrespondent Hans Hübner und der Medienkritiker Walter van Rossum, zudem drei Dolmetscher sowie eine Cutterin agierten gleichsam als Selbst-Darsteller und Vertreter ihrer jeweiligen Profession: ausgestattet mit Headsets, übersetzten, moderierten und kommentierten sie die auf den Monitoren eingespielten Nachrichten.

Was aber genau gab es auf dieser Bühne zu sehen? Offenkundig bot sie ein Szenario medialer Informations- und Reizüberflutung und zugleich wurde im Verlauf des Abends spürbar, dass die Theaterbühne hier – *live* und für die Dauer der Aufführung – zu einer Art Schnittpunkt des internationalen Nachrichtengeschehens wurde, dessen Virtualität und globale Ausdehnung auf der Bühne thematisiert wurde. Mit künstlerischen Mitteln, so die Absicht, sollte dieses (sich in seiner Komplexität und Vielstimmigkeit jeder Darstellung eigentlich entziehende) Geschehen ›gerahmt‹ und ausgestellt werden, um dem Publikum – im Sinne eines Perspektivwechsels – eine kritische Betrachtung nahezulegen. Darüber, wie gut dies gelang, gingen die Zuschauer- und Kritikermeinungen auseinander.¹ Aufgrund seiner Szenographie, seines inszena-

¹ Eine der kontrovers diskutierten Fragen war u.a., ob das künstlerische Ergebnis des Projekts den besonderen technischen Aufwand wert sei, s.a. den Pressespiegel unter www.rimini-protokoll.de [letzter Aufruf: Dez. 2012].

torischen Verfahrens und des darin angelegten Umgangs mit Räumen ist das Projekt jedoch interessant. Durchaus imponierend waren bereits die vier großen, unübersehbaren Satellitenschüsseln auf dem Dach, die in Haug/Wetzels Projekt gewissermaßen die Funktion von szenographischen Werkzeugen übernahmen: durch sie wurden die Live-Schaltungen in alle Welt technisch möglich; zudem – da ungewöhnlich im Theaterkontext – signalisierten sie dem Publikum schon vor Betreten des Bühnenraums, dass man es gleich mit einem Vorgang zu tun bekommen würde, der sich von konventionellen Theateraufführungen unterscheidet. Der Aufführungsvorgang selbst bezog sich dann, zumindest auf den ersten Blick, auf künstlerische Mittel, die man kennt: gearbeitet wurde mit Filmeinspielungen und Techniken der Montage, die auf die Theatermoderne zurückgehen, des Weiteren mit dem Prinzip der multiplen Monitore, pluralen Rahmung und jener ›Windows-Ästhetik‹, die seit den 1980er- und frühen 1990er-Jahren zu einem der Hauptmerkmale des sogenannten postdramatischen Theaters avancierte (Abb. 1 und 2). Im Sinne einer – in vergleichbarer Weise im Theater seither oft geübten – Kritik an den elektronischen Medien, an ihren Spektakeln und Simulationen riefen die flimmernden Monitore der »Breaking News«, frontal auf das Publikum hin ausgerichtet, ihm gleichsam ins Auge fallend und doch unübersichtlich, einen ästhetischen ›Verdacht‹ gegenüber den medial übermittelten Informationen hervor; angestachelt werden sollte das Publikum damit zu einer Art ›sehendem Sehen‹, zu (selbst-)reflexiver Wahrnehmung und kritischer Distanznahme.

Über jene Distanzierungen gegenüber den Medienbildern hinaus ließ Rimini Protokolls ›Tagesschauspiel‹ aber auch noch etwas anderes gewahr werden. Indem den ganzen Abend hindurch geradezu notorisch gefragt wurde, welche Nachricht von wo aus und von wem gesendet wird, was eigentlich gezeigt oder aber nicht gezeigt wird (»Afrika kommt nicht vor...!«) und worin sich die Aufmacher und Darstellungen unterscheiden, interessierte sich das Projekt nicht nur für die Virtualität medialer Kommunikation und deren Oberflächen, um sie im Spielvorgang auszustellen und zu dekonstruieren. Vielmehr ließ das Projekt im Hier und Jetzt des Bühnenerignisses noch etwas anderes aufscheinen: nämlich eine Ahnung von der globalen räumlichen Ausdehnung, der Multilokalität und Gleichzeitigkeit der andernorts stattfindenden, auf der Bühne ›telepräsent‹ erscheinenden (und doch in ihrer Mehrzahl unsichtbar, ungreifbar bleibenden) Ereignisse. Flüchtig, momenthaft wurde man sich als Zuschauer der Erdball umspannenden Dimension der elektronischen Medien und ihrer Netzwerke bewusst, erahnbar wurde die Vielfalt der Sprachen und Kulturkreise, die Simultanität, Differenz und potenzielle Konflikthaftigkeit der zirkulierenden Meinungen, Weltbilder und

Abb. 1 und 2: Szenen aus »Breaking News«, Rimini Protokoll (2008)

Informationen und ebenso spürbar auch die Selektionen des Nachrichtensens und ihre (den Blick erweiternden oder auch verstellenden) Bezüge zur materiellen Welt und ihren realen Orten. Die ›Räume‹ und Netzwerke der Medien und jene durch sie hervorgebrachten virtuellen Phänomene, für die seit den 1980er-Jahren zunächst der Begriff ›Cyberspace‹ gebräuchlich wurde – lassen sich in ihrer Komplexität freilich nicht abbilden. Auch in den Künsten sind sie allenfalls nur in einer gewissen Annäherung zugänglich, und doch gelang es Haug/Wetzels mit ihrem Projekt, jene virtuellen Räume mit der im materiellen Raum angesiedelten Theaterbühne in ein erhellendes Spannungsverhältnis zu bringen. Keineswegs ging es dabei aber allein um die Exposition und ein allgemeines Anprangern medialer Simulationen, vielmehr wurden die Medienbilder ihrer Herkunft nach zurückverfolgt, gewissermaßen auf der Weltkarte ›rückverortet‹ und die Komplexität, Dynamik und geographische Ausdehnung (der oft als ›ortlos‹ beschriebener) Medienräume kenntlich gemacht; virulent wurden dabei auch die räumlichen Distanzen, die zur Übermittlung von Nachrichten überbrückt werden müssen, ebenso wie die in solchen Prozessen auftretenden kulturellen Differenzen und Übersetzungsprobleme. In der beschriebenen Weise auf die Bühne geholt, wurden die *live* aus aller Welt eintreffenden ›Breaking News‹, in einigen eingestreuten Szenen, zudem immer wieder auch um einen historischen, gleichsam medienarchäologischen Hinweis ergänzt: Mehrfach wurde im Lauf des Abends aus Aischylos' Tragödie »Die Perser« zitiert und namentlich aus dem Kriegsbericht jenes unglücklichen Boten, der aus Griechenland zurückkehrt, um seinen zu Hause gebliebenen Landsleuten von der Niederlage ihres Heeres zu berichten.

Demonstrativ haben Haug/Wetzel das mediatisierte Nachrichtengeschehen mit dem alten, antiken Botenmotiv verschränkt und damit eine weitreichende Reflexion dessen nahegelegt, was Medien leisten: Medien (sei es ein Brief, ein Telegramm oder eine elektronische Datenübertragung) fungieren demnach wie Boten, die Nachrichten über räumliche Distanzen hinweg transportieren und am Ziel übermitteln. In dieser Eigenschaft sind sie freilich keine neue Erfindung, vielmehr kennt man sie – in vielfältiger Form – schon seit Menschengedenken. Es stellt sich damit die Frage, inwiefern möglicherweise auch in Bezug auf neuere technische Medien zutrifft, was schon für die von Aischylos gestaltete Botenfigur galt: nämlich dass sie die aus der Ferne überbrachte Kunde kaum unverfälscht weiterzugeben vermögen, sondern die »gute oder schlimme Nachricht«² im Akt der Übermittlung gleichsam »zur Aufführung« bringen und sie dabei immer auch verändern bzw. transformieren. Wie sich, mit Blick auf Aischylos' Stück, ebenfalls zeigt, ist nach dem Auftritt eines Boten, der aus der Ferne kommt, zudem auch die Situation »vor Ort«, also der Ort der Adressaten, nicht mehr dieselbe: Räume – der unmittelbare Nahraum, die Umgebung und noch die entfernteste Ferne – stehen demnach nicht für sich, sind nicht losgelöst voneinander, sondern sind (sei es durch Geschichte, verbindende Interessen oder aber durch Krieg und andere auszutragende Konflikte) miteinander verbunden: ein Befund, der freilich im Zeitalter von nahezu grenzenloser Mobilität und globaler Vernetzung noch sehr viel mehr zutrifft als damals zu Aischylos' Zeiten.

Unter den skizzierten Vorzeichen regen Projekte wie »Breaking News« einen Perspektivwechsel an: Auf der Bühne des Theaters führen sie eine Auseinandersetzung mit den Räumen anderer Medien sowie mit Raumwahrnehmungen und -erfahrungen, die sich im sogenannten Medienzeitalter offenkundig verändern. Mit szenographischen und inszenatorischen Mitteln spielen solche Projekte *mit* den Räumen anderer Medien und führen zugleich einen ästhetischen Diskurs über Räume. Wie erwähnt, ist das Projekt von Haug/Wetzel nur ein Beispiel in einem großen Spektrum von Stücken, mit denen in den letzten Jahren – etwa seit der Jahrtausendwende – die Räume anderer Medien im Kontext des Theaters künstlerisch erforscht, reflektiert und thematisiert werden. Allzu lange freilich galten technische Medien wie Fernsehen, Film oder Video als »theaterfremd« (Vertreter dieser Position finden sich bis heute), und es war vor allem die Debatte um das postdramatische Theater und seine Spielarten, die ihnen auf den Bühnen seit den 1980er-Jahren allmählich zu Akzeptanz verhalf. Stücke wie das soeben beschriebene

2 Aischylos: »Die Perser«, in: *Die Perser/Sieben gegen Theben*, übersetzt und hg. von Emil Staiger. Stuttgart 2007, 7-48: 16 [VZ 248].

Projekt von Rimini Protokoll tragen ebenfalls unverkennbar Merkmale des Postdramatischen, indem sie ohne Textvorlage auskommen, sich selbst ein Thema wählen und – in zumeist ungewöhnlichen, experimentellen Szenographien – eigene Spielanordnungen entwerfen. Über geltende Gepflogenheiten des Theaters (das sich bisher weitgehend als *Mise en Scène*, als Vergegenwärtigung definiert) gehen Versuchsanordnungen wie »Breaking News« aber auch hinaus, indem sie, wie beschrieben, nicht nur einen Spielvorgang »in Szene setzen«, sondern sich in einem schwellenähnlichen – d.h. auch räumlich zu verstehenden – Spannungsfeld *zwischen* Theater und Medien situieren. Im Horizont von Digitalmedien und globaler Vernetzung wird die Theaterbühne mit solchen Projekten somit umfunktionierte zu einem »intermedialen« Experimentierfeld, das erlaubt, die Räume anderer Medien zu erkunden: In Gang gesetzt wird damit eine im Theater neuartige Befragung vertrauter Raumordnungen und Raumwahrnehmungen, die über die Bühne, wie man sie bisher kannte, weit hinausweist.

2. Das Theater, die Theaterwissenschaft und die Herausforderung der Medien

Projekte wie die angeführte Arbeit der Künstlergruppe Rimini Protokoll, die – im Hinblick auf die in der vorliegenden Studie verfolgte Frage nach den sich an der Jahrtausendwende abzeichnenden Konfigurationen zwischen Theater und Medien – exemplarisch ist, veranschaulichen ein sich veränderndes Denken über den Raum, das bisher geltende Definitionen des Theatervorgangs überschreitet. Damit stehen solche Projekte geradezu im Gegensatz zu jener bekannten Formel, mit der etwa Peter Brook, Ende der 1960er-Jahre, Theater in folgende Definition fasste: »Ein Mann geht durch den Raum, während ihm ein anderer zusieht; das ist alles, was zur Theaterhandlung notwendig ist.«³ Diese einschlägig gewordene Formel bestimmte Theater als eine ganz dem »Hier und Jetzt« verpflichtete Kunstform; seine Grundkonstituenten sind demnach die Akteure, das Publikum und der Raum. Ganz in diesem Sinne beobachtet auch die Theaterwissenschaft, schon seit ihren Anfängen, den Aufführungsvorgang im Spannungsfeld der genannten Konstituenten. »Bühnenkunst ist Raumkunst«: Mit dieser programmatischen Bestimmung hatte bereits Max Herrmann, einer der Begründer des Fachs, auf die zentrale Bedeutung der Raumfrage für die Theaterkunst hingewiesen.⁴ »Raum«, nach Herrmann, meint dabei zunächst den Ort bzw. Schauplatz, an dem eine Aufführung stattfindet, also zumeist »unsere moderne Guckkastenbühne und den üblichen Zuschauerraum der Gegenwart«, wobei, wie er betonte, das »Raumproblem« des Theaters in der Betrachtung der Gegebenheiten von Theaterarchitektur und Bühnengestaltung jedoch allein kaum ausreichend zu erfassen sei (ebd.). Zum Grundsatzproblem der Theaterwissenschaft erhob Herrmann daher die Frage nach der Ästhetik des Raums, oder in seinen Worten: die Frage nach dem »Umschaffungsprozess«, den es bedarf, um – für die Dauer einer Aufführung – einen realen, physischen Ort in einen »Kunstraum« umzuwandeln:

3 Peter Brook: *Der leere Raum* (1969). Berlin 1997, 9.

4 Max Herrmann: »Das theatralische Raumerlebnis« (1931), zit. nach: Jörg Dünne, Stephan Günzel (Hg.): *Raumtheorie. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften*. Frankfurt M. 2006, 501-513: 501.

Bühnenkunst ist Raumkunst. [...] Der Raum, den das Theater meint, ist [...] ein Kunstraum, der erst durch eine mehr oder weniger große innerliche Verwandlung des tatsächlichen Raums zustande kommt, ist ein Erlebnis, bei dem der Bühnenraum in einen andersgearteten Raum verwandelt wird.⁵

Die Transformation des Raums in einen »Kunstraum« beschrieb er seinerzeit als ästhetischen Vorgang, als ein »Erlebnis«, das – anlässlich jeder Theateraufführung aufs Neue und jedes Mal anders – aus den Raumgestaltungen und -wahrnehmungen der verschiedenen Beteiligten hervorgeht: da ist zum einen der Dichter, der »Raumerlebnisse« in »wortkünstlerischen Gebilden« bereitstellt, zweitens sind da die Schauspieler, die durch ihr Spiel den Raum transformieren, drittens das Publikum, das rezipierend, im »heimlichen Nacherleben«⁶, an der künstlerischen Verwandlung des Raumes teilhat; nicht zu vergessen der Regisseur, der, Hand in Hand mit dem Bühnenbildner, die verschiedenen »Raumerlebnisse« in ein Zusammenspiel bringt.⁷ Herrmanns theoretische Setzung, die für die deutschsprachige Theaterwissenschaft grundlegend wurde, hat viel dazu beigetragen, dass das Fach seinen Forschungsgegenstand – die Aufführung – heute weniger als »Werk« analysiert, sondern vielmehr als ästhetisches Ereignis und prozessuales, vielschichtiges Gebilde, das nur »als kommunikativer und erlebnisbezogener Vorgang zu begreifen ist«⁸. Obschon auf einer physischen Bühne lokalisiert, sind die Räume des Theaters demnach nicht gegeben, sondern treten immer erst im Wechselspiel zwischen ästhetischem Handeln, Kommunikationsvorgängen sowie den Wahrnehmungsleistungen der Beteiligten hervor. Diese Überlegungen Herrmanns, die, wie erwähnt, für den Fachdiskurs grundlegend wurden, waren zunächst noch allein auf das Literaturtheater gerichtet (wobei er einer der ersten war, der, programmatisch, zwischen der dramatischen Vorlage und ihrer Aufführung unterschied). Inzwischen, nach diversen Schüben einer »Retheatralisierung« des Theaters, die sich den Avantgarde-Bewegungen in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts verdanken, sowie angesichts der Annäherungen zwischen Theater und Performancekunst seit den 1960er-Jahren (die geradezu einen Exodus hinaus aus den Theatergebäuden in urbane Kontexte und öffentliche Räume, also die Eroberung neuer Spielorte, mit sich brachte) sieht sich die Theaterwissenschaft mit einer weitaus größeren Bandbreite ästhetischer Phänomene konfrontiert, die – angefangen von Ritualen über öf-

5 Herrmann, »Das theatralische Raumerlebnis«, a.a.O., 501f.

6 Ebd., 508.

7 Ebd., 503f. und 511.

8 Christopher Balme: »Raum«, in ders.: *Einführung in die Theaterwissenschaft*. Berlin [4. Aufl.] 2008, 141–153: 141.

fentliche Feste bis hin zu Happening, Aktionskunst und Performance Art – Ereignischarakter und damit die performativen Merkmale von Aufführungen haben.⁹ Trotz dieser bemerkenswerten Erweiterung seines Gegenstandsreichs, die das Fach Theaterwissenschaft somit erfuhr, ist die Definition der Aufführung in ihren Grundparametern gleich geblieben. Weiterhin gilt die Formel: »Ein Mann geht durch den Raum, während ihm ein anderer zusieht; das ist alles, was zur Theaterhandlung notwendig ist« (Peter Brook), oder in den Worten Erika Fischer-Lichte: »Damit eine Aufführung gelingen kann, müssen sich die Akteure und Zuschauer für eine bestimmte Zeitspanne an einem bestimmten Ort versammeln und gemeinsam etwas tun«¹⁰. Die ästhetische *En-Face*-Kommunikation, die »physische Ko-Präsenz von Akteuren und Zuschauer« sei die Bedingung dafür, dass sich der Raum des Theaters in einen »Kunstraum« verwandelt; sie gilt als das Hauptmerkmal von Theater und insofern als konstitutiv für seine »besondere Medialität« (ebd.).

Obwohl diese Formel, theatertheoretisch gesehen, bis heute weitgehend gilt, zeichnen sich in der Praxis seit einiger Zeit künstlerische Vorgehensweisen ab, die ihre definitorischen Grenzen ausloten, hinterfragen oder ihr sogar zu widersprechen scheinen. Wenn, wie in dem einleitend angeführten Rimini-Protokoll-Projekt »Breaking News«, Nachrichtensprecher aus aller Welt auf der Bühne wie Boten erscheinen und dort, telepräsent und als virtuelle Mitspieler, »zum Auftritt« kommen, so ist die Bedingung der physischen Ko-Präsenz erkennbar durchkreuzt: was sich stattdessen entspinnt, ist ein Spiel zwischen theatralen und virtuellen Räumen, das über die ästhetischen Formen des Theaters, wie man sie bisher kannte, hinausweist: gewissermaßen quer zu gewohnten *En-Face*-Situationen tritt mit solchen Projekten die Erfahrung der medialen »Verschaltung« und des »Vernetzt-Seins« in den Vordergrund. Darüber hinaus mehren sich Experimente, die die Bedingung der physischen Ko-Präsenz von Akteuren und Zuschauern an einem Ort mit Hilfe anderer, »theaterfremder« Medien gleichsam aushebeln oder auch ganz außer Kraft setzen. Wenn, wie etwa in Christoph Schlingensiefels Projekt »Bitte liebt Österreich!« (2000) die Zuschauer eingeladen werden, per Telefon und Internet auf den Spielverlauf Einfluss zu nehmen, oder wenn, wie bei Stefan Kaegi (»Call Cutta«, 2005/08), das Publikum am Beginn des Spielvorgangs mit Mobiltelefonen ausgestattet wird, weil die Akteure nicht vor Ort (in Berlin) sind, sondern sich – viele Flugstunden entfernt – im indischen Kalkutta befinden, so bekommt man es mit Spielanordnungen zu tun, die

9 Zum Spektrum der Spielarten vgl. Erika Fischer-Lichte: *Ästhetik des Performativen*. Frankfurt M. 2004; Hans-Thies Lehmann: *Postdramatisches Theater*. (1999) Frankfurt M. 2005.

10 Vgl. »Der Begriff der Aufführung«, in: Fischer-Lichte, *Ästhetik des Performativen*, 42-57: 47.

sich, wie es die Definition von Theater verlangt, *live* vollziehen; das Kriterium der physischen Ko-Präsenz aller Beteiligten an einem Ort trifft auf solche Konstellationen allerdings nicht mehr zu.

Nach welcher Theaterverabredung wird dann aber gespielt? Handelt es sich hier überhaupt noch um Theater, und wenn ja – um welches? Blickt man zurück in seine lange Geschichte, so ist nicht zu übersehen, dass Theater – seit seinen Anfängen und besonders signifikant seit Beginn des 20. Jahrhunderts – wiederholt Technologieveränderungen erfahren hat: dazu gehörte etwa die Einführung des Buchdrucks, das Aufkommen der analogen Medien (Film, Radio, Fernsehen), und um die Jahrtausendwende trat die Herausforderung der Digitalmedien und der globalisierten Telekommunikation (Internet) hinzu. Historisch betrachtet, hat das Theater auf entsprechende »Medienumbrüche« reagiert,¹¹ indem es bestimmte Elemente (z.B. die Erfindung des elektrischen Lichts) in seine ästhetischen und organisatorischen Parameter integrierte. Die Definition seiner Grundkonstituenten (Darsteller, Zuschauer, Raum) und ihre Konfiguration war dabei aber unverändert geblieben. Ob dies so bleiben wird, scheint allerdings spätestens seit dem letzten Medienumbruch – dem Aufkommen von globaler Telekommunikation und Internet – in Frage zu stehen: offenbar stellen diese Medien eine grundsätzliche Herausforderung für das Theater dar. Angesichts einer sich verändernden Theaterpraxis setzt sich auch in der theaterwissenschaftlichen Diskussion zunehmend die Einsicht durch, dass »der Einsatz neuer Medien technischer Reproduktion, wie Filmeinspielungen, Bildprojektionen, Videoübertragungen, die im zeitgenössischen Theater zu beobachten sind, [...] die tradierten Raumordnungen des Theaters relativieren und erweitern«¹². Vor allem die Digitalisierung, die – da sie nicht nur Reproduktion, sondern auch die Produktion ihrer Inhalte *live* und »in Echtzeit« erlaubt – den audiovisuellen Medien »potenziell unbeschränkte Darstellungs- und Veränderungsmöglichkeiten« und damit ein völlig neues Gestaltungspotenzial verliehen hat, findet im Theater inzwischen ihren Niederschlag und hat die künstlerische Praxis in wenigen Jahren erheblich erweitert.¹³ Die wohl größte Herausforderung, wie Christopher Balme betont hat, stellen insofern

11 Zu Begriff und Phänomenen von »Medienumbrüchen« vgl. die Ausführungen von Andreas Käuser in: Helmut Schanze (Hg.): *Lexikon Medientheorie – Medienwissenschaft*. Stuttgart, Weimar 2002, 255–257. Zum Einfluss von Technologieveränderungen auf das 20. Jahrhundert vgl. die Studie von Christopher Baugh: *Theatre, Performance and Technology: The Development of Scenography in the Twentieth Century*. Houndmills/Hampshire, New York 2005.

12 Vgl. Jens Roselt: »Raum«, in: Erika Fischer-Lichte, Doris Kolesch und Matthias Warstat (Hg.): *Metzler Lexikon Theatertheorie*. Stuttgart, Weimar 2005, 260–267: 266.

13 Balme, *Einführung in die Theaterwissenschaft*, 161. Für einen ersten Überblick über das Spektrum der sich abzeichnenden Ansätze vgl. Steve Dixon: *Digital Performance. A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*, Cambridge, Mass.; London 2007.

die Erweiterungen des Bühnengeschehens durch neue Formen mediatisierter Live-Kommunikation dar. Sie eröffnen Perspektiven interaktiver ›Verschaltungen‹ zwischen Theater und anderen Medien und bringen zugleich die Herausforderung mit sich, das Theater, in seiner Eigenschaft als ›Raumkunst‹, neu zu bestimmen: »Aufgrund der Möglichkeiten, Rundfunk und Fernsehsendungen *live* einspeisen zu können, die heute durch Internet ergänzt werden, wird die Raumfrage [...] zum zentralen ästhetischen Experimentierfeld«. ¹⁴

14 Balme, ebd., 150.

3. ›Spezifische Medialität‹ vs. ›Intermedialität‹

Die Einführung neuartiger Gestaltungsmittel, Trägermedien und Technologien ist im Theater, wie erwähnt, keineswegs ein unbekanntes Phänomen. Geradezu gegenläufig zu den in der theaterwissenschaftlichen Theoriebildung unternommenen Versuchen, die Eigenschaften der Kunstform Theater verbindlich auf einen Begriff zu bringen, lässt sich der Niederschlag sogenannter ›Medienumbrüche‹ im europäischen Theater schon seit seinen Anfängen beobachten. Vor allem die Geschichte von Szenographie und Bühnenbild – angefangen von den Gestaltungen der ›Skene‹ im antiken Theater (zu der die Dekoration des Bühnenhauses sowie beispielsweise auch die Einrichtung von Flugkränen gehörte, mit denen man die Darsteller von Götter- und Botenfiguren auf die Spielfläche brachte) bis hin zur Einführung von moderner Licht- und Tontechnik, die das Theater seit Beginn des vergangenen Jahrhunderts kennt – ist von einer ständigen Veränderung der künstlerischen Mittel und Medien gekennzeichnet. Aber auch in den Spielweisen haben sich, Hand in Hand damit, immer wieder Einflüsse anderer Künste und Medien gezeigt – etwa wenn sich zur Goethezeit, mit der Mode der Attitüden und *Tableaux Vivants*, die bildende Kunst in damals zunächst ungewohnter Weise zum gesprochenen Wort gesellte, oder wenn – wie im neueren Theater – bestimmte, für Film- oder Fernsehformate typische Darstellungsweisen (etwa die der TV-Soaps und -Serien) auf den Theaterbühnen Einzug hielten. Nicht zuletzt zeigen sich auch die Dramaturgien des Theaters durch Medienumbrüche beeinflusst:¹⁵ einmal mehr wird dies seit der Etablierung von globaler Telekommunikation und Internet virulent, die aus keinem gesellschaftlichen Bereich mehr wegzudenken sind und deren modulare, nicht-lineare ›Hypertext‹-Strukturen sich auch in den Spielarten eines gegenwärtigen, experimentellen Theaters widerspiegeln.

Bereits historisch betrachtet – darin liegt eine Besonderheit, aber auch besondere Problemstellung des Theaters – war die Bühnenkunst also nie eine klar abzugrenzende, allein aus ihr eigenen Spezifika heraus zu bestimmende Kunst. Prominent findet sich dieses Problem erstmals bei Lessing, der sich seinerzeit – dem Denken der Aufklärung und deren Kategorisierungsbestrebungen verpflichtet – um eine normative Ästhetik der Künste bemühte. In

15 Vgl. dazu die Bestandsaufnahmen in Anke Roeder, Klaus Zehelein (Hg.): *Die Kunst der Dramaturgie*. Leipzig 2011.

seiner Schrift »Laokoon« (1766) verwarf er die alte, auf Horaz zurückgehende Annahme, dass Malerei und Poetik prinzipiell vergleichbar seien (ut pictura poesis) und proklamierte stattdessen grundsätzlich die Differenz zwischen den Künsten, indem er sie in solche unterteilte, die sich im Raum ausdehnen (Skulptur, Malerei) und jene, die sich in der Zeit entfalten (Dichtung); dem Theater erkannte er an anderer Stelle eine Zwischenposition zwischen Poesie und Malerei zu, wobei allerdings, im Zuge einer Hierarchisierung der Künste, die Verpflichtung auf Sprache und Wort dominieren sollte.¹⁶ Im Theater der Moderne – hier waren es vor allem Szenographen wie Adolphe Appia – liefen Reformen gegen diese als »tyrannisch« empfundene ästhetische Ordnung des Theatervorgangs Sturm: Die Unterordnung der visuellen und räumlichen Elemente unter eine »Kultur der Sprache und Schrift« stellte man nun in Frage.¹⁷ Zwar sollte die Differenz zwischen den Ausdrucksmitteln keineswegs gänzlich negiert werden,¹⁸ doch zog Appia, im Vergleich zu Lessing, daraus ganz andere Konsequenzen: »unsere moderne Auffassung von Theater und von der Inszenierung zwingt den Dramatiker, seine Schau zu beschränken« (ebd.), mit anderen Worten: Die über Jahrhunderte tradierte Hierarchie zwischen den Medien, Ausdrucksformen und ästhetischen Systemen sollte befragt und neu diskutiert werden. Inspiriert durch den Wagnerschen Gesamtkunstwerk-Gedanken (bzw. in mehrfacher Revision desselben) setzte – besonders erkennbar in der modernen Szenographie, als deren Wegbereiter Appia gilt – eine Durchmischung, ja regelrechte »Verfransung« der Künste ein. Szenographie – gleichsam auf ihrer Metaebene – legt insofern, zugespitzt formuliert, die Vermutung nahe, dass es »eindeutige Grenzen und essentielle Differenzen zwischen den einzelnen Künsten wohl nie wirklich gegeben hat«¹⁹. Mit Martin Seel könnte man sagen, dass ästhetische Erscheinungsformen in den Künsten nur mehr in einer »Theorie des Verhältnisses der künstlerischen Medien« zu beschreiben sei, das heißt: in einer Theorie des »Austauschs«²⁰. In der Tat richtet Theater – in Anschluss an Reformen wie Appia und auch Brecht – ihr Interesse seither nicht mehr vornehmlich auf die Darstellung von Inhalten,

16 Vgl. Gotthold Ephraim Lessing: *Hamburgische Dramaturgie* (1767). Stuttgart 1986, 5. Stück, 36f.

17 Adolphe Appia: »Darsteller, Raum, Licht, Malerei« (posthum publ. 1954), in: Klaus Lazarowicz, Christopher Balme (Hg.): *Texte zur Theorie des Theaters*. Stuttgart 1991, 437–442: 438.

18 »Die Kunst der Inszenierung«, so Appia, offenkundig Bezug nehmend auf Lessing, sei »die Kunst, in den Raum zu projizieren, was der Dramatiker nur in die Zeit projizieren konnte (...)«, ebd.

19 Pamela C. Scorzin: »Metaszenografie«, in: Ralf Bohn, Heiner Wilharm (Hg.): *Inszenierung und Ereignis. Beiträge zur Theorie und Praxis der Szenografie*. Bielefeld 2009, 301–314: 308.

20 Vgl. Martin Seel: *Ästhetik des Erscheinens*. Frankfurt M. 2003, Kap. »Konstellationen der Kunst«, bes. 177f. »[Es ist] die Art des Ineinandervorkommens [...], was die Identität einer Kunstart gegenüber der anderen ausmacht«, ders.: *Die Macht des Erscheinens. Texte zur Ästhetik*. Frankfurt M. 2007, 64.

sondern auch auf die »medialen Formen ihrer Darstellung«²¹ und namentlich auf die Arten und Weisen, wie diese Formen jeweils durch die verwendeten Mittel, Materialien und Technologien geprägt werden. Tradierte Werkbegriffe in Frage stellend, setzten die historischen Avantgarden bekanntlich Entgrenzungen der Künste untereinander sowie auch Annäherungen zwischen Kunst und Leben in Gang; nicht nur führte all dies zu »Hybridbildungen unter den Künsten«, sondern vor allem auch zu »ganz neue[n] Verbindungen zu den apparativ-technischen Medien [...], mit denen *die Künste technisch* wurden und *Techniken künstlerisch* werden konnten«²². Seit den 1960er-Jahren wurden Vorgehensweisen, die tradierte Grenzen zwischen den Einzelkünsten sowie die ästhetische Produktivität ihrer Überschreitungen selbst zum Thema machen, schließlich, unter verwandten Vorzeichen, zum Projekt der Fluxus-Bewegung. Programmatisch ging es dort um das Evozieren ästhetischer Störungen und um spielerische Kritik. Zur Beschreibung entsprechender Praktiken (und in Abgrenzung zum reinen Nebeneinander sogenannter »mixed media«-Verfahren – führten deren Vertreter den Begriff »intermedia« ein,²³ um damit sowohl die technisch-apparativen als auch künstlerischen Aspekte ihrer gattungs- und medienübergreifenden Bezugnahmen zu beschreiben. Seither haben jene Tendenzen – d.h. die Beobachtung, dass die Etablierung neuer technischer (zunächst analoger, später digitaler) Medien die Künste einerseits technisch werden ließen und diese andererseits, als Reaktion darauf, ihre eigene mediale Verfasstheit, Materialität und verwendeten Technologien selbst künstlerisch reflektieren – auch im Theater und seinen Szenographien unübersehbare Spuren hinterlassen: seine Spielarten haben sich im Zuge dessen immer weiter ausdifferenziert, und man kann ohne Übertreibung sagen, dass es noch nie ein so breites Spektrum von Theaterformen, Praktiken und Genres gegeben hat wie an der Jahrtausendwende.

Der Beobachtung von Pamela Scorzin zufolge ist (Theater-)Szenographie, in ihren neueren Erscheinungsformen, v.a. dadurch gekennzeichnet, dass darin Kunst, die sonst üblicherweise ausgestellt wird (z.B. auf Kunstmessen, in Museen), in ein Zusammenspiel mit Künsten gelangt, die aufgeführt werden:

21 Joachim Paech, Jens Schröter (Hg.): *Intermedialität analog/digital. Theorien – Methoden – Analysen*. München 2008, dies.: Vorwort, ebd., 9-12: 9.

22 Paech, Schröter, *Intermedialität analog/digital*, ebd.

23 Vgl. Dick Higgins' Manifest »Intermedia«, in: *Something Else Newsletter*, Vol. 1, Nr. 1 (1966), 1-6; s.a. ders.: *Horizons. The Poetics and Theory of the Intermedia*. Carbondale, IL 1984.

Raumkünste (Architektur, Installation) werden mit Zeitkünsten (Film, Musik, Performance) effektiv gekreuzt, wobei gleichzeitig auch erfahr- und erlebbar wird, dass [...] Intermedialität eigentlich schon immer ein Grundprinzip der [...] Künste in unserer Kultur gewesen ist.²⁴

Die Beobachtung, dass inzwischen von der Abgrenzbarkeit einzelner Medien bzw. Künste nicht (bzw. nicht mehr) generell ausgegangen werden kann, wird in der kulturwissenschaftlichen Theoriebildung seit einiger Zeit interdisziplinär unter der Forschungsperspektive *Intermedialität* diskutiert.²⁵ Der Begriff – in einer ersten, allgemeinen Definition – umfasst, nach Irina Rajewsky, die »Gesamtheit aller Mediengrenzen überschreitenden Phänomene [...], die, dem Präfix ›inter‹ entsprechend, in irgendeiner Weise *zwischen* Medien anzusiedeln sind«²⁶. Theoriegeschichtlich gesehen, sind die Anfänge dieser Diskussion mit dem sogenannten »Linguistic Turn« verknüpft, d.h. mit der Annahme, dass unterschiedliche kulturelle Phänomene zeichentheoretisch, als »Texte«, zu erfassen seien.²⁷ Mitte der 1990er-Jahre, als sich abzeichnete, dass die Computermedien – mit ihren digitalen Codes, der nichtlinearen Logik ihrer »Hypertexte« und der vernetzten, »verräumlichten« Zirkulation ihres virtuellen Contents – alle Bereiche von Kunst und Kultur durchdringen und verändern würden (und dabei die überkommene Logik der »Schriftkultur« in Frage stellten), erlebte die Intermedialitätsdiskussion ihren Aufschwung. Im Spannungsfeld zwischen traditionellen, analogen und digitalen Medien stellte man sie nun unter neue Vorzeichen und rückte vor allem die Frage nach der Übergängigkeit ästhetischer Phänomene in den Blick. Angesichts der Tatsache, dass vor allem postmoderne multi-, trans- oder intermediale Kunstprodukte sich als »zu unbotmäßig und zu sperrig gegenüber den eindimensional zugeschnittenen Medientheorien erwiesen«²⁸, erhielt die Frage nach der Differenzierbarkeit zwischen einzelnen Medien und den dabei in Anschlag zu bringenden Kriterien sowie auch die Frage nach den Interdependenzen und Wechselwirkungen zwischen den diversen kulturellen Ausdrucksformen, Materialien und

24 Scorzin, »Metaszenographie«, a.a.O., 308.

25 Zur Formierung der Intermedialitätsforschung, die nach Irina O. Rajewsky, in ersten Schritten, bereits in den 1960er-Jahren einsetzt, vgl. dies.: *Intermedialität*. Tübingen, Basel 2002, 40–58.

26 Rajewsky, *Intermedialität*, 12.

27 Vgl. Doris Bachmann-Medick: *Cultural Turns. Neuorientierungen in den Kulturwissenschaften*. Reinbek b. Hamburg 2006, 7–57, bes. 33ff. Vgl. initial Aage A. Hansen-Löve: »Intermedialität und Intertextualität«, in: Wolf Schmid, Wolf-Dieter Stempel (Hg.): *Dialog der Texte. Hamburger Kolloquium zur Intertextualität*. Wien 1983, 291–360; s.a. Peter Zima (Hg.): *Intermedialität der Literatur*. Darmstadt 1996; Franz-Josef Albersmeier: *Theater, Film, Literatur in Frankreich: Medienwechsel und Intermedialität*. Darmstadt 1992.

28 Jürgen Müller: *Intermedialität: Formen moderner kultureller Kommunikation*. Münster 1995, 37.