

Theater in Second Life – Reigen von Arthur Schnitzler

Interview mit dem Regisseur und Produzenten Simeon Blaes

(Interview komplett oder in Ausschnitten zur Veröffentlichung freigegeben.
Beleg erbeten. Stand: April 2009)

Herr Blaes, wie kamen Sie auf die Idee, ein Theater in der virtuellen Welt stattfinden zu lassen?

Ein Freund von mir, Frank Gaugel arbeitet mit virtuellen Welten und hat mir immer wieder von den faszinierenden Möglichkeiten erzählt. Er meinte, man könne dort sicher auch Theater machen und ich solle es doch einmal versuchen. Also, war es eigentlich seine Idee und wir haben das Projekt dann gemeinsam umgesetzt.

Funktioniert das? Schließlich haben die Figuren ja keine "echten" Emotionen. Fehlt beim Spiel der Figuren nicht der Ausdruck des Schauspielers?

Ja, das funktioniert. Die echten Emotionen des Schauspielers sind für den Zuschauer ohnehin unwichtig. Der Schauspieler soll die Emotionen ja spielen, nicht selbst empfinden. Deshalb nennt man ihn auch Schauspieler. Nehmen Sie das Marionettentheater als Beispiel: eine hohe Kunst des Schauspielens. Niemand zweifelt daran, dass es funktioniert oder der Ausdruck fehle. Mit den Avataren in Second Life ist das ähnlich. Sie verhalten sich wie Figuren, die man elektronisch steuert. Und wir sind gerade dabei, sie das Schauspielern zu lehren.

Weshalb haben Sie sich ausgerechnet für Schnitzlers "Reigen" entschieden?

Ich habe lange nach einer kurzen, interessanten und in sich geschlossenen Szene gesucht, die sich für einen Theaterversuch in Second Life eignet. Im Reigen gibt es zehn solcher Szenen. Die Handlung hat Pepp, das Stück ist bekannt, es ist kurz und griffig, hat nur zwei Personen pro Szene und ist daher vom Aufwand überschaubar. Und, was in diesem Medium nicht ganz unwichtig ist, die Nutzungsrechte sind frei.

Sehen Sie das Theater im virtuellen Raum als Zukunft für das Theater? Schließlich hat das "echte" Theater heute mit vielen Schwierigkeiten zu kämpfen: Die Fördermittel werden gekürzt, die Zuschauerzahlen sinken.

Ja und Nein. Theater entsteht immer dort, wo Menschen etwas in dramatisierter Form mitteilen wollen. Das können die ungewöhnlichsten Orte sein. Es ist keineswegs an die Institutionen gebunden. Auf der Strasse, in der Kneipe, im Wohnzimmer, überall ist Theater möglich. Auch in Second Life. Kreativität und Qualität beschränkt sich dabei

keineswegs auf die etablierten Häuser. Oft sind die kleinen spontanen Initiativen viel origineller und packender als gut subventioniertes Theater. Second Life ist da nur eine Möglichkeit von vielen, wo sich Theater entfalten kann. Aber eine sehr interessante.

Wie wird der Zuschauer das Theater im Second Life erleben? Tatsächlich als Theater oder doch eher als Kino? Schließlich fehlt das Gefühl, in einem Raum zu sitzen, die Theaterluft zu schnuppern und die Reaktionen der anderen Theaterbesucher zu sehen?

Ich glaube, das Theatererlebnis in Second Life ist dem physischen viel näher als dem Kinoerlebnis. Durch das Phänomen der Immersion fühlt man sich in seinen Avatar, die Verkörperung in Second Life hineinversetzt und erlebt so, als sei man dort. Auch hier begibt man sich als Personifizierung auf die Insel, wo das Theater steht, betritt den Raum, sucht sich einen Sitzplatz, kann die anderen Besucher beobachten, treffen, sich mit ihnen unterhalten, ihre Reaktionen sehen wie im physischen Theater. Und mit viel Vorstellungskraft kann man auch die Theaterluft schnuppern. (lacht)

Wie stehen Sie generell zu Second Life? Ist es nicht problematisch, sein eigenes Leben mehr und mehr ins Internet zu verlegen? Hat das nicht eine Beziehungslosigkeit der Gesellschaft zur Folge?

Ich sehe die Welt von Second Life durchaus kritisch. Das Internet verschafft uns viele Vorteile und Möglichkeiten, erleichtert unser Leben enorm, und birgt zugleich immense Probleme und Gefahren. Für Second Life bedeutet das, wir gewinnen viel, aber opfern auch dafür. Im Internet und auch in Second Life entsteht eine Gesellschaft, ähnlich wie wir sie kennen. Sie gewinnt, natürlich auf Kosten der Gesellschaft in der physischen Welt. In der virtuellen Welt von Second Life kommen die eigenen Vorstellungen, Wünsche und Phantasien viel mehr zur Geltung, das Physische bleibt dafür auf der Strecke. Aber das Internet ist Teil unserer Entwicklung, wie zuvor die Industrielle Revolution und die Telekommunikation. In der Entwicklung liegen die zentralen Probleme, nicht in den Erscheinungsformen.

Ist das Theater im Second Life ein authentischer Ersatz für das echte Theater?

Diese Frage ist nicht einfach zu beantworten. Denn, was ist das echte Theater? Und, was wäre dann ein echter Ersatz? Theater in Second Life soll jedoch kein Ersatz sein für das Theater in der physischen Welt. Es ergänzt nur das Möglichkeitsspektrum an Erscheinungsformen von Theater. Aber echt und authentisch ist es zweifellos.

Was wollen Sie persönlich mit der Inszenierung erreichen?

Für mich ist es ein weiterer Schritt eines persönlichen Anliegens zu untersuchen, was Theater eigentlich ist, was es ausmacht, wie und wo es funktioniert, und welchen Stellenwert es für unser Leben heute hat.

Das habe ich in einer wissenschaftlichen Arbeit zu diesem Thema behandelt. In der Inszenierung an sich verlasse ich mich ganz auf die inhaltliche Wirkung, die Schnitzler im Text verankert hat und folge in der Umsetzung rein pragmatisch regiehandwerklichen Grundsätzen. Eigene persönliche Anliegen versuche ich durch die Inszenierung nicht zu vermitteln. Das ist kein Regietheater. Und das ist mir wichtig.

Was kommt danach? Planen Sie weitere Aufführungen/Produktionen?

Noch plane ich nichts. Ich möchte die Wirkung der Aufführungen abwarten. Aber Potenzial ist vorhanden. Alleine der Reigen hat ja noch neun weitere Szenen.

Interview komplett oder in Ausschnitten zur Veröffentlichung freigegeben.
Beleg erbeten.

Kontakt für Presse (nicht für die Veröffentlichung bestimmt)

Christina Walz

Presseagentur walz 2 consult GbR

Bahnhofstrasse 14

88662 Überlingen

Tel. +49 (0)7551 93 77 90

c.walz@walz2consult.de

Bildmaterial sowie Trailer zum kostenlosen Download auf:

www.walz2consult.de in der Rubrik Presse/Bühne