

Schauspieler der dritten Art

Virtuelle Realität und Theater

»Kann das Theater ohne Kostüme und Bühnenbilder existieren? Ja das kann es. Kann es ohne Musik existieren, die die Handlung begleitet? Ja. Kann es ohne Lichteffekte existieren? Natürlich. Kann es ohne Text existieren. Ja [...] Aber kann das Theater ohne Schauspieler existieren? Dafür kenne ich kein Beispiel. Man könnte das Puppentheater nennen. Selbst hier findet sich jedoch ein Schauspieler hinter den Kulissen, wenn auch von einer anderen Art.«

Jerzy Grotowski

Seien Sie ehrlich, woran denken Sie, wenn Sie die Worte ›virtuelle Realität‹ hören? Wenn es Ihnen wie den meisten Leuten geht, evozieren diese Worte Bilder einer bizarren Techno Phantasiewelt, die der eines William-Gibson-Romans gleicht. Freischwebende elektronische Bewußtseine im ›Cyberspace‹ interagieren miteinander, während ihre Körper zuhause bleiben, die mit kompliziert aussehenden Brillen und Handschuhen ausgestattet und mit äußerst teuren technischen Gerätschaften verkabelt sind. In diesem Kontext haben Sie vielleicht auch die Begriffe ›virtuelles Theater‹ oder ›virtuelle Schauspieler‹ schon einmal gehört und sich gefragt, wieso Ihr örtliches Avantgarde-Theater noch nicht wie durch Zauberei die Form dieser Cyberspace-Phantasie angenommen hat.

Tatsächlich sind bei dem Versuch das ›virtuelle Theater‹ praktisch wie auch theoretisch zu definieren bereits große Fortschritte gemacht worden, und wir kommen dem Moment gefährlich nahe, Näheres über jenes seltsame Wesen, den ›virtuellen Schauspieler‹, herauszufinden. Dieser neue Schauspieler ist sowohl mit den Darstellern aus Fleisch und Blut der traditionellen Bühne verwandt, wie auch mit den Puppen aus dem Zitat des polnischen Regisseurs Jerzy Grotowski mit dem ich diesen Essay begonnen habe. Diese neue Spezies ist jedoch etwas vollkommen anderes, eine digitale Gestalt, die in beinahe jeder beliebigen Form und Größe produziert werden und mit größter Freiheit in einer digitalen Welt operieren kann. Manchmal ist sie über Kabel mit echten Menschen verbunden, doch ist sie immer ein bißchen mehr als eine Marionette und ein bißchen weniger ›real‹ als ein menschlicher Schauspieler.

Stanislawski, Meyerhold und das bürgerliche Theater

Diese neue Kreatur wurde nicht erst vor Kurzem geboren. Tatsächlich geht die Vorstellung eines ›virtuellen Schauspielers‹ der Entwicklung von Technologie zur Erzeugung von virtueller Realität und sogar der Erfindung des Computers voraus. Man könnte sagen, daß die Idee zu Beginn des zwanzigsten Jahrhunderts in Rußland mit einer Meinungsverschiedenheit zwischen einem berühmten Schauspiellehrer und einem seiner kreativsten Schüler ihren Anfang nahm; einer Meinungsverschiedenheit die einen gewaltigen Einfluß darauf gehabt hat, wie sich momentan, zu Beginn des einundzwanzigsten Jahrhunderts, Performances in virtueller Realität entwickeln. Die beiden Kontrahenten in diesem Streit sind Konstantin Stanislawski und sein Schüler Wsewolod Meyerhold.

Beide waren Innovatoren, die mit der Theaterpraxis des neunzehnten Jahrhunderts unzufrieden waren, wobei sie jedoch vollkommen unterschiedliche Wege einschlugen, um die Lage zu verbessern. Und wenn ich mich hier auch auf diese beiden Künstler konzentriere, so wurde doch der theoretische ›Krieg‹, den sie begannen sowohl im europäischen wie im amerikanischen Theater des zwanzigsten Jahrhunderts mehrmals wiederholt.

In »*Theatre and the Civilizing Process: An Approach to the History of Acting*« beschreibt Erika Fischer-Lichte die Trennlinie zwischen den beiden folgendermaßen:

»Zu Beginn des [zwanzigsten] Jahrhunderts, negierten die Repräsentanten des Avantgarde-Theaters in ganz Europa einstimmig die Prinzipien des bürgerlichen Illusionstheaters, wie sie im achtzehnten Jahrhundert formuliert und im neunzehnten Jahrhundert realisiert wurden, um schließlich im Realismus und Naturalismus ihren Höhepunkt zu finden. Wenn auch ein Strang des modernen Theaters, von Chechov über Stanislawski zu Pinter und Peter Hall diese realistische Tradition (zumeist ironisch gebrochen) fortführte, wandte sich der Großteil des modernen Theaters davon ab.«

Sowohl Stanislawski als auch Meyerhold wendeten sich gegen das »bürgerliche Illusionstheater« weil es ihnen wie ein Überbleibsel der Romantik erschien. Im Rußland der Jahrhundertwende sahen sie keine edlen Helden in strahlenden Umhängen, bereit, Jungfrauen in Bedrängnis beizustehen und unerschrockene Opfer für Liebe, Gott und Vaterland zu bringen. Sie sahen ein Rußland im Niedergang, mit einer zunehmend realitätsfernen und irrelevanten Aristokratie und einem großen Ausmaß von Leiden und Verzweiflung. Die liebreizenden Phantasien des Melodramas waren inadäquat, um diese ›Wahrheit‹ über Rußland zum Ausdruck zu bringen, und sowohl Meyerhold wie auch Stanislawski entschieden sich für eine objektivere Herangehensweise an das Theater. Kurz gesagt, sie stimmten beide darin überein, daß alles auf der Bühne die ›Wahrheit‹ des Lebens widerspiegeln sollte. In der Frage, welche Techniken der Schauspieler einsetzen sollte, um diese ›Wahrheit‹ zu verkörpern gingen ihre Meinungen jedoch auseinander.

Stanislawski wählte ein Theater, das so realistisch wie möglich sein sollte. Der Grundsatz seines Schauspielsystems ist das magische ›als ob‹. Der Schauspieler versucht sich vorzustellen, daß er oder sie die Ereignisse die der Figur in der Welt des Stückes wiederfahren tatsächlich erlebt. Er bemüht sich, die Emotionen der Figur selbst zu ›fühlen‹ und ganz in der Rolle aufzugehen. Ziel des Schauspielers ist es, auf der Basis seines eigenen Vorrats an Erinnerungen und Emotionen eine Wirklichkeit wiederentstehen zu lassen und sich so zu verhalten, ›als ob‹ er mit seiner Figur identisch sei und die Ereignisse die in der Welt des Stückes stattfinden tatsächlich erlebe. Die Schauspieltheorie in den Vereinigten Staaten wird zur Zeit von einer Version von Stanislawskis realistischem Theatermodell beherrscht, die über das berühmte *Actor's Studio* von Lehrern wie Lee Strassberg, Sanford Meisner und Stella Adler an amerikanische Schauspieler weitergegeben wurde. An der überwältigenden Mehrheit von Schauspielschulen in diesem Land wird man eine Variante dieser Technik praktiziert finden, die auch die Kritik in den Vereinigten Staaten derart nachhaltig beeinflußt hat, daß ein realistisch geprägtes Vorurteil darüber entstand, was »gute« amerikanische Kunst ausmache.

Und nun, in der gegenüberliegenden Ecke, sehen wir Meyerhold. Er war von 1898 bis 1902 ein Schüler Stanislawskis, hielt jedoch später dessen realistischen Zugang zum Theater für zu einschränkend. Er begann, mit den Konventionen des realistischen Spielens zu experimentieren und konzentrierte sich mehr auf die Bewegungen von Objekten im Raum als auf die Vermittlung eines Gefühlszustandes des Schauspielers an das Publikum. Meyerholds Schauspielsystem, von ihm Bio-mechanik genannt, dient der bestmöglichen Darstellung dieser abstrakteren, ganzheitlichen Sicht der Inszenierung. Meyerhold entwickelte eine Schauspieltechnik in der der Körper des Schauspie-

lers als mechanisches Instrument angesehen wird, als ein in die Inszenierung integrierter Teil, in gewissem Sinne als ein lebendiges szenisches Element. Meyerholds System, obwohl nie wie das Stanislawskis in einem ›Handbuch‹ oder ›Lehrbuch‹ kodifiziert, läßt sich anhand dreier zentraler Ziele charakterisieren (die dem 1991 erschienenen Sammelband *Meyerhold on Theater* entnommen sind):

1. Es dem Schauspieler zu ermöglichen, die Balance und das Zentrum der Schwerkraft in sich selbst zu fühlen, d.h. die vollständige Kontrolle über den eigenen Körper zu entwickeln.
2. Es dem Schauspieler zu ermöglichen, sich dreidimensional in Bezug auf den Bühnenraum, die Partner und die Gegebenheiten der Bühne zu positionieren und zu koordinieren. Mit anderen Worten, die Entwicklung eines ›guten Auges‹ zu unterstützen und den Schauspieler Teil eines harmonischen Ganzen werden zu lassen.
3. Im Schauspieler die physische wie reflexive Fähigkeit zu entwickeln, unmittelbare und unbewußte Handlung hervorzubringen.

Meyerholds Theater stellt den Zuschauer in den Mittelpunkt. Während Stanislawskis System auf den Gefühlen und Motivationen des Schauspielers basiert, interessiert Meyerhold lediglich die Fähigkeit des Schauspielers, die Wahrnehmung des Zuschauers zu manipulieren, was eine berühmt gewordene Bemerkung illustriert, die er einmal einem Schauspieler gegenüber während der Proben machte. Er wies den Schauspieler an: »Stop, ändere deine Position, sitze bequemer«. Der Schauspieler entgegnete, er sitze vollkommen bequem, worauf Meyerhold antwortete: »Es kümmert mich weniger, ob du bequem sitzt. Es ist mir viel wichtiger daß der Zuschauer keine Angst um dich hat, daß er sich nicht darum sorgt, ob es dir unbequem ist. Diese nutzlose Sorge lenkt ihn von der Szene ab die wir spielen«.

Meyerhold in 3-D-Graphik: Robert Wilsons *Monsters of Grace*

Viele Künstler nach Meyerhold, standen dieser zuschauerzentrierten Schauspieltheorie nahe: Antonin Artaud und Sergej Eisenstein (ein Schüler Meyerholds) ebenso, wie die meisten italienischen und russischen Futuristen und Formalisten. Auch viele der heute tätigen Künstler stehen in Meyerholds Schuld. Einer von ihnen ist der amerikanische Regisseur Robert Wilson^a. Auch Wilsons Theater verwandelt den Schauspieler in einen lebendigen Teil des Bühnenbildes, der manipuliert wird, um auf der Bühne abstrakte Formen entstehen zu lassen. In gewisser Hinsicht hat Wilson Meyerholds Ideen ins Extreme übersteigert, indem er oft klare narrative Strukturen jeglicher Art zugunsten eines reinen Bilderstromes vermeidet. Der amerikanische Performer und Akademiker Johannes Birringer bezeichnete Wilsons Arbeit als »eine radikale Repositionierung des menschlichen Körpers; innerhalb der transparenten Überblendung von Bildern wird der Körper nicht privilegiert, sondern als ein Material, eine Chiffre unter anderen behandelt«. (Phillip Zarilli: *Acting (Re)Considered: Theories and Practices*)

Ich hebe Wilson hervor, weil er in einem seiner letzten Stücke eine Grenze überschritten hat und den Körper des Schauspielers nicht mehr nur wie eine Maschine einsetzte, sondern diesen Körper auch mit einer Maschine herstellte. In *Monsters of Grace*^b, einer Inszenierung von 1999 benutzte Wilson eine sieben Meter hohe 3-D-Projektionsleinwand, auf die zur Musik von Phillip Glass eine Reihe von computergenerierten Bildern und Szenen projiziert wurde. Virtuelle Figuren interagierten hier mit verstörenden und provozierenden Bildern: ein kleiner Junge der vom Fahrrad fällt,

^a<http://www.robertwilson.com>

^b<http://www.uiowa.edu/~ournews/1999/january/0129monsters.html>

eine Hand die aufgeschnitten wird, eine Flutwelle, die eine Familie hinwegschwemmt. Wilson hat Schauspieler schon immer wie eine Art besonders wirkungsvolle Marionette benutzt, und in diesem Stück entschloß er sich, auf den menschlichen Schauspieler komplett zu verzichten. Diese radikale Abkehr von gängiger Theaterpraxis bringt ihn interessanterweise in Verbindung mit einigen der ›mainstream‹ Theaterprojekte die die Entwickler von virtueller Realität nun bereits seit einigen Jahren vorantreiben.

Theater ohne Emotionen?

Wilson's Einsatz der Maschine zur Erzeugung seiner Schauspieler ist in Performance-Kreisen beinahe unbekannt. Die Vorstellung, daß ein computergenerierter Körper ebenso starke Emotionen hervorrufen könnte wie ein ›wirklicher‹ Körper – dem alle Gefühle, Emotionen und Erinnerungen eines Schauspielers zur Verfügung stehen – erscheint den meisten amerikanischen Theaterkritikern, die so gut wie ausschliesslich an Varianten von Stanislawskis realistischer Methode geschult wurden, absurd. Stanislawskis realistische Schauspieltheorie widerstrebt der Möglichkeit eines virtuellen Schauspielers, denn wenn ein solcher Schauspieler erfolgreich sein kann, ohne die Möglichkeit, auf Emotionen und Erinnerungen zurückzugreifen, um die Erfahrungen nachzufühlen, die die Figur in der Welt des Stückes macht, so könnte dies die Lehre des russischen Meisters infrage stellen und hundert Jahre etablierten Schauspieltrainings diskreditieren. Viele Gegner der virtuellen Realität versteifen sich auf diesen realistischen Modus der Kritik.

So kommen zum Beispiel R. John Rice und Paul Malone, zwei aus der kleinen Gruppe von Akademikern, die es unternommen haben, virtuelle Realität als ein praktisches Werkzeug für das Theater zu untersuchen, in ihrem Artikel »*A Funny Thing Happened on the Way to the Theater: Negotiating Meaning and Technology in Performance*« zu folgendem Schluß:

»Es ist jedoch schwierig, sich vorzustellen, daß selbst das technologisch fortgeschrittenste System die Eigenschaften des intellektuellen und emotionalen Austauschs reproduzieren könnte, welche das Interface des Theaters ausmachen. Denn selbst wenn das virtuelle Theater bis zu dem Punkt weiterentwickelt werden kann, an dem der User das Gefühl hat, daß er oder sie tatsächlich an einer Theateraufführung teilnimmt, (eine Möglichkeit, die nicht vollkommen ausgeschlossen werden sollte), so bleibt es dennoch schwierig, sich einen virtuellen Schauspieler vorzustellen (ganz gleich wie intelligent *dessen* Software auch sein mag), der wechselseitig auch *live* vom User beeinflusst werden könnte.«

Mit anderen Worten, der Erfolg einer VR-Performance wird daran gemessen, ob sie detailgetreu die ›Wirklichkeit‹ nachstellen kann und ob sie es dem Zuschauer erlaubt, die Emotionen des künstlich intelligenten Schauspielers zu ›fühlen‹. Wenn dieser Schauspieler an einem solchen emotionalen Austausch nicht teilhaben kann, ist die Produktion kein ›Theater‹.

Das ist lächerlich. Auch wenn die Möglichkeit photorealistischer Reproduktion von realen Umgebungen und virtuellen Schauspielern, die sich von echten nicht unterscheiden lassen, besteht (man denke nur an Sonys kürzlichen Mega-Flop *Final Fantasy*), so ist dies doch nur ein kleines Segment der gegenwärtigen Forschung im Bereich der virtuellen Realität. In der virtuellen Realität greifen Stanislawskis Theorien nicht mehr, und es ist wesentlich ergiebiger, Meyerholds Schauspieltheorien auf virtuelle Performances anzuwenden. Statt uns darum zu sorgen, ob unser virtueller Lawrence Olivier ›wirklich weint‹ oder ›Lampenfieber‹ hat, können wir VR als ein Medium für den Zuschauer betrachten – so wie Meyerhold es für das Theater unternimmt – und uns auf die Wirkung konzentrieren, die Schauspieler, ob virtuell oder nicht, auf ein echtes Publikum aus Fleisch und Blut haben

können.

Schauspielende Maschinen – das Oz Projekt

Die Entwickler virtueller Realität sind bereits große Fans von Meyerhold (auch wenn sie es nicht wissen) und betreiben Forschung und realisieren Inszenierungen die seinen Theorien folgen. Das vorrangige Ziel solcher Projekte ist es, computergenerierte Figuren zu erschaffen, die nicht so intelligent und emotional komplex sind, wie unser virtueller Lawrence Olivier, jedoch komplex genug, um es den Usern zu erlauben, sich auf ihre Realität einzulassen. Wenn sie erfolgreich sind, werden diese intelligenten Agenten zur erzählten Geschichte beitragen und die Illusion für den User nicht zerstören. Diesen Zugang nennt man »am Verhalten ausgerichtete künstliche Intelligenz« (*behavioral artificial intelligence*); er setzt sich zum Ziel, Charaktere zu schaffen, die lebendig scheinen und auf eine Anzahl von *user inputs* reagieren.

Das Oz Projekt^a der Carnegie Mellon Universität in Pittsburgh ist wohl die am längsten betriebene und die ambitionierteste solcher Untersuchungen. Die an diesem Projekt Beteiligten versuchen, das Genre *Interaktives Drama* ins Leben zu rufen, wobei sie intelligente Agenten einsetzen, die von dem Steuerungsprogramm *Drama Master* kontrolliert werden. Ziel des Projekts ist es, so Mitglied Michael Mateas, eine fiktionale Welt für die User zu erschaffen.

»Interaktives Drama findet in virtuellen Welten statt, in denen Figuren (glaubwürdige Agenten) leben, mit denen ein Publikum interagiert. Im Verlauf dieser Interaktion erlebt das Publikum eine Geschichte (lebt den Verlauf eines Plots).« (Oz Webseite: »*An Oz-Centric Review of Interactive Drama and Believable Agents*«)

Das Oz Projekt arbeitet an einer Umgebung in der menschliche User die computergenerierten Agenten beeinflussen können und umgekehrt. Zwar nehmen die Agenten nicht an einem echten emotionalen Austausch teil, doch es sind ihnen Verhaltensweisen einprogrammiert, die bestimmen wie sie in gewissen Situationen handeln werden. Obwohl die Agenten niemals etwas fühlen, können die Menschen die mit ihnen interagieren trotzdem glauben, die Agenten verfügten über Emotionen. Projektmitglied Joseph Bates, Professor sowohl der Computerwissenschaften wie auch an der Fakultät für Schöne Künste der Carnegie Mellon Universität, schreibt im *Virtual Reality Casebook*:

»Anstatt von unseren Agenten zu verlangen, besonders aktiv und intelligent zu sein, erwarten wir nur, daß sie nicht offensichtlich dumm und unwirklich sind. Ein Agent, der sich zurückhaltend verhält, kann klug erscheinen, während ein Agent der seine Möglichkeiten überschreitet höchstwahrscheinlich jegliche Illusion zerstören wird.«

Und Marie-Laure Ryan, eine freie Wissenschaftlerin, die über das Oz Projekt schreibt, baut auf Bates' Arbeiten auf, wenn sie in *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory* befindet, daß intelligente Agenten »exzentrisch« und »nicht realistisch« sein sollten:

»In einer interaktiven Umgebung können exzentrische Persönlichkeiten die Grenzen des künstlich intelligenten Systems überdecken, welches die Agenten animiert. Ein weiterer Vorteil von Exzentrik besteht darin, daß die Figuren sympathischer werden und einen nachhaltigeren Eindruck hinterlassen.«

In der Tat sind die Entwickler des Oz Projekts zu dem Schluß gekommen, daß es wesentlich besser ist, die Charaktere in Anlehnung an Cartoon-Figuren und andere nicht menschliche Formen zu modellieren, denn, wie es Mateas ausdrückt:

^a<http://www-2.cs.cmu.edu/afs/cs.cmu.edu/project/oz/web/papers/CMU-CS-97-156.html>

»Eine glaubwürdige Figur ist eine, die lebendig erscheint, deren Handlungen sinnvoll sind, und die es erlaubt, eine Illusion aufrecht zu erhalten. Das ist nicht dasselbe wie Realismus. Bugs Bunny ist eine glaubwürdige, aber keine realistische Figur.« (Oz Webseite)

Dem Oz Projekt geht es nicht primär um ›humanoide Arbeit‹, wie Mateas es nennt, also den Versuch, einen realistischen menschlichen Körper zum Einsatz in virtueller Realität zu entwickeln. Beinahe als wolle er ein Gegenargument zu Malones und Rices Position präsentieren, weist Mateas darauf hin, daß es bei humanoider Arbeit eher darum geht, einen Realismus der Form zu erreichen, denn darum, eine interaktive Umgebung zu entwickeln.

Obwohl man nun annehmen könnte, das Oz Projekt intendiere den Ausschluß des menschlichen Schauspielers von der virtuellen Bühne, benutzt die Gruppe interessanterweise zur Zeit menschliche Schauspieler und einen Regisseur, anstelle von intelligenten Agenten und dem computerisierten *Drama Master*. Lebendige Schauspieler und Regisseure, die als solche über Bewußtsein verfügen, können virtuelle Körper auf überzeugende und interessante Weise manipulieren und mit den Usern in komplexen Szenarien interagieren. Die Hoffnung der Mitglieder des Oz Projekts geht darauf, daß dieser Einsatz von menschlichen Interaktionen auf dem Weg zur Entwicklung einer vollkommen computergesteuerten Umgebung hilfreich sein wird. Indem sie beobachten, wie Menschen die Agenten spielen, versuchen sie herauszufinden, welche Verhaltensweisen dem Publikum am ›Wirklichsten‹ erscheinen. Zu einem späteren Zeitpunkt sollen dann mithilfe dieser Erkenntnisse Agenten mit ähnlichen Verhaltensweisen programmiert werden, von denen man sich erhofft, daß sie das Publikum dazu ›überlisten‹ können, sie für intelligent zu halten. Letzen Endes muß dies jedoch nicht das notwendige Ziel sein, denn virtuelle Welten werden normalerweise nicht dazu geschaffen, den Menschen auszuschließen oder zu ersetzen. Tatsächlich greifen die meisten Formen des VR Dramas nicht auf künstlich intelligente Figuren zurück.

Virtuelles Puppenspiel? *VRML Dream*

Bernie Roehls und Stephen N. Matsubas *VRML Dream* ist ein gutes Beispiel einer VR-Inszenierung die keine intelligenten Agenten benutzt, sondern vor allem auf ›wirkliche‹ Schauspieler zurückgreift, die virtuelle Figuren in Echtzeit manipulieren. Roehl und Matsuba inszenierten eine gekürzte Version von Shakespeares *Sommernachtstraum* am 26. 4. 1998 (dem Geburtstag des Bardens) im WWW, wobei sie die Virtual Reality Markup Language (VRML) benutzten, um Schauspieler und ein dreidimensionales Bühnenbild in Echtzeit zu reproduzieren. Die User ›betreten‹ den Spielraum indem sie vor Beginn der Aufführung die Webseite des Projekts aufsuchen. Dort finden sie eine Situation vor, die der eines ›wirklichen‹ Theaters analog ist. Roehl beschreibt das folgendermaßen:

»Eine gewisse Zeit vor der Aufführung gehen sie [die User] zu einer spezifischen Webseite. Dort finden sie ein Programm für die Show, das eine Synopsis der Geschichte, eine Liste der Personen, Hintergrundinformationen, usw. bietet. Sie hören auch die angemessene Hintergrundmusik, die auf das Stück einstimmt. Zusätzlich sehen sie einen leeren Bildschirm, der die ›Bühne‹ für die Aufführung darstellt, die sie im Bergiff sind zu sehen.« (vrmldream.com – Die Seite wurde inzwischen aus dem Netz genommen.)

Als die Aufführung begann, erschien das Bühnenbild für den Palast in Athen, und virtuelle Figuren traten auf und begannen das Stück. Sieben Schauspieler oder »Puppenspieler«, wie Roehl sie nennt, kontrollierten alle Figuren über ein Computernetzwerk in Toronto, Kanada. Ursprünglich wollte Roehl die Figuren von zwei anderen, weit voneinander entfernten Orten, Los Angeles und

London, kontrollieren lassen, aber technische Probleme zwangen ihn, diesen Plan aufzugeben. Die Schauspieler steuerten ihre Figuren mit Joysticks und Mäusen und konnten sie frei im Raum bewegen und drehen. Sie sprachen ihren Text in Mikrophone, und die entsprechenden Daten wurden dann mithilfe von *streaming technology* ins Web übertragen. Die Zuschauer waren füreinander und für die Schauspieler unsichtbar, und konnten die einzigartige Erfahrung machen, die Handlung aus verschiedensten Perspektiven mitverfolgen zu können. Über ihre Möglichkeiten sagt Roehl:

»Sie können es sich aussuchen, durch die Augen eines jeden der Charaktere zu schauen, oder eine aus einer Reihe von vordefinierten Perspektiven auszuwählen. Sie können auch den standardmäßig eingestellten ›Regisseursblickwinkel‹ einnehmen oder einfach ganz wie sie wollen durch den Bühnenraum schlendern.« (vrml dream.com)

Die Aufführung war ein eingeschränkter Erfolg. Aufgrund eines technischen Problems gab es während eines Großteils der Produktion keine Tonübertragung, und es traten einige Fehler auf, aufgrund derer die User Bilder nicht sehen konnten. Doch die Bewegungen der Figuren und das Bühnenbild funktionierten sehr gut und boten eine beeindruckende Präsentation des künstlerischen und technischen Potentials dieses Ansatzes.

VRML Dream hat, zumindest im analogen Sinne, große Ähnlichkeit mit einer traditionellen Theatererfahrung. Die Zuschauer konnten ein Programm erhalten, in einem gemeinsamen Raum zusammenkommen und ein Stück von Shakespeare ansehen. Festzuhalten ist jedoch, daß die Zuschauer nicht körperlich anwesend waren und einander nicht sehen konnten. Hierfür gibt es zwei Gründe: 1) Wenn jeder Zuschauer einen virtuellen Körper erhalten hätte, hätten die tausenden von Menschen, die sich eingeloggt hatten, um die Aufführung anzusehen, die Theaterwelt komplett ausgefüllt und selbst die Bühne und die Schauspieler verdeckt. 2) Die Rechnerkapazität die notwendig wäre, um tausende von individuellen Avataren (virtuellen Verkörperungen) darzustellen, ist enorm und hätte das System stark verlangsamt oder zum Absturz gebracht. Beide Probleme wären einfach zu lösen, indem man – wie es ja auch im traditionellen Theater geschieht – die Zahl der ›Karten‹ begrenzt, die pro Aufführung verkauft werden und den Zuschauern einen Platz zum ›sitzen‹ anweist. Doch diese beiden Optionen hätten den Zielen der Projektleiter im Wege gestanden, so viele Publikumsmitglieder wie möglich mit einzuschließen, und es ihnen zu erlauben, sich frei im Bühnenraum zu bewegen. Interessanterweise dürfte Roehls und Matsubas Publikum letztlich mehr Freiheit zu interagieren gehabt haben, als traditionelle Theaterzuschauer, denn es war ihnen möglich, in Echtzeit per Internet zu chatten und über die Aufführung zu reden, während sie stattfand. (Sie mußten dazu noch nicht einmal flüstern.)

VRML Dream bietet eine andere Art von Interaktion als diejenige, die das *Oz* Projekt ermöglicht. Die Interaktion basiert hier mehr auf einem traditionellen Theatermodell, wobei virtuelle Bühnenbilder, Kostüme und Schauspieler die ›echten‹ Schauspieler im Theater ersetzen. Es wird keine Form von künstlicher Intelligenz benutzt, sondern man greift auf existierende Performancekonventionen und ausgeklügeltes digitales Puppenspiel zurück, um eine Aufführung auf die Bühne zu bringen.

Es ist gefährlich, das dramatische Potential von Projekten wie *Oz* und *VRML Dream* einfach deswegen zu ignorieren, weil es ihnen nicht darum geht, Schauspieler von Fleisch und Blut einzusetzen, um dramatische Effekte zu erreichen. Eine Figur muß keine Seele, ja noch nicht einmal eine menschliche Stimme haben, um Teil einer Performance sein zu können. Zwei andere Performancemedien, Film und Fernsehen, benutzen bereits häufig virtuelle Charaktere mit großem Effekt, wie zum Beispiel die Goblins, Orks und der Balrog in der aktuellen *Herr der Ringe* Verfilmung. Computer haben ihren Platz im Bereich des Theaters ebenso wie beim Film. Maschinen ins Theater einzuführen wird nicht den menschlichen Schauspieler obsolet machen, sondern unsere Vorstellung

davon erweitern, was Schauspiel und Theater bedeuten. Theatermacher könnten viel zur Entwicklung ihres dreidimensionalen Echtzeit-Mediums beitragen, wenn sie sich von dem Scheuklappen-denken lösen könnten, durch solche Neuerungen würde die Rolle des Schauspielers ersetzt oder verringert. Stattdessen sollten sie davon ausgehen, daß der Schauspieler in einer Evolution begriffen ist, um sich den entwickelnden Formen des Mediums anzupassen, wobei er, im Sinne Meyerholds und Wilsons, als kleiner Teil einer größeren Inszenierung fungiert.

Die seltsamen Schauspieler der dritten Art, weder Person noch Puppe, die in der virtuellen Realität entstehen, können eine wertvolle Ergänzung des Theaters darstellen, ganz gleich, ob wir sie in drei Dimensionen auf unsere Bühnen projizieren, wie dies Wilson getan hat oder, ob wir mit ihnen im Cyberspace interagieren. Filmregisseure und Entwickler virtueller Realität sind bereits dabei, das dramatische Potential dieses Mediums zu entdecken. Wenn Theatermacher daran beteiligt sein wollen wie es sich entwickelt und geformt wird, werden sie einen Schritt nach Vorne tun und sich auf einige hautnahe Begegnungen mit der Maschine einlassen müssen.

(Aus dem Amerikanischen von Alexander Schlutz)

Literaturhinweise

- Damer, Bruce: *Avatars. Exploring and Building Virtual Worlds on the Internet*. San Francisco: Peach Pit 1999.
- Fischer-Lichte, Erika: *Theatre and the Civilizing Process. An Approach to the History of Acting*. In: Postlewait Thomas (Hrsg.); McConaghie, Bruce A. (Hrsg.): *Interpreting the Theatrical Past: Essays in the Historiography of Performance*. Iowa City: University of Iowa Press 1989, S. 19-36.
- Grotowski, Jerzy: *The Theatre's New Testament. Ritual, Play, And Performance: Readings in the Social Sciences/Theatre*. Schechner, Richard (Hrsg.); Schuman, Mandy (Hrsg.). New York: Seabury Press 1976.
- Horowitz-Murray, Janet: *Hamlet on the Holodeck*. Cambridge: MIT Press 1998.
- Laurel, Brenda: *Computers as Theatre*. New York: Addison-Wesley 1993.
- Loeffler, Carl Eugene (Hrsg.); Anderson, Tim (Hrsg.): *The Virtual Reality Casebook*. New York: Van Nostrand 1994.
- Mateas, Michael: *An Oz-Centric Review of Interactive Drama and Believable Agents*. Pittsburgh: Carnegie Mellon 1995. (online^a)
- Meyerhold, Vsevolod; Braun, Edward (Hrsg.): *Meyerhold on Theatre..* London: Methuen Drama 1991.
- Rice, R. John; Malone, Paul: A Funny Thing Happened on the Way to The Theatre. Negotiating Meaning and Technology in Performance. In: *Mosaic* 28.4 (1994), S. 19-55.
- Roehl, Bernie; Matsuba, Stephen N.: *The Technology of VRML Dream*. 1996. VRML Dream Company. (<http://www.vrmldream.com>, Site offline)
- Ryan, Marie-Laure: *Possible Worlds, Artificial Intelligence, And Narrative Theory*. Bloomington: Indiana University Press 1991.

^a<http://www-2.cs.cmu.edu/afs/cs.cmu.edu/project/oz/web/papers/CMU-CS-97-156.html>

Zarrilli, Phillip B. (Hrsg.): *Acting (re)considered. Theories and Practices*. New York: Routledge 1995.