

# Richard Wagner hat ganz Ähnliches gewollt

Der Theaterwissenschaftler Christoph Balme über die neue Bühne der Computerspiele

Nun ist es amtlich: Computerspiele sind Kunst. Soeben hat der Deutsche Kulturrat den Verband der Spieleentwickler Game aufgenommen. Auch der Münchner Theaterwissenschaftler Christoph Balme nimmt die „Game Culture“ so wichtig, dass er sich in einem Forschungsprojekt damit beschäftigt. Mit Ulrike Frenkel hat er vor der Messe Games Convention, die am Donnerstag in Leipzig beginnt, über virtuelle Welten im Wandel gesprochen.

Herr Professor Balme, spielen Sie selbst Computerspiele?

Nein, nicht mehr, aber ich habe früher ein bisschen gespielt, als mein Sohn sich dafür zu interessieren begann. Da habe ich bei verschiedenen Spielen mitgemacht und sie gleichzeitig beobachtet, zum Beispiel „Harry Potter Quidditch“ oder Fußball. Ich war aber bei diesen Geschicklichkeitswettbewerben so schlecht, dass mein Sohn bald das Interesse verloren hat, mit mir zu spielen. Wahrscheinlich war ich einfach schon zu alt! Später habe ich dann ein bisschen „Grand Theft Auto“ gespielt, eine ganz andere Ebene natürlich, und fand es sehr interessant, welche virtuellen Welten entstehen und komplexen Probleme es da zu lösen gibt.

Als Theaterwissenschaftler haben Sie wahrscheinlich einen anderen Blick auf diese Produktionen, oder?

Ja, man hat da eine Art Déformation professionnelle, wenn man sich grundsätzlich für fiktionale, virtuelle Welten interessiert. Also dafür, wie sie gestaltet werden, ob es Parallelen zum Theater oder zum Film gibt. Der Spielaspekt bei den Computerspielen ist natürlich auch fürs Theater interessant. Aber Computerspiele sind natürlich etwas ganz Eigenes.

Sie beschäftigen sich inzwischen auf wissenschaftlicher Ebene mit dieser jungen Kulturtechnik.

Ich leite das Forschungsprojekt „Networking – Zur Performanz distributiver Ästhetik“, und einer der drei Teilbereiche ist Game Culture. Da geht es um die Frage, wie werden Gefühle, Affekte in Computerspielen produziert. Wir untersuchen, wie Spieler in ein Geschehen involviert werden, und auch die Verbindung von ästhetischen und ökonomischen Aspekten. Das ist ganz wichtig: Zugrunde liegt die Beobachtung, dass nur Spiele, die dauernd eine affektive Bindung ans Spielgeschehen herstellen, wirtschaftlich erfolgreich sind. Die Entwickler interessieren sich deshalb sehr dafür, wie sie die Spieler besser an ihr Spiel binden können.

Bekommen die Theaterwissenschaften da plötzlich so eine Art Zuliefererrolle für eine boomende Industrie?

Die Theaterwissenschaft hat sich ja von jeher für die Frage der Affekte interessiert. Affekte sind die Grundlage für die Theorie und Praxis der Schauspielkunst, die Produktion und Wirkung von Affekten ist ein wesentliches Gebiet der Theaterwissenschaft. Deshalb war es sehr naheliegend für uns, dieses Wissen auf das neue Medium Computerspiel zu lenken und zu fragen, wo denn Parallelen und Unterschiede liegen.

Damit setzen Sie sich als Wissenschaftler plötzlich einer großen Industrie aus. Ist das nicht ein großer Unterschied, ob man Gefühle für eine anerkannte Kulturinstitution



Und das soll Kunst sein? Der Theaterwissenschaftler Christoph Balme meint: durchaus, in mancherlei Hinsicht. Spiele in der Virtualität erzählen nicht nur Geschichten, sondern ermöglichen dem Spieler die Versenkung in eine künstliche Welt (Szene aus dem Computerspiel „Crisis“). Screenshot SZ

wie das Theater oder für eine nicht unumstrittene Medienbranche produziert?

Da haben Sie natürlich recht, aber genau das interessiert uns. Traditionsgemäß würde sich die Theaterwissenschaft nicht um die ökonomischen Aspekte kümmern. Wir interessieren uns aber ausgerechnet für diese Verbindung. Bei einer staatlich geführten Bühne kann man diese beiden Bereiche trennen, man kann sagen, Kunst ist Kunst und soll als solche betrachtet werden, und die Finanzierung der Bühnen ist eine Sache für die Kulturpolitik. Bei Computerspielen ist aber gerade diese Verbindung elementar. Das bedeutet durchaus auch eine neue Sicht und eine neue Perspektive für die Theaterwissenschaft.

Kommen Sie da als Wissenschaftler in Konflikt mit ihrer Vaterrolle? Gerade die Kombination junge Männer und Computerspiele ist ja nicht unproblematisch.

Da bin ich als Wissenschaftler natürlich ein bisschen ein besonderes Tier, weil ich sofort die historischen Parallelen sehe. Seit Platon gibt es eine scharfe Kritik am Theater. Diese Diskussion, die sich durch die Geschichte dieser Kunstform zieht, kenne ich sehr, sehr gut. Die Argumente, die in den Kritiken an der relativ neuen Form der Computerspiele geäußert werden, gleichen aufs Haar denen von Platon und dessen Epigonen. Deshalb sehe ich das Ganze eher gelassen. Ich bin wirklich der Meinung, dass Computerspiele wie Theater, wie Filme und Romane bestimmte Bedürfnisse der Menschen nach virtuellen Welten oder imaginären Welten befriedigen. Deshalb habe ich meinem Sohn, als

er begann, sich für Computerspiele zu begeistern, einfach über die Schulter geguckt und habe das mit betrachtet.

Aber liegt die große Veränderung nicht darin, dass, wer Computerspiele spielt, nicht mehr Rezipient ist, sondern Handlender in einem fiktiven Geschehen wird?

O, k. Es gibt Parallelen, und es gibt Unterschiede. Viele Computerspiele haben erzählende Aspekte, man erlebt eine Geschichte mit, wie in den älteren Medien. Sie schaffen aber auch wie in den Massively Multiplayer-Games – also Spielen, die von zahlreichen Spielern zugleich gespielt werden – wie

„World of Warcraft“ einen Interaktionsraum, wo Menschen manchmal auf der ganzen Welt verteilt miteinander spielen. Ich sehe in den dargestellten Realitäten und selbst in der dargestellten Gewalt keine Gefahr. Die große Differenz besteht aber wohl in der sogenannten Immersivität, also in der Tatsache, dass Spieler sich tatsächlich auf ganz neue Weise in diese künstlichen Welten hineinversenken, und das geschieht darüber, dass man physisch, psychomotorisch daran beteiligt ist. In der Forschung stehen wir erst am Anfang der Frage, ob das eine Gefahr ist. Auf jeden Fall, das kann ich auch beobachten, entsteht durch diese physische Beteiligung wohl unter Umständen eine Suchtgefahr.

Der Computerspieler ist ja Schauspieler und Regisseur in einem. Das verleiht ihm doch eine bis dato unbekannte Macht in virtuellen Welten?

Das ist eine interessante Frage, gerade auch, was die Medienkonkurrenz angeht. Wir sind da jetzt schon an dem Punkt, wo die Filmindustrie langsam Probleme bekommt, weil die virtuellen Angebote der Computerspiele für immer mehr Menschen interessanter ist, intensiver ist als die virtuellen Welten, die Filme produzieren können. Diese beiden Medien stehen, glaube ich, im Moment in einem sehr klaren Konkurrenzverhältnis.

Wenn wir noch mal zum Theater zurückgehen: Ist ein Gesamtkunstwerk wie Wagners „Ring des Nibelungen“ in seiner komplexen, mythischen Erzählstruktur nicht irgendwie verwandt mit virtuellen Welten wie „World of Warcraft“?

Was die narrative Ebene angeht, würde ich Ihnen absolut recht geben. Viele narrative Computerspiele arbeiten mit mythologischen Inhalten. Die zapfen die Entwickler genau so an, wie Wagner sie angezapft hat oder Tol-

kien mit „Der Herr der Ringe“. Das sind immer wiederkehrende, bewährte mythische Muster, die ständig neu durchgezapft werden. Man kann aber zu Richard Wagner noch eine andere Verbindung herstellen, nämlich auf der medialen Ebene. Wagner hat gesagt: „Ich will, dass der Zuschauer nur Augen für die Bühne hat“ und dementsprechend in seinem Theater in Bayreuth mit der Verdunkelung des Zuschauerraums gearbeitet. Er spricht ja auch von Versenkung – Immersivität „avant la lettre“.

Welche Rolle bleibt dem Theater angesichts dieser neuen medialen Möglichkeiten. Gibt es in „Second Life“ noch Bühnen?

Durchaus! Es gibt Experimente, Theater in „Second Life“ zu etablieren, in England zum Beispiel. Das Hamburger Schauspielhaus hat Anfang des Jahres versucht, einen Teil einer Inszenierung in dieser virtuellen Welt herauszubringen. Man konnte die Schauspieler beobachten, wie sie in „Second Life“ agierten.

Ihre Studenten kommen inzwischen stark geprägt von den neuen Medien in ihre Ausbildungsgänge. Werden die sich dadurch in den nächsten Jahren verändern?

Das neue Medium wird nach Nachwuchskräften rufen, und es wird für manche unserer Absolventen interessant sein, sich da beruflich zu betätigen. Wir kooperieren ja in unserem Forschungsprojekt mit der Fachhochschule Augsburg, die Spielentwickler ausbildet.

Wird sich auch das Theater verändern?

Die Bühne hat schon immer auf neue Medien reagiert, hat sie integriert, denken Sie an Erwin Piscator, der in den zwanziger Jahren im Theater mit Filmen gearbeitet hat. Auch der Film reagiert auf Computerspiele, „Lola rennt“ etwa wäre ohne die Wahlmöglichkeiten des Computerspiels nicht denkbar gewesen. Diese Wechselbeziehung wird sicher an Bedeutung zunehmen, schon weil die jüngeren, die mit Computerspielen aufwachsen, andere mediale Erwartungen mitbringen. Die werden sie sicher auch ins Theater hineinbringen. Ich bin da, was das Theater angeht, sehr optimistisch. Es ist mit das älteste Medium, aber auch das flexibelste Medium. Theater ist ein Übermedium, da kann man eigentlich alles realisieren. In Hamburg hat man zum Beispiel auch umgekehrt versucht, auf der Bühne eine Art „Second Life“ zu zeigen. Ob das interessant ist, ist eine andere Frage – ich bezweifle es, aber machbar ist es allemal.

Wird sich auch das Theater verändern?

Die Bühne hat schon immer auf neue Medien reagiert, hat sie integriert, denken Sie an Erwin Piscator, der in den zwanziger Jahren im Theater mit Filmen gearbeitet hat. Auch der Film reagiert auf Computerspiele, „Lola rennt“ etwa wäre ohne die Wahlmöglichkeiten des Computerspiels nicht denkbar gewesen. Diese Wechselbeziehung wird sicher an Bedeutung zunehmen, schon weil die jüngeren, die mit Computerspielen aufwachsen, andere mediale Erwartungen mitbringen. Die werden sie sicher auch ins Theater hineinbringen. Ich bin da, was das Theater angeht, sehr optimistisch. Es ist mit das älteste Medium, aber auch das flexibelste Medium. Theater ist ein Übermedium, da kann man eigentlich alles realisieren. In Hamburg hat man zum Beispiel auch umgekehrt versucht, auf der Bühne eine Art „Second Life“ zu zeigen. Ob das interessant ist, ist eine andere Frage – ich bezweifle es, aber machbar ist es allemal.

Was die narrative Ebene angeht, würde ich Ihnen absolut recht geben. Viele narrative Computerspiele arbeiten mit mythologischen Inhalten. Die zapfen die Entwickler genau so an, wie Wagner sie angezapft hat oder Tol-

kien mit „Der Herr der Ringe“. Das sind immer wiederkehrende, bewährte mythische Muster, die ständig neu durchgezapft werden. Man kann aber zu Richard Wagner noch eine andere Verbindung herstellen, nämlich auf der medialen Ebene. Wagner hat gesagt: „Ich will, dass der Zuschauer nur Augen für die Bühne hat“ und dementsprechend in seinem Theater in Bayreuth mit der Verdunkelung des Zuschauerraums gearbeitet. Er spricht ja auch von Versenkung – Immersivität „avant la lettre“.

Welche Rolle bleibt dem Theater angesichts dieser neuen medialen Möglichkeiten. Gibt es in „Second Life“ noch Bühnen?

Durchaus! Es gibt Experimente, Theater in „Second Life“ zu etablieren, in England zum Beispiel. Das Hamburger Schauspielhaus hat Anfang des Jahres versucht, einen Teil einer Inszenierung in dieser virtuellen Welt herauszubringen. Man konnte die Schauspieler beobachten, wie sie in „Second Life“ agierten.

Ihre Studenten kommen inzwischen stark geprägt von den neuen Medien in ihre Ausbildungsgänge. Werden die sich dadurch in den nächsten Jahren verändern?

Das neue Medium wird nach Nachwuchskräften rufen, und es wird für manche unserer Absolventen interessant sein, sich da beruflich zu betätigen. Wir kooperieren ja in unserem Forschungsprojekt mit der Fachhochschule Augsburg, die Spielentwickler ausbildet.

Wird sich auch das Theater verändern?

## Bankierserben fordern Picassos zurück

Um die Rückgabe von zwei äußerst wertvollen Picassogemälden an die Erben des jüdischen Berliner Bankiers Paul von Mendelssohn-Bartholdy gibt es Streit. Die Erben fordern von dem Museum of Modern Art (MoMA) und dem Guggenheim-Museum in New York die Rückgabe der je rund 200 Millionen Dollar teuren Gemälde, sagte der Sprecher der Erben, der Potsdamer Historiker Julius Schoeps, am Sonntag. Er bestätigte einen Bericht des Nachrichtenmagazins „Der Spiegel“. Schoeps, ein Großneffe des Bankiers, sagte: „Es geht um Gerechtigkeit.“

Die Museen hätten die Forderungen abgelehnt und eine Klage gegen ihn angestrengt. Bei den Werken von Pablo Picasso (1881–1973) handelt es sich um „Junge mit Pferd“ und „Die Mühle von La Galette“. Die Erben des Bankiers vertreten die Ansicht, Paul von Mendelssohn-Bartholdy habe sich während des Nationalsozialismus „verfolungsbedingt“ von den Gemälden trennen müssen. Die Museen wollen dem „Spiegel“-Bericht zufolge gerichtlich feststellen lassen, dass sie die rechtmäßigen Eigentümer der Bilder sind. Im Herbst soll demnach die öffentliche Hauptverhandlung beginnen. Dies bestätigte Schoeps nicht.

Die Bilder gehörten zur umfangreichen Kunstsammlung des Bankiers Mendelssohn-Bartholdy, der sie vor seinem Tod 1935 an den jüdischen Kunsthändler Justin K. Thannhauser verkaufen ließ. Der „Junge mit Pferd“ wurde 1964 von einem späteren Besitzer dem MoMA gespendet und gehört zu den bekanntesten Bildern der Sammlung. Thannhauser selbst vermachte „Die Mühle von La Galette“ zusammen mit einer Reihe anderer Gemälde dem Guggenheim-Museum.

Bereits 2006 hatte ein Streit von Schoeps um ein anderes Picassogemälde Schlagzeilen gemacht. Damals zog das Auktionshaus Christie's angesichts einer drohenden Klage des Historikers das schätzungsweise 60 Millionen Dollar teure „Portrait des Angel Fernandez de Soto“ (1903) in letzter Minute von einer Versteigerung zurück. Das Bild sei bisher nicht versteigert worden, sagte Schoeps.

Zu möglichen weiteren Rückgabeforderungen an die Adresse anderer Museen wollte sich Schoeps am Sonntag im Detail nicht äußern. Dem „Spiegel“-Bericht zufolge hängt die Picassozzeichnung „Frauenkopf“ aus dem Besitz von Paul von Mendelssohn-Bartholdy in der National Gallery in Washington. In der Neuen Pinakothek in München befindet sich zudem das Picassobild „Madame Soler“, das das Haus 1964 von Justin K. Thannhauser erworben habe. dpa

## Mexikanischer Film gewinnt in Locarno

Der Goldene Leopard des 61. Internationalen Filmfestivals Locarno geht nach Mexiko. Der Film „Parque Vía“ von Regisseur Enrique Rivero erhielt am Samstag den mit 90 000 Schweizer Franken (rund 56 000 Euro) dotierten Hauptpreis. Den Spezialpreis der Jury erhielt die deutsch-polnische Koproduktion „33 Szenen aus dem Leben“, ein Psycho-drama um eine Frau zwischen Kindheit und Erwachsensein mit Julia Jentsch. Für die beste Regie wurde Dennis Côté aus Kanada für „Elle veut le chaos“ ausgezeichnet. Der begehrte Publikumspreis ging an die internationale, mit deutscher Beteiligung realisierte Gemeinschaftsproduktion „Son of Rambow“. Am Donnerstag läuft die melancholische Komödie in Deutschland an. dpa

## BUCHSEITEN

### Olympia Press

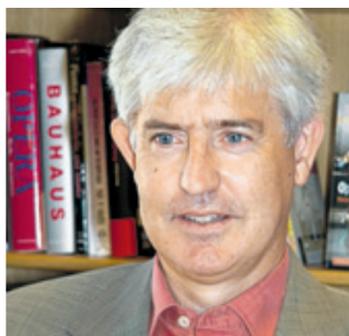
Der Name Olympia Press klingt nach Sportverlag, doch der Verlagsgründer Maurice Girodias dachte mehr an die nackte Dame Olympia auf dem kühlen Aktbild von Edouard Manet. Der Amerikaner Girodias gründete sein Unternehmen 1953 in Paris, um englischsprachige Erotik an Landsleute aus den USA zu verkaufen. Die Seiten der kleinformatigen Paperbacks waren eng bedruckt, damit sie bequem im Reisegepäck versteckt werden konnten. So wurden die ersten Exemplare von Nabokovs „Lolita“-Roman in die frühen Vereinigten Staaten eingeschmuggelt. Auch Burroughs, Beckett, Genet und Bataille zählten zu den Autoren des Verlags. Ende der Sechziger eröffnete der Verleger Jörg Schröder eine deutschsprachigen Ableger der Olympia Press, um seinen linksradikalen März Verlag finanziell über Wasser zu halten. Im Internet ist der Ursprungsverlag wiederauferstanden: Unter www.olympiapress.com bietet er Werke wie „The Memoirs of Josephine Mutzenbacher“ oder Henry Millers „Tropic of Cancer“ als E-Book zum Herunterladen an. bie

## US-Musikproduzent Jerry Wexler gestorben

Der amerikanische Plattenproduzent Jerry Wexler, der mit Musikgrößen wie Aretha Franklin, Ray Charles, Led Zeppelin und Bob Dylan arbeitete, ist tot. Er starb im Alter von 91 Jahren in seinem Haus in Siesta Key (US-Staat Florida), berichtete das Musikmagazin „Billboard“ am Freitag. Der gebürtige New Yorker machte sich vor allem als Rhythm-&-Blues-Produzent einen Namen. Wexler produzierte Hitalben von Percy Sledge („When a Man loves a Woman“), Aretha Franklin („I never loved a Man the Way I love you“) und Etta James („Deep in the Night“). Er brachte Bob Dylans „Slow Train Coming“ und „Communique“ von den Dire Straits heraus. dpa

## Zur Person

Christoph Balme, Jahrgang 1957, ist gebürtiger Neuseeländer, hat dort und in München Germanistik, Theaterwissenschaft und Kulturanthropologie studiert und sich 1993 in München habilitiert. Nach seiner Zeit als Lehrstuhlinhaber für Theaterwissenschaft in Mainz und Amsterdam ist er seit 2006 Direktor des Instituts für Theaterwissenschaft an der Ludwig-Maximilians-Universität in München. Balme hat über Theater und Kolonialismus, über das japanische Nô-Theater und polynesischen „performance cultures“ sowie über außereuropäische Einflüsse auf das Theater Europas gearbeitet. Zu den Forschungsschwerpunkten des 51-jährigen gehört neben der Geschichte des deutschen Theaters Theateranthropologie und Intermedialität.



Blick über den Tellerrand der Theaterwissenschaft: Christoph Balme Foto privat

## Was tun? – Versuchen wir's doch mal wieder chorisch

Drama ohne Figuren: Nicolas Stemann inszeniert bei den Salzburger Festspielen „Die Räuber“ nach Friedrich Schiller

Von Thomas Rotschuld

Das waren Zeiten, als Karl Moor noch argumentieren konnte: „Schon die Politik könnte sie zwingen, Wort zu halten, wenn sie es auch dem Satan gegeben hätten. – Wer würde ihnen in Zukunft noch Glauben beimessen? Wie würden sie je einen zweiten Gebrauch davon machen können?“ Welcher heutige Politiker ließe sich von solchen Erwägungen davon abhalten, sein Wort zu brechen? Aber das ist nicht das Einzige, was sich seither verändert hat.

Regietheater hin, Texttreue her: machen wir uns nichts vor, „Die Räuber“ sind eine Klamotte geworden, die man so, wie sie geschrieben ist, nicht mehr spielen kann. Jedes Shakespeare-Drama – zur Erinnerung: rund 200 Jahre älter als Schillers Jugendwerk – macht im Vergleich den Eindruck unverbrauchter Frische und Modernität, und zwar im Ablauf der Handlung, in der Dramaturgie, in der Psychologie der Figuren (was ist die Kanaille Franz gegen Richard III., was sein

Werben um Amalia gegen das Richards um Anna?) und dank neueren Übersetzungen sogar in der Sprache. Wer vermag einen Satz wie diesen auf Anhieb zu verstehen? „Ist die Geburt des Menschen das Werk einer viehischen Anwendung, eines Ungefährs, wer sollte wegen der Verneinung seiner Geburt sich einkommen lassen, an ein bedeutendes Etwas zu denken?“ (Vielleicht bedürfte es eines Erich Fried, eines Rudolf Schaller, der „Die Räuber“ in ein – auch bei mündlichem Vortrag – verständliches Deutsch überträgt.)

Man merkt Schillers Schauspiel an, was er in einer Vorrede überdeutlich machte: dass er sich unter dem Diktat einer idealistischen deutschen Philosophie gewunden hat, deren Maximen für die Literatur nur ein Hemmnis bedeuten konnten. Schiller selbst hat von einer Aufführung der „Räuber“ abgeraten – nicht aus Gründen der künstlerischen Qualität, sondern der Moral. Wo der Sturm und Drang einem 22-jährigen Dramatiker so viel Selbstverleugnung abverlangt, kann Generationen konservativer Deutschlehrer zum Trotz, nur ein verquältes Produkt entstehen.

Man durfte also gespannt sein, was Nicolas Stemann, bekannt geworden vor allem mit seinen Jelinek-Inszenierungen (darunter der innerhalb des Stammheim-Projekts in Stuttgart gefeierten „Ulrike Maria Stuart“), aus den „Räubern“ „nach Friedrich Schiller“ machen würde. – Was man zunächst sieht, ist Handkes „Publikumsbeschimpfung“, was man hört, ist Schillers Wortlaut. Nicht der alte Moor und sein Sohn Franz stehen an der Rampe, sondern vier junge Männer, die englischen College-Studenten gleichen. Sie sprechen abwechselnd und gemeinsam den Text des alten und des jungen Moor. Volker Löschs Chöre, den Stuttgartern wohlvertraut, auf ein Quartett reduziert. Die Rolle hat sich vom Darsteller getrennt. Die vier Franzeschubsen Amalia wie die vier Marien den jüngsten Stuttgarter Woyzeck. Diese Austauschbarkeit sollte zu denken geben.

Der „Literaturgeschichte ohne Namen“ entspricht ein Drama ohne Figuren. Es wird wie jene eine Episode bleiben. Denn was zunächst eine philosophische und dramaturgische Idee sinnlich vermittelt hat, wird sehr

schnell zur Manier. Im Grunde hat Einar Schleaf das Verfahren bereits ausgeschöpft.

Da wir uns nun dem Vernehmen nach schon geraume Zeit in der Postmoderne bewegen, wird das Kostümtheater herbeizitiert. Karl Moor etwa tritt, wieder vervierfacht, „in gräflicher Verkleidung“ auf, um seine Amalia (davon gibt's nur eine) zu sehen. Nicolas Stemann – oder vielmehr: sein vortreffliches Ensemble – liefert eine virtuose Sprechchoreografie, aber wozu Schillers Prosa? Courths-Mahler tät's auch.

Und das Festspielmotto „Denn stark wie die Liebe ist der Tod“? Die da mäkelten, es passe auf die gesamte Weltliteratur, kennen „Die Räuber“ nicht. Da bittet lediglich Amalia um ihren Tod, als Karl sie ein zweites Mal verlässt. Ob das für das Motto reicht? Wohl kaum. Die wohlklingende Behauptung eignet sich nicht zur Kennzeichnung der Weltliteratur, nicht zur Charakterisierung aller Stücke der Salzburger Festspiele, sondern genau genommen nur für den Stammtisch.

Aufführungen täglich von 19. bis 24. August