

KULTUR

LITERATUR KINO MEDIEN & TV

KULTUR SECOND LIFE

Alice ist real, das Wunderland nicht

Von Tom Mustroph | Veröffentlicht am 30.05.2007 | Lesedauer: 4 Minuten



1 von 11

Quelle: DPA

Wenn es im Second Life alles gibt, muss auch die Kultur dort sein. Überall gibt es Versuche, das Theater zu integrieren. An der Berliner Schaubühne wird gerade die Performance "Wunderland" geprobt, mit einer Schauspielerin und etlichen Avataren.

Menschen sind neugierig und ängstlich zugleich. Gefangen in diesem Widerspruch begeben sie sich gern auf eine Reise, nehmen dabei jedoch genauso gern Bekanntes und Vertrautes mit. Kein Wunder daher, dass eine rein digitale Welt wie Second Life trotz aller unterschiedlichen Details eine strukturelle Kopie der Alltagswelt darstellt. Verblüffend lange hat es allerdings gedauert, bis auch das Theater den digitalen Spielbetrieb für sich entdeckte.

Inzwischen stehen Theatergebäude wie das New Globe als ihrer Funktion beraubte Klötze im virtuellen Universum. Es zirkulieren Anleitungen für den Schauspielunterricht für Avatare. Die ersten Bewegungs- und Improvisationsworkshops werden angeboten.

Acht Avatare vor Publikum

Die erste Tanzperformance, die die Sphären von First und Second Live verband, wurde Anfang März von Stockholmer Architekturstudenten kreiert. Eine Choreografie von acht Avataren vor Publikum in Second Live war als Installation für Realwelt-Besucher zugänglich. Sie konnten mit den auf die Leinwände projizierten Avataren tanzen. Die Filmaufnahme dieses Ereignisses wurde wiederum den Akteuren in Second Life als Stream vorgeführt.

War das schwedische Projekt vor allem technologisch wegen der diversen Bild- und Interaktionsschleifen interessant, so stellt am 8. Juni im Café der Berliner Schaubühne ein Team um den Regisseur Johannes von Matuschka und den Informatiker Daniel Michelis das erste künstlerisch ambitionierte Projekt an der Schnittfläche von realer Welt und Second Life vor.

In der "Wunderland"-Performance zerlegen sie Lewis Carrolls Heldin Alice in ein Double aus Avatar und Schauspielerin. Der Avatar Alice, vom kleinen Mädchen des Originals zur jugendlichen Cyberheldin gewachsen, trifft in der virtuellen Umgebung auf acht der niedlich-gespentischen Wunderland-Figuren. Diese Begegnungen werden auf vier

parallelen Leinwänden gezeigt – gesehen jeweils aus der Perspektive unterschiedlicher Akteure, deren Augen gleichzeitig die Kameraaugen der Produktion sind.

Was mache ich hier?

In die Liveperformance schaltet sich die Schauspielerin Ina Tempel als reale Alice ein. Sie erweitert ihr digitales Double um Stimme und Emotionen. Die nur per Tastatur geposteten Dialogzeilen der Avatare greift sie verbal auf. Sie artikuliert Angst, Schmerz und Freude und vermag angesichts der Verdopplung der Figur deren innere Stimme zu sein.

Alices permanente Selbstvergewisserung – Wer bin ich? Was mache ich hier? Was ist hier? – gewinnt angesichts der Verlagerung auf das Archipel von Second Life noch an Reiz. Carrolls Vorläufertext des Surrealismus scheint seine Erfüllung im digitalen Umfeld zu finden. Auch seine Sprachspiele erhalten in der syntaktisch regellosen Chatwelt eine neuerliche Aufladung. Sie gebärden sich nun als Zwitterwesen aus Poesie und mit rasendem Finger der Tastatur entlockten Kauderwelsch.

“Wunderland” ist somit mehr als nur der Transport von Theater alter Prägung in eine virtuelle Umgebung. Von Matuschka ist daran gelegen, die Basis von Theater beizubehalten: “Theater entsteht, wenn Menschen an realen Orten zusammenkommen und die einen für die anderen spielen. Diesen Grundkonsens wollen wir nicht aufgeben, ihn aber um die Möglichkeiten des Spiels im virtuellen Raum erweitern. Es interessiert mich besonders, die kühlen und glatten Avatare mit Emotionen zu versehen.”, sagt er.

Wie Straßentheater mit Überraschungsgarantie

Von einer “Beseelung” des Avatars spricht Ina Tempel. “Als Schauspielerin bin ich das aufgeklappte Innenleben des Avatars”, meint sie.

Auch Daniel Michelis von dem aus der UdK ausgegründeten Institut für Electronic Business ist die digitale Welt häufig zu kühl: “Eines der Anliegen unseres Instituts ist es,

die digitale Welt in die reale zurückzuholen. Häufig versuchen wir dies über Installationen. ‘Wunderland’ ist eine noch stärker inhaltlich geprägte Auseinandersetzung. Eine andere Herausforderung ist es, im Aufeinandertreffen beider Welten die Grenzen des Digitalen zu erfahren und sie vielleicht zu überschreiten.”

Tatsächlich kreiert Theater in Second Life neue Elemente. Ein absoluter Gewinn sind die vielfältigen neuen Kameratechniken. Die Arbeit am Bühnenbild erspart, wer sich als Locationscout in Second Life umtreibt. Per Teleportation werden Szenenwechsel und Auf- und Abgänge zum Kinderspiel.

Mancher Zauber entsteht aber auch aus einer Fehlfunktion. Die dreidimensional erscheinenden Äste des Kirschgartens etwa verwandeln sich beim Näherkommen in kristallinen Nebel. Und weil die Bühne offen zugänglich ist, können fremde Avatare munter durchs Bild spazieren. Während der Proben schlurfte ein Drache durch den Sand; der Hutmacher sah sich plötzlich einem wild feuernden Avatar gegenüber. Theater in Second Life ist eine Art Straßentheater mit eingebauter Überraschungsgarantie.

Ein Angebot von WELT und N24.

© WeltN24 GmbH

Die WELT als ePaper: Die vollständige Ausgabe steht Ihnen bereits am Vorabend zur Verfügung – so sind Sie immer hochaktuell informiert. Weitere Informationen: <http://epaper.welt.de>

Der Kurz-Link dieses Artikels lautet: <https://www.welt.de/102721157>