

| | |
|------------------|---|
| Title | Dumb types mediale strategie |
| Sub Title | ダム・タイプのメディア戦略 |
| Author | 平田, 栄一郎(Hirata, Eiichiro) |
| Publisher | 慶應義塾大学藝文学会 |
| Publication year | 2003 |
| Jtitle | 藝文研究 (The geibun-kenkyu : journal of arts and letters). Vol.85, (2003. 12) ,p.241(12)- 252(1) |
| JaLC DOI | |
| Abstract | |
| Notes | |
| Genre | Journal Article |
| URL | https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=AN00072643-00850001-0252 |

慶應義塾大学学術情報リポジトリ(KOARA)に掲載されているコンテンツの著作権は、それぞれの著作者、学会または出版社/発行者に帰属し、その権利は著作権法によって保護されています。引用にあたっては、著作権法を遵守してご利用ください。

The copyrights of content available on the KeiO Associated Repository of Academic resources (KOARA) belong to the respective authors, academic societies, or publishers/issuers, and these rights are protected by the Japanese Copyright Act. When quoting the content, please follow the Japanese copyright act.

Dumb Types mediale Strategie

Eiichiro Hirata

1. Dumb Type im Medientheater

Seit den achtziger Jahren wird im Performancetheater versucht, die Medientechnik in der Darstellungsstrategie einzusetzen. John Jesrun (USA) macht die Zuschauer durch den Kontrast eines Akteurs zu seinem Medienbild auf dessen Vorrang vor dem eigenen Körper aufmerksam, Robert Lepage (Canada) verrückt durch eine bestechende surreale Projektion die Grenze zwischen Realität und virtuellen Bildern, und Stelerc (Australien) untersucht den interaktiven Synergismus der menschlichen Organe und der Mechanik mit seinem eigenen Körper, der sich von einem elektronischen Gerät steuern lässt. Ob die Medientechnik als positiv oder negativ dargestellt wird, eines ist solchem „Medientheater“ gemeinsam: es arbeitet durch Kombinationen des Körpers und der Technik eine verborgene (Ir-) Realität der beiden heraus.⁽¹⁾

Die Performancegruppe Dumb Type, die in der Mitte der achtziger Jahren in Kyoto von Kunststudenten gegründet wurde, zeigt dieses Merkmal schon seit ihrer frühen Zeit auf. In „036 Pleasure Life“ (UA: 1986) wird die mediale Herrschaft des Lebens mit komischer Gestik karikiert, indem zwei Pärchen amerikanischer und japanischer Yuppies im Garten eines Urlaubsorts mit der Pose des Übermuts immer eine (Video-)Kamera ansehend, zwischen dieser und einer dahinterstehenden Wand andauernd pen-

deln. Seit den neunziger Jahren nutzt Dumb Type die Gastierungen zu verschiedenen Theatern der Welt aus für die Inspirationen und weiteren Bearbeitungen der neuen Stücken. In „pH“ (UA: 1990), „OR“ (UA: 1997), „Memorandum“ (UA: 2000) und „Voyage“ (UA: 2002) arbeitet diese Gruppe die Anwendungen der Hochtechnologie auf Inszenierungen, Bühne, Beleuchtung und Ton aus. Sie akzentuiert nämlich ihre eigene Medienästhetik, die darin besteht, skrupellose Hochtechnologisierung des Menschen und des Lebens gerade durch die totalen Verwendungen der medialen Technologie anschaulich zu machen. Diese homöopathische Meta-Ästhetik der Hochtechnologisierung, die Dumb Type von dem anderen Medientheater abhebt, bringt den Zuschauer bald zum Lachen und bald zum Schweigen als Ansatz zum Nachdenken. Wie der Zuschauer dazwischen gesteuert wird, wird im folgenden in Erwägung gezogen.

2. Bewusstsein und Unbewusstsein in der hochtechnologisierten Welt

Die Darsteller von Dumb Type sprechen kaum. Aus ihren Bewegungen, Kostümen und den projizierten Stadtbildern lässt sich vermuten, dass es sich oft um die jungen Stadtmenschen mit einem bestimmten Lebensstil handelt. Sie arbeiten solide in einem Büro, genießen doch gerne die Freizeit voll und ganz, und sind an der Mode sehr, aber an sozialen Problemen wenig interessiert. Ihr scheinbar selbstständiges Leben basiert doch auf den verschiedenen „Phasen“ der Automatisierung, die Dumb Type in „pH“ zwei Männern und drei Frauen sequentiell aufzwingt. Die plastische, schmale und weiße Bühne, auf die Licht, Farben, Zahlen, Schriften und Bilder streifenweise von links nach rechts und umgekehrt projiziert werden, sieht nach einem Scanner aus. Darauf arbeiten die Stadtmenschen, kaufen sie ein, tanzen sie in der Freizeit und schlafen sie. Ihre Denk- und Verhaltensweise wird oft nur von sehr einfachem automatischem Dualis-

mus bestimmt, die ausschließlich zwischen den zwei Polen wie Arbeit und Urlaub, Leben und Reise, Lust und Angst pendelt. Daher mutet sie mit der Anwesenheit der High-Tech-Bühnenausstattungen und der minimalen Technomusik sowohl im Bewusstsein als auch im Unbewusstsein „digitalisiert“ an.

Die zwei männlichen Akteure (ein Amerikaner und ein Japaner) im Anzug, welche am Tisch am Rand der Bühne arbeiten und (wahrscheinlich in einem Supermarkt) mit dem Einkaufswagen bummeln, verkörpern die Welt des Bewusstseins. Denn sie verhalten sich oft nach ihrem eigenen Willen und Denken im Vergleich zu den drei Akteurinnen, denen es wenig um diese ankommt. Da das Interesse der Männer jedoch nicht über die großstädtischen Kodiezes hinausläuft, ist ihr Leben immer nur auf jenen automatischen Dualismus begrenzt. Sie arbeiten, gehen zum Einkauf, schlafen, reisen, es gibt für sie nichts mehr als das im Leben. In „S/N“ (UA:1994) laufen hinter den Akteuren immer die Schriften „money love sex life death“ in vier Reihen über die Leinwand, als ob es im Bewusstsein der Menschen nur darum ginge. Diese fünf Dinge, die eigentlich je nach einer Situation und Willen sehr unterschiedlich sind, büßen an Lebendigkeit durch diese digitale kalte Darstellung der Schriften ein. Das eigentlich genauso facettenreiche individuelle Bewusstsein gerät in dieser Umwelt in den abstrakten Mechanismus, ohne es zu merken. In der Mediengesellschaft wird das Bewusstsein zum Unbewusstsein.

Das Unbewusstsein wird in „pH“ oft von den drei Akteurinnen verkörpert, denen es nach gleichen Kostümen (weiße Unterleibchen und schwarze Schuhe) und gleichen Bewegungen nicht einmal um den Unterschied eines jeweiligen Charakters ankommt. Es wird auch im Schlafengestus der Akteurinnen symbolisiert, den ihr Liegen auf der Bühne und Sitzen auf dem Stuhl zum Ausdruck bringt. Wenn sie gehen, schwingt zuerst der Kopf von hinten nach vorne an, der ihren Gang in Bewegung

setzt. Sie zeigen nämlich die hypnotisierte Seite der Menschen, die in der modernen High-Tech-Gesellschaft hinter dem Bewusstsein selbstverständlich geworden ist. Die modernen Menschen sind immer verschiedenen Computersignalen, Tönen, Geräuschen, Objekten ausgesetzt, die sie nicht wahrnehmen können. Das wird dadurch gezeigt, dass auf die Körper der liegenden Akteurinnen die Zahlen eines Kursbuchs oder einer Kreditkarte, die Dollarscheine und die Farben der Verkehrsampeln gescannt werden. Die modernen Menschen, die auf eine Maschine (z.B. einen Automat) richtig reagieren, bleiben oft unterhalb des Bewusstseins, wenn die Steuerung trotz der komplizierten Mechanik für sie schon selbstverständlich geworden ist. Darauf wird andeutungsweise hingewiesen, indem die Akteurinnen eine androhende Stange, die auf der Bühne wie ein Scanlaser unablässig fließt und die nur daliegenden Stühlen anfährt, so spontan vermeiden, als ob sie nicht als solche erkannt würde.

Dieses Unbewusstsein funktioniert nach dem Lust-Prinzip, das sich die Menschen besonders in der Freizeit überlassen. Die liegenden (fast schlafenden) Akteurinnen reagieren auf den Ton der Kameraverschlüsse und nehmen die übertriebenen Modellposen an. Sie lassen sich am Feierabend in einer Show mit dem jovialen Song eines Sängers und im Urlaub an/in einem Schwimmbad mit Hawaii-Musik schwingen. Sie genießen alles, was sich „komfortabel“ fühlt, ohne zu bedenken, dass sie nur nach der Pfeife des Kommerzialisismus tanzen. (Im Song feuert sie der Sänger noch an mit der Floskel wie „bigger and better“ oder „you can do it only if you just try“, die den Zuschauenden nur betrügerisch klingt.)

Der Zusammenhang des Unbewusstseins und des Lust-Prinzips, den Dumb Type als Erscheinung der (post)industriellen Massengesellschaft betrachtet, ist mit der Phantasmagorie zu vergleichen, die Walter Benjamin den Pariser Bürgern des späten neunzehnten Jahrhunderts ansieht. Viele etablierten Bürger, die ihren gesellschaftlichen Aufschwung der indu-

striellen Entwicklung verdankten, gerieten in den selbstgenügsamen Snobismus eines „satten Genießers“⁽²⁾, der teilweise von dem trügerischen Glanz der jugendstilsartigen Innenarchitektur und öffentlichen Werbungen verursacht wurde, und der zur Apathie führte. Die Bürger, von diesem Glanz umgeben, befinden sich in der traumhaften Stimmung des Rausches, die Benjamin die Phantasmagorie nennt. Diese kommt der gesellschaftlichen Unbewusstheit gleich, die die Akteurinnen vom Dumb Type in „pH“ darstellen.

Hinter der Phantasmagorie in „pH“ lauert ein Erwachen. Es bedeutet doch nicht den Ansatz zur Befreiung von der bürgerlichen Apathie, die Benjamin utopisch hoffte⁽³⁾, sondern die Angst, die die Akteurinnen von dem Schlaf oder dem ähnlichen Zustand reißt. Diese Krise, die in „pH“ zweimal beschrieben wird, taucht jeweils mit der Warnsirene und der Bedrohung durch die beschleunigte Stange auf. Die Bewegungen des Akteurs und der drei Akteurinnen, die die Stange geschickt und wendig überspringen und durchkriechen, werden schneller und lebendiger, wie es bei einem normalen Menschen der Fall ist. Die auf diese Weise aufgewachten Menschen laufen davon, zittern an der Wand und schreien auf den Stühlen. Sie haben Angst, aber wissen nicht, wovor. Es bleibt aus, was sie bedroht und geängstigt hat. (Am Ende der Krisen überraschen sie auf der Bühne nur die Spielzeugspanzer und viele kleine rosarote Schweinepuppen.) Es entstehen keine wirklichen Schäden, die ihr Leben stören. Sie erholen sich dann im Urlaub oder kommen in das von den Produkten umgebene komfortable Alltagsleben zurück. Das Erwachen der Angst ist nicht ins Bewusstsein gekommen. Die Probleme der Hochtechnologiegesellschaft wie die Identitätskrise und die technische Unterordnung der Menschen, die in der Aufführung selber mehrmals angedeutet werden, werden von den Menschen auf der Bühne nicht als solche wahrgenommen. Paul Virilio nennt die Invadierung und Kontrolle des Körpers durch die Technologie (z.B.:

die Muskelverstärkerung eines Sportlers durch Doping und Steroid, nach dem neuesten Zustand der Waffen immer erneuerte Trainings der Soldaten und Sklaven) „Kolonialisierung“ des „seelenlosen Körpers“⁽⁴⁾. Diese Implosion kann man durch das Beispiel in „pH“ ergänzen, in dem auch die „Seele“, der Geist und das Bewusstsein durch die Technologie genauso kolonialisiert sind. Das Problem besteht darin, dass diese Kolonialisierung selbst nicht ins Bewusstsein kommt, da einem scheinbar nichts Schlimmes zustoßt. Dieser Eindruck wird am Ende der Vorstellung gestärkt, indem in einer angenehmen Musik der Akteur wieder das Einkaufende und die drei Akteurinnen den Schlaf genießen.

3. Mediale Ironie 1 — stechende Komik

Die Unterordnung der Menschen in der Hochtechnologiegesellschaft, die Dumb Type als „keen sensor of the times“⁽⁵⁾ mit der Medientechnologie und dem Körperausdruck der schweigenden Darsteller reflektiert, macht beim Zuschauer nicht den direkten und intensiven Eindruck, der die Schwelle zwischen der Bühne und dem Zuschauer überwältigt. Der Abstand, den Dumb Type selber einen Abstand vom Dargestellten mit dem widersprüchlichen Zutaten zeigt, wird dem Zuschauer als Ironie übertragen. Durch diese Ironie wird er einerseits zum Gelächter oder zur Verwunderung gebracht, um doch seine Position als Zuschauer weiter zu bekleiden. Andererseits richtet sie sich nachhaltig gegen ihn. Die Darstellungsweise vom Dumb Type besteht in dieser Ironie, die zwischen der Komik und der Kälte schwingt.

Die Menschen auf der scannerartiger Fläche in „pH“ sehen wegen der Verschiebung, die zwischen der menschlichen Freiheit und der Technologie entsteht, ironisch komisch aus. Während die Menschen das „pleasure life“ vom Tanzen, Singen, Shopping, Sonnenbaden voll und ganz genießen, bleiben sie als Ge/Befangene immer nur auf einer freiheitsbe-

raubenden Unterlage. Diese Verschiebung ist die neue Fassung der berühmten Fließbandszene aus Charlie Chaplins „Modern Times“(1936), in der die Arbeiter beim Schraubenziehen am Fließband mit dem unmenschlich gleichmäßigen Tempo körperlich mithalten müssen und Chaplin als Mitarbeiter durch seine Schlamperei immer wieder den Ablauf stört. „pH“ und dem Film ist die kritische Ansicht gemeinsam, dass den Menschen ihre Lebensgrundlage, ihre Freiheit geraubt wird. Allerdings sind die Schwerpunkte natürlich unterschiedlich je nach der Lage der Zeit. Chaplins Komikdarstellung, die in dem Kontrast zwischen seiner übertriebenen Mimik der menschlichen Eigenschaften wie Unaufmerksamkeit und Jucken, und der Ernsthaftigkeit der sich sehr anstrengenden Mitarbeiter besteht, enthält eine deutliche Kritik an der kapitalistischen Ausbeutung der Arbeiter. Dagegen verhalten sich die Menschen in „pH“ unabhängig von den Bewegungen der Maschinerie auf der skannerartigen Bühne. Sie sind scheinbar weder ausgebeutet noch glauben es zu sein. Das ist die Täuschung der postindustriellen Mediengesellschaft, die nicht nur die Arbeiter sondern auch die Menschen im Allgemeinen betrifft, solange sie sich auf einen Kontakt mit der Technologie (auch unbewusst) einlassen. Diese Täuschung spiegelt sich in der wenig deutlichen Darstellung in „pH“ wieder, die darauf aber um so effektiver und authentischer hinweist. Daher ist die Komik von Chaplin und Dumb Type auch unterschiedlich. Das lachende Subjekt in „Modern Times“ kann sich von der dargestellten Komik distanzieren, weil sie nur bestimmte soziale Schicht der Menschen trifft. Der Zuschauer in „pH“ kann nicht so auslachen, weil die Technologie im Alltag auch das distanzierende Subjekt unterläuft. Das Lachen, das er auch gegen sich selbst richtet, sticht sich nachhaltig als Ironie.

In „Memorandum“ (UA: 2000), in dem die Körper oft mit ihren Medienbildern in Parallele gestellt werden, wird das aufschreibende und sich erinnernde Subjekt verkehrt dargestellt. Am Anfang schreibt ein

Akteur auf die Papiere flüchtig hin, knüllt sie zusammen, wirft sie hin und wiederholt diesen Verlauf, während die Schriften, die Papiere und seine Hand vergrößert auf die Leinwand hinter ihm projiziert werden. Inzwischen steigt beim Zuschauenden die Frage auf, ob er selber nicht schreiben will, und ob er vielleicht nur vom Schreiben oder dessen Bewegung zum Schreiben getrieben wird. Die Subjektivität des Schreibenden wird ins Wanken gebracht. Am Ende wird ein Mann in seiner Wohnung von einem als Bär maskierten und bekleideten Besucher plötzlich angegriffen, während dieser Verlauf auf den drei Leinwänden in einer Zeitlupenaufnahme zeitlich differenziert projiziert wird. Die Bilder machen den Zuschauer auf die Kleinigkeiten vor dem Angriff aufmerksam, die ihn nicht so interessierten: Der Mann sitzt auf einem Sofa, telefoniert... Dann drängt sich dem Zuschauer, der ein Ereignis auf der Bühne erwartet hat und über den komischen Angriff erwartungsgemäß und überrascht lacht, die erkenntniskritische Reflektion auf: Was er erkennt, ist nur ein Teil vom Ganzen, das er wahrnimmt, und von seinem Bewusstsein gleiten andere Teile gleich ab, die von der Medientechnik wieder in seine Aufmerksamkeit zurückgebracht wird.⁽⁶⁾ Hinter der komischen Darstellung von „Memorandum“ lauert der schweigsame aber ironische Blick von Dumb Type, der den lachenden Zuschauer sticht.

4. Mediale Ironie 2 — bestechende Kälte

Bei Dumb Type gibt es andere Ironie, die kalte, die mit der kalten Stimmung der Medientechnik den Tod inszeniert. Am Anfang von „OR“(UA: 1997), das „operation room“ eines Krankenhauses, „orientation“ einer Reise und das in-Frage-gestellte „oder“ an/(be)deutet, sieht man nur einen stockdunklen Raum, den ein weißes Strobolight jede zehnte Minute beleuchtet, in dem ein schmales weißes Licht mit einem Metallklang jede sechste Minute an der bogenförmigen Wand von links nach

rechts fließt. In der flüchtigen weißen Helle der beiden Beleuchtungen sieht man allmählich neben einem Bettgestell einige Männer und Frauen in weißem Kittel oder nackt stehen, liegen, laufen, miteinander spielen, und vermutet, dass es sich um die (geistig kranken) Patienten und Pfleger handelt. Wenn sie sich lebendig bewegen, schwebt schon die Stimmung einer lebensbedrohlichen Unsicherheit auf der Bühne, die von der anorganischen und unterbrechenden Kälte der medialen Inszenierung stammt. Den weiteren, weißhellen Szenen, — wenn sie Lustigkeit wie den Diskotanz, das angenehme Sonnenbaden und die Autofahrt in der schönen Alpenlandschaft darstellen — hängt auch die Unsicherheit an, in der die Lebendigkeit ins Gegenteil wankt: Der Mann, der über den Körper einer auf einem Gestell liegenden Frau im Urlaubsort immer wieder rollt, kann auch ihr gestorbener Mann sein, dessen Tod sie in der vorherigen Szene ganz gelassen genommen hat. Ein Restaurant verwandelt sich plötzlich in ein Krankenhaus, wenn bei einer Kellnerin nicht das Essen, sondern eine auf dem Gestell liegende Frau von den Köchen/den Pflegern geliefert wird. Auf der Wand wird eine Frage projiziert: „How much science/mind can control the border of life and death?“

Die Inszenierung des Todes durch die Medientechnik ist in dem neuesten Werk „Voyage“ (UA: 2002) radikaler. Diese übt die Macht einer bestechenden Kälte aus, die selbst den Tod manipulieren kann. Darin stellt Dumb Type zwei Medienszenen in Parallele zur Diskussion. Die eine, die am Ende der Aufführung auf dem dunkeln Hintergrund projiziert wird, zeigt die digitalen Bilder eines Luftangriffes in einem Kampfflugzeug, die auf dem Boden die jeweiligen Orte sowie die Abstufungen eines Schattens erkennbar macht. Nach den Namen auf den Bildern steht es fest, dass es sich um den Luftangriff auf Afghanistan handelt. Es gibt keinen Angriff, der sowohl in den Bildern als auch auf der Bühne gezeigt wird. Man kann sich jedoch sehr wohl vorstellen, dass auf dem Boden die Menschen leben

und auch die Opfer des Luftangriffs sein können. (Ein Akteur, der vor dem Hintergrund mit einer langen Stange allein steht, sieht auch nach einem verzweifelten Verteidiger auf dem Boden aus.) Der Zuschauer sieht ein: Es sind die Medienbilder, die den realen Tod unterschlagen. Bemerkenswert ist, dass der Ansatz zu seiner Einsicht auch von der Wirkung der Bilder stammt, die mit der stillen und eiskalten Stimmung den Tod ahnen lässt. Die Bilder, die sowohl den Tod verbergen als auch dessen Ahnung heraufbeschwören, haben unheimliche Macht.

Die unheimliche Kraft der Bilder wird in der vorherigen Szene bekräftigt, die ihre widersprüchlichen Wirkungen auf eine raffinierte Weise inszeniert. Eine junge Frau in einem Kleid mit Blumenmuster liegt mit ausgestreckten Händen etwas hinter der Mitte der dunklen Bühne und sieht den Zuschauer an. Auf der Leinwand vor ihr wird sie in derselben Kleidung und Pose, aber auf dem grünen Gras vergrößert projiziert. Man hört aus dem Lautsprecher die Stimme der Frau, die ihre unerfüllten Wünsche mit dem Wunschsatz (I wish.....) erzählt. Dann bleicht das Bild allmählich und verschwindet in heller weißer Farbe. Der scheidende Verlauf des Medienbildes und die wahrscheinlich nicht realisierten Wünsche in den Konjunktivsätzen der Stimme lassen vermuten, dass die Frau neulich gestorben ist. (Es wird in der folgenden Szene bestätigt, wo einige Akteure auf die dunklen Bühne auftreten und sich einander umarmen.) Nun wird die unheimliche Macht der Bilder andeutungsweise geschildert. Das Bild der toten Frau, das wahrscheinlich von einem ihrer Hinterlassenen wiedergegeben wird, steht für sie da, damit sie sie in ihrer Lebendigkeit zurückgewinnen kann, d.h. die Tatsache des Todes (wenn auch kurz) vergessen kann. Andererseits trägt ihr Bild, dessen Kälte sich gegen ihren lebendigen Körper abhebt, dazu bei, ihren zukünftigen Tod schon in ihrem Leben ahnen zu lassen. Die unheimliche Kraft der Bilder, die den Tod verbergen, aber auch ahnen lassen, wird daher dem Zuschauer nicht einseitig

als problematisch dargestellt. Sie ist für ihn um so umstrittener, d.h. ironischer, je mehr der Zuschauer von ihrer scheinbaren Attraktivität angezogen wird. Die Frau auf der Leinwand sieht genauso faszinierend wie die wirkliche auf der Bühne aus und fesselt sogar mehr Aufmerksamkeit des Zuschauers. Er spürt die unheimliche aber auch faszinierende Macht in demselben Bild und gibt auch zu, dass er die eine von der anderen nicht so einfach unterscheiden kann. Das hinterlässt ihm einen ironischen Spagat.

5. Ironie als Bewusstsein

Die Herrschaft der Medien- und Hochtechnologie, die Dumb Type gerade mit solcher Technik darstellt, betrifft die Menschen so allgemein, dass der Zuschauer auch als der Betroffene das Dargestellte als Ironie nehmen muss, ob es komisch oder unheimlich ist. Diese Wirkung scheint als theatrale Strategie nicht so überzeugend in Rücksicht auf die Passivität der ironischen Haltung, mit der man sich gegen eine Tatsache wenig sträubt, und die Strategien der anderen Performance⁽⁷⁾, die im Kontrast der medialen Technik und des Körpers den Zuschauer auf die Wiederanerkennung des lebendigen Menschen aufmerksam machen. Aber die Ironie hat auch einen Ansatz, sich doch noch von jener Herrschaft zu befreien. Sie basiert auf dem gegenseitigen Bewusstsein des Ironikers, dass dieser in der Aussage das Andere oder Gegenteil meint, und des Rezipienten, dass dieser diese Verschiebung als Lüge merkt, die auf die Manipulation der Medien- und Hochtechnologie zutrifft. Solange der Zuschauer das Dargestellte von Dumb Type oft nicht als solches, sondern als Ironie nimmt, kann er seine Aufmerksamkeit von diesem verschieben und dadurch einen Abstand davon halten, wenn er auch augenscheinlich davon fasziniert wird. Deswegen wirkt die Ironie auf ihn als Homöopathie, indem sie sich zuerst der Manipulation der Medien- und Hochtechnologie angleicht, um dann von ihr abweichen zu können.

Anmerkungen

- (1) Zum (historischen) Verhältniss des Theaters zur Medientechnik: Hans-Thies Lehmann: *Postdramatisches Theater*. Frankfurt am Main 1999, S. 401-447; Kerstin Gehse: *Medientheater. Medieneinsatz und Wahrnehmungsstrategien in theatralen Projekten der Gegenwart*. Würzburg und Boston 2001, S.18-60.
- (2) Walter Benjamin: *Das Passagen-Werk*. Bd.1. Hrsg. von Rolf Tiedemann Frankfurt am Main 1983, S. 286.
- (3) Benjamins utopische Hoffnung auf das Erwachen der Bürger lässt sich in den folgenden Passagen ablesen: „Die Wichtigkeit des Mobiliars neben dem Immobilien. Hier ist was zu bewältigen uns aufgegeben ist, um ein geringes leichter. Leichter, ins Herz der abgeschaffenen Dinge vorzustoßen, um die Konturen des Banalen als Vexierbild zu entziffern, aus den waldigen Eingeweiden einen versteckten ‚Wilhelm Tell‘ aufzustören. [...] Vexierbilder als Schematismen der Traumarbeit hat längst die Psychoanalyse aufgedeckt.“ a.a.O.:S.281. Die Entzifferung des banalen (In)Mobiliars besteht darin, unter den sozial unaufmerksamen Bürgern einen Mutigen wie Tell herauszufinden, der die gesellschaftliche Ordnung ins Wanken bringt.
- (4) Paul Virilio: *L’art du moteur*. Paris 1993, S. 147.
- (5) Yukiko Shikata: *Space as “Image-Machine”*. In: *dumb type: Voyages*. Hrsg. von Minoru Tanaka u. a., Tokyo 2002, S.31.
- (6) Auf dem Werbungsblatt der Tokyoter Aufführung steht: „momorandum is an effort to reconstruct of these fragments [= raw fragments of physical memories in the subconscious] in consciousness“.
- (7) Lehmann sieht solche Strategie in den Inszenierungen von Gary Hill, Bill Viola und Hans van Manen, die die Zusehenden mit den Tricks der Medientechnik dazu leiten, in ihnen den versteckten Wunsch nach dem realen Körper aufzuwecken, der von den Bildern verschleiert wird. *Postdramatisches Theater*. S.417, 434-436.