

WissensSpielRäume – Digital Humanities in der Theaterforschung

(Frau) Dr. Nic Leonhardt, LMU München, Theaterwissenschaft
e-mail: n.leonhardt@lmu.de

Theater zu erforschen, bedeutet Wissen über ein ephemeres Phänomen zu schaffen, das im Moment seiner Ausführung auch schon Geschichte ist. Was vom Theater bleibt, sind Spuren in Materialien unterschiedlicher Textur – Kritiken, Skripte, Zeichnungen, Bilder, Fotografien, Videos, Memoiren, Programmhefte etcetera –, aber nie Theater selbst. Diese methodologische Herausforderung treibt die Theaterwissenschaft seit ihrer Gründung um und macht sie besonders offen für immer neue Methoden und Perspektivwechsel.

Theater ist, mehr vielleicht als andere Künste und kulturelle Praktiken, inter-/transmedial, inter-/transkulturell, ist ein Produkt gemeinschaftlichen Erarbeitens und vereint verschiedene Ebenen von Zeitlichkeit in sich. Damit scheint seine Erforschung, so ließe es sich formulieren, „prädestiniert“ zu sein für die Anwendung und kritische Prüfung von Methoden der digitalen Geisteswissenschaft, die nicht gedruckt, sondern digital, die nicht rein textlich, sondern multimedial sind, in der Anlage multi-referentiell und -relational sowie trans-disziplinär, und die ohne eine rege Nutzerschar – ein interaktives Publikum – nicht auskommen.

Die „zweite Welle“ der Digital Humanities fußt auf einer Fülle an Materialien – also Texten, Zeitungen, Bildern, Archivbestände, die für die öffentliche oder auch teilöffentliche Nutzung zugänglich gemacht wurden. Auf die erste große Phase quantitativen Datenproduktion und -analyse folgt gegenwärtig eine mehr qualitative Annäherung, die von einer gezielten Adressierung von geisteswissenschaftlich relevanten Fragestellungen begleitet wird. In den vergangenen Jahren wurden auch innerhalb der Theaterwissenschaft digitale Projekte entworfen, die sich historisch oder zeitgenössisch mit der Herausforderung der Transitorik ihres Gegenstandes auseinandersetzen.

In meinem Vortrag „WissensSpielRäume – Digital Humanities in der Theaterforschung“ möchte ich eine Zwischenbilanz über DH in der Erforschung von Theater ziehen: Auf der Grundlage des historisch angelegten DH-Projektes *Theatrescapes. Mapping Theatre Histories* an der LMU München (www.theatrescapes.theaterwissenschaft.uni-muenchen.de) und verwandter Projekte, möchte ich diskutieren, welches Surplus die Anwendung digitaler Technologien, relationaler Datenbanken und das digitale Verknüpfen und Teilen von Wissen zwischen Akteuren wie Wissenschaftlern, Praktikern und interessierten Laien, auf die Erforschung von Theater haben kann. *Theatrescapes* zielt mit Hilfe einer relationalen Datenbank auf die Untersuchung der Etablierung von Theaterhäusern seit 1850 (und in einem späteren Schritt der Mobilität von Theater-Professionals) auf globaler Ebene ab. Um dieser anspruchsvollen

Aufgabe gerecht zu werden, wird momentan eine Single-Page-Web-Application (Theatrescapes Research Tool) entwickelt, die einerseits zur Erfassung notwendiger Daten dient und andererseits deren Erforschung unter Zuhilfenahme geographischer sowie statistischer Auswertungsmethoden ermöglichen soll. Gleichzeitig ist die Arbeit an diesem Projekt nur kollaborativ und im Austausch mit anderen DH-Theaterprojekten, aber auch disziplinär verschiedener Projekte und Datenbestände (Kunstgeschichte, Literatur, Geographie etc.) möglich. Ausgehend von *Theatrescapes* möchte ich die Möglichkeiten der Wissensgenerierung und -erweiterung durch DH kritisch diskutieren und dabei einerseits das innovative Potential von DH markieren, wie andererseits die Probleme, Fallstricke und wissenschaftshistorischen Redundanzen aufzeigen, die ich in meiner Arbeit an dem DH-Theaterprojekt zu verhandeln habe. In meinen Ausführungen folge ich strukturell den vier Wissenspraktiken, wie sie Peter Burke in seiner jüngsten Studie *Die Explosion des Wissens. Von der Encyclopédie bis Wikipedia* (2014) formuliert: Sammeln, Analysieren, Verbreiten oder auch Teilen und Anwenden.

Durch Werkzeuge und Methoden digitaler Geisteswissenschaften lässt sich zwar der ‚Zauber‘ des Theatermomentes nicht wiederherstellen, aber, so meine These, es werden Praktiken der Wissensproduktion ermöglicht und/ oder vereinfacht, die für die Theaterwissenschaft wie für die Theaterpraxis äußerst Gewinn bringend sind und klug verbundene interdisziplinäre Spielräume entfalten.

Nic Leonhardt studierte Theaterwissenschaft und audiovisuelle Medien, Deutsche Philologie, Kunstgeschichte und Musikwissenschaft in Erlangen und Mainz, wo sie 2006 mit einer Arbeit über *Piktoral-Dramaturgie. Visuelle Kultur und Theater im 19. Jahrhundert* promovierte. Nach Tätigkeiten in Forschung und Lehre in Mainz, Köln, Leipzig, New York, Heidelberg ist sie seit 2010 Associate Director des DFG- Projektes "Global Theatre Histories" an der LMU München und seit 2013 Leiterin des DH-Projektes „Theatrescapes. Mapping Theatre Histories“. Ihre Arbeitsschwerpunkte sind: Theater- und Mediengeschichte, Globalgeschichte, Urban Studies, Visual Culture und Digital Humanities.