

1. Einleitung

»The Net is beginning to happen to everything«,¹ schrieb Sheldon Renan im Jahre 1996 und charakterisierte mit dieser Aussage treffend die alltäglichen Erfahrungen vieler Menschen mit dem Internet und seiner beginnenden Allgegenwärtigkeit. Die Aussage unterstellt jedoch auch eine passive Haltung gegenüber dem Internet, die für die aktive Auseinandersetzung, die Künstler seit seiner Entstehung geführt haben, nicht zutrifft. Während die so genannte Netzkunst durch verschiedene Festivals in der öffentlichen Wahrnehmung bekannter als Experimente im Bereich von Drama und Performance wurde, so begannen auch hier Künstler, die Möglichkeiten des Internets für ihre eigenen Arbeiten zu erforschen. Bereits seit Dezember 1993 finden theatrale Aufführungen im Internet statt. Solche Aufführungen lösen bei simultaner Produktion und Rezeption die uns von anderen Theaterformen vertraute physische Kopräsenz von Darstellern und Zuschauern auf. Damit brechen Internet Performances, wie sie im Folgenden genannt werden sollen, mit dem Parameter der Theatergeschichte schlechthin. Innerhalb der Theatergeschichte standen jedoch immer wieder als übergreifend gültig gesetzte Parameter zur Disposition. Indem Internet Performances in einer Gesellschaft, deren Kommunikation in zunehmendem Maße von den Möglichkeiten der Telekommunikation und des Internets bestimmt wird, mit der physischen Kopräsenz von Darstellern und Zuschauern brechen, stehen auch sie wieder innerhalb einer theatergeschichtlichen Tradition; der Tradition, mit einer Tradition zu brechen.

Internet Performances setzen das Internet und seine Dienste²

1. Renan, Sheldon: The Net and the Future of Being Fictive. In: Leeson, Lynn Hershman (Hrsg.): Clicking In. Hot Links to a Digital Culture. Seattle: Bay Press, 1996, S. 61-69: S. 61. – Anmerkung: Die vorliegende Arbeit wurde im Juli 2003 als Dissertation an der Universität Mainz eingereicht. Sie repräsentiert den Literatur- und Forschungsstand zu diesem Zeitpunkt.
2. Als Dienst bezeichnet man in der Telekommunikation eine standardisierte Form der Übermittlung mit definierten technischen Eigenschaften und Schnittstellen für Endgeräte. Für Internet Performances ist vor allem die Unterscheidung des Internets von seinem bekanntestem Dienst, dem WWW, von Bedeutung (vgl. Kap. 3.1).

auf höchst unterschiedliche Art und Weise ein. Auf einer ersten Ebene können textbasierte von so genannten telematischen Internet Performances unterschieden werden. Textbasierte Internet Performances verwenden ausschließlich Text, während telematische Internet Performances auch audiovisuelle Elemente über das *World Wide Web* (WWW) integrieren. Abhängig von der Technologie, die sie einsetzen, und der Wahrnehmung, die sie bei den Teilnehmern erzeugen, können neben textbasierten und telematischen Internet Performances noch weitere Unterkategorien differenziert werden (vgl. Kap. 3.2). Ihnen allen ist jedoch gemeinsam, die Teilnehmer während eines klar definierten Zeitraumes räumlich getrennt über verschiedene Dienste des Internets in einem theatralen Kontext miteinander zu verbinden.³

Obwohl Internet Performances bereits seit 1993 stattfinden, wurden sie sowohl innerhalb der Wissenschaft als auch des Feuilleton bisher kaum wahrgenommen. Unberücksichtigt bleibt hier sowohl *das Internet* bei der Frage, wie sich das ›Medienzeitalter‹ auf die Theaterformen unserer Gesellschaft auswirkt,⁴ als auch *das Theater* bei der Frage nach den kulturellen Auswirkungen des Internets.⁵ Während

3. Neben Internet Performances können noch eine Reihe anderer Phänomene dem Bereich Theater und Internet zugeordnet werden, beispielsweise Internet-Auftritte von Theatern, die Speicherung von Theaterdokumenten im WWW, Formen des Lernens oder der Kooperation auf Distanz (*distant learning/cooperation*) oder auch Produktionen, die Themen der Internet-Kultur aufnehmen (z.B. Tilman Sacks Konzeption des *Chat-Theaters* oder Igor Bauersimas Drama *norway.today*). Sie alle werden im Rahmen dieser Arbeit nicht behandelt werden, da sie nicht dem Kriterium der simultanen Produktion und Rezeption entsprechen. Vgl. Converse, Terry John: Not So Distant Learning: Using Interactive Technology to Enhance the Traditional, Discussion Based Course. In: Schrum, Stephen (Hrsg.): *Theatre in Cyberspace. Issues of Teaching, Acting, and Directing*. New York: Peter Lang, 1999 (= *Artists and Issues in the Theatre*; Vol. 10), S. 85-104. – Sack, Tilman: Theater und Internet. Überlegungen zu einem Konzept »Chattheater«. <http://www.dichtung-digital.de/Interscene/Sack/index2.html> (Zugriff am 27.07.2003) – <http://www.webbedfeats.org> (Zugriff am 25.02.2001) – <http://brainopera.mit.edu> (Zugriff am 10.02.2002)
4. »Wie immer man das Theater des ausgehenden 20. Jahrhunderts beschreiben und deuten will, es ist in jedem Fall auch als Theater im Medienzeitalter zu bestimmen. Denn es ist wohl kaum zu bezweifeln, daß Entstehung und Verbreitung der neuen Medien – Film, Rundfunk, Fernsehen, Video – Struktur und Funktion des Theaters wesentlich berührt haben.« Fischer-Lichte, Erika: Die Verklärung des Körpers. Theater im Medienzeitalter. In: dies.: *Die Entdeckung des Zuschauers. Paradigmenwechsel auf dem Theater des 20. Jahrhunderts*. Tübingen: Francke, 1997, S. 205-220: S. 205. – Vgl. Schanze, Helmut: *Integrale Mediengeschichte*. In: ders. (Hrsg.): *Handbuch der Mediengeschichte*. Stuttgart: Kröner, 2001, S. 207-280: S. 270f.
5. Beispielsweise bei Sandbothe, der nach dem Gesamtmediensystem fragt, zu dem

dies angesichts des geringen Verbreitungsgrades von Internet Performances noch verständlich sind, ändert sich der Grad ihrer Bekanntheit auch dann nicht, wenn explizit nach den Möglichkeiten von Theater und Internet gefragt wird.⁶ Bei den feuilletonistischen Auseinandersetzungen wiederum fällt häufig ein mangelndes Bewusstsein um die historische und kulturelle Kontingenz des Begriffs Theater auf, beispielsweise bei Gisela Müller:

»Um es gleich zu sagen: so etwas wie Netztheater oder Theater im Netz – im wahren Sinne des Wortes – nicht vorstellbar. Die wenigen Projekte, die es in dieser Richtung gab, sind an ihrem eigenen utopischen Anspruch gescheitert.«⁷

Nicht mehr nachvollziehbar ist es, wenn der erste Artikel zum Thema Theater im Internet in einer so renommierten Fachzeitung wie *Theater heute* sachliche Fehler und falsche Zitate mit einer unverhohlenen und kaum begründeten negativen Haltung paart. Vornehmste Aufgabe der Kunstkritik ist es, zwischen Publikum und Werk zu vermitteln. Doch obwohl Esther Slevogt keine einzige der Produktionen selbst erlebt hat,⁸

sich »Presse, Radio, Fernsehen und Video mit dem Internet verflechten.« Sandbothe, Mike: Pragmatische Medientheorie des Internet. In: Gendolla, Peter/Schmitz, Norbert/Schneider, Irmela/Spangenberg, Peter (Hrsg.): Formen interaktiver Medienkunst. Frankfurt: Suhrkamp, 2001, S. 183-201. – Vgl. Broeckmann, Andreas: Konnektive entwerfen! Minoritäre Medien und vernetzte Kunstpraxis. In: Münker, Stefan/Roesler, Alexander (Hrsg.): Praxis Internet. Frankfurt: Suhrkamp, 2002, S. 232-248.

6. So formuliert Hans-Thies Lehmann noch im Jahre 1999: »Die Frage nach einem Theater, in dem die Internet-Kontakte zum Bestandteil und vielleicht vorherrschend werden, wird nur die Zukunft beantworten.« Lehmann, Hans-Thies: Postdramatisches Theater: Essay. Frankfurt: Verlag der Autoren, 1999, S. 430. – Ähnlich mangelnde Kenntnis (wohl auch im Umgang mit Suchmaschinen im Internet) finden sich auch bei Silvia Stammen. In einem Artikel beschreibt sie, wie ihre Suche nach Internet Performances im Internet verlief und dass sie auf nur 13 Resultate für Internettheater gekommen sei. Ihre Ergebnisse hatten jedoch nur wenig mit dem gesuchten Gegenstand gemeinsam. Vgl. Stammen, Silvia: Das ganze Netz ist eine Bühne. Der »webscene«-Wettbewerb zum SPIELART-Festival lockt Theatermacher ins Netz. In: Süddeutsche Zeitung vom 23.07.2001, S. 17.
7. Müller, Gisela: Die utopischen Räume. Oder: Theatralität als open source. 23.07.2001. <http://www.morgenwelt.de/kultur/010723-opensource-theater.htm> (Zugriff am 13.02.2002) Ohne Seitenangabe.
8. Unklar bleibt auch, weshalb Slevogt zwar die Gewinnerproduktion des *webscene*-Festivals der SPIELART 2001, München, erwähnt, jedoch ohne Titel, ohne Beschreibung oder Bewertung, und stattdessen auf eine andere Produktion der Gewinner eingeht. Vgl. Slevogt, Esther: Das Cyber-Gerücht. Eine Expedition in die Labyrinth des world wide webs auf der Suche nach dem Theater im Internet. In: Theater heute, Nr.

kommt sie zu dem Schluss, die Aufführungen »existieren in der Regel nur als Gerücht.«⁹ Dementsprechend gelingt es ihrem Artikel auch nicht zu vermitteln, wie diese Produktionen für die Teilnehmer funktionieren.¹⁰

Angesichts dieser Rezeption steht die vorliegende Arbeit vor einem Forschungsdefizit auf mehreren Ebenen. Wenn Künstler in ihrer Sensibilität und ihrem Mut den Theoretikern vorauslaufen und das Theater neue Ausdrucksmöglichkeiten sucht, dann ist es Aufgabe der Theaterwissenschaft, ihm zu folgen, wie Christopher Balme formuliert hat.¹¹ Oder in den Worten Philip Auslanders: »The description of the

12 (2001), S. 30-33: S. 32. Ebenfalls zugänglich unter <http://www.theater.heute.de/galerie/12-01/internet.html> (Zugriff am 24.07.2003) – Zur Produktion *The Finalists* vgl. Kap. 3.3.3, 5.1.7, zur SPIELART 2001 vgl. Kap. 7.1.2. Grundsätzlich liegt den von Slevogt ausgewählten Produktionen keine einheitliche Definition zugrunde.

9. Slevogt, Esther: Das Cyber-Gerücht, a.a.O., S. 31.- Angesichts dieser Tatsache liegt es nahe, die von ihr bemängelten technischen Probleme auf mangelnde Medienkompetenz zu hinterfragen. Grundsätzlich darf die Frage nach den Anforderungen an die technische Infrastruktur und Medienkompetenz der Teilnehmer jedoch nicht vernachlässigt werden. Vgl. Kap. 3.2, 6.1.4.
10. Offensichtlich dient ihr als Material ihres Artikels hauptsächlich die Magisterarbeit von Andreas Horbelt, da sie neben Experimenten wie Herbert Fritschs *Hamlet_X* nur auf textbasierte Internet Performances eingeht und telematische Internet Performances nicht einmal erwähnt. Vgl. Horbelt, Andreas: Theater und Theatralität im Internet. Magisterarbeit, LMU München, 2001. Im WWW gespeichert unter: <http://www.netz.wissenschaft.de/media/thea.pdf> (Zugriff am 20.03.2003) – Vgl. Ihmels, Tjark: »Hamlet_X« im Internet. In: Theater der Zeit (Januar 2002), S. 67f. Und: Siemons, Mark: Die Chance, sich im Labyrinth zu verlieren. In: FAZ (21.06.2003), S. 40. – Daneben zitiert sie verfälschend Gisela Müller mit: »Zu aller Kunst, die es im Internet nicht geben kann, gesellt sich nun auch das Theater.« (Slevogt, Esther: Das Cyber-Gerücht, a.a.O., S. 32) Müller hatte damit jedoch Olaf Arndt zitiert. Vgl. Müller, Gisela: Die utopischen Räume, a.a.O., Ohne Seitenangabe. – In Slevogts Linksammlung, die nach nicht nachvollziehbaren Kriterien zusammengestellt wurde, führt sie auch *Oudeis* an, ein Projekt, das nie realisiert wurde. Vgl. Slevogt, Esther: Das Cyber-Gerücht, a.a.O., S. 33. – Sie schreibt auch Schrums Namen mehrfach falsch, obwohl von diesem sogar ein Sammelband zu textbasierten Internet Performances herausgegeben wurde, den sie jedoch nicht als Literaturhinweis anführt.
11. Vgl. Balme, Christopher: Theater zwischen den Medien: Perspektiven theaterwissenschaftlicher Intermedialitätsforschung. In: ders./Moninger, Markus (Hrsg.): Crossing Media: Theater, Film, Fotografie und Bildende Kunst. München: epodium, 2004, S. 13-31: S. 31. – Oder: »Zögern muss im Zweifelsfall immer als Mangel an Medienkompetenz interpretiert werden.« Hentschläger, Ursula/Wiener, Zelko: Webdramaturgie. Das audio-visuelle Gesamt ereignis. 3D – Streaming – Flash. München: Markt*Technik, 2002, S. 19.

contemporary is a daunting yet necessary task.«¹² Im Folgenden soll nun zuerst die Zielsetzung und der Argumentationsgang der Arbeit dargelegt werden, bevor der Forschungsstand und das methodische Vorgehen beschrieben werden.

1.1 Zielsetzung und Argumentationsgang der Arbeit

Internet Performances stellen zur Zeit in zentralen Fragestellungen einen unerforschten Gegenstand dar. Die vorliegende Arbeit setzt sich zum Ziel, den Untersuchungsgegenstand Internet Performances in seinen verschiedenen Kategorien theoretisch zu diskutieren. Dies soll aus der Perspektive einer sich kulturwissenschaftlich begreifenden Theaterwissenschaft erfolgen, die Theaterformen gleichermaßen als Kunstwerk, als Medium und als *cultural performance* (im Sinne Milton Singers¹³) in einem Gefüge anderer *cultural performances* versteht. Die Theoriebildung soll dabei in Kooperation mit benachbarten Disziplinen erfolgen. Hypothese hierbei ist, dass sich die Methoden und Instrumentarien einer sich in dieser Weise integrativ verstehenden Theaterwissenschaft insbesondere anbieten, um interdisziplinär ausgewählte Facetten der verschiedenen Kategorien von Internet Performances zu untersuchen. Dies betrifft vornehmlich die Medien-, Kunst- und Bildwissenschaft.

Die Arbeit geht weiterhin von der These aus, dass über das Verhältnis, das Theater und Internet in den verschiedenen Kategorien von Internet Performances eingehen, eine Aussage zum Verhältnis von Kultur und Technologie im Übergang zum 21. Jahrhundert möglich werden kann. Aus diesem Grund bindet die Arbeit den Untersuchungsgegenstand aus kulturhistorischer Perspektive in die beginnende Annäherung von Kunst, Technologie und Wissenschaft insbesondere seit der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts ein und reflektiert die wissenschaftstheoretischen und -historischen Grundlagen, die unsere Wahrnehmung von Internet Performances beeinflussen (vgl. Kap. 2). Von zentraler Bedeutung im Argumentationsgang der Arbeit wird der Begriff der Konvergenz sein, der als wissenschaftstheoretischer Begriff definiert wird. Er bietet sich in besonderer Weise an, um die Annähe-

12. Auslander, Philip: Presence and Resistance. Postmodernism and Cultural Politics in Contemporary American Performance. Ann Arbor: University of Michigan Press, 1992, S. 5.
13. Vgl. Singer, Milton: The Cultural Pattern of Indian Civilization. A Preliminary Report of a Methodological Field Study. In: The Far Eastern Quarterly XV (1955), S. 23-36: S. 26, vgl. ebenfalls ders.: Traditional India: Structure and Change. Philadelphia: American Folklore Society, 1959, S. xii-xiii.

rung von Kultur und Technologie seit der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts zu deuten, als deren Kulminationspunkt Internet Performances verstanden werden können. Ansatz hierbei ist, »die Geschichte des Theaters als Medium als eine *relationelle* Geschichte zu beschreiben«,¹⁴ wie Balme vorgeschlagen hat. In diesem Sinne formuliert auch Müller-Funk, die Kulturwissenschaften müssten, um gesellschaftlich relevant zu sein, relational bedenken, »was in den Medien der heutigen Zeit – von der Television bis zum Internet – strukturell zusammengefügt ist.«¹⁵ Auf die kulturhistorische Positionierung des Untersuchungsgegenstandes folgt eine Systematik des Untersuchungsgegenstandes, die induktiv-beschreibend vorgeht. Nach definierten Kriterien werden einzelne Kategorien von Internet Performances unterschieden und exemplarische Produktionen aus diesen Kategorien, ihre technische Infrastruktur und die für eine Teilnahme notwendige Medienkompetenz beschrieben (vgl. Kap. 3).¹⁶ Auf dieser Grundlage kann der methodisch-theoretische Rahmen bestimmt werden, mit dem übergreifend die verschiedenen Kategorien von Internet Performances in den folgenden Kapiteln untersucht werden sollen (vgl. Kap. 4). Im Fokus steht hier die medientheoretische Perspektive und der relational definierte Begriff der Medialität. Weitere Schwerpunkte bilden die zeitlichen und räumlichen Dimensionen von Internet Performances, insbesondere ihre szenographischen Strukturen, die Perspektive der *site-specific art* sowie ihr Status zwischen Schriftlichkeit, Bildlichkeit und Körperlichkeit. Mit dem so definierten Rahmen werden im Weiteren textbasierte Internet Performances aus der Perspektive des Dramas (vgl. Kap. 5) sowie telematische Internet Performances aus der Perspektive der *Performance Art* diskutiert (vgl. Kap. 6). Innerhalb der telematischen Internet Performances werden die den Produktionen zugrunde liegenden Körperkonzepte sowie die konkreten Inszenierungen dieser Konzepte gesondert betrachtet.

Die Arbeit setzt also mit der kulturhistorischen Perspektive auf

14. Balme, Christopher: Hellerauer Gespräche: Theater als Medienästhetik oder Ästhetik mit Medien und Theater? In: Leeker, Martina (Hrsg.): *Maschinen, Medien, Performances. Theater an der Schnittstelle zu digitalen Welten*. Berlin: Alexander, 2001, S. 405-433: S. 407.
15. Müller-Funk, Wolfgang: *Inszenierte Imagination. Eine Einleitung*. In: ders./Reck, Hans Ulrich (Hrsg.): *Inszenierte Imagination: Beiträge zu einer historischen Anthropologie der Medien*. Wien: Springer, 1996 (= *Ästhetik und Naturwissenschaften: Medienkultur*), S. 1-3: S. 3.
16. Zeitlich reichen die ausgewählten Produktionen von Dezember 1993 bis Mai 2002. Geographisch konzentrieren sie sich auf Europa und die USA, obwohl Teilnehmer beispielsweise auch aus Indien stammten (vgl. *World Wide Simultaneous Dance*, Kap. 3.6).

die beginnenden Konvergenzen von Kultur und Technologie im 20. Jahrhundert an, um daran anschließend die konkreten Relationen von Theater und Internet in den einzelnen Produktionen zu bestimmen. Diese Untersuchungen bilden die Basis, um Internet Performances erneut kulturwissenschaftlich zu betrachten und auf ihre Aussage zum Verhältnis von Kultur und Technologie im Übergang zum 21. Jahrhundert zu befragen (vgl. Kap. 7). Aus dieser Perspektive zeigen sich Internet Performances als Konvergenzpunkt der Annäherung von Kultur und Technologie. Die verschiedenen Kategorien von Internet Performances spielen auf je verschiedene Art und Weise mögliche Relationen von Kultur und Technologie durch. Mit diesen Relationen korrespondieren verschiedene Formen, wie Theater in einer Gesellschaft, die als Netzwerkgesellschaft (Manuel Castells) oder eine Gesellschaft des Zugangs (Jeremy Rifkin) beschrieben werden kann. Internet Performances positionieren sich so innerhalb der Ambivalenz des Technischen, auf die sie unterschiedliche Antworten geben. Die Schlussbemerkungen fassen die Ergebnisse der Arbeit knapp zusammen und geben einen Ausblick auf mögliche weitere Entwicklungslinien von Theater und Internet (vgl. Kap. 8).

1.2 Zum Forschungsstand

Während in kooperierenden Disziplinen wie der Medientheorie bereits reichlich zum Computer und dem Internet als Medium gearbeitet wurde, existiert bisher keine eigenständige theaterwissenschaftliche Monographie zum Thema Internet Performances. Vereinzelt wurden Aufsätze zu Fragen des Theaters im Feld der Neuen Medien veröffentlicht, beispielsweise von Matthew Causey, der Fragen der *Postorganic Performance* untersucht. Als solche bezeichnet er Aufführungen in virtuellen Räumen, zu denen er auch das WWW zählt. Causey fokussiert dabei vor allem Fragen der Mediatisierung des Körpers und seiner Bildwerdung im Televisuellen.¹⁷ Auch Thomas Dreher widmet in seiner Geschichte der *Performance Art* nach 1945 ein Kapitel der Frage nach dem Computer und der Telekommunikation. Hier erwähnt er zwar die *Plaintext Players*, konzentriert sich jedoch primär auf die Performances von Stelarc.¹⁸ In Arbeiten zum Theater im Medienzeitalter wird viel-

17. Vgl. Causey, Matthew: Postorganic Performance. The Appearance of Theater in Virtual Spaces. In: Ryan, Marie-Laure (Hrsg.): *Cyberspace Textuality. Computer Technology and Literary Theory*. Bloomington: Indiana University Press, 1999, S. 182-202.

18. Vgl. Dreher, Thomas: *Performance Art nach 1945. Aktionstheater und Intermedia*.

fach Brenda Laurels *Computers as Theatre* angeführt, das mittlerweile als ›Kultbuch‹ gehandelt wird.¹⁹ Ausgehend von der aristotelischen Dramentheorie zielt ihre Argumentation darauf, die Metapher des Theaters auf die Konstruktion von Interfaces anwenden zu können, »as a way to conceptualize human-computer interaction itself«,²⁰ allerdings aus einer defensiven Haltung heraus. Den Einsatz von vernetzten Computern für Theateraufführungen thematisiert Laurel jedoch nicht. Obwohl in medientheoretischen Arbeiten zum Theater oftmals Internet Performances nicht explizit behandelt werden, sind einige dieser Arbeiten für eine theoretische Annäherung an den Untersuchungsgegenstand dennoch zentral.²¹ In diesem Kontext finden sich jedoch auch auffallend häufig Publikationen mit ideologischen Aussagen, die von naivem Optimismus bis zu unmotiviertem Pessimismus reichen.²² Dabei scheinen alle gegeneinander anzugehen, sich beispielsweise als »Produzenten von Sprachblasen«²³ zu bezeichnen, was sie nicht im geringsten davon abhält, knapp zehn Seiten später ein geradezu bestes

München: Fink, 2001 (Das Problempotential der Nachkriegsavantgarden; Bd. 3), S. 379-393.

19. Vgl. Laurel, Brenda: *Computers as Theatre*. Reading, Mass.: Addison-Wesley, 1993. (OV: 1991) – Vgl. Matussek, Peter: *Computer als Gedächtnistheater*. In: Darsow, Götz-Lothar (Hrsg.): *Metamorphosen. Gedächtnismedien im Computerzeitalter*. Frommann-holzboog, 2000 (= *ästhetik* 1), S. 81-100: S. 84.
20. Laurel, Brenda: *Computers as Theatre*, a.a.O., S. 20, vgl. ebd., S. 28.
21. Beispielsweise Leeker, Martina (Hrsg.): *Maschinen, Medien, Performances*, a.a.O. Darin findet sich ein Aufsatz von Kerstin Evert und Christoph Rodatz, die Fragen der Telepräsenz in Arbeiten Cunninghams und Stelarc's nutzen, um daran zwei eigene Produktionen (*Join Medusa* und *Cyberstaging Parsifal*) zu diskutieren. Vgl. dies.: *Tele-Präsenz: Theater als Hyperraum*. In: Leeker, Martina (Hrsg.): *Maschinen, Medien, Performances*, a.a.O., S. 112-125. – Meyer, Petra Maria: *Theaterwissenschaft als Medienwissenschaft*. In: *Forum Modernes Theater*. Bd. 12/2 (1997), S. 115-131. U.v.a.
22. Bei Norbert Bolz beispielsweise kann die Tendenz beobachtet werden, Medien zu personalisieren, ohne dabei jedoch zu berücksichtigen, dass diese von Menschen gestaltet werden, was ihn dazu verleitet, die theoretische Perspektive der Wissenschaftler auf diese neuen Phänomene den Gegenständen selbst zuzuschreiben. »Bei der Evolution neuer Medien ist immer zu beobachten, daß sie sich zunächst an älteren Medien orientieren, bevor sie sich am Maßstab der eigenen Möglichkeiten messen.« Bolz, Norbert: *Am Ende der Gutenberg-Galaxis. Die neuen Kommunikationsverhältnisse*. München: Fink, 1993, S. 111.
23. Rötzer, Florian: *Ästhetische Herausforderungen von Cyberspace*. In: Huber, Jörg/Müller, Alois Martin (Hrsg.): *Raum und Verfahren. Interventionen*. Basel: Stroemfeld/Roter Stern, 1993 (= *Interventionen*; Bd. 2), S. 29-42: S. 29. »Es geht ja um Ästhetisierung, also etwa um Bilder.« Ebd., S. 38.

Beispiel hierfür abzugeben. Solche Argumentationen liefern dann die Basis für schlichtweg haltlose Thesen und eine Rhetorik der Pseudo-Wissenschaftlichkeit.²⁴ Im Sinne Dietmar Kampers, »Widerlegung als kleinkarierte Art geistiger Bewegung«²⁵ zu verstehen, werden solche Thesen im Weiteren nicht diskutiert werden.

ZUM FORSCHUNGSSTAND TEXTBASIERTER INTERNET PERFORMANCES

Bei allen Kategorien von Internet Performances fällt auf, wie häufig Künstler und Produzenten selbst über ihre eigenen Produktionen reflektiert haben und diese Arbeiten damit erst einer weiteren Öffentlichkeit bekannt gemacht haben.²⁶ Hierbei liegt der Fokus oft auf der Dokumentation der Produktionen. Übergreifende Arbeiten wurden ausschließlich im Bereich der textbasierten Internet Performances geschrieben. Hier sind insbesondere zwei deutschsprachige Abschlussarbeiten hervorzuheben, die von Monika Wunderer und Andreas Horbelt verfasst wurden. Wunderer, die ihre Diplomarbeit bereits im April 1997 schrieb, thematisierte neben den *Hamnet Players* und *MOO Theatre* (u. a. mit *NetSeduction* und *MetaMOOphosis*) auch *The Renaissance Man*, eine telematische Internet Performance von Matthew Saunders.²⁷

24. Beispielsweise: »Unter Bedingungen der neuen Medien und Computertechnologien hat das sprechende Sein, das man Mensch nennt, Abschied genommen von einer Welt, die durch Repräsentationen geordnet war – und das heißt eben auch: Abschied genommen von einem Denken, das sich selbst als Repräsentation der Außenwelt verstand.« Bolz, Norbert: *Die Welt als Chaos und Simulation*. München: Fink, 1992, S. 130.
25. Kamper, Dietmar: Originalzitat im Rahmen eines Vortrags zum Thema »Die Geschossbahn der Frage: Was ist der Mensch? Michel Foucaults Lektüre der pragmatischen Anthropologie Immanuel Kants« gehalten am 7. Februar 2001 an der HfG in Karlsruhe.
26. Für textbasierte Internet Performances beispielsweise LaFarge, Antoinette: *A World Exhilarating And Wrong: Theatrical Improvisation on the Internet*. In: Leonardo Vol. 28, No. 5 (1995), S. 415-422. Oder Jenik, Adriene: *Desktop Theater. Keyboard Catharsis and the Masking of Roundheads*. In: *The Drama Review* 45,3 (T171) Fall 2001, S. 95-112, für telematische Internet Performances Knott, Laura: *World Wide Simultaneous Dance: Dancing the Connection between »Cyberplace« and the Global Landscape*. In: Leonardo, Vol. 34, No. 1 (2001), S. 11-16. Oder Kac, Eduardo: *Telepresence Art*. In: Kriesche, Richard (Hrsg.): *Teleskulptur*. Graz: Kulturdata, 1993, S. 48-72. Oder: http://www.ekac.org/Telepresence.art_94.html (Zugriff am 25.02.2002)
27. Vgl. Wunderer, Monika: *Die virtuellen Bretter der Welt. Theater in Public Space*. Diplomarbeit, Universität Wien, 1997. – Zu den Gruppennamen und den ausgewählten Produktionen vgl. Kap. 3.3 bis 3.6.

Wunderer stellte Informationen zu den Produktionen zusammen und diskutierte Aspekte der Verschriftlichung theatraler Interaktion, der Rollenverteilung sowie der Implementierung einer textbasierten Internet Performance. Horbelt schrieb seine Magisterarbeit 2001 zum Thema Theater und Theatralität im Internet.²⁸ Dabei behandelte er ausschließlich textbasierte Produktionen (inklusive *MOO Theatre* im ATHEMOO, den *Plaintext Players* und *Desktop Theater*) und legte hierbei seinen Schwerpunkt auf die *Hamnet Players* und ihre *Hamnet*-Produktion. Er griff eine bereits früher formulierte These von Burk auf:

»The theatricality of these objects distinguishes the environment from the literal enactment of daily life and establishes them as the stage set upon which the players interact and the play, as such, occurs.«²⁹

Obwohl Horbelt die Theatralitätsdebatte als historische bezeichnete,³⁰ diskutierte er die Frage, inwieweit der Begriff der Theatralität auf synchrone, computergestützte Kommunikation angewendet werden kann, inwieweit also das Internet als theatrales Medium aufgefasst werden kann. Horbelt vergleicht die textbasierten Internet Performances mit Theater unter den Bedingungen der Kopräsenz und stellt die Frage, ob es sich dabei um Theater handelt.³¹

»Fraglich bleibt aber, ob nicht a) andere Bezugspunkte für die beschriebenen Projekte eine größere Rolle spielen oder b) eine andere Definition von Theater, die solche Projekte ausschließt, angebracht erscheint.«³²

Als solche Bezugspunkte führt er zum einen die Literatur und Wolfgang Iser's Formulierung der »Freiheit der Konstruktion«, mit der Iser die Bildhaftigkeit des Lektüreprozesses beschreibt, und zum anderen das Phänomen der Virtuellen Realität an.³³ Außer einem von der Gründerin Adriene Jenik selbst verfassten Artikel stammt die bisher einzige externe Auseinandersetzung mit *Desktop Theater* von Horbelt.³⁴

28. Vgl. Horbelt, Andreas: Theater und Theatralität im Internet, a.a.O.

29. Burk, Juli: The Play's The Thing. Theatricality and the MOO Environment. In: Haynes, Cynthia/Holmevik, Jan Rune (Hrsg.): High Wired. On the Design, Use, and Theory of Educational MOOs. Ann Arbor: The University of Michigan Press, 1998, S. 232-245: S. 235.

30. Vgl. Horbelt, Andreas: Theater und Theatralität im Internet, a.a.O., S. 13.

31. Vgl. ebd., S. 5, 24.

32. Ebd., S. 93.

33. Vgl. ebd., S. 93.

34. Vgl. Jenik, Adriene: Desktop Theater, a.a.O. – <http://www.desktoptheater.org> (Zugriff am 01.02.2002)

In seinem Band *Theatre in Cyberspace* versammelte Stephen Schrum zentrale Aufsätze von Produzenten hauptsächlich des *MOO Theatre*, beispielsweise Deemer, Jake Stevenson, Kenneth Schweller, Sacks, Nina LeNoir und Wunderer.³⁵ Neben einer Einführung in die Entstehungsgeschichte des ATHEMOO von Burk³⁶ finden sich dort auch Darstellungen von Produktionen wie *MetaMOOphosis*³⁷ sowie Aufsätze zu Fragen der Darstellung in textbasierten Internet Performances.³⁸ Zu den *Hamnet Players* existieren noch Arbeiten von Brenda Danet et al., die stilistische Aspekte der *Hamnet*-Produktion, die Logik dieser Produktion, seinen improvisatorischen Charakter³⁹ sowie die Bedeutung des Spielparadigmas behandeln.⁴⁰ Ragnhild Tronstad ergänzt die Diskussion um die Theatralität von *MOO* Kommunikation aus der semiotischen Perspektive,⁴¹ während Deemer über die von ihm entwickelte Konzeption des Hyperdramas reflektiert, die er u.a. auch im ATHEMOO erprobte.⁴²

35. Vgl. Schrum, Stephen (Hrsg.): *Theatre in Cyberspace*, a.a.O.
36. Vgl. Burk, Juli: ATHEMOO and the Future Present. In: Schrum, Stephen (Hrsg.): *Theatre in Cyberspace*, a.a.O., S. 109-134.
37. Vgl. Sacks, Rick: *The MetaMOOphosis: A Visit to the Kafka House – A Report on the Permanent Installation of an Interactive Theatre Work Based on Franz Kafka’s Metamorphosis*. In: Schrum, Stephen (Hrsg.): *Theatre in Cyberspace*, a.a.O., S. 159-174.
38. Vgl. LeNoir, Nina: *Acting in Cyberspace: The Player in the World of Digital Technology*. In: Schrum, Stephen (Hrsg.): *Theatre in Cyberspace*, a.a.O., S. 175-200.
39. Vgl. Danet, Brenda: *Curtain Time 20:00 GMT: Experiments with Virtual Theater on Internet Relay Chat*. In: *Journal of Computer Mediated Communication*, 1(2) 1995. <http://www.ascusc.org/jcmc/vol1/issue2/contents.html> (Zugriff am 26.02.2001)
40. Vgl. Danet, Brenda/Ruedenberg, Lucia/Rosenbaum-Tamari, Yehudit: *Hmmm ... Where’s that Smoke Coming From? Writing, Play and Performance on Internet Relay Chat*. In: *Sudweeks, Fay/McLaughlin, Margaret/Rafaeli, Sheizaf* (Hrsg.): *Network& Netplay. Virtual Groups on the Internet*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1998, S. 37-76. Über das WWW erreichbar unter: <http://www.ascusc.org/jcmc/vol2/issue4/danet.html> (Zugriff am 28.01.2002)
41. Vgl. Tronstad, Ragnhild: *Semiotic and nonsemiotic MUD performance*. <http://www.kinonet.com/conferences/cosign2001/pdfs/Tronstad.pdf> (Zugriff am 14.05.2002)
42. Vgl. Deemer, Charles: *The Last Song of Violeta Parra. A Hyperdrama in one Act*. <http://www.teleport.com/~cdeemer/chile/chile-m.html> (Zugriff am 18.01.2000) – Ders.: *The New Hyperdrama. How Hypertext Scripts are Changing the Parameters of Dramatic Storytelling*. <http://www.teleport.com/~cdeemer/new-hyperdrama.html> (Zugriff am 18.01.2000)

ZUM FORSCHUNGSSTAND TELEMATISCHER INTERNET PERFORMANCES

Im Bereich der telematischen Internet Performances gibt es bisher keine eigenständige Monographie. Viele der Aufsätze wurden von den Künstlern selbst geschrieben, meist als Dokumentation der eigenen Forschungen.⁴³ Die Performances von Stelarc tauchen als Referenzpunkt in zahlreichen Aufsätzen auf und waren bereits Gegenstand eigener Monographien, die jedoch nicht seine telematischen Arbeiten fokussierten.⁴⁴ Auch zu den Produktionen von Paul Sermon finden sich zahlreiche Beschreibungen und einige interpretative Ansätze.⁴⁵ Eine Ausnahme stellt die Dissertation von Kerstin Evert dar. Sie fragt nach den Auswirkungen verschiedener Technologien auf die choreographische Inszenierung des Körpers und gibt in diesem Kontext einen Ausblick auf Produktionen im Bereich des *Web Dance*, ohne dass diese jedoch im Zentrum ihres Erkenntnisinteresses stünden.⁴⁶ Im Rahmen ihrer Fragestellung thematisiert sie auch Internet Performances von Stelarc und befragt sie neben ihrer choreographischen Konzeption auf das Verhältnis von Körperkonzept und -bild hin.⁴⁷

1.3 Methodisches Vorgehen

Internet Performances sind in einem kulturellen Kontext angesiedelt, der rein disziplinäre Perspektiven von vorne herein als aussichtslos erscheinen lässt. Mit Marvin Carlson, der sich vehement gegen ein Be-

43. Vgl. Kac, Eduardo: Ornitorrinco and Rara Avis. In: Leonardo Vol. 29, No. 5(1996) S. 389-400. (with a technical appendix by Ed Bennett) oder seine Aufsätze unter <http://www.ekac.org> – Knott, Laura: World Wide Simultaneous Dance, a.a.O. – Nangle, Lisa: Digital Dancing. In: IEEE Multimedia. Oct.-Dec. (1998), S. 8-12. Vgl. Kap. 6.1.6. – Ansonsten existieren noch Rezensionen beispielsweise zu Produktionen von Sarah Morrison, Isabelle Jenniches, *Gob Squad* (vgl. Kap. 3.6) sowie ein Überblick über die New Yorker Szene von Jessica Chalmers: The Screens. All the World's a Cyber Stage: The State of Online Theater. In: Village Voice 2.-8.12.1998.
44. Z.B. Paffrath, James D. (Hrsg.): Stelarc: Obsolete Body. Davis: J.P. Pabus Publications, 1984.
45. Beispielsweise Kozel, Susan: Spacemaking: Experiences of a Virtual Body. In: Carter, Alexandra (Hrsg.): The Routledge Dance Studies Reader. London: Routledge, 1998, S. 81-88. Und: Birringer, Johannes: Media&Performance. Along the Border. Baltimore: The Johns Hopkins University, 1998, S. 122-126.
46. Vgl. Evert, Kerstin: Dancelab. Zeitgenössischer Tanz und Neue Technologien. Würzburg: Königshausen&Neumann, 2003 (= Zugl. Berlin, Univ. Diss., 2001), S. 33-38, 237, 242f.
47. Vgl. ebd., S. 191-236.

harren auf Disziplinarität ausspricht, das oftmals doch nur die eigene Disziplin (wohl auch wissenschaftspolitisch) abgrenzen und stabilisieren soll, wäre nach Forschungsstrategien zu fragen, die es ermöglichen, die produktivsten Fragestellungen an ein Projekt zu stellen.

»Moreover, this freedom in the choice of subject matter needs to be matched with a similar freedom in methodology.«⁴⁸

Allein die Frage, »whether a tool seems promising to develop interesting new insights«⁴⁹ ist hierbei entscheidend.⁵⁰ Die kulturwissenschaftliche bzw. -geschichtliche Perspektive erlaubt es, Internet Performances als eines der jüngsten Kapitel der *Performance Art* und in diesem Sinne auch als Teil einer zukünftigen Theater- und Kulturgeschichte zu diskutieren. Die Kulturwissenschaft befasst sich mit Kultur als Objekt und Rahmen ihres Faches; sie begreift Kultur als die Bedingung menschlichen Lebens. Die Kulturwissenschaft ist

»selbstreflexiv, denn sie bezeichnet ein Verfahren, durch das die kulturellen Praktiken beobachtet, analysiert, interpretiert, verglichen und reflektiert werden.«⁵¹

Die kulturtheoretische Analyse beispielsweise der *cultural studies* aber auch der Frankfurter Schule ist dabei stets mit einer kulturkritischen und gesellschaftlich-politischen Dimension verbunden, indem »sie die Abhängigkeit kultureller Phänomene von variablen und veränderbaren Bedingungen offenlegt«⁵² und nach der Funktion von Theater im kulturell-politischen System fragt. Im Zentrum der kulturwissenschaftlichen Perspektive steht ihr Kulturverständnis, jene Kategorie, die sich nach Terry Eagleton »ambivalent zwischen dem Anthropologischen und dem Ästhetischen bewegt«.⁵³ Eagleton geht davon aus,

48. »At a time when the interpenetration of fields has become an accepted fact of intellectual life, it seems both timewasting and futile to spend energy in the defending of disciplinary turf on the protection of the presumed purity of any particular area of academic pursuit.« Carlson, Marvin: *Theatre History, Methodology and Distinctive Features*. In: *Theatre Research International* Vol. 20, No. 2 (1999), S. 90-96: S. 96.

49. Ebd.

50. Vgl. Winko, Simone: *Methode*. In: Fricke, Harald (Hrsg.): *Reallexikon der deutschen Literaturgeschichte*. Bd. 2. Berlin: de Gruyter, 2000, S. 581-585: S. 581, 583.

51. Böhme, Hartmut: *Kulturwissenschaft*. In: Fricke, Harald (Hrsg.): *Reallexikon der deutschen Literaturwissenschaft*, Bd. 2, a.a.O., S. 356-359: S. 356.

52. Ebd.

53. Eagleton, Terry: *Was ist Kultur? Eine Einführung*. München: Beck, 2001. (OV: *The Notion of Culture*, Oxford 2000) S. 48.

»daß wir im Augenblick zwischen einem entmutigend weiten und einem quälend engen Kulturbegriff gefangen sind und es unser vordringlichstes Ziel auf diesem Gebiet sein muß, über beide hinauszugelangen.«⁵⁴

Die Herausforderung einer kulturwissenschaftlichen Annäherung an Internet Performances besteht nun darin, den sich im Wandel befindlichen Kulturbegriff zu bestimmen, der sich u.a. in einem ebenfalls gewandelten Verständnis von Theater zeigt. Befragt man kulturelle Ausdrucksformen wie Internet Performances auch auf ihre anthropologische Bedeutung und Funktion hin, so wird die zentrale Position des menschlichen Körpers in seinem »merkwürdigen dualen Status als etwas Universales und zugleich Individuelles«⁵⁵ (Eagleton) und in der Dialektik von Körper als Repräsentation und »lived experience«⁵⁶ (Csordas) für den zugrundeliegenden Kulturbegriff deutlich (vgl. Kap. 7.1). Die anthropologische Perspektive wird im Folgenden durch die Philosophische Anthropologie und die Historische Anthropologie vertreten sein. Neben der Frage nach der anthropologischen Funktion von Internet Performances (vgl. Kap. 7.2.1) wird sich die anthropologische Frage vornehmlich als Positionierung gegen technizistische Medientheorien zeigen. Als technizistisch werden hier Ansätze bezeichnet, die ein (medien-)technisches Apriori kultureller Prozesse postulieren⁵⁷ und die sozialen und gesellschaftlichen Kontexte, aus denen Medien entstehen und in denen sie benutzt werden, ignorieren.⁵⁸ Entgegen einer Polarisierung soll hier sowohl der Eigendynamik in der Entwicklung neuer Medien als auch ihrer gesellschaftlichen Konstruktion, insbesondere auf der pragmatischen Ebene, Rechnung getragen werden.⁵⁹

54. Ebd.

55. Ebd., S. 155, vgl. S. 137, 156.

56. Csordas, Thomas: Introduction: The Body as Representation and Being-in-the-world. In: ders. (Hrsg.): *Embodiment and Experience. The Existential Ground of Culture and Self*. Cambridge: Cambridge University Press, 1994, S. 1-24: S. 10.

57. Beispielsweise bei Bolz, Norbert: *Computer als Medium – Einleitung*. In: Bolz, Norbert/Kittler, Friedrich/Tholen, Christoph (Hrsg.): *Computer als Medium*. München: Fink, 1994 (= *Literatur- und Medienanalysen*: 4), S. 9-16: S. 16.

58. Vgl. Winkler, Hartmut: Die prekäre Rolle der Technik. Technikzentrierte versus »anthropologische« Mediengeschichtsschreibung. In: Heller, Heinz-B./Kraus, Matthias/Meder, Thomas/Prümm, Karl/Winkler, Hartmut (Hrsg.): *Über Bilder sprechen. Positionen und Perspektiven der Medienwissenschaft*. Marburg: Schüren, 2000 (= *Schriftenreihe der Gesellschaft für Film- und Fernsehwissenschaft [GFF]* 8), S. 9-22: S. 12. – Reck, Hans-Ulrich: »Inszenierte Imagination« – Zur Programmatik und Perspektive einer historischen Anthropologie der Medien. In: Müller-Funk, Wolfgang/Reck, Hans-Ulrich (Hrsg.): *Inszenierte Imagination*, a.a.O., S. 231-244.

59. Mehr als verwunderlich erscheint, dass eine dezidiert technikzentrierte Perspektive

Im Sinne der kulturkritischen Perspektive muss innerhalb der medien-theoretischen Perspektive auch nach der politischen Dimension gefragt werden. Medientheorie wäre so auch als Theorie der Repräsentation zu verstehen, die die Repräsentationen auf ihre politischen und ideologischen Implikationen hin befragt.⁶⁰

Innerhalb der medientheoretischen Kooperation soll vor allem medienpragmatisch argumentiert werden. Als Medienverbunde stellen Internet Performances bereits in ihrer spezifischen Konstellation das Ergebnis einer konkreten Anwendung dar, bei der beispielsweise der Einsatz vernetzter Computer sich je nach Gebrauch auf einem Kontinuum zwischen einer instrumentalen, also rein übertragenden, und einer medialen, also auch die Wahrnehmung strukturierenden, Nutzung bewegen kann (vgl. Kap. 4.1). Von daher kann die pragmatische Perspektive bereits als Forderung des Untersuchungsgegenstandes angesehen werden; nur aus der pragmatischen Perspektive heraus können die jeweils spezifischen Verhältnisse bestimmt werden, die Theater und Internet in den verschiedenen Kategorien eingehen. Dieser Ansatz, der den je konkreten Mediengebrauch im Sinne einer »Nutzungsgeschichte«⁶¹ fokussiert, kann auf bereits entwickelte medientheoretische Arbeiten zurückgreifen.⁶² Als Verbindung zwischen der Medien-

auf Neue Medien wie die von Norbert Bolz in das Handbuch Historische Anthropologie aufgenommen wurde. Vgl. Bolz, Norbert: Neue Medien. In: Wulf, Christoph (Hrsg.): Vom Menschen. Handbuch Historische Anthropologie. Weinheim: Beltz, 1997, S. 661-678.

60. Vgl. Mitchell, William J.T.: *Picture Theory. Essays on Verbal and Visual Representation*. Chicago: University of Chicago Press, 1994, S. 6. – Die Verbindung von Medientheorie und Anthropologie soll jedoch *nicht* im Sinne der *media anthropology* verstanden werden. Diese Bezeichnung kann seit 1969 nachgewiesen werden und verbindet Anthropologie und Journalismus in Form einer angewandten Anthropologie. Mit K. Ludwig Pfeiffer wäre hier vor allem die methodologische Bestimmung über die »Kumulierung der Anthropologien verschiedener Einzelmedien« zu kritisieren. Allen, Susan: *A Brief History of Media Anthropology*. In: dies. (Hrsg.): *Media Anthropology. Informing Global Citizens*. Westport: Bergin&Garvey, 1994, S. 1-14: S. 2. – Dies.: *What is Media Anthropology? A Personal View and a Suggested Structure*. In: ebd., S. 15-32: S. 15. Vgl. Pfeiffer, K. Ludwig: *Das Mediale und das Imaginäre. Dimensionen kulturanthropologischer Medientheorie*. Frankfurt: Suhrkamp, 1999, S. 56f.
61. Faßler, Manfred/Halbach, Wulf: Vorwort. In: dies. (Hrsg.): *Geschichte der Medien*. München: Fink, 1998 (= UTB), S. 7-15: S. 13.
62. Vgl. Sandbothe, Mike: *Grundpositionen zeitgenössischer Medienphilosophie und die Pragmatisierung unseres Mediengebrauchs im Internet*. In: Leeker, Martina (Hrsg.): *Maschinen, Medien, Performances, a.a.O.*, S. 451-470. Sandbothe, Mike: *Pragmatische Medientheorie des Internet, a.a.O.*, S. 183-201. – Auch Hans Belting

und der Wahrnehmungstheorie sollen für die verschiedenen Kategorien von Internet Performances die Produktions- und Rezeptionseite gleichermaßen betrachtet werden. Im Mittelpunkt steht die Frage, wie sich die Medialität der verschiedenen Aufführungen auf die Wahrnehmung der Teilnehmer, verstanden als medial konstituierte, auswirkt.

Da die einzelnen Kategorien von Internet Performances zum einen auf Diskurse und Traditionen anderer (ästhetischer) Ausdrucksformen und deren kultureller Ikonographie referieren und zum anderen in diskursivem Zusammenhang mit anderen Formen der Medienkünste stehen, werden aus ästhetiktheoretischer Perspektive kunstwissenschaftliche Ansätze relevant. Betrachtet man Internet Performances aus einer mediengeschichtlichen Sicht, werden auch bildwissenschaftliche Argumentationen relevant, aus deren Perspektive Körper- und Bildwahrnehmung in direktem Zusammenhang stehen. Eine Kulturgeschichte des Körpers, wie sie in Internet Performances fortgeschrieben wird, impliziert gleichzeitig auch eine Geschichte ihrer Bildlichkeit.⁶³

Indem sich die Arbeit methodisch-theoretisch zwischen Theoriebildung und Kritik bewegt, verfolgt sie ein zweifaches Ziel: Zum einen soll ein methodisch-theoretischer Rahmen entwickelt werden, über den die verschiedenen Kategorien von Internet Performances in ihren zentralen Charakteristika diskutiert werden können. Die theoretische Diskussion zielt dabei immer darauf, die Produktionen ideologiekritisch auf ihre gesellschaftlich-politischen Implikationen, insbesondere Machtstrukturen in der Kommunikation, zu diskutieren. Zum anderen sollen über den methodisch-theoretischen Rahmen auch Kriterien vorgeschlagen werden, die sich zur Beurteilung der Qualität dieser Produktionen anbieten könnten. Internet Performances sind ein ausgesprochen junges Phänomen, dessen beispielsweise als kommunikativ, ästhetisch oder gesellschaftskritisch definierte Qualität einer Diskussion zugänglich gemacht werden muss. Bei einer solchen Unternehmung könnte – zu Recht – der Vorwurf einer subjektiven Beurteilung des Gegenstandes erhoben werden. Dies soll erstens dadurch vermieden werden, dass die Anforderungen an eine Kritik von Internet Performances erst den Abschluss der Arbeit bilden (vgl. Kap. 7.5). Zweitens sollen die Kriterien und ihre Genese offen gelegt werden. So werden Internet Performances beispielsweise nicht als rein oder hauptsächlich ästhetische Phänomene diskutiert. Ihre ästhetiktheoreti-

und Gernot Böhme plädieren dafür, aus der anthropologischen Perspektive heraus die konkrete Verwendung von Bildern zu untersuchen. Vgl. Belting, Hans: *Bild-Anthropologie. Entwürfe für eine Bildwissenschaft*. München: Fink, 2000, S. 14. – Böhme, Gernot: *Theorie des Bildes*. München: Fink, 1999, S. 10, 133.

63. Vgl. Belting, Hans: *Bild-Anthropologie*, a.a.O., S. 23.

sche Betrachtung stellt eine Möglichkeit innerhalb einer Vielzahl weiterer und ebenfalls kontingenter Perspektiven dar. Da sich Internet Performances jedoch innerhalb eines dominant technischen Umfeldes bewegen, wird eine Positionierung innerhalb der Ambivalenz, die vom Technischen ausgeht, unumgänglich. Mit dieser doppelten Zielsetzung stellt die Arbeit letztlich auch zur Diskussion, ob die als sich ausschließend gesetzten Methoden der ideologiekritischen *cultural studies* britischer Provenienz und der philosophisch orientierten Ästhetiktheorie nicht in ausgewählten Fragestellungen und für bestimmte Untersuchungsgegenstände kombiniert werden können. Letztlich können die ästhetischen Systeme, die Vertreter der *cultural studies* als theoretischen Referenzpunkt ablehnen, auch als organisierte und kontingente Symbolsysteme verstanden werden, die ideologiekritisch betrachtet werden können.

Was jedoch nicht im Fokus dieser Untersuchungen stehen soll, ist die Frage, auf Basis welcher Definition Internet Performances als Theater akzeptiert werden könnten. Traditionelle Definitionen bestimmen Theater als den »Zeitort der klassischen Öffentlichkeit«⁶⁴ und sind oftmals mit einem Plädoyer zur Verteidigung sowohl der körperlichen Präsenz der Darsteller als Grundlage einer als »energetisch« verstandenen Kommunikation zwischen Darstellern und Publikum als auch der kollektiven Rezeptionssituation in einem öffentlich zugänglichen Gebäude verbunden. So betrachtet Werner Faulstich das raumzeitlich präzente Publikum als Medienspezifik des Theaters.⁶⁵ Nach diesem Verständnis definiert neben anderen Anne Übersfeld Theater als »un espace où ces êtres vivants sont présents«.⁶⁶ Auch Lehmann versteht »Präsenz in der Kommunikation« als »unabdingbare Kopräsenz«,⁶⁷ und Erika Fischer-Lichte setzt die »physische Präsenz der

64. Kluge, Alexander: Zitiert nach: Heinze, Thomas: Medienanalyse. Ansätze zur Kultur- und Gesellschaftskritik. Opladen: Westdeutscher Verlag, 1990, S. 128.

65. Vgl. Faulstich, Werner: Spiel, Bildung, Macht, Profit. Über die gesellschaftlichen Interessen an den Medien und ihren Wissenschaften. In: Bohn, Rainer (Hrsg.): Ansichten einer künftigen Medienwissenschaft. Berlin: Ed. Sigma Bohn, 1988 (= Sigma Medienwissenschaft; Bd. 1), S. 223-237: S. 225.

66. Übersfeld, Anne: Lire le Théâtre. Paris: Éditions Sociales, 1978, S. 152.

67. Lehmann, Hans-Thies: TheaterGeister/MedienBilder. In: Schade, Sigrid/Tholen, Georg Christoph (Hrsg.): Konfigurationen. Zwischen Kunst und Medien. München: Fink, 1999, S. 137-145: S. 140. Oder: »Präsenz und Spiel der Darsteller, Präsenz und Rolle des Publikums, die reale Dauer und Situierung der Aufführungszeit, das schiere Faktum der Versammlung in einem für die Dauer der Aufführung gemeinsamen Zeit-Raum des Theaters – all die waren immer gegebene, aber als solche implizit bleibende Voraussetzungen von Theater.« Ders.: Zeitstrukturen/Zeitskulturen.

Menschen« als die »conditio sine qua non«⁶⁸ für Theater: »In theatre, production and reception are concurrent processes: while the physically present actors execute certain actions and present signs, the physically present spectators react directly by receiving the actions in one way or another and interpreting the signs in whatever way they choose. The performance is always realized in this sense as a process of face-to-face interaction between actors and spectators.«⁶⁹

Diese Position soll im Folgenden als ›das traditionelle Verständnis von Theater‹, als ›Theater unter den Bedingungen physischer Körperpräsenz‹ verstanden werden. Doch genauso wie auch Lehmann die Bedeutung der mentalen Präsenz der Darsteller im Bewusstsein der Zuschauer hervorhebt –

»Die berühmte Präsenz des Schauspielers [...] ist überhaupt nicht wesentlich im Faktum der sinnlichen Wahrnehmung in raumzeitlicher Körperlichkeit allein verankert, sondern ebenso – und das ist entscheidend – in der mentalen Gewißheit, im Wissen und im Bewußtsein der Anwesenheit. Erst diese mentale Präsenz, nicht schon die sinnliche wahrgenommene, macht die Schauspieler zum entscheidenden Motiv der theatralen Kommunikation.«⁷⁰

– treffen auch die Faktoren, die nach Fischer-Lichte den Begriff des Performativen definieren,⁷¹ auf Internet Performances zu, in denen »Körper als die Bedingung der Möglichkeit des Theaters«⁷² auf eine spezifische Weise inszeniert werden. Im Unterschied zu Experimenten »mit Anfang und Ende als schließenden Rahmen der Theaterfiktion«⁷³ scheint die Auflösung der physischen Körperpräsenz weitaus

Zu einigen Theaterformen am Ende des 20. Jahrhunderts. In: *Theaterschrift* 12/97, S. 28-46: S. 34.

68. Fischer-Lichte, Erika: Die Verklärung des Körpers. Theater im Medienzeitalter. In: dies.: *Die Entdeckung des Zuschauers. Paradigmenwechsel auf dem Theater des 20. Jahrhunderts.* Tübingen: Francke, 1997, S. 205-220: S. 207.
69. Dies.: *The Aesthetics of Disruption. German Theatre in the Age of the Media.* In: dies.: *The Show and the Gaze of Theatre: A European Perspective.* Iowa: University of Iowa Press, 1997 (= *Studies in Theatre History and Culture*), S. 91-112: S. 95.
70. Lehmann, Hans-Thies: *TheaterGeister/MedienBilder*, a.a.O., S. 140.
71. Als solche nennt Fischer-Lichte »eine spezifische Art der Raumwahrnehmung, ein besonderes Körperempfinden, eine bestimmte Form von Zeiterlebnis sowie eine neue Wertigkeit von Materialien und Gegenständen«. Fischer-Lichte, Erika: *Auf dem Wege zu einer performativen Kultur.* In: dies./Kolesch, Doris (Hrsg.): *Kulturen des Performativen.* Paragrana Bd. 7, Heft 1 (1998), S. 13-29: S. 22.
72. Ebd. – Die These vom ›Verschwinden des Körpers‹ im Kontext neuer Medien erweist sich dabei als unzulässige Verkürzung (vgl. Kap. 6.4.1).
73. Lehmann, Hans-Thies: *Postdramatisches Theater*, a.a.O., S. 327.

schwieriger aufgenommen zu werden.⁷⁴ Dass Internet Performances durch die Auflösung der physischen Präsenz mit einem über Kulturen und Epochen reichenden Parameter der Theatergeschichte brechen, steht außer Frage. Dass sie dennoch zentrale Strukturen, Prozesse und Materialien verschiedener Theaterformen in die verschiedenen Dienste des Internets einführen, steht seinerseits wiederum außer Frage. Indem sie mit einer der großen Traditionen des Theaters brechen, stehen Internet Performances wiederum in einer Traditionslinie des Theaters.

Und so soll im Folgenden die Frage im Vordergrund stehen, was eine Aufführung im Kontext des Internets konstituiert; also nicht die ontologisch argumentierende Frage: Was ist Theater?, sondern: Woran erkennt man Theater (im Kontext des Internets)? Und an dieser Stelle seien die Worte von Jens Roselt ausgeborgt, der so treffend bemerkt hat: »Das Harakiri des Theaters ist sein lustvollster Auftritt – seine aufregendste Performance.«⁷⁵

Obwohl auch er auf der »Präsenz von Darstellern und Zuschauern«⁷⁶ beharrt, geht für ihn das Theater weiter, auch wenn seine Konventionen zerstört werden. Die Frage, ob das Theater (noch) sei, könne inzwischen als »Gütesiegel der Avantgarde«⁷⁷ begriffen werden, so Roselt.

74. Lehmann berichtet beispielsweise von Experimenten Karlheinz Stockhausens und Robert Wilsons mit der zeitlichen Rahmung von Theater; vgl. ebd.

75. Roselt, Jens: »Kulturen des Performativen« als Denkfigur zur Analyse von Theater und Kultur im ausgehenden 20. Jahrhundert. In: Leeker, Martina (Hrsg.): *Maschinen, Medien, Performances*, a.a.O., S. 623-637: S. 637.

76. Ebd.

77. Ebd., S. 636.