

# Inhalt

---

**Einleitung** | 7

## **1. AUFTRITTE**

**Ostentative Differenzierungen** | 21

1.1 Ostentation. Der Unterschied, den ein Auftritt macht | 29

1.2 Figuration. Die Gestalt, die ein Auftritt verklärt | 36

1.3 Mediation. Die Bedeutung, die ein Auftritt vermittelt | 42

## **2. ANTIMEDIUM**

**Grenzsetzungen der Theaterwissenschaft** | 49

2.1 Relevant am Rand. Das antimediale Vorurteil | 51

2.2 Live is live. Die Medialität des Theaters | 55

2.3 Primus inter Pares. Die Intermedialität des Theaters | 68

2.4 Überall und Nirgends. Die Theatralität der Medien | 73

2.5 Return to Ritual. Das Spektakel der Gesellschaft | 79

## **3. SIMTHEATRE**

**Kurze Geschichte des Internettheaters** | 85

3.1 Chatroomtheater. Alter Wein in neuen Schläuchen | 89

3.2 Virtueller Karneval. Die Abschaffung des Publikums | 99

3.3 Theatersimulationen. Spiele der Informationsgesellschaft | 104

## **4. AVATARE**

**Theatrale Konfigurationen des Computerspiels** | 107

**4.1 Cybertrauerspiele. Die Dramatisierung des Computerspiels** | 112

4.1.1 Dionysos im Cyberspace | 116

4.1.2 Virtuelle Puppenstuben | 120

4.1.3 Berechenbare Trauerspiele | 127

**4.2 Gesamtdatenwerke. Die Kunst der Interaktivität** | 131

4.2.1 Interaktivität als Ideal | 132

4.2.2 Apparate als Heilsbringer | 138

4.2.3 Prototypen interaktiver Kunst | 145

4.2.4 Von Wagner zu World of Warcraft | 156

**4.3 Discover your inner elf. Rollenspiel als Hahnenkampf** | 165

4.3.1 Selbstdarstellung als Selbstbefriedigung | 166

4.3.2 Der Spieler als Spielzeug | 172

4.3.3 Die kulturelle Bedingtheit des Spiels | 175

4.3.4 Virtuelle Hahnenkämpfe | 177

#### **4.4 Being Lara Croft. Cosplay und Verkörperung | 182**

4.4.1 Die Interpretationen des Avatars | 183

4.4.2 Die Verkörperungen des Avatars | 185

4.4.3 Die Kontrolle über den Avatar | 189

#### **4.5 Turings Theater. Das Geschlecht der künstlichen Intelligenz | 191**

4.5.1 Fliegende Phalli | 192

4.5.2. Haitianische Trickster | 195

4.5.3 Testende Mathematiker | 198

### **5. iHAMLET**

**Von der Persona zur Personalisierung | 205**

#### **5.1 Endmoderne Maskeraden. Was vom Selbst bleibt, wenn es im Netz auftritt | 207**

5.1.1 Der Mensch als Rollenspieler | 208

5.1.2 Der Auftritt der Persönlichkeit | 213

5.1.3 Wenn Hamlet nie modern gewesen wäre | 217

#### **5.2 Leben auf Sendung. Wie man lernt, die Kameras zu lieben | 221**

5.2.1 Die Wirklichkeit des Fernsehens | 223

5.2.2 Die Verkörperung des Netzwerks | 228

5.2.3 Die Normalität der Kameras | 232

#### **5.3 15 MB of Fame. Weshalb das Internet erwachsen wurde | 239**

5.3.1 Die Schaustellung der Körper | 240

5.3.2 Die Dramatisierung des Netzwerks | 243

5.3.3 Das Opfer der Unschuld | 253

**Der Rest des Schweigens. Theatralität 2.0? | 259**

**Dank | 273**

**Literaturverzeichnis | 275**

**Abbildungsverzeichnis | 317**

# Einleitung

---

Ein Bildschirm ist keine Bühne, das Internet kein Welttheater und wir sind auch nicht alle Rollenspieler – selbst wenn es manchmal scheint, als gäbe es keine anderen Metaphern mehr für das, was da in den Netzen passiert, und als wäre im Gegenzug das Theater bald nur noch im Internet anzutreffen. In den letzten zwanzig Jahren wurde der Computer zum Theater erklärt, die Theatralität des Internets entdeckt, und es war viel von virtuellen Theatern oder digitalen Performances zu hören.<sup>1</sup> Presse und Feuilleton wussten vom Internet als Karneval oder digitalen Maskenbällen zu berichten.<sup>2</sup> Kunst und Wissenschaft begannen, den Cyberspace als Gesamtkunstwerk zu begreifen.<sup>3</sup> Und auch die Alltagssprache spiegelte den theatralen Hang des Digitalen: von Auftritten im Internet war die Rede, von Plattformen oder Rollenspielen. »Vielleicht muss man eine Bühnenmetapher bemühen, um diese oft eigenartige Staffage der Webpräsenz [...] zu verstehen, unter denen sich unsere Zeitgenossen im Netz dargestellt sehen wollen«, mutmaßte die Süddeutsche Zeitung.<sup>4</sup> Und ein theateraffiner Blogger forderte die Entdeckung des Internets als Spielraum: »Das Internet ist das Theater der Zukunft!«<sup>5</sup> Wo

- 
- 1 Vgl. u.a. Brenda Laurel: *Computers as Theatre*, Reading, Mass. 1991; Gabriella Giannachi: *Virtual Theatres. An Introduction*, London/New York 2004; Matthew Causey: *Theatre and Performance in Digital Culture. From Simulation to Embeddedness*, London 2006; oder Steve Dixon: *Digital Performance – A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art and Installation*, Cambridge (Mass.) 2007.
  - 2 Vgl. bspw. *Der Spiegel* 8/2007: »Der digitale Maskenball. Zweites Leben im Internet«, S.150-163; oder *Spiegel Special* 3/2007: »Leben 2.0 - Wir sind das Netz«.
  - 3 Vgl. bspw. Florian Rötzer/Peter Weibel: *Cyberspace. Zum medialen Gesamtkunstwerk*, München 1993; Manfred Faßler/Wulf Halbach: *Inszenierungen von Information. Motive elektronischer Ordnung*, Gießen 1992. Mike Sandbothe: »Theatrale Aspekte des Internet. Prolegomena zu einer zeichentheoretischen Analyse theatraler Textualität«, in: *Kommunikation im Wandel. Zur Theatralität der Medien*, hg. v. U. Göttlich/J.-U. Nieland/H. Schatz, Köln 1998, S.209-226.
  - 4 Bernd Graf: »Der entblößte Mensch«, *Süddeutsche Zeitung* vom 18./19.7.2009, S.4.
  - 5 Eintrag vom 23.5.07 im Blog von Soeren Fenner, <http://soeren.theaterblogs.de/?p=90>. Soweit nicht anders vermerkt, wurden die elektronischen Quellen zuletzt am 3. August 2010 überprüft.

immer man in den digitalen Weiten auch hinkam, das Theater war schon da – meist durch niemand anderen als Hamlet selbst vertreten: Ob im *Chatroom*, auf dem *Holo-deck* oder bei *YouTube*, es wimmelte nur so von Dänenprinzen, und es verwunderte fast, dass sich noch keine Medienphilosophie finden liess, die Hamlet aufgrund seiner binären Unterscheidung zwischen Sein und Nicht-Sein zum Vater des Computers, oder besser noch: Hamlet selbst zur ersten Rechenmaschine erklärt hatte.<sup>6</sup>

Und doch steckt hinter der metaphorischen Verklärung des Computers zum Welttheater nicht nur ein vermeidbarer Kategorienfehler und hinter der kuriosen Wiederbelebung der Guckkästen im Internet mehr als eine zeitgemäße Mode. Es zeigt sich hier vielmehr, wie sich die neuen Medien freigiebig aus dem Fundus der Theatergeschichte bedienen, um sich auf den Begriff zu bringen, und dass das Theater im Gegenzug nicht mehr ohne Bezug auf das Digitale gedacht werden kann.<sup>7</sup> So wenig wie sich die neuen Medien aus ihren Technologien ableiten lassen, so wenig gelingt es der Theaterkunst in kritischer Distanz zu ihnen zu verharren.<sup>8</sup> Stattdessen verbirgt sich hinter der vermeint-

---

6 *Hamlet\_X* heißt das bekannteste deutsche Internettheater-Projekt, *Hamnet* nannte sich die vermutlich erste Aufführung eines Theaterstücks im Chatroom, und von *Hamlet on the Holo-deck* träumte eine der ersten Veröffentlichungen zu den Erzählformen der neuen Medien. Hamlet stand in den neuen, also den digitalen Medien meist nicht nur stellvertretend für das Theater in seiner Gänze, es schien darüber hinaus eine spezifischere Affinität zu geben, die den vermeintlichen Helden der Moderne mit jenen postmodernen Technologien verband, von denen man sich eine Rückkehr in die Vormoderne erhoffte. Diese mediale Affinität Hamlets zeigt sich schon bei Alexander Graham Bell, der potentiellen Käufern die Möglichkeiten des Telefons mit einem Hamlet-Monolog unter Beweis gestellt haben soll, und reicht bis zu Manuel Castells, der feststellte, dass die gesellschaftliche Wirkung des Fernsehens »nach dem binären Code ›Sein oder Nicht-Sein‹« funktioniert. Zumindest jedoch scheint sich an diesen praktischen und diskursiven Auftritten Hamlets im Internet ablesen zu lassen, wie das Theater versuchte, die neuen Medien in den Griff zu kriegen, und wie sich umgekehrt Diskurse und Praktiken der neuen Medien aus dem Theater speisten. Vgl. Sidney Aronson: ›Bell's electrical toy – What's the use? The sociology of the early telephone usage‹, in: *The Social Impact of the Telephone*, Cambridge (Mass.) 1977; Manuel Castells: *Das Informationszeitalter I. Der Aufstieg der Netzgesellschaft*, Opladen 2001, S.385.

7 Unter den neuen Medien sind in Abgrenzung von der Kultur der Schrift und des Buchdrucks und den vornehmlich audiovisuellen Massenmedien die digitalen, besser gesagt die digitalisierten gemeint. In diesem Begriffsverständnis folgt die Arbeit vornehmlich Lev Manovich: »All existing media are translated into numerical data accessible for the computer. [...] In short, media becomes new media.« Lev Manovich: *The Language of New Media*, Cambridge (Mass.) 2001, S.25.

8 Da Medialität – wie Jürgen Fohrmann festgestellt hat – zu einer Kategorie geworden ist, die wie der ›Geist‹ als Einheitsformel dazu tendiert, »differenzlos und damit unbestimmbar zu werden«, und andererseits – wie Rainer Leschke beobachtet hat – »der Theaterdonner, mit

lich selbstverständlichen Unterscheidung des Computers vom Theater eine diskursive und praktische Vertracktheit des Digitalen mit dem Theatralen, die es auf ihre geschichtlichen Linien, begrifflichen Voraussetzungen und gesellschaftlichen Bedeutungen zu untersuchen gilt. Anders gesagt: Es lohnt sich, das Theater von seinem Ende her zu denken und die neue Medien von ihrer Erbschaft her zu verstehen, mehr noch: Erst von der Geschichte des Theatralen her wird der kulturelle Wandel, den das Digitale mit sich bringt, überhaupt verständlich. Nur so lässt sich sinnvoll fragen, ob jenes bunte Treiben auf *YouTube* und *Facebook*, in *World of Warcraft* und *Second Life* tatsächlich etwas Neues ist oder ob dahinter doch nur wieder die nächste Stufe des altbekannten Medienspektakels steckt – und ob dieses Spektakel noch mehr ist als eine ästhetische Spielerei auf den Oberflächen von Maschinen, deren Botschaft sich längst in ihrem Schaltwerk erschöpft?<sup>9</sup>

Doch wie kommt man begrifflich mit diesem Theater klar, das sich seit Anfang des Jahrtausends in den graphisch und audiovisuell aufgerüsteten Netzen breit gemacht hat, aber eigentlich keines ist, weil es sich nicht in Kategorien und Kriterien einpassen lässt und aus dem Artefaktbereich und Phänomenbestand der Disziplin herausragt? Wie lassen sich jene Diskurse und Praktiken, »die ›theatral‹ genannt werden könnten«<sup>10</sup>, auf den Begriff bringen, ohne darauf warten zu müssen, dass die Regie die bunten Gestal-

---

dem das neue Medium [...] in der medienwissenschaftlichen Manege vorgeführt wird«, eher auf den »Anerkennungsbedarf der zugehörigen Theorien« hindeutet als etwas über die medialen Qualitäten der Maschine auszusagen, interessiert sich die vorliegende Arbeit für die Medientheorie vor allen Dingen dort, wo sie als diskursive Macht auf die theatralen Praktiken Einfluss hat. Vgl. Jürgen Fohrmann: »Der Unterschied der Medien«, erschienen in: *Transkriptionen 3* (2003), S. 2-7, hier: S.2; Rainer Leschke: *Einführung in die Medientheorie*, München 2003, S.153.

- 9 Vgl. Friedrich Kittlers Vermutung auf dem Hellerauer Symposium, dass das Ästhetische angesichts der medialen Umbrüche zu »kleine[n] Bonbons, spielende[n] Elemente[n], die uns noch Vergnügen machen sollen«, herabgesunken sei: »Hellerauer Gespräche: Theater als Medienästhetik oder Ästhetik mit Medien und Theater?«, in: *Maschinen, Medien, Performances. Theater an der Schnittstelle zu digitalen Welten*, hg. v. Martina Leeker, Berlin 2001, S.405-450, hier: S.426.
- 10 Vgl. Samuel Weber: *Theatricality as Medium*, New York 2004, S.1. – Statt vom Fortschritt der Mediengeschichte berichtet Weber von einem merkwürdigen Anachronismus, einer Heimsuchung des Heute durch das Gestern, und zwar in Form von Praktiken und Diskursen, die theatral genannt werden könnten. Was also sind dies für Praktiken und Diskurse – könnte man fragen –, die zwar theatral genannt werden könnten, es aber anscheinend doch nicht sind, und was hält uns davon ab, sie theatral zu nennen? – Der Konjunktiv II verwarft sich vor der Tendenz der Schrift zum Wesentlichen, er benennt und beschreibt stattdessen eine Ähnlichkeit. Etwas, das theatral genannt werden könnte, ist mit anderen Worten nicht genug Theater, um theatral zu sein, und fordert die Benennung dennoch heraus.

ten auf den Bühnenhorizont projiziert?<sup>11</sup> Täte die Theaterwissenschaft nicht gut daran, ihren Gegenstand wenn auch nicht vor »beleidigenden Familiarisierungen«<sup>12</sup> so doch zumindest vor ubiquitärer Entdifferenzierung zu bewahren und angesichts des inflationären Gebrauchs der Metapher auf der Unterscheidung zwischen Obst und Gemüse, d.h. Medien und Theater, zu beharren? Schließlich hat die Disziplin ihre Existenz und ihren Erfolg nicht zuletzt der begrifflichen Fixierung des Theaters auf jene unvermittelte Gegenwärtigkeit des Aufführungsereignisses zu verdanken, die dem Medialen gerade abzugehen scheint. Was nützt schließlich die Feststellung, dass wir auch in den neuen Medien alle nur wieder mehr Theater spielen, wenn es am Ende heißt, »dass es kein Theater mehr gibt, weil alles Theater ist«.<sup>13</sup>

Aber ist es tatsächlich so selbstverständlich, dass Theaterwissenschaft mit dem Theater, und nicht mit dem Internet zu tun hat oder Theater nur das ist, was sich in der Anwesenheit von Schauenden und Spielenden vor Ort erschöpft? Nicht nur aktuelle Tendenzen im gegenwärtigen Kunsttheater und die nachfolgende Begriffsbildung lassen daran Zweifel aufkommen. Schon der Blick zurück und nach draußen, d.h. vor die Renaissance und jenseits Europas, zeigt deutlich, dass es jenes Theater nicht wirklich gibt, das in anthropologischer Konstanz und historischer Variation als diskursunabhängiger Gegenstand dienen könnte, sondern dass es immer erst konstruiert werden muss. Doch hinter der Konstruktion liegt jedoch meist ein komplexes Netzwerk aus sehr unterschiedlichen und wechselhaften Phänomenen verborgen, die nur allzu oft eigentlich kein Theater sind und nicht immer sinnvoll darauf festzulegen sind, dass sie sich in der gegenwärtigen Rückkopplung von Darstellern und Zuschauern vollziehen. Nicht ob und was Theater ist, führt daher als Fragestellung weiter, sondern was weshalb keines sein soll und weshalb sich eine Disziplin, die sich der Flüchtigkeit der Phänomene so bewusst ist, über einen Gegenstand konstituieren muss, statt ihr Feld und ihre Verantwortung aus ihren Möglichkeiten abzuleiten: Wieso sollte sich eine Wissenschaft, die in ihrer historischen Ausrichtung wie kaum eine andere die komplexen Wechselwirkungen zwischen Kunst, Körper und Macht seziiert hat, wenn sie sich der Gegenwart zuwendet, auf die affirmative Bestandsaufnahmen der Kunst beschränken, die sie im Namen trägt?<sup>14</sup>

11 Vgl. bspw. die Produktion *Second Life* – »So real wie Du dich fühlst« von Thomas Schweigen am Theaterhaus Jena im Oktober 2007, die Ibsen-Inszenierung *Helden auf Helgeland* von Roger Vontobel am Hamburger Schauspielhaus im Januar 2008 und den *Alice im Wunderland-Abend* an der Berliner Schaubühne im Mai 2007.

12 Vgl. die oft und gerne zitierte Passage von Klaus Lazarowicz: »Einleitung«, in: *Texte zur Theorie des Theaters*, Stuttgart 1991, hier: S.29.

13 Hartmut Böhme: »Das Theater der Kulturwissenschaften«, erschienen in: *Der Tagesspiegel* vom 30.12.2002, S.25.

14 Geht mit der Expertise und der Sensibilität der Disziplin denn nicht auch eine Verantwortung für eben jene Phänomene in den Schirm- und Netzwelten einher, die jenseits des Theaters der Kunst liegen? Wieso war zu erwarten, dass sich auf dem 8. Kongress der thea-

Was also – außer Metaphern – bleibt einer Wissenschaft vom Theater, die von der Aufführung als Maß der Dinge Abstand nimmt? – Ein *Auftritt*, lautet der Vorschlag, den diese Arbeit unterbreitet. Denn Auftritte sind konkret und alltäglich und es gibt sie außerhalb der Kunst und in den Medien. Auftritte erregen Aufmerksamkeit, indem sie zwischen Akteuren und Publikum unterscheiden. Sie setzen diese nicht voraus, sondern bringen sie erst hervor, indem sie zwischen Machen und Schauen trennen und in einem Atemzug Teilnahme verlangen und unterbinden. Aus einem Auftritt geht immer auch eine Figur hervor, d.h. eine Gestalt, die sich von ihrer Umhebung abhebt, aus dem Gewöhnlichen herausragt und über jene temporäre Gemeinschaft enthoben ist, der sie als Gegenüber ihre Orientierung gibt. Als singulärer Vollzug eines Bündels von tradierten und inkorporierten Praktiken und Techniken bleibt ein Auftritt zugleich potentiell prekär und instabil und ist aufs Engste mit jenen Technologien, Diskursen und Institutionen verstrickt, die ihn nicht nur vorbereiten und nachvollziehen, sondern überhaupt erst als substantivierte Vergegenständlichung eines distinkten Geschehens und Erlebens zum Träger von Bedeutungen werden lassen. Weil ein Auftritt so aus dem Alltäglichen, Individuellen und Unmittelbaren herausragt, ist er immer schon Ausnahmezustand, Gesellungsereignis und Medienwirklichkeit. Auftritte werden also nicht nur auf Probebühnen und in Studios vorbereitet, sondern entstehen meist auch erst an Schreibtischen und Schnittpulpen – oder eben im Internet.

Die eigene Kontingenz in Betracht ziehend, will der Begriff des Auftritts, den das erste Kapitel skizziert, daher nichts Wesentliches bestimmen und keinen Gegenstandsbereich festlegen, sondern einen historischen und kulturellen Vergleich der Spielarten ostentativer Differenzierung und ihrer Genealogien ermöglichen: Vom Eccomi-Schreier der Commedia über die unzähligen Varianten bürgerlichen Türenklapperns und populären Treppensteigens bis zum verteilten Auftreten im Internet. Denn auch wenn der Fuß in der Datenbank nicht gesetzt werden kann, weil es an jenen Brettern fehlt, die dem Gewicht des Körpers Halt bieten, die dabei helfen, den Schall auszubreiten und die Blicke anzuziehen und so die große Geste und die gestützte Stimme durch Suchmaschinenoptimierung ersetzt und ergänzt werden müssen, zielen doch beide darauf ab, Aufmerksamkeit zu erregen. Ob im Internet oder im Theater, ein Auftritt ist immer mehr als *nur* eine Metapher und zugleich trotzdem weniger als das *Eigentliche*. Der Auftritt *ist* kein und nicht *das* Theater, sondern das, woraus Theater und anderes gemacht wird.

---

terwissenschaftlichen Gesellschaft zum Thema Theater und Medien die meisten Beiträge mit »(anderen) Medien im Theater«, »vorwiegend Inszenierungen des letzten Jahrzehnts«, beschäftigt haben? Weshalb haben sich die meisten Wissenschaftler dort »(evidenterweise) mit [...] der Inszenierung bzw. Aufführung« beschäftigt, weshalb fiel die »Analyse von Diskursen über Theater in anderen Medien [...] völlig aus dem Fokus des Interesses«, und wieso galt Ähnliches auch für den Bereich »theatrale Praktiken in der Mediengesellschaft«? (Henri Schoenmakers et al.: Theater und Medien. Grundlagen - Analysen - Perspektiven, Bielefeld 2008, S.26f.)

Das Kompositum des *Internetauftritts* provoziert so die zweiseitige Frage nach den ostentativen Praktiken, die in den neuen Medien überdauert haben, *und* nach den theatralen Diskursen, in denen die neuen Medien ihre begriffliche Zurichtung erhalten. Er nimmt von der Annahme Abstand, dass Medien und Theater etwas eindeutig Unterscheidbares seien, ohne zu der simplifizierenden Behauptung Zuflucht zu nehmen, das Theater sei einfach selbst ein Medium, und impliziert damit auch eine Kritik an den Reichweiten der in der Theaterwissenschaft vorherrschenden Begrifflichkeiten. Ausgangspunkt dieser Kritik, die das zweite Kapitel *Antimediam* entwickelt, ist die Beobachtung, dass sich die Theaterwissenschaft mit medialen Phänomenen schwer tut – und zwar genau deshalb, weil sie dazu neigt, ihren Begriff vom Theater in Abgrenzung zu den Medien zu gewinnen. Dass diese Bestimmung des Theaters im Gegensatz zu den Medien aber kein Zufall ist oder einfach in der Zeit liegt, zeigt sich in der Gründung der Disziplin und der Tradition des Aufführungsbegriffes, der aus der zweifachen Abgrenzung gegenüber Schrift und Audiovisionen hervorgeht. Denn das Insistieren auf der Rückkopplung zwischen Bühne und Zuschauerraum und dem Unterschied, den die körperliche Anwesenheit von Produzenten und Rezipienten in der geteilten Raumzeit macht, wirft zwar Licht auf den blinden Fleck der Philologien; gleichzeitig zieht die Ontologisierung des Begriffes und die damit einhergehende Bestimmung körperlicher Präsenz als *conditio-sine-qua-non* des Theaters eine Ausgrenzung medialer Wirklichkeiten nach sich, die sicherlich heuristisch, politisch und didaktisch sinnvoll sein kann, sich aber zugleich fragen lassen muss, welche Wertungen ihr eingeschrieben sind und aus welchen Traditionen sie sich nährt.

Daher plädiert die Arbeit für eine historisierende Relativierung des Aufführungsbegriffes, die die Aufführung als eine historisch kontingente Form, einen Auftritt praktisch und diskursiv einzubinden und einzuhegen begreift und an eine bestimmte historische Medienkonstellation gebunden ist – da es genau dort Sinn macht, von der Aufführung als Definiens des Theaters zu sprechen, wo sich ein Auftritt als etwas Präzises von seiner medialen Reproduktion unterscheiden lässt, d.h. wenn man auch das Drama lesen oder das Video anschauen kann. Löst man den Auftritt aber aus dem Kontext der Aufführung, dann treten die körperlichen Praktiken und medialen Techniken ostentativer Differenzierung in ihrer historischen Kontingenz hervor. – Nichts Neues soll der Begriff also begründen, nichts Wesentliches bestimmen, er begnügt sich mit dem vorübergehenden Perspektivwechsel und muss sich im Rahmen der vorliegenden Arbeit daran messen lassen, was er zur Formulierung des Befundes beiträgt. Denn ausgehend von diesen propädeutischen Überlegungen zur Perspektive einer medienaffinen Theaterwissenschaft begibt sich die vorliegende Arbeit auf die Suche nach dem Auftritt im Internet.

Der unerwartete Befund, der sich erstmals im dritten Kapitel *Simtheatre* in der Beschäftigung mit den kuriosen Bemühungen um ein Theater im Internet andeutet und dann an unterschiedlichsten Stellen wiederkehrt, ist widersprüchlich: Einerseits scheinen die Netze und ihre Diskurse vom bürgerlichen Theater nie losgekommen zu sein



und in den neuen Medien fast schon obsessiv die alten Konventionen heraufzubeschwören und nachzuahmen. Andererseits aber scheint sich hinter dieser Simulation von Theater im virtuellen Raum ein radikaler Bruch zu verbergen: Die nahezu vollständige Rücknahme jener Differenzierung zwischen Akteuren und Publikum, die zuvor als operative Dynamik des Auftritts beschrieben wurde und die in der historischen Entwicklung von der Zentralperspektive über Abdunklung bis zu Reproduktion und Rundfunk über die letzten fünf-hundert Jahre immer statischer geworden ist. In den virtuellen Räumen der neuen Medien jedoch scheint sich Anwesenheit nicht mehr voraussetzen oder unterstellen zu lassen, sondern muss durch ununterbrochene Entäußerung manifestiert werden, und die teilnahmslose Anteilnahme des Publikums ist nur noch als partizipative Simulation machbar.

Aus diesem doppelten Anfangsverdacht aber ergibt sich die Trajektorie der vorliegenden Arbeit: Erstens gewinnt das Projekt seine Kontur als paradoxer Versuch, eine *Theatergeschichte der neuen Medien* zu schreiben, d.h. die medialen Phänomene digitaler Kultur auf ostentative Praktiken und deren diskursive Genealogien hin zu untersuchen. Zweitens leitet sich daraus auch die Leitthese der Arbeit ab, die den Befund zur Diagnose auszuformulieren versucht: Denn die allerorts zu beobachtende Rücknahme der Unterscheidung zwischen Akteuren und Publikum scheint die direkte Folge der technischen Struktur einer verteilten Öffentlichkeit zu sein, in der die Position des schweigenden Beobachters nicht mehr möglich ist, und weitreichende Folgen für die Gesellschaft zu haben, in der sie sich abspielt. In der Informationsgesellschaft verlagert sich das Auftreten im Übergang von der Versammlung zur Vernetzung auch von den Schauplätzen in die Spielwelten. Schaustellung geht ins Fest über. – Was sich nicht zuletzt sinnbildlich in William Gibsons Bild des Cyberspace als ›Stadtlicht im Rückzug‹ ausdrückt.

Der historische Ort aber, an dem sich die beobachtete Entdifferenzierung abspielt, ist eben jene Gesellschaft, in der die Unterscheidung von Akteuren und Publikum als allgegenwärtig, unhintergebar und unüberwindlich empfunden wird, in der das Publikum zum Schweigen verdammt und die Akteure unerreichbar geworden scheinen und in der Ausnahmezustände alltäglich geworden sind, Gesellungsereignisse vereinzelt erlebt werden und die Medienwirklichkeit als scheinhaft verdächtigt wird. Das mag jene Gesellschaft sein, die von Urbanisierung, Industrialisierung und Kommerzialisierung geprägt seit dem 19. Jahrhundert Massenmedien, Audiovisionen und Warenschauen produziert. Vor allen Dingen aber ist es jene Gesellschaft, die an der Unterscheidung von Akteuren und Publikum zu leiden beginnt, weil sie sich durch das Phantasma der Persönlichkeit und eine korrespondierende Angst vor öffentlicher Selbstentblößung der eigenen Expressivität beraubt.

Die Antriebskraft hinter der diagnostizierten Entdifferenzierung ist insofern jener Diskurs, der in vielfältigen Variationen eine Überwindung passiver Distanz und Aktivierung des Rezipienten durch Verbesserung des Feedbacks fordert oder feststellt. Und so scheint es kein Zufall zu sein, dass Guy Debords Anklage der *Gesellschaft des*

*Spektakels* nicht nur in die Zeit des *Living Theatre* und von Enzensbergers *Medienbaukasten* fällt, sondern eben auch mit der diskursiven und technischen Erfindung des Rechners als *Kommunikationsapparat* durch Licklider einhergeht. Denn alle diese Diskurse verbindet mit Wagners Prototypen eines medialen Apparates zur theatralen Gemeinschaftsbildung die Sehnsucht nach der Überwindung von massenmedialer Entfremdung durch eine mit medialen Mitteln wiederhergestellte Unmittelbarkeit der Kommunikation. Die Entdeckung des Theaters als Interaktion ist das Echo der Festlegung der medialen Spezifik des Computers auf die Interaktivität. Denn auch wenn es im Theater die Feier der Leiber ist, die seit den 60er Jahren das Programm der Avantgarde bestimmt, und die Programme der Computerpioniere genau entgegengesetzt an der Überwindung des Fleisches durch den Algorithmus arbeiten, teilen doch beide das Ideal einer vormodernen Kommunikation, die am Vorbild bürgerlicher Konversation orientiert ist.

Die Sehnsucht nach Überwindung des Spektakels scheint also nicht eigentlich in der Performing Garage verwirklicht worden zu sein, sondern vor allem in jenem digitalen Karneval, der in den Netzen tobt und in dem die Avatare die Funktion der Gesichter und Masken übernommen haben: symbolische und zugleich operative Stellvertreter, numerische Verkörperungen der Spieler, die aus der Rückkopplung von Mensch und Maschine hervorgehen und die sich neben ihrem Aussehen vor allen Dingen durch ihre Benutzbarkeit auszeichnen. – Entsprechend wird das Spiel mit den Avataren meist als individueller Selbsta Ausdruck und bürgerliches Rollenspiel gefeiert und genormt oder aber als technizistische Anpassung des Menschen an die Algorithmen der Maschinen entlarvt. Betrachtet man das Spiel mit den Avataren jedoch als öffentliches Auftreten und hebt den Schau-Charakter hervor – wie es die vorliegende Arbeit im vierten Kapitel *Avatare* mit Computerspielen, interaktiver Kunst, Benutzerschnittstellen und sozialen Netzwerken durchspielt –, dann wird deutlich, dass es hier immer auch um die Manifestation von Macht und die Besetzung der Körper geht – wie nicht zuletzt die Hahnenkämpfe in *World of Warcraft*, die *Cosplays* von *Lara Croft* oder auch die Theorie Turings zeigen. Es sind die Maschinen, deren Macht sich hier manifestiert und mit deren Beschwörung zugleich eine neue Gesellschaftsordnung trainiert und exemplifiziert wird.

Die konfigurativen Praktiken, aus denen diese Auftritte der Avatare hervorgehen, scheinen dabei nicht nur einen neuen Typ graphisch aufgeblasener und numerisch parametrisierter Figuren hervorzubringen, die Race, Class und Gender in einem Atemzug zu überwinden versprechen und in neuer Macht wiederauferstehen lassen, sondern auch ein neues Subjekt etablieren, das sich vielleicht am besten als personalisiertes Selbst umschreiben lässt. Statt rhetorischer Figuren, natürlicher Gestalten oder narzisstischer Persönlichkeiten treten die Figuren der digitalen Welten als personalisierte Avatare auf: individuell konfigurierbare Stellvertreter, die mit den aktivierten Zuschauern der interaktiven Installationen, den augmentierten Intellekten der Informatik und den Kreativsubjekten der Informationsgesellschaft jenen Optionalitätshabitus teilen, der aus den

digitalen Wahlmöglichkeiten hervorgeht. In der personalisierter Figuration aber scheint Persönlichkeit nur noch simuliert zu werden, denn hinter der Beschwörung eines bürgerlichen Vorstellungskomplexes aus Ausdruck, Rollenspiel und Abbildung verbirgt sich ein radikaler Bruch mit dem Ausdruck von Innerlichkeit, dem Spielen von Rollen oder der Darstellung von Selbst.

Abbildung 1: *Der Spiegel*, Titelseite 8/2007



Wenn sich aber in den virtuellen Räumen der neuen Medien die Sehnsucht der Gesellschaft des Spektakels erfüllt, die Unterscheidung von Akteuren und Publikum tendenziell zurückgenommen wird und sich der Auftritt von der Rolle löst, dann ist zu vermuten, dass auch der bürgerliche Persönlichkeitskult und die entsprechende Angst vor unwillkürlicher Selbstentäußerung hier an ihr Ende kommt. – Und solch eine Verschiebung hin zu einer neuen Lust an der ›ausdruckslosen‹ Selbstveröffentlichung lässt sich – wie das fünfte Kapitel *iHamlet* zeigt – von den frühen Praktiken des Auftretens mit Homepages und Webcams bis zu dem Mainstreaming der Auftritte in den sozialen Netzwerken des Web 2.0 verfolgen und spiegelt sich zeitgleich in einer neuen Fernsehästhetik seit den 80er Jahren, die mit dem Einsatz digitaler Bildtechnologien im Reality-TV neue Möglichkeiten der Figuration erschließt. Jenseits von Selbstdarstellung und Sendungswillen erscheinen die Praktiken der Selbstveröffentlichung, wie sie sich zuerst in den 90er Jahren mit Homepages und Webcams etablieren, im Grunde als *ausdruckslos*. Das heißt, sie kommen ohne ein Inneres aus, das sich hier auf den Oberflächen und in den Körpern wie auch immer distanziert oder spielerisch entäußern soll. Mit der Verfügbarkeit von Aufzeichnungsgeräten und Bildspeichern entsteht zeitgleich zum ›reality-turn‹ des Fernsehens eine theatrale Netzkultur, die mit der zunehmenden Allgegenwart von Aufzeichnung, Speicherung und Verbreitung des Alltags durch die Ausbreitung der digitalen Technologien die Kameras zu lieben gelernt hat.

Mit der neuen Alltäglichkeit des Auftretens aber weicht auch die bürgerliche Angst vor der Selbstentblößung zugunsten einer neuen Lust an unpersönlicher Expressivität: ›Broadcast yourself‹ lautet der Slogan, mit dem die Videoplattform YouTube wirbt und der eben jene Botschaft von einem Publikum, das auf Sendung geht, mit der nochmaligen Beschwörung des Ausdrucks eines Selbst vereint, das am Anfang des bürgerlichen

Theaters stand. Der *Couch-Potatoe* wird zum *Content-Provider* und der einstmals öffentlichkeitsscheue Bürger erfindet sich auf den virtuellen Plattformen als Kreativsubjekt mit Lust an der partizipativen Selbstentäußerung neu. Die Figur aber, die auf diesen Plattformen auftritt, ist nur noch oberflächlich mit jener Person verwandt, die das 18. und 19. Jahrhundert auf die Bühne phantasierte. Persönlichkeit ist Personalisierung gewichen, denn die empfindsame Beobachtung der eigenen Innerlichkeit wird im Zeichen der Interaktivität durch die optionale Konfiguration der Oberflächen ersetzt. So erhält sich der Glaube, dass es Personen sind, die auf diesen Plattformen auftreten, während es doch eigentlich um Hahnenkämpfe und Jungfrauenopfer geht, in denen über die Verfügbarmachung der Körper entschieden wird. Das Profil im sozialen Netzwerk aber stellt sich so als Pendant der personalisierten Konfigurationen im Computerspiel dar, weil es sich ebenfalls nach dem Modus einer operativen, nicht einer projektiven Figuration gestaltet, bei der ein Oberflächen-Ich in der Vernetzung hervortritt und als personalisierter Stellvertreter mit den Nutzern verbunden bleibt. Das, was in der Darstellung hervortritt, wird zunehmend mehr als unpersönliches Profil denn als individueller Ausdruck wahrgenommen. Und während es in den graphischen Räumen der Computerspiele kein Publikum mehr geben kann, weil eine Anwesenheit ohne Entäußerung nicht mehr möglich ist, steht in den realen Räumen, die zunehmend durch die Allgegenwart digitaler Medien geprägt sind, jedes Publikum immer schon potentiell auf der Seite der Akteure, weil alles Tun als mögliches Auftreten gedacht werden muss. Jene Unterscheidung zwischen Akteuren und Publikum, die die Keimzelle des Theatralen bildet, aber wird vielerorts wieder zurückgenommen.

Die Transformation, die das Theatrale durch den Einfluss der neuen Medien erlebt, lässt sich zusammenfassend als ein Prozess der Entdifferenzierung beschreiben: Der Auftritt scheitert in der Informationsgesellschaft an der Unmöglichkeit des Schweigens in den neuen Medien. Angetrieben von einem im Grunde theaterfeindlichen Interaktivitäts-Diskurs, wandelt sich das Alltagstheater zunehmend in ein digitales Fest der Avatare, in dem Theaterkunst noch als Simulation bürgerlicher Persönlichkeiten auftaucht, aber längst von Praktiken unpersönlicher Profilbildung unterwandert ist. Jenes karnevaleske Theater der Maske aber, das – sich spielerisch auf das Theater der Macht und der Kunst beziehend – zwischen Affirmation und Subversion schwankt, blüht in den Aneignungspraktiken der Amateure teilweise neu auf. – So ließe sich in Anlehnung an Rudolf Münz' Theatralitätsmodell die Theatralität der Informationsgesellschaft als ein historisch kontingentes Gefüge aus Alltags-, Kunst-, Masken- und Nicht-Theater beschreiben. Und dieser Befund provoziert die Frage, ob die im Theater lange Zeit gefeierte Aktivierung des Zuschauers wirklich (noch) als Befreiung aus einer medial verschuldeten Passivität verstanden werden kann, sich nicht viel eher als Freisetzung bislang unausgeschöpfter Produktivkräfte perfekt in die postindustrielle Ökonomie einpasst und das partizipierende Publikum in Analogie zum Online-Banking gedacht werden muss. Vielleicht ist Theater ja im Gegenteil gerade dort am widerständigsten, wo es sich dem Übergang in Interaktionen und Installationen verwehrt und an jener anachro-

nistischen Distanzierung laboriert, die ein Auftritt hervorbringt. – Doch diese Überlegung wiederholt nur wieder, was die Arbeit anfangs vehement kritisiert: einen positiven Begriff des Theaters aus der Negation der Medien abzuleiten, und erkaufte so die institutionelle Eigenständigkeit mit einer theoretischen Abhängigkeit.

Wie aber entgeht man diesem Dilemma, ohne zu jenen historisch überkommenen Theaterbegriffen Zuflucht zu nehmen, deren diskursiver Übermacht man die letzten hundert Jahre ja gerade entkommen wollte? Vielleicht hilft es, sich von der Vorstellung zu verabschieden, dass Theaterwissenschaft als Wissenschaft vom Theater betrieben werden muss, und zu überlegen, ob Theaterwissenschaft nicht paradoxerweise genau das zum Gegenstand hat, was gerade kein Theater mehr ist.<sup>15</sup> Schließlich kommt die Disziplin gleich mehrfach zu spät und tritt erst dann auf, wenn im Grunde schon alles gelaufen ist und der namensgebende Gegenstand sich als uneinholbares Ereignis verflüchtigt, seine gesellschaftliche Zentralstellung eingebüßt hat und die phänomenale Vielfalt begrifflich bezwungen hat. Was der Theaterwissenschaft so von Anfang an bleibt, sind Medien: als Speicher, die Spuren überliefern; als Kanäle, die Gesellschaft machen, und als Institutionen, die sich der Begriffe bemächtigt haben.<sup>16</sup>

- 
- 15 Wenn man weiter über Theater reden wolle, müsse man sich im Klaren darüber sein, dass das »endgültige Verschwinden der herkömmlichen Theaterkunst« (S.11) begonnen habe, hat Helmar Schramm im Vorwort seiner Untersuchung des Theaterbegriffs in der neuzeitlichen Philosophie postuliert. Der »Kulturverlust des gegenwärtigen Kunsttheaters« stehe im Kontrast zu einem »völlige[n] Außer-sich-Geraten des Theaters im Kurzschluss [mit] der ›Realität‹« (S.11) und den »enorme[n] Wucherungen des Theatralen im Gewebe der Gesellschaft« (S.9). Die zunehmende Marginalität des eigentlichen Theaters und die Ubiquität des uneigentlichen bilden so zwei Seiten derselben Medaille. »Ein Theater, gezeichnet von Krankheit und Tod, tanzt heute im Schatten einer spektakulären Kultur sein kaum beachtetes Finale«, fasst Helmar Schramm diesen Gegensatz vom Bedeutungsverlust des Theaters im Wortsinne und seiner metaphorischen Dissemination in einem gewaltigen Gemälde zusammen (S.3). Vgl. Helmar Schramm: *Karneval des Denkens. Theatralität im Spiegel philosophischer Texte des 16. und 17. Jahrhunderts*, Berlin 1996.
- 16 Statt also die Theatergeschichte traditionell als »ungeliebte, als notwendiges Übel erachtete Kehrseite der Beschäftigung mit dem aktuellen, stets lebendigen Theater, das nur im Moment seines Sich-Ereignens Wirklichkeit [ist]«, zu verstehen – wie es Peter Bayersdörfer 1990 moniert –, muss man vielleicht den Spieß umdrehen und nicht nur die »radikale Geschichtlichkeit« des theaterwissenschaftlichen Gegenstandes bedenken – wie Harald Zieske fordert –, sondern auch die Vorstellung von Theater als einer »nur im Moment des sich Ereignens« Wirklichkeit werdenden Kunst auf seine historischen, diskursiven und medialen Ursprünge befragen, wie Theo Girshausen vorgeschlagen hat – und so »Maßstäbe des Unterscheidens und Vergleichens [...] für eine Forschungspraxis [zur Verfügung stellen], die darauf abzielt, die Theater- und Medienlandschaft der Gegenwart (und die eigene Stellung in ihr) durch den ›historischen Gesichtspunkt zu verfremden‹ und in seinen geschichtlichen Vermittlungen transparenter werden zu lassen.« Vgl. Hans-Peter Bayersdörfer: »Probleme

Wenn aber das eigentliche Theater immer schon verschwunden ist, wenn die Wissenschaft auf der Szene erscheint, dann gilt es vielleicht weniger, diese phänomenale, kulturelle und kategoriale Verlufterfahrung durch Gegenstandskonstitution zu kompensieren oder zu kaschieren und sie vielmehr als eigentliches und grundsätzliches Potential der Disziplin zu verstehen. Das aber heißt nichts anderes, als jenes ›andere‹ Theater als Gegenstand der Disziplin zu begreifen, das eben eigentlich keines ist und erst recht keinen guten Gegenstand abgibt.<sup>17</sup> Denn dieses andere Theater, das keines ist und trotzdem als solches auftritt, und daher innerhalb und nicht außerhalb des Diskurses anzusiedeln ist, lässt sich nicht restlos in Kategorien und Kriterien einpassen und hält

---

der Theatergeschichtsschreibung, in: Theaterwissenschaft heute. Eine Einführung, hg. v. Renate Möhrmann, Berlin 1990, S.41-63, hier: S.41; sowie: Theo Girshausen: ›Zur Geschichte des Fachs‹, in: Theaterwissenschaft heute, S.21-37, hier: S.35; sowie: Harald Zielske: ›Theatergeschichte oder praktisches Theater? Bemerkungen über den Gegenstand der Theaterwissenschaft‹, in: Theaterwissenschaft im deutschsprachigen Raum, hg. v. H. Klier, Darmstadt 1981, S.164-170, hier: S.169. Einen ähnlichen Gedanken formuliert Gabriele Brandstetter, wenn sie auf die narrative Konstruktion des Ereignisses und die grundsätzliche Unerreichbarkeit des Unvermittelten hinweist: »Das Reale, das Ereignis der Stimme des Kastraten, ist das Un-Erhörte: das, was nicht übertragbar und verzeichenbar ist und damit dem Vergessen anheim gegeben.« (Gabriele Brandstetter: ›Dies ist ein Test. Theatralität und Theaterwissenschaft‹, in: Theatralität als Modell in den Kulturwissenschaften, hg. v. E. Fischer-Lichte et al., Tübingen/Basel 2004, S.27-42, hier: S.37).

- 17 Vgl. Rudolf Münz: Das 'andere' Theater. Studien über ein deutschsprachiges teatro dell'arte der Lessingzeit, Berlin 1979. – Stefan Hulfeld hat in seiner Untersuchung zur Theatergeschichtsschreibung eindringlich darauf hingewiesen, dass »[d]er simple Sachverhalt, dass das bürgerliche Theatermodell die historische Besonderung und nicht ahistorische Norm war, [...] mühsam in Erinnerung gerufen werden [musste]« und dass die mit der hegemonialen Etablierung des bürgerlichen Theaters einhergehenden begrifflichen Verluste durchaus schwerwiegend sind: »Die Theaterreformbewegung hat es geschafft, ein mit ›das Theater‹ beschriftetes Kuckucksei ins Nest der überaus reichen und differenzierten europäischen Terminologie der ›res spectacularum‹ zu legen, wobei der Verlust der Begriffe fast nachhaltiger wirkt als der Verlust der Phänomene selbst.« »Theater‹ wird des Weiteren mit repräsentativer Architektur assoziiert und mit einem Kommunikationsmodell, das von Agierenden veristisches Als-ob-Rollenspiel fordert, von den Zuschauenden hingegen geistige Assistenz bei körperlicher Inaktivität. [...] Das so verstandene Theater wirkt positiv auf die Entwicklung der Gesellschaft und antizipiert als kulturelles Frühwarnsystem die Probleme derselben« (Stefan Hulfeld: Theatergeschichtsschreibung als kulturelle Praxis. Wie Wissen über Theater entsteht, Zürich 2007, S.234 & S.308). Vgl. dazu auch Joachim Fiebach: ›Zur Geschichtlichkeit der Dinge und der Perspektiven. Bewegungen des historisch materialistischen Blicks‹, in: Theaterwissenschaft heute, S.371-388, hier: S.379f.

den Widerspruch aus, zugehörig zu sein und fremd zu bleiben.<sup>18</sup> Es erschöpft sich nicht in einem Artefaktbereich und keinem Phänomenbestand und muss vielmehr als eine Taktik verstanden werden, die das Ausgegrenzte und Übersene gegenüber dem Offensichtlichen und Eingemeindeten zu behaupten versucht und damit immer auch herausfordert.

Nach jenem ›anderen‹ Theater zu fragen, das dort draußen in den Datenleitungen tobt, heißt mit anderen Worten, sich mit den allgegenwärtigen Überresten, Anachronismen und Restbeständen eines Theaters herumzuschlagen, das seinem Begriff längst entwachsen ist und dennoch nicht von ihm loskommt. Die Theatergeschichte, um die es hier gehen soll, spielt insofern *nach* dem Theater, das heißt nach seiner Hegemonie als Begriff und als Institution und benennt eine Perspektive und ein Genre: ein Blick auf das Vergangene im Gegenwärtigen – und ein Schreiben, das nach Verwandtschaften und Genealogien Ausschau hält. Statt in medienphilosophischer Euphorie die wieder-nächste Zeitenwende auszurufen, vom Ende der Geschichte im Zeitalter der Datenbanken zu schwärmen oder retrospektiv die attische Tragödie zur Informationsverarbeitungsmaschine zu verklären, soll hier das Neue auf die Reste des Alten abgeklopft werden:<sup>19</sup> Wie viel Theatergeschichte steckt in den neuen Medien, und: Wie viel neue Medien stecken in den alten Theatergeschichten?

- 
- 18 Vgl. auch Eric Havelocks Hinweis, dass es die aus der Schriftlichkeit hervorgehende Kopula ist, die anstelle des in oralen Kulturen vorherrschenden Konzeptes eines im Prozess befindlichen Werdens das Sein als eine dem Begriff entsprechende fixierte Gegenständlichkeit setzt. Vgl. Eric A. Havelock: *Als die Muse schreiben lernte*, Frankfurt a.M. 1972; Walter J. Ong: *Orality and Literacy. The Technologizing of the Word*, London/New York 1982; Ludwig Wittgenstein: *Philosophische Untersuchungen*, hg. v. Eike v. Savigny, Berlin 1998.
- 19 Zur medientheoretischen Vereinnahmung des Theaters vgl. bspw. Till Nikolaus von Heiseler: *Medientheater. Inszenierte Medientheorie*, Berlin 2008, S.39, oder Derrick de Kerckhoves mediengeschichtlichen ›Kurzschluss‹ des Theaters: »Die Bildschirme ersetzen die Bühne. Diana vereinte den Globus. Das Medium dieser Vereinigung war das Fernsehen. Das Fernsehen generierte und unterhielt eine einzige, globale Emotion. [...] Alle Nationen weinten, sogar die Chinesen.« – Mit den Tränen für die Exfrau des britischen Thronerben kommt die ästhetische Erziehung also endlich auch im Fernen Osten an. Wie zweieinhalb Jahrhunderte zuvor das Mitleid für Lessings Miß Sara half, das Bürgertum mit Selbst-Bewusstsein auszustatten, soll nun das Opfer von Lady Diana im mediatisierten Guckkasten globale Einigkeit hervorbringen. Vgl. Derrick de Kerckhove: ›Eine Mediengeschichte des Theaters. Vom Schriftheater zum globalen Theater‹, in: *Maschinen, Medien, Performances*, Hellerau 1999, S.501-525, hier: S.521f; sowie: ›Theatre as Information-Processing in Western Cultures‹, erschienen in: *Modern Drama* 1/XXV 1982, S.143-153; und ›Eine Theorie des Theaters‹, in: *Schriftgeburten. Vom Alphabet zum Computer*, München 1995, S.71-94. Als »maximale Simplifizierung« der historischen Prozesse hat Andreas Kotte diese Theoriebildung treffend beschrieben. Vgl. Andreas Kotte: *Theaterwissenschaft. Eine Einführung*, Köln 2005, S.262.

Das Alte-Veraltete kommt damit auch bei dem ganz und gar Gegenwärtigen ins Spiel, und auch die Neuigkeit der neuen Medien kommt um die Vergangenheit von Praktiken, Figuren und Diskursen des Theatralen nicht herum. Das Theater tritt hier als ein Geist auf: Wie Hamlet Senior scheint es zu etwas *Wesentlichem* verdichtet worden zu sein; etwas, das gerade dadurch, dass das allzu feste Fleisch geschmolzen ist, an Auftrittsmöglichkeiten gewonnen hat, auch wenn sich diese Auftritte eben nur noch als Erscheinung einer *Form* in einem *Medium* abspielen. Im Internet Theater spielen heißt daher immer auch, Ahnen anzurufen und Geister zu beschwören. – Wie diese alten Geister in den neuen Medien Gestalt gewinnen, soll daher untersucht werden, und welche Tänze und Gesänge sie hervorbringen.