

THEATER IN DER AMBIVALENZ ZUM TECHNISCHEN - ANTHROPOLOGISCHE DIMENSIONEN VON INTERNET PERFORMANCES¹

JULIA GLESNER

Systematik der Produktionen

Bereits seit Dezember 1993 finden theatrale Aufführungen im Internet statt. Diese *Internet Performances*, wie sie im Folgenden genannt werden sollen, lösen bei simultaner Produktion und Rezeption die uns von anderen Theaterformen vertraute physische Kopräsenz von Darstellern und Zuschauern auf. Sie stellen eine Unterform der *Distributed Performances* dar (siehe Abbildung 1). Als solche werden Aufführungen bezeichnet, die bei definiertem Beginn und Ende der Aufführungen die physische Kopräsenz von Darstellern und Zuschauern durch den Einsatz von Telekommunikationstechnologien auflösen.

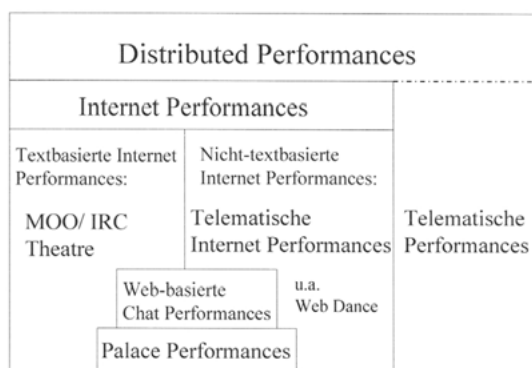


Abbildung 1: Das System der Distributed Performances

Internet Performances setzen das Internet und seine Dienste auf höchst unterschiedliche Art und Weise ein.² Auf einer ersten Ebene können textbasierte von so genannten telematischen Internet Performances unterschieden werden. In textbasierten Internet Performances wird die theatrale Aktion – also Körper, Raum und

1 Für eine erweiterte Fassung dieses Textes siehe Glesner 2005.

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 bekanntesten Dienst, dem WWW, von Bedeutung. Vgl. Langenscheidt-Redaktion/Süddeutsche Zeitung: 97.

Handlung – in Diensten des Internets repräsentiert, die ausschließlich über Text funktionieren. Dies betrifft den *Internet Relay Chat* (IRC), der nicht in das WWW integriert ist, die *Multi User Dungeons* (MOOs), die früher nur über Telnet, heute jedoch auch über das WWW erreicht werden können, oder andere, web-basierte Chat-Räume.³ Telematische Internet Performances arbeiten mit Technologien, die audiovisuellen Zeichen übertragen (bspw. webcams) und erlauben unterschiedliche Formen der Interaktion zwischen topographisch verteilten Teilnehmer- und Zuschauergruppen. Innerhalb der telematischen Internet Performances können noch Tanzproduktionen unterschieden werden.

Im Folgenden werden eine textbasierte und eine telematische Internet Performance vorgestellt und methodisch-theoretische Grundlagen und die anthropologischen Dimensionen von Internet Performances diskutiert. Hierbei soll ihre Position in der Ambivalenz zum Technischen im Vordergrund stehen.

Beispiel 1: Der IRC und die Hamnet Players

Unter einem IRC versteht man heute ein nicht web-basiertes Programm, das mittels des Internets eine zeitgleiche Kommunikation zwischen einer unbegrenzten Anzahl an Teilnehmern ermöglicht. Diese Teilnehmer sind untereinander über ihre Spitznamen (*nick names*) bekannt. Alle Nachrichten, die ein Teilnehmer während der Kommunikation eingibt, erscheinen für alle anderen Teilnehmer sichtbar unter diesem Spitznamen. Die Teilnehmer kommunizieren über die Kanäle (*channels*), die den IRC strukturieren.

Die Hamnet Players wurden von Stuart Harris gegründet, einem in Großbritannien geborenen Schauspieler, der jetzt in den USA lebt. Harris begeisterte sich für die Kommunikationskultur im IRC, bemängelte jedoch das inhaltliche Niveau. Er entwickelte die Idee, den IRC für die Aufführung von Dramen im Internet zu nutzen. Mit der Welt-Uraufführung ihrer ersten Produktion HAMNET, einer Adaption von Shakespeares HAMLET, am 12. Dezember 1993, begann die Geschichte der *Internet Performances*. Berücksichtigt man die frühe Entwicklungsphase des Internets und das Stadium seiner Verbreitung im Jahre 1993, wird die Pionierleistung der Hamnet Players in den Jahren 1993 bis 1995 erkennbar.

Für die Produktion HAMNET, die am 12. Dezember 1993 und am 6. Februar 1994 aufgeführt wurde, erstellte Stuart Harris aus Shakespeares HAMLET eine 80-zeilige Adaption, in die Harris mit Rollen wie ›PROLOGUE‹, ›SCENE‹, ›Audience‹, ›Enter‹, ›Exit‹, ›Prompter‹, ›Drum‹ und ›Colours‹ weitere Handlungsträger einbaute. Strukturelle Analogien zum Ablauf einer Theater- beziehungsweise Filmvorführung bleiben erkennbar: Das Skript beginnt mit Informationen zu Auf-

- 3 Im Übergang zwischen den textbasierten und den telematischen Internet Performances können die Palace Performances positioniert werden, die mittels des Chat-Systems Palace, bei dem die Teilnehmer über zweidimensionale graphischen Vorstellungen repräsentiert werden, Aspekte der theatralen Aktion, beispielsweise die Szenerie und Figuren, visualisieren. Telematische Internet Performances wiederum unterscheiden sich von Distributed Performances darin, dass sie Telekommunikationstechnologien die Videodateien übertragen (beispielsweise die Media Player), Videokonferenztechnologien oder webcameras – in das Internet bzw. das WWW integrieren. Im Bereich der telematischen Internet Performances kann noch die Subkategorie des Web Dance unterschieden werden.

»Verschriftlichung der Sprache«

Der Gebrauch von geschriebenen Zeichen im Internet führt nach Mike Sandbothe zu einer Veränderung im System der Zeichen insgesamt, die er in drei Transformationstendenzen beschrieben hat. Die erste dieser Tendenzen bezeichnet er als »Verschriftlichung der Sprache«. In synchroner, computergestützter Kommunikation verflechten sich Merkmale, die bisher als Differenzkriterien zur Unterscheidung von Sprache und Schrift dienten. Schrift übernimmt im vernetzten Mediensystem des Internets zentrale Funktionen der Sprache. Die traditionelle Auszeichnung der gesprochenen Sprache als »Medium der Präsenz« wird »durch die »appräsente Präsenz« der Teilnehmer im geschriebenen Gespräch in Frage gestellt« (Sandbothe 1998: 219).

»Im Online-Chat fungiert Sprache als Schrift, d.h. das gesprochene bzw. zu sprechende Wort realisiert sich im Schreiben als Zeichen von Zeichen. Dieses performative Schreiben eines Gesprächs, in dem Sprache interaktiv geschrieben statt gesprochen wird, läßt sich als »Verschriftlichung der Sprache« beschreiben« (Sandbothe 2001: 196).

Als ein solches performatives Schreiben eines dramatischen Dialogs, in dem Sprache interaktiv geschrieben wird, ist der Aufführungsmodus textbasierter Internet Performances zu charakterisieren.

Semiotisierung des Körperlichen

Konnte Theater unter den Bedingungen physischer Kopräsenz als Medium bestimmt werden, »das Zeichen nicht von der Materialität und Medialität der Zeichnungsmittel ablöst und durch eine spezifische »Mobilität der Zeichen« zwischen verschiedenen Zeichensystemen und Medien gekennzeichnet ist« (Meyer: 77), so tritt in textbasierten Internet Performances ein neuer Modus des theatralen Zeichengebrauchs auf: Schrift übernimmt die Funktionen anderer Zeichensysteme. Leiblich-visuelle und auditive Signifikanten werden durch schriftlich-textuelle Signifikanten ersetzt.

»Präsenz des Vorgestellten«

Indem textbasierte Internet Performances die theatrale Aktion mit all ihren Komponenten verschriftlichen und die Wahrnehmung der Aufführung einem Vorgang des Lesens entspricht, ist das Gelingen solcher Aufführungen auf die Imagination der dramatischen Handlung durch die Teilnehmer, mithin auf die Produktion innerer Bilder angewiesen. Ebenso wie die Verbindung der Teilnehmer über das Internet als technische Komponente unabdingbar für das Gelingen der Aufführung ist, so ist es auch die Imagination der dramatischen Handlung als wirkungsästhetische Komponente. Charakteristisch für die mentale Kooperation textbasierter Internet Performances ist eine Form von Präsenz, die mit einer Formulierung Iser als »Präsenz des Vorgestellten« (Iser 1994: 225) charakterisiert werden kann. In ihrer Imagination produzieren die Teilnehmer von textbasierten Internet Performances innere Bilder der theatralen Handlung. Sie sind gleichzeitig »in der Präsenz des Vorgestellten« (ebd.).⁶ Textbasierte Internet Performances treten vom Selbstverständnis

6 Iser spricht auch vom »Text als Prozeß« (vgl. Iser 1994: VII).

her im Bezugsrahmen des Performativen und des Theaters auf, vom Wahrnehmungsmodus jedoch im Bezugsrahmen der Literatur und des Lesens. Dieses Chancieren zwischen Theater und Literatur kennzeichnet nicht nur ihren intermedialen Status, sondern kann auch innerhalb der Tradition der Lesedramen gesehen werden.

Beispiel 2: Das CASSANDRA PROJECT der NYU

Innerhalb der telematischen Internet Performances nimmt das CASSANDRA PROJECT eine besondere Position ein. Viele der Produzenten von *Internet Performances* arbeiten im universitären Bereich, doch in nur wenigen Produktionen arbeiteten künstlerische Praxis und Forschung so eng zusammen und in keinem anderen Projekt standen über Jahre hinweg ausreichend personelle und finanzielle Mittel zur Verfügung, um die neu entstandenen Technologien direkt anzuwenden. Das CASSANDRA PROJECT ist eine Vielzahl von einzelnen Aufführungen seit 1996, in der meist verschiedene technologische Konzeptionen zum Einsatz kamen.

Das CASSANDRA PROJECT wurde von John Gilbert und Dinu Ghezze von der New York University (NYU) 1996 initiiert. Ursprünglich verband das CASSANDRA PROJECT simultan Musik und Dichtung zuerst über ISDN-Leitungen, dann auch über das Internet. Lisa Naugle, zu diesem Zeitpunkt Tänzerin und Choreographin an der Simon Fraser University, British Columbia, und ständiger Kooperationspartner der NYU, führte Tanz in das Projekt ein. Seit 1996 produziert das Team jährlich mehrere Performances, zum Teil auch mit anderen Partnern und erprobt dabei unterschiedliche Telekommunikationstechnologien. 1996 basierte das CASSANDRA PROJECT auf der Videokonferenztechnologie CUSeeMe, mit der im internationalen Gebrauch häufig Kompatibilitätsprobleme auftraten.

Die Aufführung vom 29. November 2001 fand als Zusammenarbeit zwischen dem Dance Studio der UCI und dem Loewe Theatre der NYU statt. Beide Bühnen waren über Internet 2 miteinander verbunden. Als Internet 2 wird ein gemeinsames Forschungsprojekt von rund 120 US-amerikanischen Universitäten bezeichnet, dessen Ziel es ist, ausgewählte Universitäten mit dem *state-of-the-art* der Netzwerktechnologien zu versorgen und ihre Forschungen in diesem Bereich zu unterstützen.

Das Konzept teilte die Aufführung in eine einleitende Sequenz, die Einspielung des Titels und vierzehn Szenen unter genauen Zeitangaben für insgesamt 60:45 min ein. Die Einteilung sah Szenen vor, in denen die Darsteller Improvisationen gestalteten, die durch die Vorgaben der anderen Bühne bedingt waren. So improvisierten die Tänzer in Irvine zu improvisierter Musik aus New York. Die Zuschauer in Irvine sahen den Tanz im selben Raum und hörten die übertragene Musik aus Lautsprechern; die Zuschauer in New York hörten die Musik und sahen die übertragenen Bilder der Tänzer aus Irvine, und die *online*-Zuschauer nahmen beide Elemente elektronisch übertragen wahr. Die Auswahl der Bilder unterlag der Entscheidung des Bildmischers. Vereinbarte Handlungen signalisierten Übergänge zwischen den Szenen (z.B. das Ende einer Flötenmusik; ein Darsteller verlässt die Bühne etc.).

Methodisch-theoretische Parameter

Digitalisierbarkeit als mediale Bedingung

Die Medialität telematischer Internet Performances ist durch ein spezifisches Verhältnis analoger, digitalisierter und digitaler Materialien gekennzeichnet, die über Interface-Konstruktionen die geographisch verteilten Teilnehmer miteinander verbinden. Dominierender Rahmen ist das WWW, das die verschiedenen Materialien und Technologien integriert. Die Digitalisierbarkeit der Materialien stellt die mediale Bedingung telematischer Internet Performances dar.

Das Internet zwischen Datenübertragung und Handlungsraum

Der Hauptunterschied zwischen telematischen Performances und telematischen Internet Performances liegt vor allem in der Möglichkeit, über das Internet vorher nicht notwendigerweise definierte Zuschauer topographisch distribuiert an einer Aufführung teilnehmen lassen zu können. Auch für das CASSANDRA PROJECT muss die Wahrnehmungssituation der verschiedenen Teilnehmergruppen differenziert werden. Die *online*-Zuschauer hatten hier keine Option auf Interaktion, da die Bildmischung bereits vor der Übertragung vorgegeben war. Für die Zuschauer in New York und Irvine war die Internet 2-Übertragung die technologische Bedingung, um zwei Bühnenräume miteinander zu kombinieren und in einen neuen Bild- als Aufführungsraum zu transformieren.

So kann beim CASSANDRA PROJECT auch von drei verschiedenen Teil-Aufführungen gesprochen werden. Für die Zuschauergruppen in New York und Irvine war die Übertragung ins WWW nicht notwendig. Mit dem Einsatz von ISDN-Leitungen wären die gleichen Effekte auf die Zuschauer möglich gewesen. Für die *online*-Zuschauer hingegen war die Internetverbindung die Voraussetzung die Aufführung zeitgleich verfolgen zu können.

Inszenierung der »Exzentrizität des Menschen« unter der *net_condition*

Alle Theaterformen besitzen das Potential, existentielle menschliche Fragen zu behandeln. Sie setzen es ein, indem sie die »Exzentrizität des Menschen«, verstanden als seinen reflexiven Abstand zu sich selbst, inszenieren. Der Begriff der »Exzentrizität des Menschen« stammt aus der philosophischen Anthropologie Helmuth Plessners, der anhand der Differenz zwischen Mensch und Tier versucht, die Identität des Menschen zu bestimmen. Der Mensch im Unterschied zum Tier steht laut Plessner zu sich selbst in einem dialogischen, einem exzentrischen Verhältnis: Er kann über Fragen der eigenen Person reflektieren (vgl. Plessner: 290-308). Die Exzentrizität des Menschen, versteht Plessner als seine »ex-zentrische Positionalität«. Nur weil der Mensch zu sich selbst in eine exzentrische Position treten kann, ist er auch in der Lage, Rollen zu verkörpern, sowohl im Theater als auch im Spiel. Damit bildet die Exzentrizität des Menschen nicht nur die anthropologische Basis jeder Theaterform, sondern auch des Spiels.

Auch Internet Performances als Theaterform der Netzwerkgesellschaft im beginnenden 21. Jahrhundert übernehmen diese anthropologische Funktion, die »Exzentrizität des Menschen« in einer durch die verteilende Infrastruktur des Inter-

nets bestimmten Gesellschaft, unter den Bedingungen der *net_condition*, zu inszenieren. Dabei setzen textbasierte und telematische Internet Performances jeweils andere Schwerpunkte.

Textbasierte Internet Performances stellen Imagination als wahrnehmende Tätigkeit des Lesens in den Vordergrund. Im Prozess des Lesens ist Imagination die Grundlage literarischen Fingierens. Um etwas fingieren zu können, muss nach Iser ein gewisser Grad an »Ekstase« erreicht sein, ein Zustand, der die Außenperspektive auf sich selbst erlaubt, mithin die Positionalität der Exzentrizität (vgl. Iser 1990: 7f, 23).

In telematischen Internet Performances hingegen steht aus anthropologischer Perspektive die Transformation dreidimensionaler Körperlichkeit in zweidimensionale Bildlichkeit im Vordergrund. Diese Transformation wird oftmals als »Bedrohung des anthropologischen Selbst« (Lecker 1996b: 268, vgl. 269) durch die Neuen Medien gedeutet, obwohl nur eine bestimmte Vorstellung vom Körper abgelöst wird. Gemeinsam ist textbasierten und telematischen Internet Performances jedoch das Interesse an einer weiteren anthropologischen Dimension der Netzwerkgesellschaft, nämlich der Tendenz, Zugang als neue Form der *conditio humana* zu setzen.

Generation@: Zugang als neue Form der *conditio humana*

Einer der machtvollsten Mechanismen, um Menschen von Netzwerken auszuschließen, ist es, den Knotenpunkt zu kontrollieren, von dem aus sie Zugang zum Netzwerk bekommen könnten. So bezeichnet Jeremy Rifkin Zugang als das »Zauberwort des Jahrhunderts« (Rifkin 2000b: 1)⁷; der neue Dualismus von Vernetzten versus Unvernetzten bringt die politische Bedeutung des Begriffs zum Ausdruck. Rifkin wertet Zugang als »Metapher des kommenden Zeitalters«, über die wir die Transformationen in unserer »Wahrnehmung von Welt und Wirtschaftsgeschehen« nachvollziehen können. Das 21. Jahrhundert sieht Rifkin von ökonomischen Grundlagen bestimmt, die im Gegensatz zur klassischen Marktwirtschaft stehen. Zitat Rifkin:

»Netzwerke treten an die Stelle der Märkte, Verkäufer und Käufer werden zu Anbietern und Nutzern, und was bislang käuflich war, wird ›zugänglich‹. Zugang, Zugriff, ›Access‹ sind die Schlüsselbegriffe des anbrechenden Zeitalters. Der Wandel von einem Regime des Besitzens, das auf der Vorstellung von weit gestreutem Eigentum basiert, zu einem des Zugangs, das die kurzfristige und begrenzte Nutzung von Vermögenswerten sichert, die von Anbieternetzwerken zur Verfügung gestellt werden – dieser Wandel wird das Wesen ökonomischer Macht in den kommenden Jahren radikal verändern ... Nicht vernetzt zu sein, bedeutet das Ende der sozialen Existenz« (Rifkin 2000a: 251f).

Eine Zugangsberechtigung zu den Kommunikations- und ökonomischen Gemeinschaften der Netzwerkgesellschaft zu besitzen, prägt auch Internet Performances. Um an Internet Performances teilnehmen zu können, muss man vernetzt sein und

7 Die Formulierung einer »Politics of Access« war von Landow bereits 1992 benutzt worden. Vgl. Landow: 185.

die entsprechende Medienkompetenz besitzen.⁸ Zwar forderten auch andere historische Theaterformen von ihren Zuschauern spezifische Kompetenzen, diese betrafen jedoch fast immer Wahrnehmungsmodi oder die Bereitschaft, neue Wahrnehmungsmodi einzuüben, jedoch nicht die Bedienung einer technisch derart anspruchsvollen Infrastruktur.

Während in der vernetzten Wirtschaft immer mehr Erfahrungen und Erlebnisse des Menschen zur Ware werden und der Zugang zur Kultur von globalen Konzernen vermarktet wird, stehen Internet Performances in einem widersprüchlichen Verhältnis zwischen Ware und Ereignis. Einerseits müssen Teilnehmer zumindest eine Zugangsmöglichkeit zur technischen Infrastruktur besitzen. Andererseits ist die Aufführung selbst kostenlos; sie ist ein potentiell nur schwer vermarktbare, ephemeres Kulturerlebnis. Die Art des Zugangs bestimmt dabei auch die Form von theatraler Öffentlichkeit.

Theatrale Öffentlichkeit in Internet Performances

Begreift man den sozialen Raum als gleichermaßen performativ wie diskursiv erzeugten, kann man das Theater als eine spezielle Form des sozialen Raumes verstehen, die sich in zahlreichen historischen Theaterformen auch in einer spezifischen Architektur manifestiert hat. In Internet Performances verliert das Theatergebäude als eines der historisch konstantesten architektonischen Objekte in der westlichen Kulturgeschichte seine Bedeutung. Doch obwohl Internet Performances nicht mehr auf dieser Architektur beruhen, entstehen gleichermaßen auf Macht beruhende Strukturen. Historisch und kulturell kontingente Konzeptionen des Raumes etablieren immer auch Macht- und Kontrollmechanismen, die sich direkt auf die Konstruktion und Wahrnehmung kultureller Repräsentationen auswirken. Auch die Vorstellung des telematischen Raumes als eines nicht-physischen, metaphorisch verstandenen Raumes wird mit Utopien und ideologischen Vorstellungen aufgeladen. Die durch das telematische Verbunden-Sein in Internet Performances entstehende Form theatraler Öffentlichkeit lässt sich nicht mit der üblichen Dichotomie von Privatem und Öffentlichem beschreiben. Internet Performances individualisieren und verteilen die vom Theater unter den Bedingungen physischer Kopräsenz bekannte Form von Öffentlichkeit. Die szenographischen Strukturen von Internet Performances stehen für eine »modellhafte Neubestimmung eines gewandelten gesellschaftlichen Raumes« (Dinkla: 73), für die weiterhin das Primat des Sozialen (»primacy of the social« – McAuley: 248) gilt. Die Erfahrung des Sozialen in Internet Performances wird dabei maßgeblich von den Erfahrungen des Körperlichen bestimmt.

8 Nur wenige Produktionen bilden hier eine Ausnahme. Dazu gehörten die Plaintext Players, die den dramatischen Dialog zusätzlich zur Kommunikation im MOO auf eine Leinwand projizierten, und The Finalists, deren Videoübertragung im Rahmen des Festivals SPIEL.ART ebenfalls auf Fernsehbildschirmen vergrößert übertragen wurden.

Erfahrungen des Körperlichen im Angesicht der Technologie

»Die Rhetorik einer Verabschiedung des Körperlichen oder seiner technischen Exteriorisierung«, so Sybille Krämer (471), sei in digitalen Welten »nahezu allgegenwärtig«.⁹ Sie wird durch die Trennung von physischer und bildlicher Gegenwart im telematischen Körper provoziert, die auch für Internet Performances kennzeichnend ist. Von einer solchen Position, die von einer ›Verabschiedung des Körperlichen‹ ausgeht, gilt Theater im Zeitalter der Technologie als »Reservat authentischer Kunst und höherer Kultur« (Heinze: 127). Zusammenfassend können hierbei zwei Argumentationsstränge unterschieden werden. Der eine geht von der Dominanz des Technologischen aus, die den Körper zur Anpassung an die Technologie zwingt¹⁰ und steht in der Tradition der Kritischen Theorie, die von einem grundsätzlichen Erfahrungsverlust und dem herrschaftsstabilisierenden Potential von Medien ausgeht. Der andere Argumentationsstrang schreibt Aufführungen unter den Bedingungen physischer Kopräsenz einen höheren kulturellen Wert zu.¹¹ Begründet wird diese letzte These mit dem »magischen Potential«, das »Live Performances« zugeordnet wird.¹² Diese Argumentation steht mediengeschichtlich in der Tradition, den Wert älterer Medien »als Träger authentischer Wahrnehmung und Erfahrung« (Schanze: 217) gegenüber neu entstandenen Medien höher anzusetzen. Zwischen diesen Positionen lässt sich vermittelnd formulieren, dass mit Gernot Böhme in der Tat eine »Tendenz zur Leibfreiheit unserer Zivilisation« (126) zu beobachten ist. Andererseits funktioniert theatrale Kommunikation immer über spezifische Mediationsprozesse, wie Martina Leeker betont: »Theater ist ein Medium. Es gibt nicht das Authentische, Unmittelbare auf der Bühne« (1996a: 99). Indem Internet Performances das »Abstandsphänomen Körper« (Faßler: 222) als »Instanz kontinuierlicher Grenzverschiebungen« (Becker: 98) inszenieren, kann potentiell auch eine Sensibilisierung körperlichen Erlebens erreicht werden. Hierin liegen die »Chancen für eine Wiederentdeckung und eine Neubestimmung des Anthropologischen« (Leeker 1996b: 270).

These soll im Folgenden sein, dass eine solche Neubestimmung des Anthropologischen erfolgen kann, wenn eine Produktion die eigene Medialität ins Zentrum der Reflexion stellt. In dieser Strategie liegt die Möglichkeit, den Einfluss von Technologien in medialen Konstellationen auf die Erfahrung des Körperlichen nachzuvollziehen. Mehr noch: Wie Böhme betont, können leibliche Möglichkeiten nur im Vollzug wirklich verstanden werden (vgl. Böhme: 128, Anm. 23). Demnach ist der Vollzug des telematischen Körpers eine der Möglichkeiten, die Auswirkungen von Telekommunikationstechnologien auf unsere Kultur nachzuvollziehen und Weisen des Umgangs mit diesen Auswirkungen erproben zu können. Internet

9 So spricht beispielsweise auch Fischer-Lichte vom »Verschwinden des Körpers«. Vgl. Fischer-Lichte 1997a: 205.

10 So formulierte beispielsweise Leeker in ihrer Dissertation von 1995 noch folgende These: »Der Körper ist gezwungen, sich die neuen Formen medialer Kommunikation und Wahrnehmung anzueignen. Der Mensch beginnt im Umgang mit Medien seine eigene Physis unter der Vorgabe des Fremden zu simulieren.« Leeker 1995: 296.

11 Beispielsweise bei Phelan, die folgende These aufstellt: »Performance's independence from mass production, technologically, economically, and linguistically, is its greatest strength.« Phelan: 149. – Vgl. ebenfalls Fischer-Lichte 1997c: 34.

12 So ist das Theater für Fischer-Lichte einer der »very rare places where bodies can unfold their aura or even magic potential« (Fischer-Lichte 1997b: 22).

Performances als Theaterform der Netzwerkgesellschaft stehen mit diesem Ansatz in der Tradition des Theaters, gesellschaftliche Vorstellungen vom Körper zu artikulieren. Theaterformen, die auf der leiblichen Kopräsenz aller Teilnehmer basieren, stellen nur eine der möglichen Antworten des Theaters auf die Telematisierung unserer Kultur dar; Internet Performances hingegen gehen vom Telematischen als einer bestimmenden kulturellen Größe aus. Je nach Konzeption positionieren sich die Arbeiten mehr oder weniger kritisch gegenüber den Auswirkungen der Telematik auf unsere Kultur sowie den damit verbundenen gesellschaftlichen und ideologischen Implikationen. Obwohl auch textbasierte Internet Performances den Fokus auf die kommunikative Bedeutung an den Körper gebundener Zeichen lenken, betrifft die polarisierende Diskussion um die Erfahrungen des Körperlichen vor allem die telematischen Internet Performances. Abhängig von der Art und Weise, wie diese Körperlichkeit vermitteln und körperliche Erfahrungen für die Teilnehmer möglich werden lassen, positionieren sie sich gegenüber dem Telematischen entweder affirmativ oder kritisch.

Conclusio: Internet Performances als distanzgewährendes Modell

Aus anthropologischer Perspektive realisiert sich Theater »stets als modellhafte Gestaltung spezifischer Wahrnehmungsbedingungen«, die für die jeweilige Kultur von Bedeutung sind. Über die Ebenen der Inszenierung, Wahrnehmung und Ausführung bzw. Performanz zeigt sich die jeweilige Theaterform als kulturelles Modell, das die Bedeutung dieser Faktoren und ihr Verhältnis untereinander auf ihre kulturtheoretische Relevanz hin befragt (vgl. Fischer-Lichte 2001: 23). Internet Performances zeigen sich hier primär als distanzgewährendes Modell, über das zentrale Aspekte der Netzwerkgesellschaft hinterfragt und Antworten darauf entwickelt werden können. Indem Theaterformen einen Diskurs über aktuelle kulturell-gesellschaftliche Transformationsprozesse erzeugen, übernehmen sie die Funktion, diesen kulturellen Wandel modellhaft nachzuvollziehen. Bereits die als-Struktur in der Aussage, Internet Performances als Reflexion, als Befragung und als Experiment gleichermaßen bezeichnen zu können, deutet auf deren Potential hin, Distanz zu aktuellem Geschehen gewähren zu können. Aus einer Meta-Perspektive thematisieren Internet Performances zentrale Aspekte westlicher Gesellschaften im Übergang zum 21. Jahrhundert, so zum Beispiel:

- Netzwerke als gesellschaftliche Organisationsformen,
- Formen der Subjektkonstruktion im Internet,
- das Internet als gesellschaftlichen Raum,
- Entwürfe für ein Menschenbild der telematischen Gesellschaft,
- den Einfluss des Technischen auf menschliche Erfahrung und Wahrnehmung
- und weitere Transformationen durch die und innerhalb der Netzwerkgesellschaft.

Internet Performances begegnen dabei der Herausforderung, Orientierung in einer abstrakter werdenden Wirklichkeit zu ermöglichen. In ihrer modellhaften Neubestimmung eines gewandelten gesellschaftlichen Raumes greifen Internet Performances auf Verfahren und Mittel des Theaters als Formen der Repräsentation zurück. Internet Performances sind so Spiegel der Gesellschaft, zeigen gleichzeitig jedoch auch humane Bedürfnisse angesichts der zunehmenden Informatisierung der Kultur auf. So wie sich das heutige Verständnis des Begriffs ›live‹ erst durch das

Aufkommen televisueller Medien herausbildete, steht auch die kulturelle Bedeutung des Leiblichen und leiblicher Erfahrung erst seit dem Aufkommen televisueller und telematischer Medien im Zentrum der Aufmerksamkeit.

Indem sich Internet Performances mit der Ambivalenz des Technischen, also den positiven wie negativen Auswirkungen von technischen Innovationen, auseinandersetzen, besitzen sie trotz ihres geringen Bekanntheitsgrads soziale Relevanz. Mit Internet Performances als Theaterform der Netzwerkgesellschaft im Übergang zum 21. Jahrhundert, die die Ambivalenz des Technischen reflektiert, so ist zu hoffen, bleibt das Theater auch weiterhin der bevorzugte Ort des Anthropologischen.

Literatur

- Becker, Barbara (2003): »Philosophie und Medienwissenschaft im Dialog«. In: Stefan Münker/Alexander Roesler/Mike Sandbothe (Hg.): *Medienphilosophie. Beiträge zur Klärung eines Begriffs*. Frankfurt/M.: Fischer, S. 91-106.
- Böhme, Gernot (1985): *Anthropologie in pragmatischer Hinsicht. Darmstädter Vorlesungen*. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Dinkla, Söke (2001): »Das flottierende Werk. Zum Entstehen einer neuen künstlerischen Organisationsform«. In: Peter Gendolla/Norbert Schmitz/Irmela Schneider/Peter Spangenberg (Hg.): *Formen interaktiver Medienkunst*. Frankfurt/M.: Suhrkamp, S. 64-91.
- Faßler, Manfred (1996): »Umgebungen postheroischer Körper«. In: Frithjof Hager (Hg.): *KörperDenken. Aufgaben der Historischen Anthropologie*. Berlin: Reimer, S. 222-231.
- Fischer-Lichte, Erika (1997a): »Die Verklärung des Körpers. Theater im Medienzeitalter«. In: Dies.: *Die Entdeckung des Zuschauers. Paradigmenwechsel auf dem Theater des 20. Jahrhunderts*. Tübingen: Francke, S. 205-220.
- Fischer-Lichte, Erika (1997b): »Introduction. Theatre Studies from a European Perspective«. In: Dies.: *The Show and the Gaze of the Theatre. A European Perspective*. Iowa: University of Iowa Press.
- Fischer-Lichte, Erika (1997c): »Performance Art and Ritual: Bodies in Performance«. In: *Theatre Research International* 22/1, S. 22-37.
- Fischer-Lichte, Erika (2001): »Zwischen ›Text‹ und ›Performance‹. Von der semiotischen zur performativen Welt«. In: Dies.: *Ästhetische Erfahrung. Das Semiotische und das Performative*. Tübingen: Francke, S. 9-23.
- Glesner, Julia (2005): *Theater und Internet. Zum Verhältnis von Kultur und Technologie im Übergang zum 21. Jahrhundert*. Bielefeld: transcript.
- Heinze, Thomas (1990): *Medienanalyse. Ansätze zur Kultur- und Gesellschaftskritik*. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Iser, Wolfgang (1990): *Fingieren als anthropologische Dimension der Literatur. Konstanzer Universitätsreden*. Konstanz: Universitätsverlag.
- Iser, Wolfgang (1994): *Der Akt des Lesens. Theorie ästhetischer Wirkung*. München: Fink.
- Kaye, Nick (2000): *Site-specific art. Performance, place and documentation*. London: Routledge.
- Krämer, Sybille (2001): »Medien – Körper – Performance«. In: Martina Lecker (Hg.): *Maschinen, Medien, Performances. Theater an der Schnittstelle zu digitalen Welten*. Berlin: Alexander, S. 471-479.

- Landow, George (1992): *Hypertext. The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- Langenscheidt-Redaktion/Süddeutsche Zeitung (2000): *Langenscheidts Internet Wörterbuch Englisch-Deutsch*. Berlin: Langenscheidt.
- Leeker, Martina (1995): *Mime, Mimesis und Technologie*. München: Fink.
- Leeker, Martina (1996a): »Die Zukunft des Theaters im Zeitalter technologisch implementierter Interaktivität«. In: Johannes Werner Erdmann (Hg.): *Kunst, Kultur und Bildung im Computerzeitalter*. Berlin: Hochschule der Künste, S. 85-103.
- Leeker, Martina (1996b): »Like Angels. Wohl bekomm's dem Körper in den S(t)imulatoren vom Flug bis zum Sex«. In: Johannes Werner Erdmann (Hg.): *Kunst, Kultur und Bildung im Computerzeitalter*. Berlin: Hochschule der Künste, S. 267-282.
- McAuley, Gay (1999): *Space in Performance: Making Meaning in the Theatre*. Michigan: University of Michigan Press.
- Meyer, Petra Maria (2001): *Intermedialität des Theaters. Entwurf einer Semiotik der Überraschung*. Düsseldorf: Parerga.
- Phelan, Peggy (1993): *Unmarked. The Politics of Performance*. London: Routledge.
- Plessner, Helmuth (1975 [1928]): *Die Stufen des Organischen und der Mensch. Einleitung in die philosophische Anthropologie*. Berlin: de Gruyter.
- Rifkin, Jeremy (2000a): *Access. Das Verschwinden des Eigentums. Warum wir weniger besitzen und mehr ausgeben werden*. Frankfurt: Campus.
- Rifkin, Jeremy (2000b): »Die Teilung der Menschheit«. In: FAZ vom 12. August 2000, Tiefdruckbeilage S. I f.
- Sandbothe, Mike (1998): »Theatrale Aspekte des Internets. Prolegomena zu einer zeichentheoretischen Analyse theatraler Textualität«. In: Udo Göttlich/Jörg-Uwe Nieland/Heribert Schatz (Hg.): *Kommunikation im Wandel. Zur Theatralisierung der Medien*. Köln: Halem, S. 209-226.
- Sandbothe, Mike (2001): »Pragmatische Medientheorie des Internets. Überlegungen zu einer integralen Konzeption zeitgenössischer Medienwissenschaft«. In: Peter Gendolla/Norbert Schmitz/Irmela Schneider/Peter Spangenberg (Hg.): *Formen interaktiver Medienkunst*. Frankfurt/M.: Suhrkamp, S. 183-201.
- Schanze, Helmut: »Integrale Mediengeschichte«. In: Ders. (Hg.): *Handbuch der Mediengeschichte*. Stuttgart: Kröner, S. 207-248.