

Internet Performances als *site-specific art*

JULIA GLESNER

Internet Performances lösen die physische Kopräsenz von Darstellern und Zuschauern in ein und demselben Raum auf und brechen dadurch mit einem Parameter, der innerhalb der Theatergeschichte als Definiens für Theater schlechthin gesetzt wurde. Mit ihren spezifischen Kommunikationsbedingungen bewegen sich Internet Performances zwischen verschiedenen Gattungen und Disziplinen, stehen jedoch auch in bestimmten Traditionen der Theater- und Kunstgeschichte. Die Tradition der ortsspezifischen Kunst, der *site-specific art*, die definiert wird als für eine bestimmte räumliche Umgebung konzipiert, von der sie nicht getrennt werden kann, ohne dass sich die Wahrnehmung und Bedeutung des Kunstwerks veränderte, stellt eine dieser Traditionen dar.

I.

Internet Performances sind eine Unterkategorie der *distributed performances*, die mit dem Aufkommen von bestimmten Telekommunikationstechnologien, wie beispielsweise ISDN-Netzen, möglich wurden. *Distributed performances* lösen die räumliche, jedoch nicht die zeitliche Verbundenheit von Darstellern und Zuschauern auf. Der szenische Raum verteilt sich in geographisch getrennte Teil-Räume, die *remote sites* genannt werden. Die Zahl dieser *remote sites* und der Aufenthaltsort der Zuschauer variieren je nach Konzeption der Aufführung. Sind die *remote sites* über verschiedene Dienste des Internets miteinander verbunden, spricht man von Internet Performances.

Innerhalb der Internet Performances können die textbasierten Internet Performances als erste Kategorie unterschieden werden. Die Zuschauer sind hier über ausschließlich textbasierte Umgebungen wie den *Internet Relay Chat* (IRC) verbunden, den die *Hamnet Players* für die Aufführung von Dramen einsetzten.¹ Die theatrale Aktion – Körper,

1. Für weitere Informationen zu den *Hamnet Players* vgl. <http://www.hambule.co.uk/hamnet/about.htm> vom 01.04.2003.

Raum und Handlung – wird hier nur über Text repräsentiert. Der dramatische Text erscheint im Interface als Flusstext am unteren Rand des Bildschirms und bewegt sich zu seinem oberen Rand. Darstellen bedeutet hier, ausgehend von einer dramatischen Textvorlage, die Haupt- und Nebentext enthält, den Dialog im Moment seiner Aufführung zu schreiben und durch Improvisationen zu ergänzen; die Rolle des ehemaligen Zuschauers zu übernehmen bedeutet, den dramatischen Text im Moment seiner Entstehung zu lesen.²

Neben der Kategorie der textbasierten Internet Performances können die telematischen Internet Performances unterschieden werden, die vorwiegend auf visuellen und auditiven Komponenten basieren.³ Die Körperlichkeit der Darsteller und der szenische Raum werden hier über telematische Medien, wie beispielsweise Videokonferenz-Systeme oder *web cams*, übertragen. Die Dreidimensionalität der Körper und des Raumes werden zweidimensional auf dem Bildschirm des Computers oder einer Projektionsleinwand repräsentiert.⁴

II.

Die folgende Argumentation verortet Internet Performances in der Tradition der *site-specific art*.⁵ Mit Verweis auf den Ursprung der *site-spe-*

2. Vgl. Beschreibung der Produktion *MetaMOOphosis* von Rick Sacks in Abschnitt III.

3. Der Begriff Telematik setzt sich aus Telekommunikation und Informatik zusammen und wurde von Alain Minc und Simon Nora 1978 in einem Bericht an den französischen Präsidenten geprägt. Minc/Nora untersuchten die wachsende Verschmelzung von Computer- und Telekommunikationstechnologien und sahen in der Funktionsweise der telematischen Medien ein neues kulturelles Modell entstehen. Ihr Bericht initiierte das »programme télématique«, dessen Bestandteil die erfolgreiche Implementierung des Informationssystems Minitel in Frankreich war. Vgl. Stefan Bollmann (Hg.): *Kursbuch Neue Medien. Trends in Wirtschaft und Politik, Wissenschaft und Kultur*, Mannheim: Bollmann 1995, S. 17.

4. Neben textbasierten und telematischen Internet Performances können noch die Produktionen von *Desktop Theater* unterschieden werden. Sie basieren auf dem zweidimensionalen Chat-Programm *Palace*, das die Teilnehmer auch über selbst zu gestaltende Figuren repräsentiert, die Avatare genannt werden. Die Repliken der Teilnehmer erscheinen als Sprechblasen neben den Avataren, die sich vor einem szenischen Hintergrundbild mit der Maus ruckartig bewegen können. Vgl. Adriene Jenik: »Desktop Theater. Keyboard Catharsis and the Masking of Roundheads«, in: *The Drama Review* 45/3, T171 (Fall 2001), S. 95-112.

5. Vgl. Laura Knott: »World Wide Simultaneous Dance: Dancing the Connection between the »Cyberplace« and the Global Landscape«, in: *Leonardo* 34/1 (2001)

cific art in der minimalistischen Skulptur der 1960er Jahre betont Nick Kaye die Verbindungen zur Bewegung der *performance art*.⁶ Der Minimalismus arbeitete mit theatralen Mitteln, »emphasising the transitory and ephemeral act of viewing in the gallery.«⁷

»[I]t is *performance* which returns to define site-specificity, not only as a set of critical terms and as a mode of work, but as a way of characterising *the place* these various site-specific practices reflect upon.«⁸

Diese Perspektive auf *Internet Performances* zu übertragen bedeutet zum einen, das Internet als *site* zu begreifen, das als solches über seine Performativität bestimmt wird, und zum anderen danach zu fragen, wie die Charakteristika des Internets und seiner Dienste in den verschiedenen Produktionen metaphorisch als ›Räumlichkeit‹ mit eigenem semiotischen Code und performativer Qualität verstanden werden. Gay McAuley betont zu Recht nicht nur die »centrality of the spatial function in the construction of meaning,«⁹ sondern auch die hinter szenographischen Strukturen stehenden Machtstrukturen.¹⁰ Räumliche Strukturen in Aufführungen sind, wie Erika Fischer-Lichte formuliert, gleichermaßen

»political and anthropological, interpersonal and introspective, mythical and historical, grammatical, syntactic, or semantical: indeed, relations of all kind can be wholly externalized in the performance area as spatial relations.«¹¹

In *Internet Performances* können die szenographischen Strukturen als »modellhafte Neubestimmung eines gewandelten gesellschaftlichen Raumes«¹² angesehen werden, die die theatrale Kommunikationssitua-

S. 11-16, hier S. 14f. Und: Tilman Baumgärtel: *[net.art]. Materialien zur Netzkunst*, Nürnberg: Verlag für moderne Kunst 1999, S. 014.

6. Vgl. Nick Kaye: *Site-specific art. Performance, place and documentation*, London: Routledge 2000, S. 2. Vgl. ebenfalls Erika Suderberg (Hg.): *Space, Site, Intervention. Situating Installation Art*, Minneapolis: University of Minneapolis 2000.

7. Vgl. N. Kaye: *Site-specific art* (Anm. 6), S. 3.

8. Vgl. ebd., S. 12.

9. Vgl. Gay McAuley: *Space in Performance: Making Meaning in the Theatre*, Michigan: University of Michigan Press 1999, S. 32.

10. Vgl. ebd., S. 28.

11. Vgl. Erika Fischer-Lichte: »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, S. 91-112, hier S. 100.

12. Vgl. Söke Dinkla: »Das flottierende Werk. Zum Entstehen einer neuen künstlerischen Organisationsform«, in: Peter Gendolla u.a. (Hg.), *Formen interaktiver Me-*

tion individualisieren und so ein neues Verständnis theatraler Öffentlichkeit zur Debatte stellen. Das Internet als *site* zu begreifen, stellt auch die Frage, wie über die telematische Kommunikation ein neuer Aufführungsmodus realisiert wird, der anders nicht möglich wäre. Internet Performances als *site-specific art* zu verstehen, bedeutet jedoch nicht, sie innerhalb des Diskurses der Medienspezifität zu verorten. Noël Carroll deutet den Diskurs der Medienspezifität als essentialistische Strategie zur Legitimierung neuer Kunstformen.

»Medium specificity arguments are attractive for the purpose of transforming a new medium into a new artform, because they appear to provide a way of individuating arts and, thereby, isolating new ones.«¹³

Carroll sieht durchaus mögliche Ergebnisse einer solchen Perspektive,¹⁴ lehnt jedoch jede essentialistische Definition des Begriffs Medium ab, »in the sense that it, the medium/essence, has teleological ramifications. That is, the medium *qua* essence dictates what is suitable to do with the medium.«¹⁵

Die Auflösung der physischen Kopräsenz von Darstellern und Zuschauern wird im Folgenden strukturell beschrieben, um so auch die Formen von Interaktion in den Aufführungen beurteilen zu können. Dabei stehen drei Produktionen im Fokus: die textbasierte Internet Performance *MetaMOOphosis* von Rick Sacks sowie die beiden telematischen Internet Performances *Leaping into the Net!* von Sarah Morrison und *World Wide Simultaneous Dance* von Laura Knott.

III.

Neben dem IRC wurden auch die *Multi User Dungeons Object-Oriented* (MOOs) für textbasierte Internet Performances verwendet. So fand *MetaMOOphosis* im ATHEMOO, dem MOO der *Association for Theatre in Higher Education*, statt.¹⁶ Für *MetaMOOphosis* programmierte Rick

dienkunst. Geschichte, Tendenzen, Utopien, Frankfurt: Suhrkamp 2001, S. 64-91, hier S. 73.

13. Vgl. Noël Carroll: *Theorizing the Moving Image*, Cambridge: Univ. Press 1996, hier S. 7; vgl. ebd., S. 3.

14. Vgl. ebd., S. 34.

15. Vgl. ebd., S. 49f.

16. Zur Geschichte des ATHEMOO vgl. Juli Burk: »ATHEMOO and the Future Present: Shaping Cyberspace into a Theatre Working Place«, in: Stephen Schrum (Hg.), *Theatre in Cyberspace. Issues of Teaching, Acting, and Directing*, New York: Peter Lang 1999, S. 109-134.

Sacks einen Teil des ATHEMOO, den er *Kafka House* nannte, um dort ab Januar 1997 mehrere Aufführungen durchzuführen. Sie basierten auf seiner Dramatisierung der Novelle *Die Verwandlung* von Franz Kafka.¹⁷ Die Darsteller und Zuschauer konnten bei *MetaMOOphosis* eine begrenzte Anzahl vorgegebener Charaktere darstellen, indem sie die Rollennamen und -beschreibungen der von Sacks vorgegebenen Charaktere übernahmen. Waren bereits alle Rollen vergeben, beispielsweise, weil ein Teilnehmer sich erst spät in den ATHEMOO einwählte, so war er oder sie auf die passive Rolle eines Lesenden beschränkt. Daneben sah Sacks eine Anzahl von Objekten – also Programmelementen – vor, die die Funktion von Requisiten übernahmen. Diese Objekte enthielten vorgeschriebene Texte (*built-in scripts*), die mittels des *read*-Befehls abgerufen werden konnten. Sie generierten Text und steuerten zur ablaufenden Improvisation weitere Informationen bei, die ihrerseits die Handlung vorantrieben. Beispielsweise eilte, sobald man von der Räumlichkeit aus, die den Vorgarten repräsentierte, das *Kafka House* betrat, ein programmierter ›usher‹ (›Platzanweiser‹) herbei, der den Teilnehmer zur Improvisation aufforderte und dann wieder forteilte.¹⁸ Die Handlung von *MetaMOOphosis* gestaltete sich linear und setzte sich zusammen »from ongoing, at times completely separate, improvisations.«¹⁹ Die Programmierung der Datenbank, in der das *Kafka House* gespeichert war, teilte sich in elf Einheiten auf.²⁰ Jede der Einheiten dieser Datenbank repräsentierte einen ›Raum‹ (vgl. Abb. 1, S. 280). Für jeden dieser ›Räume‹ programmierte Sacks, von der Novelle Kafkas inspiriert, Objekte, mit denen die Teilnehmer zusätzlich zu ihren spontanen Äußerungen den Fortgang der Handlung entwickeln konnten. Wurde beispielsweise ein ›Apfel‹ als Objekt in ›Gregors Zimmer‹ mitgenommen und auf ihn geworfen, so setzte sich dieser ›Apfel‹ zwischen ›Gregors Schultern‹ fest und änderte daraufhin dessen vorprogrammierte Repliken. Durch die Programmierung konnte Sacks auch bestimmte Handlungen unterbinden. Nur der Darsteller der ›Grete‹ konnte das Objekt, das die Violine repräsentierte, benutzen. Falls ein anderer Darsteller dies versuchen wollte, erschien das *built-in script* »That's Grete's Violin. You decide not to tamper with it.«²¹

17. Vgl. Rick Sacks: »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 (Hg.), *Theatre in Cyberspace* (Anm. 16), S. 159-174, S. 170.

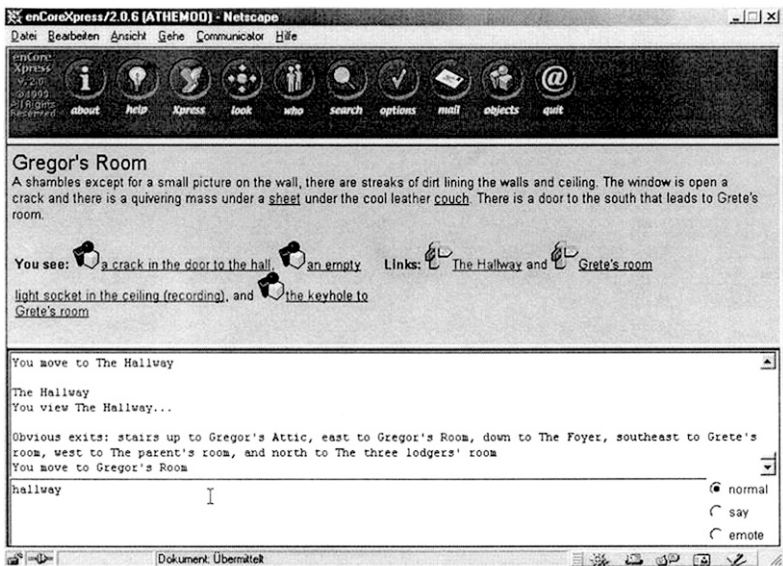
18. Vgl. Rick Sacks: »The *MetaMOOphosis* Brings Kafka Into The Net«, <http://www.oudeis.org/status/stjan.html#kafka> vom 28.05.2002.

19. Vgl. R. Sacks: »The *MetaMOOphosis*« (Anm. 17), S. 168.

20. Vgl. J. Burk: »ATHEMOO and the Future Present« (Anm. 16), S. 119.

21. Vgl. R. Sacks: »The *MetaMOOphosis*« (Anm. 17), S. 169.

Abbildung 1: Interface aus »MetaMOOphosis«: Zugang zu »Gregor's Room« (Anm. 18)



Für *MetaMOOphosis* können zwei Formen der Teilnahme unterschieden werden. Die Gruppe der Darsteller, die während der Aufführung einen Charakter repräsentierten, erhielten die Möglichkeit, den *say*-Befehl einzusetzen und aktiv an der theatralen Handlung mitzuschreiben. Die zweite Gruppe hingegen konnte sich wie die erste Gruppe auch beliebig in allen »Räumen« aufhalten und die dramatischen Dialoge lesen, jedoch vollkommen passiv und ohne Möglichkeit, die Dialoge zu beeinflussen. An einer Aufführung von *MetaMOOphosis* teilzunehmen bedeutete, als Individualperson vor einem mit dem Internet verbundenen Computer an einem dramatischen Text mitzuschreiben, der im Moment seines Entstehens bereits aufgeführt wird und direkt wieder in einen nicht-performativen Modus zurückfällt. Der Wahrnehmungsmodus von textbasierten Internet Performances entspricht einem Lesevorgang, der sich radikal vom Lesen eines Dramentextes in Buchvorlage unterscheidet, da die einzelnen Repliken nur für eine begrenzte Zeit auf dem Bildschirm erscheinen und dann gemäß der Transitorik aller theatralen Zeichen verschwinden.

Die Medialität von Internet Performances wird durch die Kongrenz des Computers zum einen mit dem Internet und zum anderen den traditionellen Medien des Theaters, also Körper und Raum, bestimmt. Dabei kann das Internet mit seinen verschiedenen Diensten sowohl rein instrumental als Werkzeug zur Übertragung von Informationen als auch medial zur Strukturierung von Wahrnehmungsmodi

eingesetzt werden. Die instrumentale und die mediale Funktion stellen mögliche Pole dar, zwischen denen graduelle Abstufungen möglich sind und die sich über die konkrete Art und Weise realisieren, in der die Dienste des Internets in Internet Performances eingesetzt werden.²² Diese pragmatische Dimension von Internet Performances steht in direktem Zusammenhang mit der szenographischen Struktur der Produktionen und dem Grad an Interaktivität, den sie erlauben. Andy Lippman definiert Interaktivität als eine »common, simultaneous activity from two parties that can lead to an objective, but not necessarily.«²³ Im Sinne dieser Definition muss sowohl die Möglichkeit einer einfachen Reaktion als auch von alternierenden Reaktionen zwischen Darstellern und Zuschauern deutlich von dem Potenzial unterschieden werden, die Struktur der Performance durch Aktionen der Teilnehmer zu verändern.

Die Stärke von *MetaMOOphosis* liegt in der ausgewogenen Programmierung der verschiedenen Elemente, die gleichzeitig sowohl einen klaren Rahmen vorgeben als auch die Improvisation der Teilnehmer ermöglichen. Unterstützend wirkten die zufallsgesteuerten Programmelemente, *bots* wie der »Platzanweiser«, und vor allem die Übernahme der Rollen durch unvorbereitete Teilnehmer. So entstanden interaktive Strukturen sowohl als Möglichkeit alternierender Reaktionen als auch als Möglichkeit, den Handlungsverlauf zu verändern. Im gleichen Maße hängt die erfolgreiche Aufführung auch davon ab, die Teilnehmer zu motivieren, diese Freiheit auszunutzen. Die Interaktion der Teilnehmer ist die *conditio sine qua non*; ohne sie hätten die Aufführungen nicht stattfinden können. *MetaMOOphosis* initiierte Improvisation jedoch nicht nur, sondern kontrollierte sie auch. So setzt die Textvorlage für den passiven Teilnehmer den Wahrnehmungsrahmen des (Dramen-)Theaters und impliziert trotz der Vorstellung, die imaginierte Handlung finde in konkreten Räumen statt, die szenographische Struktur der Proszeniumsbühne, da die passiven Teilnehmer nicht mit den Darstellern kommunizieren konnten. Bei mentaler Kopräsenz in denselben »Räumen« des *Kafka House* blieben die Teilnehmergruppen funktional getrennt.

Textbasierte Internet Performances wie *MetaMOOphosis* benötigen den MOO nicht nur zur Übertragung des dramatischen Dialoges.

22. Vgl. Lutz Ellrich: »Neues über das »neue Medium« Computer. Ein Literaturbericht«, in: Werner Rammert/Gotthard Bechmann (Hg.), *Technik und Gesellschaft. Jahrbuch 9*, New York: Campus 1997, S. 195-223.

23. Andy Lippman zitiert nach Stewart Brand: *The Media Lab: Inventing the Future at MIT*, New York: Viking 1987, S. 71ff. – Das Konzept der Interaktivität wurde innerhalb der Performance-Theorie und der Medienkunst intensiv diskutiert. Vgl. Söke Dinkla: *Pioniere Interaktiver Kunst von 1970 bis heute*, Ostfildern: Hatje Cantz 1997.

Vielmehr stellt seine Struktur, geographisch verteilte Teilnehmer in einer gerade entstehenden textuellen Struktur zeitgleich miteinander zu verbinden, die Bedingung dar, um diese Form des »writing as interactive performance«²⁴ überhaupt zu ermöglichen. Textbasierte Internet Performances sind jedoch auch in dem Sinne ortsspezifische Performances, als sie in ihrer Form der Darstellung – »enacted through typed text«²⁵ – sowohl einen neuen Aufführungs- als auch Wahrnehmungsmodus für das Drama ermöglichen.

IV.

Sarah Morrisons Produktion *Leaping into the Net! An Original Internet & Dance Experience* bestand aus zwei Komponenten. Zeitgleich zu einer, wie sie es nannte, »live physical performance« ihrer Choreographien am 4. September 1997 im *Cleveland Public Theatre* wurden die Tänze in einem »live Internet broadcast« auf Morrisons Web-Seite übertragen. Die Zuschauer konnten sie über den *Real Player* verfolgen, der gerade entwickelt worden war.²⁶ Die Zuschauer im *Cleveland Public Theatre* erlebten die Aufführung wie gewohnt. Die online-Zuschauer hingegen nahmen die Aufführung von *Leaping into the Net!* auf Morrisons Web-Seite gerahmt durch das Interface ihres Browsers wie eine Filmvorführung in niedrigerer Qualität auf ihren Bildschirmen wahr.

Getrennt durch die Bildschirme ihrer Computer ermöglichte der eindimensionale Kommunikationsweg von *Leaping into the Net!* Interaktivität weder als einfache Reaktion noch als Möglichkeit, die Struktur der Aufführung zu verändern. Indem die graphische Anwenderoberfläche des Internets, das *World Wide Web*, als zentraler Dienst dieser Produktion in einer ausschließlich instrumentalen Funktion, die bewegten Bilder ins Internet zu übertragen, eingesetzt wurde, griff die Produktion auf das traditionelle Konzept der Proszeniumsbühne mit seiner klaren Trennung zwischen Darstellern und Publikum zurück und übertrug damit eine der zentralen szenographischen Strukturen der abendländischen Theatergeschichte in ein neues Medium. Für eine Kritik von Internet Performances muss allerdings immer auch die technologiegeschichtliche Dimension berücksichtigt und die Frage gestellt werden,

24. Brenda Danet u.a.: »Curtain Time 20:00 GMT: Experiments with Virtual Theater on Internet Relay Chat«, in: *Journal of Computer Mediated Communication* 1/2 (1995), ohne Seitenangabe. Oder unter <http://www.ascusc.org/jcmc/vol1/issue2/contents.html> vom 26.02.2001, ohne Seitenangabe.

25. Antoinette LaFarge: »A World Exhilarating and Wrong. Theatrical Improvisation on the Internet«, in: *Leonardo* 28/5 (1995), S. 415-422, hier S. 416.

26. Vgl. <http://www.MorrisonDance.com> vom 15.09.2002.

was zu welchem Zeitpunkt möglich war. So setzte Morrison den *Real Player* in einer ausgesprochen frühen Phase ein, in der zahlreiche andere Choreographen nur zögerlich darüber nachdachten, Tanz und Performance mit dem Internet zu verbinden. So gab auch Martha Wilson von *Franklin Furnace* in New York ihrem Erstaunen über diese nur zögerliche Annäherung Ausdruck:

»I was struck by how artists (often dancers) were unwilling (perhaps because they view their bodies as their instruments) to make the leap from the human body to the body of the net, with its parallel circulatory system and interactivity. The netcasting experience was sometimes viewed as means of broadcasting existing work, rather than a new art medium to be explored.«²⁷

Morrison hingegen konfrontierte ihre choreographische Arbeit vorbehaltlos mit seiner Übertragung ins Internet. Diese Übertragung setzte das Internet und das *World Wide Web* jedoch tatsächlich weitgehend in seiner Funktion als *broadcasting*-Medium ein; die zeitgleiche Übertragung ihrer Choreographien ermöglichte keine neue Wahrnehmung von Tanz.

V.

World Wide Simultaneous Dance wurde von der in Boston lebenden Choreographin Laura Knott initiiert und am 7. Juni 1998 durchgeführt: »The project consisted of two components: live dance performances happening at the same time in 12 countries around the world and a live Internet video conference that linked participants and allowed audiences to interact with the event.«²⁸

Knott suchte für *World Wide Simultaneous Dance* nach einer Videokonferenztechnologie, die »as inclusionist and non-proprietary as possible«²⁹ war; einer Videokonferenztechnologie also, die es einer möglichst großen Zahl an Teilnehmern ohne größere technische Schwierigkeiten erlaubte, »the exquisite details of human motion«³⁰, wie Knott schreibt, simultan zu verfolgen. Knott wählte *iVisit* aus, die von Tim Dorcey entwickelt wurde.³¹ Besonderes Merkmal von *iVisit* ist seine *peer-to*

27. Martha Wilson: »Martha Wilson, Franklin Furnace«, in: Leslie Hill/Helen Paris: *Guerilla Performance and Multimedia*, London: Continuum 2001, S. 147-155, S. 154.

28. L. Knott: »World Wide Simultaneous Dance« (Anm. 5), S. 11.

29. Ebd., S. 13.

30. Ebd., S. 12.

31. Vgl. <http://www.iVisit.com> vom 10.10.2001.

peer-Architektur. Damit wird ein nicht-hierarchisches Netzwerk von Computern bezeichnet, »in dem die verbundenen Rechner stets gleichberechtigt Zugriff auf die anderen Rechner des Netzes haben.«³² Bei weltweiten Anwendungen treten bei *iVisit* aufgrund seiner *peer-to-peer*-Architektur die geringsten technischen Schwierigkeiten auf.

»The software is free, easy to use, widely available, scalable, and usable on a variety of computer platforms and configurations. Further, *iVisit* is browser-independent, that is, the application can stand alone on the user's desktop, outside the browser environment. [...] The video signal is transmitted directly from one desktop to another, without passing through the server.«³³

Dies war für Knott ein entscheidender Grund, *iVisit* für *World Wide Simultaneous Dance* einzusetzen.³⁴ Sie forderte die rund sechzig aktiven Teilnehmer auf, »in locations that were meaningful in their own cultures« zu tanzen oder »to dance movement that carried cultural meaning for them.«³⁵ Während beispielsweise Knott und Pam Raff im *Do While Studio* in Boston tanzten, führte Prakriti Kashyap den traditionellen indischen *Seraikella Chau Dance* in Mumbai auf. Andrea Baker Domenici wiederum improvisierte in ihrer Küche in Rom und Mateja Bucar tanzte gemeinsam mit Vadim Fishkin in der *Kapelica Gallery* in Ljubljana.³⁶ Je nach den Wünschen und technischen Möglichkeiten der Teilnehmer wurden nicht alle diese Tänze im Internet übertragen. So tanzten beispielsweise Gus Garmel in Stanford und Jan Bufkin in Maryland, ohne diesen Tanz aufzunehmen oder andere Tänze im Internet zu verfolgen, während Zuschauer von der Muthesius Kunsthochschule in Kiel dem Ereignis ohne eigenen Tanz folgten.³⁷ Nach Angaben von Knott haben insgesamt rund zweihundert Menschen – die Tänzer und Zuschauer an den Aufenthaltsorten der Tänzer sowie Zuschauer über das Internet – an *World Wide Simultaneous Dance* teilgenommen.

Die visuelle Struktur des Interfaces ermöglichte es den Tänzern und Zuschauern, mehrere Tänze gleichzeitig zu verfolgen. Alle Teilnehmergruppen an *World Wide Simultaneous Dance* nahmen die Einspielungen der Tänze als unterbrochene, fragmentarisierte und stark gepixelte filmische Übertragungen wahr, wobei die simultane Übertragung mehrerer Tänze von verschiedenen Orten nicht mit Erlebnissen

32. Langenscheidt-Redaktion/Süddeutsche Zeitung (Hg.): *Langenscheidts Internet-Wörterbuch Englisch-Deutsch*, Berlin: Langenscheidt 2000, S. 131.

33. L. Knott: »World Wide Simultaneous Dance« (Anm. 5), S. 13.

34. Vgl. Laura Knott: »Interview-Notizen vom 17. September 2001«, Boston.

35. L. Knott: »World Wide Simultaneous Dance« (Anm. 5), S. 11.

36. Vgl. <http://www.wwsd.org/prtcpnt.html> vom 20.07.2002.

37. Vgl. <http://wwsd.org/artifacts/chat.html> vom 06.03.2002.

im Fernsehen vergleichbar ist. Während der eineinhalb Stunden des ›Ereignisses‹, wie Knott *World Wide Simultaneous Dance* auch nennt, konnten die Teilnehmer und Zuschauer über einen Chat-Raum miteinander kommunizieren³⁸.

Abbildung 2: Beispiel des Interfaces von »World Wide Simultaneous Dance« um 8:05 AM EST (Anm. 38)



Explizit verortet sich Knott mit *World Wide Simultaneous Dance* in der Tradition der *site-specific art* mit seiner »primacy of the artist's relationship to the site itself.«³⁹ Indem *World Wide Simultaneous Dance* den szenischen Raum in mehrere, individuell kontrollierte szenische Räume auflöste, die auf den Bildschirmen der Teilnehmer wieder zusammengeführt wurden, veränderten sich auch die Aufgaben im Produktionsprozess der Aufführung. Die Aufgabe des Choreographierens oblag nicht mehr allein Knott als Organisatorin, sondern verteilte sich auf alle Tanzenden, die ihre Choreographien selbst entwickelten. Im Zusammenhang mit einer anderen telematischen Internet Performance, dem *Cassandra Project*, hat Lisa Naugle für dieses choreographische

38. Siehe zum Transkript des Chats <http://www.wwsd.org/artifacts/chat.html> vom 06.03.2002. – Einige Screenshots der Aufführung finden sich unter <http://www.wwsd.org/artifacts/artifacts.html> vom 21.11.2001.

39. L. Knott: »World Wide Simultaneous Dance« (Anm. 5), S. 14.

Prinzip den Begriff der ›distributed choreography‹ geprägt.⁴⁰ Das Prinzip der ›distributed choreography‹ könnte prinzipiell auch über ISDN-Netz realisiert werden. Dann hätten jedoch keine Zuschauer ohne entsprechende technische Infrastruktur die Tänze verfolgen können.

World Wide Simultaneous Dance setzte das Internet als *site* in seiner distinktiven Eigenschaft ein, global verteilte Tänzer und Zuschauer in einer Performance zu verbinden und damit eine neue Form der Wahrnehmung von Tanz zu ermöglichen. Aufgrund der globalen Struktur des Internets, insbesondere als kommerzielles Medium, definiert Jeffrey Shaw die *net_condition* als »a circumstance, a contingency and a predicament«⁴¹ unserer Zeit. Indem Knott die *performer-participants* aufforderte, in Orten und Stilen zu tanzen, die für sie selbst kulturelle Bedeutung trugen, ermöglichte die Konzeption von *World Wide Simultaneous Dance* kulturspezifische Vorstellungen von Tanz und Bewegung in die als global angesehene Struktur des Internets einzuführen.

VI.

Für ein Publikum, das hauptsächlich an Produktionen in Stadttheatern gewöhnt ist, erscheinen Internet Performances nicht nur sehr fremd, oft wird ihnen auch das Attribut abgesprochen, ›noch Theater zu sein‹. Um die besonderen Qualitäten von Internet Performances schätzen zu können, sind auch ästhetische Erfahrungen im Bereich der Medienkunst notwendig. Dann kann der telematische Raum in Internet Performances auf einer metaphorischen Ebene als Kommentar zur kulturellen Disposition unserer Gesellschaft, der *net_condition*, angesehen werden. Internet Performances bieten Netzkünstlern die Möglichkeit, die *net_condition* im ästhetischen Kontext kritisch zu kommentieren. Sie übernehmen dabei, wie andere Theaterformen auch, die Funktion, die Abständigkeit des Menschen zu sich selbst zu verkörpern. Als Abständigkeit des Menschen zu sich selbst hatte Helmuth Plessner die Fähigkeit des Menschen bezeichnet, zu sich selbst in reflektierende Distanz zu treten.⁴² Internet Performances verkörpern nun die Abständigkeit des Menschen zu sich selbst unter den Bedingungen telematischer Kommunikation. Telepräsenz als spezifische Form der Verkörperung ersetzt die wirkliche, leibliche Nähe zwischen den darstellenden und wahrnehmenden

40. Vgl. Lisa Naugle: »Digital Dancing«, in: *IEEE Multimedia*, Oct.-Dec. 1998, S. 8-12.

41. Jeffrey Shaw: »Radical Software«, in: Peter Weibel/Timothy Druckrey (Hg.), *net_condition. Art and Global Media*, Boston: MIT 2001, S. 172-174, hier S. 174.

42. Vgl. Helmuth Plessner: *Die Stufen des Organischen und der Mensch. Einleitung in die philosophische Anthropologie*, Berlin: de Gruyter 1975.

Körpern mit ihrer visuellen Repräsentation und bietet damit auch die Möglichkeit, die Rolle des Leibes unter den Bedingungen telematischer Kommunikation zu hinterfragen.

Charakteristisch an textbasierten Internet Performances ist die gemeinsame Verantwortung für die Aufführung, »die den Leser aktiv in das Geschehen nicht nur der interpretativen Sinnkonstitution, sondern auch der materiellen Textkonstruktion miteinbezieht.«⁴³ Die Teilnehmer werden hier nicht mit vorgegebenen diegetischen Strukturen konfrontiert, sondern »erfahren Raum und Zeit als kreativ gestaltbare Konstrukte ihrer narrativen und kooperativen Imagination.«⁴⁴ Dies expliziert und radikalisiert nicht nur den aktiven Verstehenscharakter dieses Aufführungsmodus als Form gemeinsamen Schreibens mit der Funktion des Sprechens,⁴⁵ sondern es trägt auch eine ethische Dimension in sich. Um der Verantwortung an der gemeinsamen Aufführung gerecht zu werden, sind nicht nur Grundkenntnisse im Umgang mit und der Zugang zu vernetzter Computertechnologie notwendig, sondern auch eine spezifische Medienkompetenz. Textbasierte Internet Performances simulieren dann nicht nur immaterielle Welten, sondern konstituieren auch eine neue Form von Gemeinschaft.

43. Mike Sandbothe: »Theatrale Aspekte des Internet. Prolegomena zu einer zeichentheoretischen Analyse theatraler Textualität«, in: Udo Göttlich/Jörg-Uwe Nienland/Heribert Schatz (Hg.), *Kommunikation im Wandel. Zur Theatralität der Medien*, Köln: Halem 1998, S. 209-226, hier S. 222.

44. Mike Sandbothe: »Interaktivität, Hypertextualität, Transversalität. Eine medienphilosophische Analyse des Internet«, in: Stefan Münker/Alexander Roesler (Hg.), *Mythos Internet*, Frankfurt/Main: Suhrkamp 1997, S. 56-82, hier S. 66.

45. Vgl. M. Sandbothe: »Theatrale Aspekte des Internet« (Anm. 43), S. 223.

