

# **Inhalt**

## **Dank**

9

## **1. Einleitung**

11

1.1 Zielsetzung und Argumentationsgang der Arbeit

15

1.2 Zum Forschungsstand

17

Zum Forschungsstand textbasierter Internet Performances 19 | Zum Forschungsstand telematischer Internet Performances 22

1.3 Methodisches Vorgehen

22

## **2. Kulturgeschichtliche Konvergenzen**

31

2.1 Wissenschaftstheoretische Bestimmung des  
Konvergenz-Begriffs

32

2.2 Internet Performances als Konvergenz  
kulturgeschichtlicher Einflüsse

35

2.2.1 Ebene der Technologiesgeschichte 35 | 2.2.2 Ebene der Theater- und Kunst-  
geschichte 40 | 2.2.3 Ebene der Wissenschaftsgeschichte 48

## **3. Systematik der Produktionen**

55

3.1 Technologische Struktur des Internets

56

3.2 Internet Performances als besondere Form  
der Distributed Performances

60

### 3.3 Textbasierte Internet Performances

**64**

3.3.1 IRC Theatre (Produktion der Hamnet Players, Hamnet) 65 | 3.3.2 M00 Theatre (Produktionen der Plaintext Players, Gutter City, Produktionen im ATHEM00, Charles Deemer: The Bridge of Edgefield, Stephen Schrum: NetSeduction, Rick Sacks: MetaM00-phosis) 75 | 3.3.3 Web-basierte Chat Performances (Gob Squad: The Finalists) 95

### 3.4 Palace Performances

**103**

Technologische Grundlagen 104 | Produktionen von Desktop Theater 106

### 3.5 Telematische Performances

**108**

Technologische Grundlagen 108 | Electronic Café: Hole in Space 108 | Paul Sermons telematische Installationen 110 | The Gertrude Stein Repertory Theatre: Ubu Roi 111

### 3.6 Telematische Internet Performances

**112**

Technologische Grundlagen 112 | Stelarc: Fractal Flesh, Ping Body, ParaSite 116 | Eduardo Kac/Ed Bennett: Ornitotrinco in Eden und Rara Avis 120 | Isabelle Jenniches: J-B-2Z und AFK 123 | Web Dance 124 | Sarah Morrison: Leaping into the Net 125 | Laura Knott: World Wide Simultaneous Dance 125 | Cassandra Project 128

## 4. Methodisch-theoretischer Rahmen

**131**

### 4.1 Internet Performances und Medialität

**131**

4.1.1 Das methodische Ausgangsproblem 132 | 4.1.2 Theater/Medien/Internet 137

### 4.2 Internet Performances in Zeit und Raum

**149**

4.2.1 Kommunikationsprozesse in Internet Performances 150 | 4.2.2 Szenographische Strukturen in Internet Performances 155 | 4.2.3 Interaktivität in Internet Performances 162

### 4.3 Internet Performances zwischen Schriftlichkeit, Körperlichkeit und Bildlichkeit

**166**

4.3.1 Vom Körper zur Schrift, von Körperlichkeit zu Bildlichkeit 167 | 4.3.2 Liveness, Telematik und Telepräsenz in Internet Performances 180 | 4.3.3 Körper, Technologie und Wahrnehmung 189

## **5. Drama und Internet**

**195**

### **5.1 Medialität textbasierter Internet Performances**

**195**

5.1.1 Das Internet als Produktions- und Rezeptionsort 196 | 5.1.2 ›Verschriftlichung‹ der Sprache 197 | 5.1.3 Semiotisierung des Körperlichen 200 | 5.1.4 Konvergenz von Textproduktion und Performance 204 | 5.1.5 Dramatische Formgebung 207 | 5.1.6 The Finalists: ›Tissue of quotation‹ 215 | 5.1.7 Desktop Theater: Zwischen Text und bewegtem Bild 219 | 5.1.8 ›Präsenz des Vorgestellten‹ 225

### **5.2 Szenographische Strukturen textbasierter Internet Performances**

**228**

5.2.1 Metaphorisierung des Raumes 228 | 5.2.2 Implizite Raumvorstellungen 230

### **5.3 Kulturtheoretische Dimensionen**

**233**

Theatralisierung einer Kultur des Spiels 234 | Identität im Internet 238 | Inszenierung ›medialer Masturbation‹ 239

## **6. Performance Art und Internet**

**243**

### **6.1 Medialität telematischer Internet Performances**

**244**

6.1.1 Digitalisierbarkeit als mediale Bedingung 244 | 6.1.2 Das Internet zwischen Datenübertragung und Handlungsraum 245 | 6.1.3 Interaktivität als Basis der Konvergenz von Produktion und Rezeption 250 | 6.1.4 Semiotik technischer Störungen 251 | 6.1.5 Intermedialität als Konvergenz von Wahrnehmungskonventionen 252 | 6.1.6 Web Dance: Choreographie als dramaturgische Strategie 253 | 6.1.7 Telepräsenz: Vision versus (The Representation of ) Touch 255

### **6.2 Szenographische Strukturen in telematischen Internet Performances**

**258**

6.2.1 Referenzpunkt Netzmetapher 259 | 6.2.2 Variationen der Connected Spaces 263 | 6.2.3 [CTRL] Space: Kontrolle des telematischen Raumes 266

### **6.3 Connecting Bodies:**

#### **Körperkonzepte und ihre Inszenierungen**

**268**

6.3.1 Der Diskurs des Post-Humanen 270 | 6.3.2 Internet Performances als Inszenierungen des Post-Humanen 272 | 6.3.3 Stelarc: Interface Körper 279 | 6.3.4 Stelarc's Versuch, die ›promethäische Scham‹ zu überwinden 282

## 6.4 Kulturtheoretische Dimensionen

285

6.4.1 Telematische Internet Performances als Forschung 285 | 6.4.2 Performative Science Fiction: »Man stelle sich einen Körper vor ...« 291

## 7. Theater in der Ambivalenz des Technischen

297

7.1 Internet Performances als Konvergenz von Kultur und Technologie

298

7.1.1 Agens und Beispiel kultureller Transformationen 298 | 7.1.2 Internet Performances und ihre gesellschaftliche Relevanz 303

7.2 Anthropologische Dimensionen von Internet Performances

305

7.2.1 Inszenierung der »Exzentrizität des Menschen« unter der net\_condition 306 | 7.2.2 Generation@: Zugang als neue Form der conditio humana 308 | 7.2.3 Theatrale Öffentlichkeit in Internet Performances 311 | 7.2.4 Erfahrungen des Körperlichen im Angesicht der Technologie 312

7.3 Internet Performances als distanzgewährendes Modell

315

7.3.1 Formen der Distanzierung in Internet Performances 315 | 7.3.2 Reflexion ethischer Dimensionen in Internet Performances 317

7.4 Internet Performances zwischen Tradition und Innovation

319

7.4.1 Zum Begriff des Neuen 319 | 7.4.2 Traditionelles in Internet Performances 320 | 7.4.3 Innovatives in Internet Performances 326

7.5 Anforderungen an eine Kritik von Internet Performances

330

7.5.1 Kriterien für eine Kritik von Internet Performances 331 | 7.5.2 Versuch einer Kritik von Internet Performances 335

## 8. Schlussbemerkungen

341

## Literatur

347