

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 Technologiegeschichte 35 | 2.2.2 Ebene der Theater- und Kunstgeschichte 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 MOO Theatre (Produktionen der Plaintext Players, Gutter City, Produktionen im ATHEMOO, Charles Deemer: The Bridge of Edgefield, Stephen Schrum: NetSeduction, Rick Sacks: MetaMOO-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: Ornitorrino 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 Stelarcs Versuch, die >prometheische 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**