

## Inhalt

<b>Vorwort</b>	11
1. Die Künstler und ihr Arbeitsgebiet	12
1.1. Erster Einblick	12
1.2. Multimediale Theater- und interaktive Medienkunst: Unterschiede und Gemeinsamkeiten	13
1.2.1. Die Rezeptionslage	13
1.2.2. Zwei getrennte Kunstsparten	17
1.2.3. „Interaktion“ - („dekonstruiertes“) <i>Fundament und (trotzdem) Stolperstein interaktiver Installationen</i>	18
2. Der Hintergrund der Arbeit: Das Spannungsmodell vom Anderen und Selben	27
3. Stationen und Methodik der Arbeit:	30
Teil 1 der Arbeit: <i>Die theoretische Einführung</i>	30
Teil 2 der Arbeit: <i>Die Arbeiten der multimedialen Theatermacher und der interaktiven Künstler</i>	34
 <b>Teil 1 : Theoretische Einführung</b>	
1. Die Attraktivität der elektronischen Medien. Drei Aspek- te.	36
2. Exkurs in psychoanalytische und poststrukturalistische Theoreme	37
2.1. Jacques Lacans Psychogenese	37
2.1.1. <i>Die eine Seite der Sprache bei Lacan: Die Signifikanten und das Unbewußte</i>	38
2.1.2. <i>Das Spiegelstadium - Das Imaginäre</i>	41
2.1.3. <i>Die andere Seite der Sprache bei Lacan: Die Ordnung</i>	43
2.1.4. <i>Lacans chiasmatischer Entwurf der Psyche</i>	44
2.2. Sigmund Freud: Das <i>fort-da-Spiel</i> vor dem Hintergrund der <i>Verwerfung</i>	45
2.3. Julia Kristevas Betrachtungen zur <i>Verwerfung</i>	47
3. Analogien zwischen Technik und Psyche: Das „Medium“ und die Signifikanten	48
3.1. Der 4. Aspekt: Technologie als weiteres Medium für Ganzheitsphantasmatik	49
3.1.1. <i>Die Apparatusdebatte</i>	50
4. Rezeptionsmechanismen von multimedialer Kunst	54
4.1. Der unsichtbare Apparat	54
4.2. Das <i>Zur-Welt-sein</i>	55
4.3. Sinn und Sinnlichkeit	57
Zusammenfassung	58

## Teil 2 : Blick, Stimme und (k)ein Körper bei drei multimedialen Theatermachern und drei interaktiven Medienkünstlern

<b>John Jesurun</b>	60
1. Erster Einblick	60
1.1. Der Schreibstil: Eine schöpferische Hysterie	62
1.2. „Sprachcutting“	63
1.3. Die „Blacks“	65
1.4. „The whole thing is one voice to me anyway“	66
Eine erste Vermutung zu <i>Jesuruns</i> Blickweise	
1.4.1. <i>Hyperklassizismus</i>	67
1.4.1.1. <i>Hyperkörper - Die vierte Dimension</i>	68
1.5. Das Immergleiche	70
1.6. „Let the audience be the camera“	72
1.7. Die „Videoheads“	73
1.8. Großaufnahme und Zoomtechnik auf der Bühne	74
1.9. „Lyp-Synch“	76
1.10. Auswirkungen auf den Körper	77
2. <i>White Water</i> (1986)	78
2.1. Inhaltliches	78
2.1.1. <i>Die Anlage des Stücks: Die Hinterfragung der Ganzheitsspiegelung</i>	78
2.1.2. <i>Der weitere Verlauf des Stücks: Die Bestätigung der Ganzheitsspiegelung</i>	83
3. <i>Black Maria</i> (1987)	86
3.1. Inhaltliches	86
3.2. Das kommunikative Anliegen	86
3.3. Die Proben	87
3.4. Das Nicht-zur-Welt-sein	88
<b>The Wooster Group</b>	92
1. Erster Einblick	92
1.1. Collage	92
1.2. Work-in-progress	95
1.3. „I don't always care about the content - I am only working on form“	96
2. <i>Rumstick Road</i> (1977)	96
2.1. Hintergrund	96
2.2. Szenisches	97
2.3. Inhaltliches	97
2.4. „Wir“	98
2.5. „Punctum“ und „Punkt um!“	99

2.5.1. <i>Das punctum</i>	99
2.5.2. <i>Punkt um!</i>	101
2.6. Ganzheitsblick contra Augen-Blick: Die „Slideshow“ in <i>Rumstick Road</i>	103
2.6.1. <i>Das Foto als „der andere Tote lebendig in mir“</i>	105
3. <i>Brace Up!</i> (1991)	108
3.1. Hintergrund	108
3.2. Inhaltliches	110
3.3. Die soufflierende Stimme	112
3.3.1. <i>Die Souffleuse in Brace Up!</i>	114
3.4. Die Inszenierung des imaginären Standbildes in <i>Brace Up!</i>	116
3.5. Die Angleichung von Mensch und Maschine	122
3.5.1. <i>Das elektronische Standbild</i>	125
3.6. Nichtkommunikation	126
3.6.1. <i>Das leibhaftige Standbild</i>	126
 <b><i>Giorgio Barberio Corsetti / Paolo Rosa</i></b>	131
1. Erster Einblick	131
1.1. Das <i>Studio Azzurro</i> : Die „Videoseite“	131
1.1.1. <i>Tabula rasa für ein fundamentales Experiment</i>	132
1.1.2. Film- und Fotokamera	134
1.2. Die <i>Compagnia di Giorgio Barberio Corsetti</i> : Die „Körperseite“	137
1.2.1. <i>Die Körperschrift</i>	137
2. <i>Vedute</i> (1985) - Der erste Schritt	140
2.1. Szenisches und Inhaltliches	141
3. <i>Prologo a diario segreto contraffatto</i> (1985) - Der zweite Schritt	144
3.1. Hintergrund	144
3.2. Szenisches	144
3.3. Die Lichtkörper	146
3.4. Inhaltliches	149
3.4.1. <i>Der erste Strang</i>	149
3.4.2. <i>Der zweite Strang</i>	151
4. <i>La Camera Astratta</i> (1987)	155
4.1. Hintergrund	155
4.2. Szenisches	157
4.3. Flexion und Reflexion	164
4.4. Nichtkommunikation	167
 <b>Resümee des Werkes der multimedialen Theater- macher</b>	169

<b>Michael Saup / Supreme Particles</b>	171
1. Erster Einblick	171
2. Plasma/Architecture (1994)	172
2.1. Szenisches und Inhaltliches	172
2.1.1. <i>Pneumatische Leinwand</i>	173
2.1.2. <i>Interpolation</i>	174
2.2. Eine platonische Höhle	176
2.2.1. <i>Das Höhlengleichnis Platons in seiner Interpretation durch die Apparatusdebatte</i>	176
2.2.2. <i>Apparative und psychische Verortung der Phantasie</i>	177
2.2.3. <i>Rückkopplung zum Imaginären: Projektionsleinwand und Spiegelstadium</i>	180
2.3. Eine Mutterhöhle	184
2.3.1. <i>Das Konzept des Unheimlichen bei Freud</i>	184
2.3.2. <i>Die „zwingende Schönheit“ der Mutterhöhle</i>	185
2.3.3. <i>Die unheimliche Morphologie Plasmas</i>	188
2.3.4. <i>Die sadistische Morphologie Plasmas</i>	190
2.4. Aus Fleisch wird Wort bzw. Bild	194
2.5. „Does it serve life or death?“	194
2.6. Der technische Blick	196
2.6.1. <i>Interaktivität</i>	198
 <b>Woody &amp; Steina Vasulka</b>	 201
1. Erster Einblick	201
1.1. Die Hardware	201
1.2. Die Projektionsleinwand	202
1.3. Der andere Raum	204
2. Events In The Elsewhere (1990)	205
2.1. Szenisches und Inhaltliches	205
2.2. Interaktivität	206
2.3. Kein „Wir“	208
3. Hybrid (1994)	208
3.1. Szenisches und Inhaltliches	208
3.1.1. <i>Pointer- und locator-Modus: Das Zur-Welt-sein in der Apparatewelt</i>	212
3.2. Die Dynamik des unsichtbaren Apparatus	215
3.2.1. <i>Der lokale und der mentale Raum: Rpt und „Ich“</i>	215
4. Der holistische Raum	218
5. Die Suspension des „Allzumenschlichen“: Gegen Narration und Ästhetizismus	221

<b>Elfriede Jelinek</b>	223
1. Erster Einblick	223
2. Wolken. Heim - Der Text der Installation	226
2.1. Zwei Wiederholungsarten	227
2.2. „Wir“, „Wir“, „Wir“	228
2.3. Den Dingen ihre Geschichte wiedergeben	231
3. Trigger Your Text (1993) - Die Installation	233
3.1. Szenisches und Inhaltliches	233
3.1.1. Drei „Härtegrade“	234
3.2. Subversion und Interaktion	237
4. Nachwort zu Jelineks „Wir“ - vermittels ihrer geplanten interaktiven Installation: Trigger Your Text II	244
4.1. Eine marxistische Feministin - bzw. ein mißglücktes Verständnis von marxisti- schem Feminismus	246
<b>Nachwort</b>	250
1. Ein Ausblick auf die gegenwärtige und zukünftige Situation der einzelnen Künstler	250
2. Ein Ausblick auf die Zukunft in der Medienkunst: Internet und interaktives Fernsehen	258
2.1. Eine andere Interaktivität	259
2.2. „Wir“? - Regionales contra Globales Dorf	262
2.3. Die darstellende Kunst im interaktiven Fernsehen und Internet	263
<b>Literaturangaben in systematischer Zuordnung</b>	266