

850 - 7530

JULIA GLESNER
Theater und Internet.
Zum Verhältnis von Kultur und Technologie
im Übergang zum 21. Jahrhundert

[transcript]

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 M00 Theatre (Produktionen der Plaintext Players, Gutter City, Produktionen im ATHEMOO, 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: Ornitorrinco 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 Handlungsräum 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 »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 Körperten 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