

Theater im virtuell geteilten Raum

Kerstin Evert

Theater als medienintegrierende Kunstform hat in seiner Geschichte immer jeweils zeitgenössische neue Technologien in seine Darstellungstechniken einbezogen und intermedial eingesetzt, um ihre ästhetischen und technologischen Möglichkeiten für seine Zwecke zu nutzen. Der intermediale Austauschprozess zwischen Theater und Internet beginnt gerade erst, doch möglicherweise könnte er zu einer Veränderung bekannter Vorstellungen von ‚Theater‘ beitragen. Um diese Frage zu betrachten, bedarf es jedoch zunächst einer Grundbestimmung von ‚Theater‘.

In seiner Monographie zum postdramatischen Theater definiert Hans-Thies Lehmann:

„Theater heißt: eine von Akteuren und Zuschauern gemeinsam verbrachte und gemeinsam verbrauchte Lebenszeit in der gemeinsam geatmeten Luft jenes Raumes, in dem das Theaterspielen und das Zuschauen vor sich gehen. (...) Wie sich virtuell die Blicke aller Beteiligten treffen können, so bildet die Theatersituation eine Ganzheit aus evidenten und verborgenen kommunikativen Prozessen“.¹

In dieser Definition wird die gegenseitige zeitliche und physische Anwesenheit von Darstellern/Performern² und Publikum am gemeinsamen Ort als wesentliches Merkmal von Theater³ bestimmt. Daraus ergibt sich als zweites Charakteristikum die sich im transitorischen Prozess gestaltende kommunikative Interaktion zwischen beiden Gruppen.

In seinem Unbehagen gegenüber der Schrift als Medium von Wiederholung und Auslöschung der lebendigen Geste fordert Artaud ein Theater der Unwiederholbarkeit, das allein der Präsenz verschrieben sei und somit der Repräsentation entsage. Er beschwört die Vorstellung eines einmaligen Erlebens im ‚Hier und Jetzt‘, das durch Nicht-Wiederholbarkeit eine intensive, energetische Erfahrung ermögliche, deren Singularität für ihre Authentizität bürgen.⁴ Auf diese emphatische Forderung bezieht sich indirekt auch Peggy Phelan, wenn sie ausführt, dass das Wesen von Live-Performances⁵ in deren ausschließlicher Gebundenheit an die Gegenwart liege:

„Performance’s only life is in the present. Performance cannot be saved, recorded, documented, or otherwise participate in the circulating representations of representations. [...] Performance’s being [...] becomes itself through disappearance.“⁶

Im Gegensatz zu reproduzierbaren Ereignissen liegt die Besonderheit und Überlegenheit von Live-Aufführungen Phelan zufolge im privilegierten, einmaligen Moment gemeinsam geteilter Zeit. Ihr transitorischer Charakter verhindere identische Reproduzierbarkeit und verweigere sich so dem Zyklus der Repräsentation. Live-Performances sind demnach authentische und

subversive Züge zu eigen, da sich ihre Flüchtigkeit auch gegen die Bedingungen des kapitalistischen (Kunst-)Marktes stelle.

Die Notwendigkeit einer qualitativen Unterscheidung zwischen Live- und mediatisierten Performances entsteht erst durch die Erfindung von Reproduktionstechnologien wie Foto und Film und wird durch Benjamins Kunstverkaufsatz begründet.⁷ In seiner Monographie *Liveness* versucht der amerikanische Performance-Wissenschaftler Philip Auslander, die ontologische Differenz zwischen Live-Performances und mediatisierten Performances aufzuheben, indem er aufzeigt, in welcher Weise Adaptionsprozesse zwischen beiden Medien stattgefunden haben und stattfinden.⁸ Nach Auslander hat das Fernsehen Theater und Live-Performance mittlerweile den Rang des kulturellen Leitmediums abgenommen. Fischer-Lichte greift diese Diskussion der Frage nach einer kulturellen Überlegenheit von Live- bzw. medialisierten Aufführungen auf. Demzufolge liegt die Differenz in der Gegenwärtigkeit bzw. Liveness des Theaters, verstanden als zeitliche und räumliche Kopräsenz von Darstellern und Publikum, welche interaktive, auf leiblichem Erspüren beruhende Prozesse zwischen beiden Gruppen ermöglicht. Diese atmosphärische Erfahrung der Live-Performance markiere demnach ihre Besonderheit, die sich der Reproduzierbarkeit widersetze.⁹ Jedoch habe Theater als intermediale Kunstform in seiner Geschichte immer wieder jeweils neue Technologien und Medien verwendet, um

„eingefahrene Wahrnehmungsweisen der Zuschauer zu durchbrechen oder auch die ihnen durch die neuen Medien vertrauten Modi der Wahrnehmung ins Theater einzuführen und sie mit anderen zu konfrontieren. [...] Aber eine solche Veränderung der Wahrnehmung reduziert nicht die Gegenwärtigkeit, geschweige denn hebt sie auf.“¹⁰

Transitorik, Liveness, Unwiederholbarkeit und räumliche und zeitliche Kopräsenz werden so als mediale Spezifitäten von Theater bestimmt. Die Frage, ob und wodurch sich Theater von medialisierten und reproduzierbaren Aufführungen unterscheidet, und ob die Grundbestimmung von Theater als kopräsent geteilte Raum-Zeit nicht – entgegen Fischer-Lichtes vorab zitierter Aussage – auch unterlaufen werden kann, ist ein Thema der Produktion *Kammer/Kammer* (2000) des Ballett Frankfurt (William Forsythe). In der Konzeption dieses Stückes wird die Flüchtigkeit des theatralen ‚Hier und Jetzt‘ selbstreflexiv als Theater-auf-dem-Theater durch die inszenierte Ausstellung seiner eigenen Produktionsbedingungen auf der Bühne diskursiviert. Das Bühnengeschehen wird dem Blick des Betrachtenden konsequent entzogen. Ein komplexes System aus verschiebbaren Stellwänden, die zu immer wieder neuen Raumformationen umgestellt werden, versperrt den Blick auf die Ereignisse auf der Bühne. Diese sind dem Betrachtenden lediglich über Monitore und Leinwände einsehbar, auf die sie vermeintlich live übertragen werden. Leichte Zeit-Verzögerungen, perspektivische Tricks und – lediglich ausschnitthaft – direkte Einblicke in bzw. hinter die Raumformationen der Stellwände ziehen

die Live-Übertragung jedoch immer wieder in Zweifel. Das Publikum kann nicht eindeutig und endgültig entscheiden, was tatsächlich gerade im Moment stattfindet und was möglicherweise vorab aufgezeichnet ist. Durch die medialen Vermittlungssysteme der blickführenden Wände und der eingesetzten (Live-)Kameras wird somit nicht nur der Live-Charakter der Aufführung, sondern – damit verbunden – auch die tatsächliche Anwesenheit der Tänzer in Frage gestellt.

Wie verändert sich die theatrale Grundkonstellation, wenn körperliche Anwesenheit tatsächlich durch visuelle, textliche, akustische oder motorische Repräsentationen ersetzt wird und der Aufführungsort räumlich und geographisch verteilt ist? Liveness, Kopräsenz und geteilte Raum-Zeit als mediale Spezifität von Theater werden in telematischen¹¹ Arbeiten aufgehoben. Schon seit den 70er Jahren beschäftigen sich Künstler in zunehmender Grenzüberschreitung zwischen den Kunstgattungen mit Produktionen, die die Kopräsenz von Darsteller/Performer und Publikum in Frage stellen, indem sie mit Telekommunikationstechnologien und der räumlich-geographischen Aufspaltung der Aufführung arbeiten und Formen der Partizipation und Interaktion des Publikums zu entwickeln versuchen.

Als Beispiele sind Arbeiten von u.a. Kit Galloway und Sherrie Rabinowitz zu nennen, die in der Installation *Hole in Space* (1980) beispielsweise zwei Schaufenster in Los Angeles und New York über Videobild miteinander verbinden, indem sie die jeweiligen Betrachter vor Ort auf das auf der anderen Seite des amerikanischen Kontinents liegende Schaufenster projizieren und damit eine bildliche ‚Begegnung‘ der räumlich entfernten ‚Zuschauer-Akteure‘ ermöglichen. Auch die New Yorker Gruppe Troika Ranch hat in den 90er Jahre telematische Arbeiten verwirklicht (*Tactile Diaries*, 1990; *An Adjacent Disclosure*, 1991 sowie *The Electronic Disturbance*, 1996), die im wesentlichen darauf beruhen, dass Körper und visuell vermittelter Bildkörper in Interaktion treten. *Cellbytes* (2000) ist eine ähnlich angelegte telematische Tanz-Performance auf der an der Arizona State University eingerichteten „Intelligenten Bühne“.¹²

Das Projekt verbindet zwei auseinanderliegende Aufführungsräume miteinander, um räumlich getrennte Tänzer mit Hilfe visueller Vermittlung interagieren zu lassen. Die britische Choreographin und Tanzwissenschaftlerin Susan Kozel beschreibt ihre Eindrücke als Performerin in einer theatralen Installation¹³ von Paul Sermon mit dem Titel *Telematic Dreaming*¹⁴ (1993) als Erweiterung körperlicher Erfahrung. Mit Hilfe von Videokameras und Monitoren begegnen sich in dieser Installation Menschen, die sich in zwei getrennten Räumen befinden, virtuell. In einem für den Ausstellungsbesucher nicht zugänglichem Zimmer liegt die Performerin auf einem Bett. In einen zweiten für den Rezipienten geöffneten Raum wird ihr von Kameras erfasstes Bild auf ein Bett projiziert, auf welches sich der Besucher der Installation legen kann. Durch die Übermittlung der jeweiligen Videobilder können Performerin und

Besucher in – vermittelte – ‚Bild-zu-Körper‘ Interaktion treten. In der Performance *Fractal Flesh* (1995) des australischen Performers Stelarc kann der geographisch entfernte Benutzer über Touchscreen-Eingaben den mit dem Computer verbundenen Körper des Performers durch elektrische Impulse tele-choreographieren. In allen genannten Beispielen ist der Rezipient interaktiv am performativen Prozess beteiligt, jedoch befinden sich Performer und Rezipient an zwei verschiedenen Orten.

Theater dient nicht nur in interaktiven Medieninstallationen wie beispielsweise Roy Ascotts *Points of View* (1983) häufig als metaphorischer Referenzpunkt, sondern wird auch aus dem Bereich der Medienwissenschaft¹⁵ immer wieder auf den Computer und das Internet übertragen. Auch im umgangssprachlichen Gebrauch wird von „Online-Auftritt“ gesprochen, wenn die Einrichtung und Installation einer Website gemeint ist. Diese begriffliche Zusammenführung von Theater und Internet/Computer stellt jedoch noch keine Intermedialität im Sinne einer Umsetzung medialer Konventionen eines Mediums in ein anderes dar.¹⁶ Auch ein Medienwechsel von Theatertexten ins Internet¹⁷ oder Live-Streams von Aufführungen¹⁸ sind in diesem Sinne noch nicht als Intermedialität zu verstehen. Es stellt sich die Frage, wie ein intermedialer Austausch- und Adaptionsprozess zwischen Theater/Performance und Internet aussehen kann. Wie lassen sich Wesensmerkmale von Theater ins Netz übertragen bzw. umgekehrt, wie können hypertextuelle Strukturen und die sich daraus eröffnenden Möglichkeiten von Interaktivität, Verlinkung und Nonlinearität in einen theatralen Aufführungskontext übersetzen werden? Wie intermediale Prozesse zwischen Theater und Internet gestaltet sein können und ob dabei innovative Potenziale für beide mediale Formen entwickelt werden, lässt sich nicht theoretisch beantworten. Das Theaterfestival SPIELART München hat in Kooperation mit dem Ars Electronica Center Linz für das Jahr 2001 einen internationalen Wettbewerb ausgeschrieben, der unter dem Titel *webscene* die Theater- und Performance-Szene motivieren sollte, sich mit dem Medium Internet auseinander zusetzen und dieses als Aufführungsraum zu nutzen: „SPIELART will einen Impuls geben und startet erstmals den Versuch, theatrale Netz-Performances in die Welt zu setzen und im globalen Datenraum aufzuführen.“¹⁹

Diese Initiative gründet auf der Beobachtung, dass innerhalb der Theaterszene zwar verstärkt eine Diskussion über mögliche Produktionsansätze im Internet geführt, diese jedoch nur selten tatsächlich umgesetzt werden. Anders als in der bildenden Kunst, die das Internet bereits in seiner Frühphase als Produktions- aber auch als Präsentationsort entdeckt habe, bestehe die Gefahr, dass das Theater sich von der zeitgenössischen Entwicklung separiere und den Anschluss verpasse. Als anzustrebendes Ziel favorisieren die Initiatoren des Wettbewerbs die interaktive Beteiligung der eigentlichen Rezipienten, jedoch wird explizit vermieden, Kriterien

für eine „Inszenierung im Internet“ vorzugeben.

Im Folgenden soll beispielhaft ein Konzept mit dem Titel *Fluchten. Ein Internet Roadmovie* vorgestellt werden, das ich zusammen mit Regina Wenig, Michael Wolters und Oliver Behnecke entwickelt habe und das im Rahmen des *webscene*-Wettbewerbs mit dem Preis des Medienforums München ausgezeichnet wurde.²⁰ Dieses Konzept steht an der Schnittstelle meiner wissenschaftlichen und künstlerischen Arbeit und ist auch als Versuch eines künstlerischen Forschungsprojektes zu verstehen, das sich mit dem vorab beschriebenen Problemfeld einer Veränderung des Theaterbegriffs durch den Einsatz neuer Technologien auseinandersetzt. Dabei denkt das Projekt aus Perspektive der eingangs bestimmten Grunddefinition von Theater.

Fluchten. Ein Internet Roadmovie: Kann man in Bayern fliehen? Nichts passiert heute unkontrolliert oder unbeobachtet. Im flüchtigen Medium Theater werden an einem Wochenende die Fluchten mehrerer, sehr unterschiedlicher Personen aus der Perspektive von Überwachungskameras erzählt. *Fluchten* ist ein *Internet Roadmovie*, das im Realraum der Stadt München erzählt wird und zugleich ausschließlich im virtuellen Raum des Internets zu sehen ist. Das Projekt versucht, die intermediale Verbindung von Theater, Internet, Film und ortsspezifischer Stadtrauminszenierung zu erforschen.

Während die Darsteller tatsächlich Raum und Zeit durchqueren, teilen die telepräsenten Zuschauer zwar mit ihnen die gleiche Zeit, jedoch lediglich einen gemeinsamen virtuellen Raum. *Fluchten* wird live ins Internet übertragen. Indem die Geschehnisse und Handlungen von *Fluchten* im realen Stadtraum ortsspezifisch inszeniert werden, nutzt das Projekt das reale Straßennetz als Fluchtraum. Die in Roadmovies und -geschichten postulierte vermeintliche Freiheit des Straßennetzes korrespondiert mit der vermeintlich anarchischen Freiheit des Internets. Die Freiheiten in beiden Netzsystemen erweisen sich allerdings als trügerisch. Kontrolliert von Überwachungssystemen gelingt es den Figuren des *Internet Roadmovies* nicht unterzutauchen. Die sieben Flüchtigen sind aus unterschiedlichen Gründen unterwegs. Die Stories aller Figuren sind miteinander verknüpft. Sie treffen und kreuzen sich während ihrer Fluchten, zumeist zufällig und mit nicht absehbaren Folgen.

Da *Fluchten* die intermediale Verbindung zwischen Theater und Internet vom Theater aus denkt, besteht es auf dem transitorischen Charakter von Theater, verweigert sich Speicherung und Wiederholbarkeit. Vergangenes Geschehen ist nicht mehr abrufbar. Jeder Augenblick der Story ist ein einmaliger. Entweder ist man als Zuschauer im Moment des Geschehens dabei - oder man hat ihn unwiderruflich verpasst.

Fluchten arbeitet mit unterschiedlichen Publikums-Kategorien: erstens die Menschen, die zufällig im Stadtraum auf das Geschehen treffen, zweitens das Publikum zuhause am eigenen Computerbildschirm, welches das Geschehen aus aller Welt überwachen kann und drittens das Publikum in der sogenannten *Transit Lounge*, einem zentralen Zuschauerraum, der mit Computern und Bildschirmen ausgestattet ist und rund um die Uhr einlädt, dort gemeinsam mit anderen Betrachtern das telepräsenste Fluchtgeschehen zu verfolgen. Auch dieser Raum wird überwacht.

Konventionelle Interaktionsprozesse zwischen Darstellern und Zuschauern entfallen in der telepräsensten Konstellation von *Fluchten*. Stattdessen soll das Publikum zum Agieren und zur Kontaktaufnahme verführt werden, um es zu aktiven Fluchthelfern und Mitverschwörern zu machen. In temporären, dramaturgisch gesetzten ‚Übertragungsausfällen‘ oder ‚Funklöchern‘ – die sich für die Figuren als vermeintliche Überwachungsphasen darstellen, die sie nutzen, um ihre weitere Flucht zu planen – wird die Story textbasiert als Chat weitererzählt. In diesen moderierten Chats haben die Zuschauer die Möglichkeit, in das Gespräch der Fliehenden einzusteigen und konkrete Hilfestellungen und Fluchtmöglichkeiten anzubieten: Eine Figur braucht eine Übernachtungsmöglichkeit. Stellt jemand seine Wohnung zur Verfügung und nimmt sie über Nacht auf? Eine Zweite braucht dringend medizinische Hilfe. Fährt sie jemand ins Krankenhaus? Möglicherweise steigen Zuschauer als fiktive Figuren in die Chats ein und verursachen so unerwartete Wendungen und Verwicklungen.

Den jeweiligen Etappen der Stories inhaltlich korrespondierend werden eine Fülle von Links als ein ‚flüchtiges Programmheft‘ angeboten, welches Hintergrundinformationen zu Themen und Figuren der Handlung liefert. Die Zuschauer sind eingeladen, sich in Randthemen zu vertiefen, sich über Hintergründe zu informieren und sich dabei in den Weiten des Netzes zu verlieren – dort möglicherweise die eigene ‚Flucht‘ zu planen. Das bedeutet jedoch, definitiv Handlungselemente zu verpassen. Die Entscheidung liegt allein beim Betrachter.

Fluchten geht von einer Grunddefinition des Theaters aus, die seine mediale Spezifität anhand der Kategorien Kopräsenz, Transitorik und Liveness bestimmt. Vom Theater aus denkend versucht *Fluchten* eine intermediale Form zwischen Internet, Film, Theater und ortsspezifischer Stadtrauminszenierung zu entwickeln. Das bedingt jedoch Konsequenzen für alle am Projekt beteiligten künstlerischen Medien. Während das Theater sein Raumkontinuum verliert, wird dem Film verweigert mit den Raffinessen von Kameraführung, Schnitt, Reproduktion, Zoom oder Schwenk zu arbeiten, da die Position und Perspektive von Überwachungskameras nahezu statisch sind. *Fluchten* versteht Theater per se als einen Hyperraum, in dem ein Netz aus diachronen und synchronen Bezügen aufgespannt ist, das durch den Betrachter und seine Assoziationen über den Aufführungskontext hinaus verlinkt ist.

Dieser Hyperraum wird in seine Parameterebenen zerlegt, Bild, Text und Ton werden voneinander isoliert. *Fluchten* versucht, Interaktionsprozesse zwischen den Beteiligten – Betrachtern und Darstellern – in den virtuellen Raum zu transportieren, um zu erforschen, wie und ob sich dort eine andere Ebene des Energieaustauschs und des Feedbacks etablieren lässt. *Fluchten* ist eine Stadtrauminszenierung, die für das Internet konzipiert ist und den realen und den virtuellen Raum verbindet und verschränkt.

Fluchten versteht sich als künstlerisches Forschungsprojekt, das versucht, intermediale Austausch- und Adaptionsprozesse zwischen Theater, Internet und Film auf einer künstlerisch-praktischen Ebene auszuprobieren und zu untersuchen. Es ist ein Experiment, dessen mögliche Ergebnisse zumindest bis zur Aufführung ungewiss sind.

Sowohl in der Verbindung zum Internet als auch im Einsatz anderer Telekommunikations- bzw. Reproduktionstechnologien entfällt das Kriterium der körperlichen Kopräsenz. Der in Aufführungen, Performances und theatralen Installationen durch Telekommunikationstechnologien aufgespannte Raum verweist auf ein telematisches Theatermodell, das auf gemeinsamen performativen Prozessen zwischen Künstlern und Rezipienten/Benutzern beruht und einen eigenen, geographisch nicht lokalisierbaren, virtuellen Raum der gegenseitigen Telepräsenz – verstanden als synchrone Kommunikation mit körperlich nicht am selben Ort anwesenden Personen – etabliert. Telepräsenz erfordert die mediale Repräsentation des Körpers, um die Anwesenheit des Abwesenden zu inszenieren und damit zu erzeugen. Telematische Projekte beziehen den Zuschauer häufig aktiv mit ein. Zu befragen ist, ob interaktive Konzepte möglicherweise einen Ersatz für die aufgehobene physische Gegenwart bieten sollen, um kommunikative Austauschprozesse auf einer anderen Ebenen zu ersetzen. Die Aufhebung der Kopräsenz von Performer/Darsteller und Publikum durch gegenseitige Telepräsenz sowie die damit verbundenen, als Anwesenheit inszenierten Repräsentationen des Körpers verändern die Vorstellung von Theater möglicherweise wesentlich. Stellt sich Theater zukünftig als Hyperraum dar, der vernetzte Strukturen sowie eine durch simultane ‚virtuelle Anwesenheiten‘ erzeugte, erweiterte und medial vermittelte Körperlichkeit als – durch die Entwicklung neuer Technologien bedingte – neue anthropologische Dimension reflektiert: Theater als *gemeinsam gestalteter performativer Prozess, vermittelt durch zeitlich-synchrone Repräsentation körperlicher Präsenz?*

Anmerkungen

- ¹ Lehmann, Hans-Thies: Postdramatisches Theater. Frankfurt/Main 1999, 12-13.
- ² Zugunsten einer besseren Lesbarkeit wird im Folgenden die maskuline grammatikalische Form verwendet.
- ³ Theater soll hier als ein Oberbegriff verstanden werden, unter den auch die, seit den 60er Jahren entstehenden, Gattungsgrenzen überwindenden Aufführungsformen gefasst werden, die von Happening, Performance, Installation, Medienkunst, etc. beeinflusst sind und die ein konventionelles Verständnis von Theater, das auf Drama und Guckkastenbühne bezogen ist, in einer Entwicklung seit Beginn des 20. Jahrhunderts zunehmend aufgehoben haben. Lehmanns zitierte Bestimmung von Theater bezieht sich im Rahmen dieses Verständnisses auf die Grundkategorien theatraler Prozesse: Zeit, Raum und Interaktion.
- ⁴ Vgl.: Artaud, Antonin: Das Theater und sein Double. Das Théâtre de Séraphin. Frankfurt/Main 1989, 80ff.
- ⁵ Der englische Begriff der Performance steht in diesem Kontext für das deutsche Wort Aufführung, meint also nicht ausschließlich Performance Art, sondern bezieht sich allgemein auf theatrale oder performative Ereignisse.
- ⁶ Phelan, Peggy: Unmarked. The Politics of Performance. London/New York 1993, 146.
- ⁷ Benjamin, Walter: Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. Frankfurt/Main 1963.
- ⁸ Vgl.: Auslander, Philip: Liveness. Performance in a mediatised culture. London/New York 1999.
- ⁹ Vgl.: Fischer-Lichte: „Live-Performance und mediatisierte Performance“, in: Theaterwissenschaftliche Beiträge 2000. Beilage zur Zeitschrift Theater der Zeit. Nr. 10. 2000, 10-13.
- ¹⁰ A.a.O., 11.
- ¹¹ Telematische Arbeiten sind Produktionen, die Telekommunikation und Informatik verbinden.
- ¹² Zum Einsatz interaktiver Bühnensysteme und neuer Technologien im Tanz siehe: Evert, Kerstin: DanceLab. Zeitgenössischer Tanz und Neue Technologien. Würzburg 2003.
- ¹³ „Theatrale Installationen“ stellen eine Verbindung aus Installation und Theater/Performance dar, da sie auf physischer Anwesenheit und Interaktion von Rezipient und Performer beruhen und mit der Flüchtigkeit des performativen Prozesses arbeiten, jedoch die zeitliche Begrenztheit einer theatralen Situation stark ausdehnen sowie auf Zuschauer als vermeintlich passive Betrachter eines aufgeführten Vorganges verzichten und diese zu aktiv Partizipierenden machen. Zum Begriff vgl. auch: Lehmann: Postdramatisches Theater. 1999, 433ff.
- ¹⁴ Vgl.: Kozel, Susan: “Spacemaking: Experiences of a Virtual Body”, in: Dance Theatre Journal. Vol. 11. No. 3. 1994, 12-13; 31; 46-47.
- ¹⁵ Vgl. z.B.: Sandbothe, Mike: „Theatrale Aspekte des Internet. Prolegomena zu einer zeichentheoretischen Analyse theatraler Textualität“, in: Göttlich, Udo/Nieland, Jörg-Uwe/Schatz, Heribert: Kommunikation im Wandel. Zur Theatralität der Medien. Köln 1998. Oder: Laurel, Brenda: Computers as Theatre. Reading/Menlo Park/New York/u.a. 1993.
- ¹⁶ Zu unterschiedlichen Bedeutungsvarianten des Begriffs Intermedialität als Medienwechsel, Intertextualität sowie Austauschprozess medialer Konventionen vgl. z.B. Balme, Christopher: Einführung in die Theaterwissenschaft. Berlin 1999, 154ff.
- ¹⁷ Als Beispiel für eine Netz-Bearbeitung eines dramatischen Textes siehe *Hamlet* von Herbert Fritsch: www.hamlet-x.de.
- ¹⁸ Wie z.B. die Aufführungen von René Pollesch’ *www-slums* am Hamburger Schauspielhaus (2000/2001).
- ¹⁹ Siehe Flyer zur Ausschreibung des Spielartfestivals München, Herbst 2000.
- ²⁰ Der Preis des Stadtforums München ging an die deutsch-britische Performance-Gruppe *Gob Squad* für das Konzept *The Finalists*.

Literatur

- Artaud, Antonin: *Das Theater und sein Double. Das Théâtre de Séraphin*. Frankfurt/Main 1989.
- Auslander, Philip: *Liveness. Performance in a mediatized culture*. London/New York 1999.
- Benjamin, Walter: *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*. Frankfurt/Main 1963.
- Evert, Kerstin: *DanceLab. Zeitgenössischer Tanz und Neue Technologien*. Würzburg 2003.
- Fischer-Lichte: „Live-Performance und mediatisierte Performance“, *Theaterwissenschaftliche Beiträge 2000. Beilage zur Zeitschrift Theater der Zeit*. Nr. 10. 2000, 10-13.
- Kozel, Susan: “Spacemaking: Experiences of a Virtual Body”, *Dance Theatre Journal*. Vol. 11. No. 3. 1994, 12-13; 31; 46-47.
- Laurel, Brenda: *Computers as Theatre*. Reading/Menlo Park/New York/u.a. 1993.
- Lehmann, Hans-Thies: *Postdramatisches Theater*. Frankfurt/Main 1999.
- Phelan, Peggy: *Unmarked. The Politics of Performance*. London/New York 1993.
- Sandbothe, Mike: „Theatrale Aspekte des Internet. Prolegomena zu einer zeichentheoretischen Analyse theatraler Textualität“, in: Göttlich, Udo/Nieland, Jörg-Uwe/Schatz, Heribert: *Kommunikation im Wandel. Zur Theatralität der Medien*. Köln 1998, 56-82.